

# 1939



**Instrukcja  
użytkownika**





# 1939

## Instrukcja użytkownika

**Michał Imiołek**  
**Lucyna Kojm**  
**Maciej Janiec**

autor programu  
projekt obwoluty i okładki, skład  
nadzór wydawniczy



Copyright © 1996 by Michał Imiolek

Copyright © 1996 by H. O. „USER”

All rights reserved.

Wszelkie prawa do opisanego oprogramowania zostały zastrzeżone. Program wraz z towarzyszącymi mu drukowanymi materiałami podlega ochronie prawnej na mocy ustawy z dn. 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Każda niezgodna z ustawą forma kopiowania, przesyłania, wymiany, wynajmu, wypożyczania, tłumaczenia lub wykorzystywania zarobkowego za pomocą jakiejkolwiek techniki elektronicznej bądź mechanicznej, bez pisemnej zgody Producenta, jest zabroniona i podlega odpowiedzialności karnej.

Program oraz towarzyszące mu drukowane materiały jest dostarczany „jako taki”, bez jakiegokolwiek zabezpieczenia gwarancyjnego, wyrażonego lub domyślnego. Producent nie może zapewnić poprawności rezultatów uzyskanych za pomocą programu, ich dokładności, odpowiedności ani wiarygodności. Producent nie może zagwarantować spełniania funkcji oczekiwanych przez Użytkownika programu. Wszelkie ryzyko związane z użytkowaniem programu ponosi Użytkownik. Producent nie bierze odpowiedzialności za wszelkie uszkodzenia wynikłe z używania programu. Jednocześnie Producent zapewnia, że nośnik na którym znajduje się program, jest wolnym od wad materiałowych i mechanicznych i pozostanie takim przez okres dziewięćdziesięciu dni od daty zakupu potwierdzonej odpowiednim rachunkiem, jeżeli zachowane zostaną „normalne warunki użytkowania i przechowywania” nośnika. Gwarancja traci ważność w przypadku wystąpienia zdarzeń przypadkowych, nadużyć lub nieprawidłowego użytkowania.

Producent jest zobowiązany do wymiany wadliwych materiałów w przeciągu trzydziestu dni od daty ich otrzymania wraz z dokumentem zakupu i przedłużenia ograniczonej gwarancji o czas trwania operacji wymiany.

Wszelkie użyte w tekście instrukcji nazwy handlowe zostały zastrzeżone przez swoich właścicieli.

#### **Hurtownia Oprogramowania „USER”**

Dział Wydawniczy  
ul. Rzemieślnicza 31  
30-363 Kraków

tel/fax (012) 66-88-54, 66-69-22

e-mail: user@bci.krakow.pl

Informacje zawarte w dokumentacji mogą ulec zmianie bez podania powodu.

## **Spis treści**

Instrukcja użytkownika .....	1
Spis treści .....	3
Wymagania sprzętowe .....	5
Instalacja .....	5
Zanim zaczniesz grać .....	6
Jak grać? .....	8
1. Planowanie posunięć .....	8
2. Wykonywanie rozkazów .....	8
3. Przemieszczanie oddziałów .....	9
4. Zasięg oddziałów i widoczność .....	9
5. Wpływ terenu .....	9
Siły którymi dysponujesz .....	11
1. Piechota .....	11
2. RKM-y .....	11
3. Tankietki zwiadowcze TKS .....	11
4. Motory zwiadowcze .....	11
5. Czołg PZKW .....	11
6. Kawaleria .....	12
7. Artyleria lekka .....	12
8. Artyleria ciężka .....	12
9. Lotnictwo zwiadowcze .....	12
10. Lotnictwo bombowe .....	12
Artyleria .....	13
Lotnictwo .....	13
Nowe jednostki .....	13
Walka .....	14
Kilka porad taktycznych .....	14
Raporty .....	15
Transfery .....	15
Punktacja .....	15
Pytania i odpowiedzi .....	16
Bibliografia .....	18

## Wymagania sprzętowe

Do uruchomienia gry „1939” potrzebujesz:

- komputer typu IBM PC z procesorem 286 lub lepszym
- co najmniej 1MB pamięci RAM
- dysk twardy z 5MB wolnego miejsca
- karta graficzna VGA
- bryczek (PC speaker)

Jeżeli chcesz w pełni korzystać z możliwości gry, zalecane jest posiadanie:

- kolorowego monitora
- myszy

## Instalacja

Aby zainstalować „1939” zmień napęd domyślny na stację dyskiety, w której znajduje się dysk instalacyjny i przejdź do katalogu głównego tego dysku.

Jeżeli dysk instalacyjny znajduje się w napędzie A:, wydaj następujące polecenia, potwierdzając każde z nich wciśnięciem **[Enter]**:

A:  
CD\

Następnie uruchom program instalacyjny, z katalogiem, w którym chcesz zainstalować pakiet jako paramaterem:

INSTALUJ C:\GRY\1939

Nie zapomnij nacisnąć **[Enter]**.

Program INSTALUJ utworzy na dysku C: w katalogu GRY nową kartotekę o nazwie 1939 i przeniesie do niej wszystkie niezbędne pliki.

Do dzieła!

Kiedy dokonałeś już instalacji gry na swoim dysku twardym, możesz ją uruchomić. Jeżeli „1939” znajduje się na dysku C: w katalogu GRY\1939, musisz najpierw właściwie zmienić dysk i katalog domyślny:

C:  
CD\GRY\1939

Teraz wystarczy już tylko napisać tytuł gry:

1939

i nacisnąć **[Enter]**.

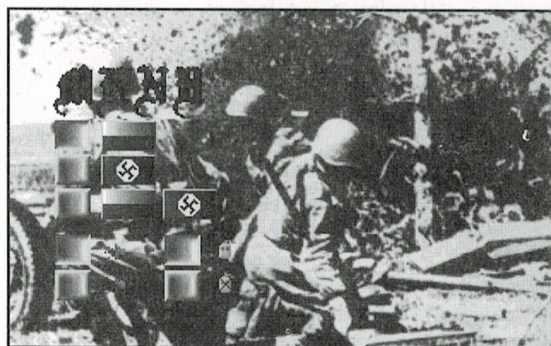


# Zanim zaczniesz grać

Po uruchomieniu gry ukazuje się jej winietka. Naciśnij spację, aby przejść do wprowadzenia historycznego, z którego dowiesz się wielu interesujących rzeczy o sytuacji politycznej Europy i Polski w przededniu wybuchu II Wojny Światowej.



Zmieniasz strony klawiszem spacji, a jeżeli chcesz od razu przejść do menu głównego programu to naciśnij [Esc].

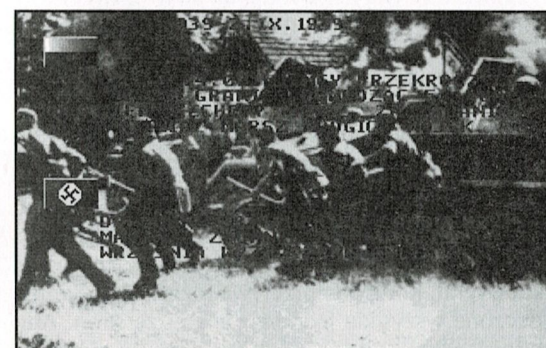


W menu głównym możesz wybrać, którą ze stron chcesz grać. Możesz także zdecydować się na grę z kolegą. Wyboru dokonujesz strzałkami góra-dół, zatwierdzasz klawiszem [Enter].

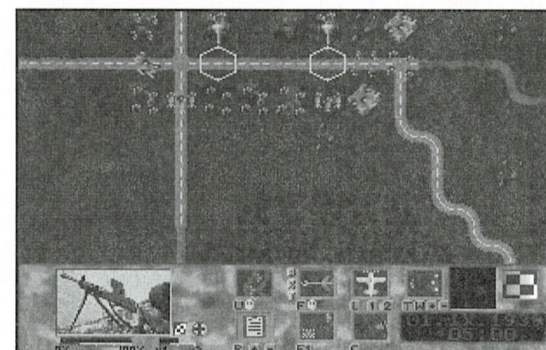
Następnie określasz czy chcesz podczas gry słuchać efektów dźwiękowych i czy będziesz korzystać z myszki. Każdorazowo potwierdzasz wybór enterem.



Teraz możesz wybrać scenariusz, w który chcesz zagrać. W „1939” dostępnych jest 12 scenariuszy – 7 historycznych i 5 fikcyjnych. Wyboru dokonujesz klawiszami kursora góra-dół, lewo-prawo, a zatwierdzasz tak jak zwykle enterem.



Przed rozpoczęciem właściwej gry, powinieneś jeszcze zapoznać się z krótką charakterystyką sytuacji taktycznej wybranego przez Ciebie scenariusza. Rozpoczynasz grę, wciskając [Spację].





# Jak grać?

Celem gry, zależnie od wybranego scenariusza, jest utrzymanie bądź opanowanie wyznaczonych celów w określonym czasie (możesz je zobaczyć po wciśnięciu klawisza [C]).

Gra „1939” rozgrywa się turami. W pierwszej turze ruchy wykonuje pierwszy z graczy, w drugiej – drugi grający. Jednym z grających może być komputer.

Każda z tur składa się z dwóch faz:

## 1. Planowanie posunięć

W fazie pierwszej możesz zaplanować posunięcia swoich jednostek oraz wyznaczyć cele ataków.

Najważniejsze klawisze, z których możesz skorzystać w tej fazie to:

[Enter] koniec fazy.

[F1] pokaż końcowe ustawienie wojsk.

[F2] regulacja opóźnienia w pracy programu. Wartość opóźnienia regulujesz klawiszami [+] i [-]. Kończysz regulację klawiszem [Esc].

[C] zaznaczenie czerwonymi znacznikami (komórki heksagonalne) celów, które mają być opanowane lub utrzymane do końca określonego dla każdego scenariusza czasu. Po przekroczeniu przewidzianego czasu, komputer podlicza punkty i ustala kto wygrał. Komputer przerywa rozgrywkę również wtedy, kiedy zostały zniszczone wszystkie jednostki jednej ze stron. Aby zgasić znacznik celu, naciśnij [Esc].

[L] lotnictwo (zob. rozdział „Lotnictwo”)

[R] przeglądanie raportów (następny/poprzedni raport – [+] [-]). Polecenie jest aktywne tylko wtedy, kiedy Twoje oddziały zostały zaatakowane przez wroga jednostki.

[Ctrl] [q] wyjście do menu głównego gry.

Po zakończeniu planowania ruchów należy wcisnąć [Enter].

## 2. Wykonywanie rozkazów

W tej fazie jednostki wykonują wydane w fazie poprzedniej rozkazy. Faza ta dzieli się na cztery podtury, podczas których nasze oddziały przesuwały się na wyznaczone pozycje i ewentualnie atakują wyznaczone im cele.

## 3. Przemieszczanie oddziałów

Aby wybrać konkretny oddział, należy najechać na niego wskaźnikiem i nacisnąć spację albo lewy klawisz myszy. Wskaźnik można przesuwac przy pomocy klawiszy kursora albo myszki.

Dookoła wybranego oddziału zostaje zaciemniony obszar, po którym można jednostkę przemieszczać. Należy pamiętać o tym, że nie można wysłać naszych wojsk tam, gdzie stoi już albo stać ma jakaś inna jednostka.

Na samym dole ekranu, w pasku statusu, zostają wyświetlone informacje o wybranej jednostce: jej typ, siła (z lewej strony) oraz doświadczenie (z prawej).

Marszrutę wybranego oddziału wyznacza się za pomocą klawiszy kursora (również klawisze z klawiatury numerycznej, pozwalające wybrać kierunek „na skos”) albo myszki (lewy przycisk).

Inne przydatne polecenia to:

[\*] zatrzymanie oddziału w miejscu na jedną podturę (por.

„Wykonywanie rozkazów”).

[U] okopanie oddziału. Uwaga! Nie można się okopać na asfaltowej drodze i na bagnach.

[F1] końcowe ustawienie jednostek.

[Esc] ruch do aktualnej podtury. Jeżeli jest to podtura pierwsza, to oddział pozostanie w miejscu.

Jeżeli używasz myszki, powinieneś wiedzieć, że wyznaczając marszrutę oddziału musisz wybierać kolejne sąsiadujące ze sobą pola. Po najechnięciu na właściwe pole wciskasz lewy przycisk myszy i pokazuje się strzałka wskazująca kierunek marszu. Funkcję klawisza [Esc] spełnia prawy przycisk myszy. Zamiast klawisza [U] można wybrać ikonkę okopania.

## 4. Zasięg oddziałów i widoczność

Oddziały mają różne zasięgi. Piechota, artyleria i RKM-y mogą poruszać się maksymalnie o 2 pola, natomiast czołgi, tankietki, kawaleria oraz motory zwiadowcze o 4. Na zdolności manewrowe jednostek znaczny wpływ ma teren. W lesie, na bagnach, we wsiach, na wzniesieniach (z wyjątkiem dróg po nich prowadzących) i bunkrach każda jednostka może się przemieszczać zaledwie o 1 pole. Wroga oddziały znajdujące się na otwartej przestrzeni są widoczne z odległości 2 pól.



## 5. Wpływ terenu

W „1939” podobnie jak rzeczywistości, znaczny wpływ na skuteczność naszych działań ma ukształtowanie terenu, roślinność oraz zabudowa.

mobilność	w lesie, na bagnach, we wsiach, na wzniesieniach (za wyjątkiem dróg) i w bunkrach każda jednostka porusza się o 1 pole
walka	w lesie, we wsiach, na wzniesieniach i w bunkrach znacznie łatwiej się bronić
skuteczność artylerii	oddziały schowane w lasach, we wsi lub w bunkrach artylerii ponoszą mniejsze straty na skutek artyleryjskiego ostrzału
widoczność	ukryte w lasach, we wsiach albo w bunkrach oddziały są widoczne dopiero z odległości jednego pola
skuteczność lotnictwa	ukryte jednostki nie są wykrywane przez lotnictwo zwiadowcze a ataki lotnicze na nie są znacznie mniej skuteczne.

## Siły którymi dysponujesz

Każda z jednostek występujących w „1939” ma odmienną charakterystykę.

Główne cechy oddziałów to ich siła i doświadczenie. W walce traci się siły ale zdobywa doświadczenie.

---

UWAGA! Zastosowanie oddziałów niezgodne z ich przeznaczeniem prowadzi do wysokich strat.

---

### 1. Piechota

Dostępna zarówno dla strony polskiej jak i niemieckiej. Skuteczna w walce z artylerią i motorami zwiadowczymi. Bez szans w starciu z grupą niemieckich czołgów PZKW czy polską kawalerią.

Zasięg: 2 pola

### 2. RKM-y

Również dostępne dla obu stron. Dobrze radzą sobie z artylerią, motorami zwiadowczymi oraz piechotą.

Zasięg: 2 pola

### 3. Tankietki zwiadowcze TKS

Dysponują nimi wyłącznie Polacy. Może zwalczać artylerią, motory zwiadowcze i piechotę.

Zasięg: 4 pola

### 4. Motory zwiadowcze

Dysponują nimi wyłącznie armia niemiecka. Służą przede wszystkim do rozpoznania terenu.

Zasięg: 4 pola

### 5. Czołg PZKW

Najgroźniejsza z niemieckich jednostek. Doskonale radzi sobie ze wszystkimi przeciwnikami.

Zasięg: 4 pola

## 6. Kawaleria

Ostawiona w wielu bohaterskich walkach polska kawaleria, oprócz mnóstwa zalet ma jednak jedną wadę – zupełnie nie nadaje się do walki z niemieckimi czołgami...

Zasięg: 4 pola

## 7. Artyleria lekka

Artyleria jest dostępna zarówno dla Niemców jak i Polaków. Jest to bardzo skuteczna i groźna broń, właściwa do zwalczania dowolnych jednostek. Trzeba jej jednak zapewnić odpowiednią osłonę piechoty, gdyż w bezpośrednim starciu łatwo ją zniszczyć.

Ostrzał: 2 pola, zasięg 2 pola

## 8. Artyleria ciężka

Jeżeli artyleria lekka jest groźna, to artyleria ciężka jest zabójczo groźna. Dobrze wyćwiczona jednostka artylerii ciężkiej błyskawicznie rozprawi się z każdym przeciwnikiem.

Ostrzał: 4 pola, zasięg 2 pola

## 9. Lotnictwo zwiadowcze

Dostępne dla obu walczących stron. Wyłane w dowolne miejsce jest w stanie wykryć nieprzyjacielskie jednostki rozmieszczone na obszarze 3 na 3 pola. Nie jest niestety możliwe zauważenie oddziałów pochowanych w lasach, wsiach czy bunkrach.

## 10. Lotnictwo bombowe

Dysponujemy przytłaczającą przewagą lotniczą, Niemcy mogą bez obaw wysłać swoje bombowce, by zadawały niespodziewane straty broniącym się Polakom. Naloty bombowe są mało skuteczne przy ataku na cele znajdujące się w lasach, wsiach oraz bunkrach. Można bombardować na ślepo, gdyż nawet niewidoczny oddział ponosi straty. Bombowiec nie wykrywa oddziałów schowanych w lesie, we wsiach oraz w bunkrach.

# Artyleria

Po wybraniu oddziału artylerii za pomocą spacji bądź myszy (lewy klawisz), przełączasz go w tryb ostrzału klawiszem **[F]** albo wybierając ikonkę ostrzału myszą. Cel wybierasz klawiszami kursora lub myszą. Salwę oddajesz wciskając **[Enter]** albo lewy klawisz myszy.

Cel ostrzału (tj. wroga jednostka) nie musi być widoczna, można więc strzelać w przypuszczalne miejsce stacjonowania nieprzyjaciela. Jeżeli jest to wskazane, można też strzelać zupełnie na ślepo.

Zasięg ostrzału ciężkiej artylerii wynosi 4 pola, natomiast lekkiej – 2. Żadna jednostka artyleryjska nie może prowadzić ostrzału sąsiednich pól. Każde trafienie we wrogi oddział podnosi doświadczenie naszych artylerzystów, co zwiększa ich skuteczność – ostrzał powoduje większe straty.

Wpływ terenu na działania artylerii omówiono w rozdziale „Wpływ terenu”.

W „1939” możliwe jest ostrzeliwanie własnych oddziałów.

---

UWAGA! Po oddaniu salwy nie można cofnąć rozkazu.

---

# Lotnictwo

Aby wybrać cel dla jednostki zwiadu lotniczego albo lotnictwa bombowego, należy, używając klawiszy kursora lub myszy, najechać na niego wskaźnikiem i wcisnąć:

1 dla zwiadu

2 dla lotnictwa bombowego (tylko strona niemiecka)

Cel można anulować wciskając **[Esc]**.

# Nowe jednostki

Na terenie działań wojennych znajdują się polskie i niemieckie punkty zaopatrzenia, do których od czasu do czasu przybywają świeże posiłki.

Polskie punkty zaopatrzenia są zaznaczone na biało, natomiast niemieckie – na żółto. Zajęcie nieprzyjacielskich punktów zaopatrzenia odcina dopływ nowych jednostek dla przeciwnika.



## Walka

Cele do ataku wybieramy w fazie pierwszej (zob. „Jak grać? Planowanie posunięć”). Zastosowanie oddziałów zostało opisane w rozdziale „Siły którymi dysponujesz” a wpływ terenu na walkę przedstawiono w „Jak grać? Wpływ terenu”. Warto jeszcze przypomnieć, że okopane rozdziały ponoszą mniejsze straty w obronie.

Wraz z kolejnymi walkami nasze i wrogie jednostki zdobywają doświadczenie, co ma niebagatelny wpływ na ich skuteczność.

Najlepsze efekty osiąga się, atakując wrogi oddział równocześnie kilkoma jednostkami w jednej podturze.

Straty jakie ponoszą nasze jednostki w obronie oraz atakowane jednostki wroga zależą od kilku czynników:

- rodzaj jednostek atakujących i atakowanych,
- siła i doświadczenie stron,
- ilość oddziałów atakujących,
- teren, na którym rozgrywa się walka,
- umocnienie pozycji obrony,
- wsparcie artylerii, jej doświadczenie, ilość dział,
- wsparcie lotnicze.

## Kilka porad taktycznych

Aby maksymalnie wykorzystać posiadane siły, należy stosować się do wymienionych niżej porad:

- stosować jednostki zgodnie z ich przeznaczeniem
- pozycje obronne powinny znajdować się w lasach, na wzgórzach, we wsiach, w bunkrach albo na bagnach
- pamiętać o okopywaniu oddziałów na pozycjach obronnych
- ograniczona widoczność pozwala na zaskakiwanie przeciwnika oraz markowanie uderzeń. Aby ukryć swoje zamierzenia, przemieszczaj swoje oddziały pod osłoną lasów.
- kiedy tylko to możliwe, korzystaj ze wsparcia artylerii i lotnictwa
- postaraj się jak najszybciej opanować wrogie punkty zaopatrzenia
- aby przełamać wrogie linie obrony idź ciągle do przodu, nie pozwalając przeciwnikowi na przegrupowanie sił
- zaskakuj przeciwnika

## Raporty

Raporty są dostępne wyłącznie wtedy, kiedy Twoje oddziały zostały zaatakowane przez nieprzyjaciela. Możesz się z nich dowiedzieć gdzie i jakimi siłami uderzył przeciwnik, a także obejrzeć wskaźniki siły i doświadczenia atakujących wrogich jednostek.

Raporty można przeglądać za pomocą klawiszy **[R]** a potem **[+]** i **[-]**.

Pomijamy przeglądanie raportów wciskając **[Esc]**.

Miejsca ostrzału artyleryjskiego są zaznaczone na niebiesko, natomiast pola zbombardowane – na granatowo.

## Transfery

Przy pomocy tej opcji, możliwe jest przekazywanie sił z jednego oddziału do drugiego. Transfer nie wpływa na doświadczenie jednostki, co umożliwia tworzenie elitarnych oddziałów a później ich ciągle uzupełnianie.

Transfery są szczególnie przydatne w obronie, kiedy wystąpi konieczność wzmocnienia oddziałów atakowanych siłami z zaplecza.

Transferów można dokonywać wyłącznie pomiędzy jednostkami tego samego typu, które znajdują się nie dalej niż 2 pola od siebie.

Aby dokonać transferu należy:

1. najechać kursorem na wybrany oddział
2. nacisnąć **[T]**, kursor zmieni kształt
3. najechać na drugi oddział i nacisnąć **[W]**
4. dokonać transferu klawiszami **[+]****[-]**
5. nacisnąć **[Esc]**

---

UWAGA! Oddziałom, na których dokonano transferu, nie można zmienić rozkazów.

---

## Punktacja

Najwięcej punktów jest przyznawanych za opanowanie lub utrzymanie wskazanych celów (zob. „Jak grać? Planowanie posunięć”). Punkty dostaje się także za zniszczenie wrogich oddziałów, przy czym są one podliczane dopiero na podstawie końcowego bilansu sił.



# Pytania i odpowiedzi

**P: Mam problem. Co mam zrobić?**

O: Przeglądnij spis treści podręcznika użytkownika i sprawdź, czy w podręczniku nie znajdziesz odpowiedzi na swoje pytanie. Jeżeli nie, to aby zaoszczędzić swój czas, spróbuj najpierw zapytać się osoby lepiej znającej się na komputerach – np. starszego kolegi. Kiedy i to nie pomoże, skontaktuj się listownie, faksem, pocztą elektroniczną lub telefonicznie z firmą USER. Aby rozwiązać Twój problem, będziemy potrzebowali wydruków plików konfiguracyjnych z Twojego komputera – m.in. CONFIG.SYS, AUTOEXEC.BAT. Będziesz też musiał odpowiedzieć na kilka pytań dotyczących posiadanej karty muzycznej, graficznej, ilości posiadanej pamięci RAM oraz używanej myszy. Adres firmy USER oraz inne potrzebne do skontaktowania się z nami informacje znajdują się na początku podręcznika użytkownika.

**P: Dyskietki z programem są uszkodzone. Co mam zrobić?**

O: Odeślij je, wraz z wypełnioną kartą rejestracyjną oraz kopią rachunku zakupu, w przeciągu 90 (dziewięćdziesięciu) dni od udokumentowanej daty zakupu, do producenta, którego adres jest podany na początku podręcznika. Po otrzymaniu przesyłki, natychmiast wymienimy wadliwy nośnik i odeślemy Ci dyskietki, byś mógł cieszyć się swoim programem.

**P: Gra jest świetna. Mój kolega też by ją chciał mieć. Czy mogą mu ją skopiować?**

O: Nie. Gra jest chroniona prawnie na mocy ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Jej nielegalne kopiowanie jest zabronione i podlega odpowiedzialności karnej. Dlaczego tak jest? Stworzenie każdej gry pochłania wiele czasu i wysiłku ludzi w to zaangażowanych. Ich trud powinien być właściwie wynagrodzony – Ty nie chciałbyś przecież pracować za darmo, prawda? Jeżeli Twój kolega naprawdę chce sobie w nią zagrać, to niech pójdzie do sklepu komputerowego lub zamówi ją sobie u producenta – składając telefoniczne, faksowe lub listowne zamówienia.

**P: Czy mogę uruchomić „1939” spod Windows '95?**

O: Jasne.

**P: Na moim komputerze program chodzi jak burza. Lekko dotykam myszki, a jej wskaźnik skacze dziko po całym ekranie. Co mam zrobić?**

O: W „1939” możesz w dość szerokim zakresie regulować szybkość z jaką komputer reaguje na Twoje polecenia. Jeżeli uważasz, że program w niektórych miejscach działa zbyt szybko, podczas fazy planowania ruchów wciśnij klawisz [F2]. Pokaże się wtedy skala z czerwonym paskiem. Jego długość przedstawia wartość spowolnienia. Klawiszami [+] i [-] możesz je regulować.

**P: Na moim komputerze gra działa zbyt wolno. Co mam zrobić?**

O: Coś zdecydowanie jest nie w porządku. Gra powinna działać z wystarczającą prędkością nawet na komputerach z procesorem 80286. Spróbuj zmniejszyć spowolnienie reakcji na działania użytkownika, tak jak zostało to opisane w poprzedniej odpowiedzi. Jeżeli to nie pomoże musisz zastanowić się nad wymianą komputera.

**P: Gra nie działa na moim komputerze poprawnie. Sprawdzałem u kolegi i wszystko było w porządku. O co chodzi?**

O: Chyba nie istnieją dwa identyczne komputery kompatybilne (tzn. zgodne) ze standardem IBM PC (który powstał na początku lat 80-tych). Ilość modułów, z których można zbudować taki komputer, jak również różnorodność używanego oprogramowania, pomimo długiej fazy testów, mającej zminimalizować prawdopodobieństwa wystąpienia konfliktu z nietypowym sprzętem lub oprogramowaniem użytkownika, praktycznie uniemożliwiają stworzenie programu, który by prawidłowo pracował na tych wszystkich maszynach. Niestety nie możemy brać odpowiedzialności za niezgodność konfiguracji hardware'owej i software'owej Twojego komputera ze standardem PC. Jeżeli jednak prześlesz do nas pełną specyfikację posiadanego sprzętu, wersję używanego systemu operacyjnego oraz wydruki plików konfiguracyjnych (dla DOS – AUTOEXEC.BAT oraz CONFIG.SYS), to zrobimy wszystko co w naszej mocy, aby Ci pomóc.

**P: Nie wiem jak ukończyć jeden ze scenariuszy. Co robić?**

O: Niestety, tego typu problemów nie rozwiązujemy. Ze swojej strony możemy jedynie zapewnić, że zakończenie wszystkich zadań jest możliwe (sami to sprawdziliśmy) i zależy wyłącznie do pomysłowości, wytrwałości i sprytu grającego.

**P: Mam problem, na który nie znajduję odpowiedzi w instrukcji obsługi. Co mam zrobić?**

O: Skontaktuj się listownie, faksem lub telefonicznie z firmą „USER”. Adres wraz z numerami telefonu znajdują się na początku podręcznika użytkownika.



# Bibliografia

55 poznański pułk piechoty, Piotr Bauer, W-wa 1991

56 pułk piechoty, Antoni Artur Korsak, W-wa 1991

33 pułk piechoty, Adam Dobroński, Pruszków 1994

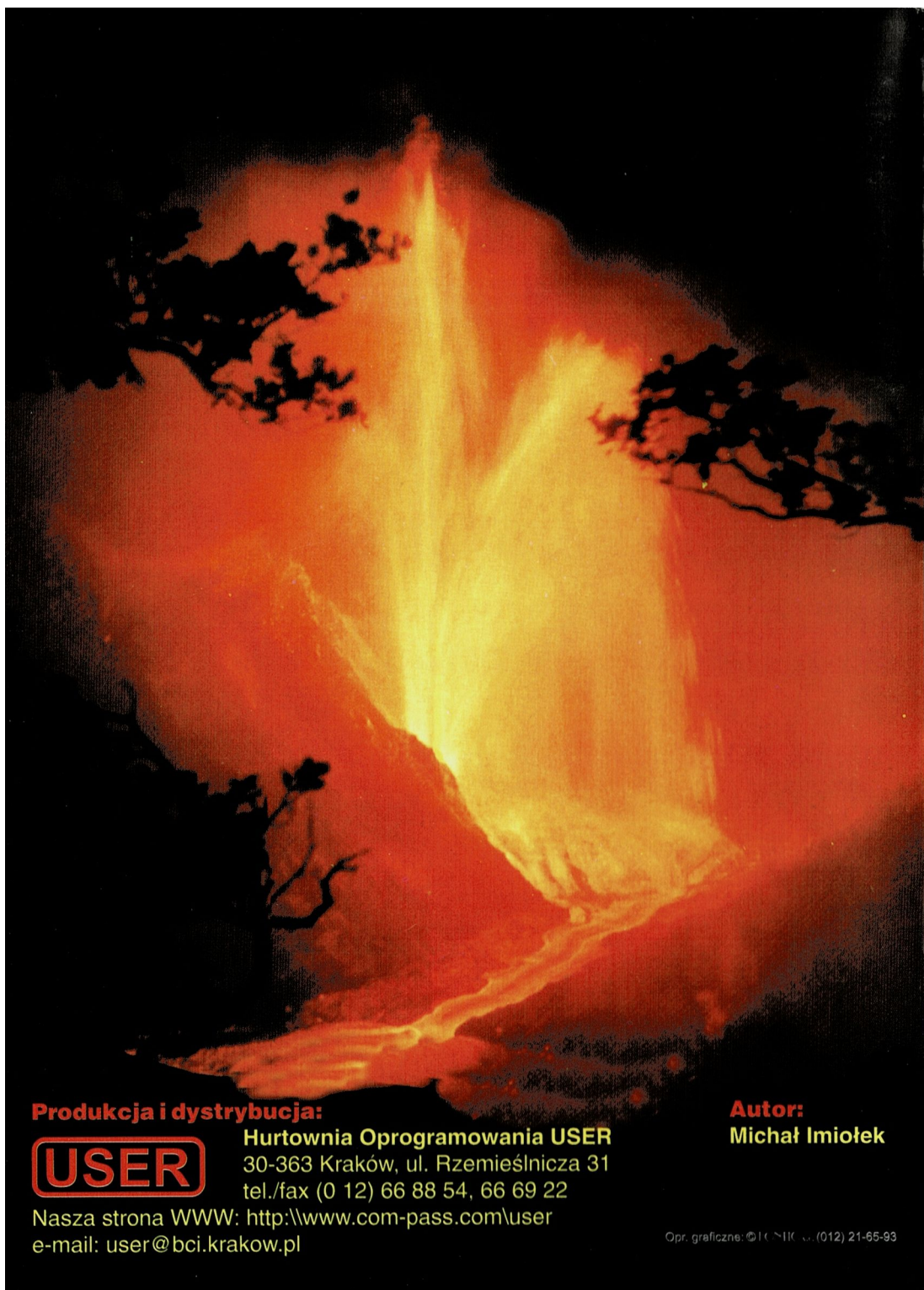
2 pułk piechoty legionów, Stanisław Wyrzycki, Pruszków 1992

13 pułk piechoty, Aleksander Kociszewski, W-wa 1990

21 warszawski pułk piechoty, Lechosław Karczewski, W-wa 1992







**Produkcja i dystrybucja:**

**USER**

**Hurtownia Oprogramowania USER**  
30-363 Kraków, ul. Rzemieślnicza 31  
tel./fax (0 12) 66 88 54, 66 69 22

Nasza strona WWW: <http://www.com-pass.com/user>  
e-mail: [user@bci.krakow.pl](mailto:user@bci.krakow.pl)

**Autor:**

**Michał Imiołek**

Opr. graficzne: © ICM (012) 21-65-93