


# Kryptonim: Wolność

Instrukcja dema · Warszawa 1942

---

Silly Venture 2026 WE · Game Compo Atari ST/STE · pomysł i głos: Grzegorz Gałęzowski

# Do rąk własnych

Warszawa, jesień 1942. Na ulicach łapanki, na rogach posterunki, w torbach i podszewkach płaszczy krążą meldunki podziemnego państwa. Ty dowodzisz małym oddziałem osłony. Twoje zadanie jest jedno: **łączniczka Irena musi przenieść meldunek na drugą stronę ulicy.**

To gra turowa w duchu *Laser Squad* i *UFO*, ale jej wyróżnikiem jest **cywilna przykrywka**. Dopóki twoi ludzie nie wyciągną broni, są zwykłymi przechodniami z kenkartą w kieszeni. Pierwszy strzał niszczy przykrywkę, podnosi alarm i ściąga posiłki.

> **Akcja udana to taka, po której meldunek dotarł, a ludzie wrócili.** Gra nie liczy zabitych wrogów. Liczy straty, czas, alarm i zabitych cywilów.



*Wrzesień 1939: pierwsza scena intra.*

# Uruchomienie

## Dysk twardy (zalecane)

Skopiuj folder **HD/KRYPTWOL** i uruchom **GRA.PRG**. Atari STE, 2 MB lub więcej: pełny dźwięk DMA, muzyka, płynne przewijanie.

## Dyskietki

**Dysk 1** to intro (STE): gazeta, radio z Londynu i głos lektora. Po nim gra prosi o **dysk 2** z grą (autostart). Podczas wczytywania poprosi o **dysk 3** (postacie, mapa, efekty), a potem znów o dysk 2. Z drugą stacją włóż dysk 3 do B: i nic nie trzeba zmieniać. Na dyskietkach efekty gra układ YM.

## Zwykły ST, 1 MB

Działa bez dźwięku DMA i płynnego przewijania.

## Pokaz

Jeśli nikt nie dotknie myszy przez minutę na ekranie języka albo w menu, gra sama rozegra całą akcję z napisami: od intra po kartę historyczną. Ruch myszą, klik albo klawisz wraca do menu.

## Klawisze

| | |
|---|---|
| **lewy przycisk** | wybór, marsz, działanie |
| **prawy przycisk** | anuluj; bez trybu: obrót postaci w stronę kursora |
| **M** | skaner taktyczny |
| **F / klik w żołnierza** | tryb ognia: celownik na wrogu; Tab: następny cel; klik: strzał |
| **K** | karta postaci (albo klik w portret) |
| **strzałki** | kursor bez myszy (przy krawędzi przewija mapę) |
| **Spacja / Enter** | jak lewy przycisk |
| **Backspace** | jak prawy przycisk |
| **Tab / E** | NASTĘPNY (sam przenosi widok) / koniec tury |
| **1–5** | wybór w menu |

# Przed akcją

## Mapa kampanii

Pokazuje miejsca prawdziwych akcji polskiego podziemia z pełnej gry, od Bezdan (1908) po Kielce (1945). W demie grywalny jest prolog w Warszawie. Klikaj znaczniki, by poznać pozostałe akcje.

## Odprawa i teczka

Rozkaz pisany na maszynie, mapa z posterunkami i trasą łączniczki. Posterunki stoją za każdym razem trochę inaczej.

## Dobór oddziału

Irena idzie zawsze. Do osłony wybierasz trzy z pięciu osób, każda z cechą. Kwatermistrz ma **18 000 zł**. Pistolet z czarnego rynku kosztuje 3000, Sten ze zrzutu 6000, prawdziwa kenkarta 2500. Lepsze papiery to większa szansa przejścia kontroli. Broń to siła, ale rewizja ją znajdzie.




*Mapa kampanii: miejsca akcji pełnej gry.*




*Dobór oddziału i fundusz kwatermistrza.*

# Ulica

## Rozstawienie

Przed pierwszą turą ustawiasz ludzi na polach startowych, jak w *UFO*. Od ustawienia zależy, kto zdąży z osłoną. W pierwszej turze pasek u góry ekranu podpowiada kolejne kroki.

## Punkty działania (PD)

Każdy ruch i każde działanie kosztuje PD. **Białe** pola to ruch z zapasem na strzał, **pomarańczowe** to sam ruch. Twoi ludzie mają biało-czerwony znacznik i chorągiewkę. Żołnierze mają czerwony obrys i czerwony znacznik. Przechodnie nie mają znacznika.

## Panel poleceń

Jak w *Laser Squad*: **NASTĘPNY** (Tab) sam wybiera kolejną postać z PD i przenosi do niej widok, **KARTA** (K) pokazuje jej dane. Pod kursorem pasek mówi, ile PD zostanie po ruchu na wskazane pole i czy to osłona.

## Wzrok i pierwszeństwo strzału

Jak w *Laser Squad* każdy patrzy w jedną stronę (kreska u stóp) i widzi tylko przed sobą, w kącie 90°; tuż obok, do 2 pól, widzi i słyszy wszystko. Obrót kosztuje 1 PD za 45° (prawy przycisk). Żołnierza można więc podejść od tyłu: ogłuszenie od tyłu jest dużo łatwiejsze. Kto ma więcej PD, strzela pierwszy: cel, który widzi strzelca i ma więcej PD, odpowiada ogniem, zanim padnie strzał. Kto zachował połowę PD, strzela też do wroga, który wejdzie mu w pole widzenia. **W:** w panelu to liczba wrogów, których widzi wybrana postać.

## Broń

Pistolet Vis ma magazynek na 8 naboi, Sten na 32 i może strzelać serią (3 pociski, 8 PD). Odkryta postać przeładowuje przyciskiem **ŁADUJ** (4 PD). Żołnierze klękają do strzału z daleka i odwracają się na hałas.

## Kontrole

Patrol zatrzymuje przechodnia stojącego obok. Szansa przejścia zależy od papierów, a rewizja może znaleźć broń

# Działania

| | |
|---|---|
| **Szybki / celowany** | Pierwsze kliknięcie włącza celowanie z linią strzału i szansą trafienia, następne przełącza rodzaj strzału. |
| **Klęknij** | Celniej, ale wolniej. |
| **Rzuć kamień** | Hałas odciąga patrol bez alarmu. |
| **Ogłusz** | Kliknij żołnierza obok: cicho, bez strzału. Leżący się ocknie, a znalezione ciało podnosi alarm. |
| **Podnieś** | Broń pokonanego żołnierza (w karcie postaci). Karabin widać z daleka. |
| **Opatrz** | Rana odbiera 2 PD. Opatrunek przywraca zdrowie i PD. |
| **Przekaż** | Irena może oddać meldunek komuś obok. |

**Ogień z zaskoczenia:** kto skończy turę z połową PD, strzeli do wroga, który się pokaże. **Morale:** śmierć towarzysza albo rana może roztrzęść, czyli dać tylko połowę PD w następnej turze. Wilk, dowódca osłony, uspokaja ludzi w pobliżu.




*Ogłuszony żołnierz leży na bruku, a jego broń zostaje obok.*

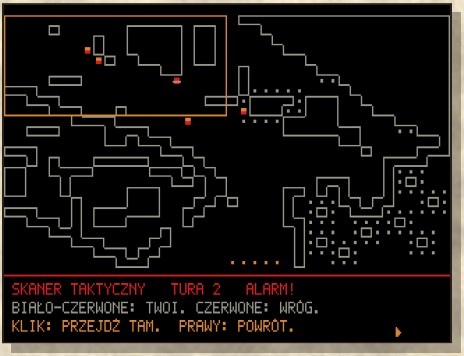
# Alarm i ulica

Po alarmie patrole idą na jego miejsce i ścigają odkrytych, a ciężarówka przywozi posiłki. Tramwaj jeździ po torach i nie ruszy, gdy ktoś stoi na szynach.

**Przechodnie** mogą zginąć od zabłąkanej kuli. Cywil zabity naszą ręką obniża ocenę akcji. Po alarmie ulica pustoszeje.

**Meldunek jest przedmiotem.** Gdy niosący padnie, meldunek leży na ulicy. Jeśli pierwszy podejdzie do niego żołnierz, akcja przepada.

**Skaner taktyczny (M)** pokazuje całą ulicę: swoich, wrogów, meldunek i broń na ziemi. Kliknięcie przenosi tam widok.




*Skaner taktyczny.*



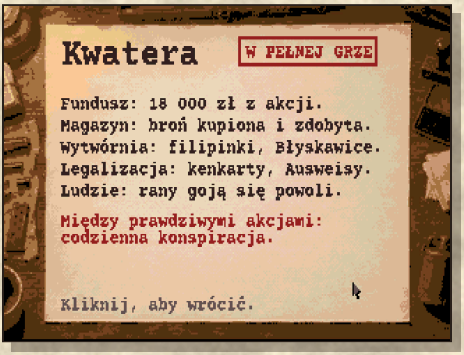

*Karta postaci: wyposażenie, rany, teren.*

# Po akcji i dalej

Po akcji czeka karta z prawdziwą historią: łączniczki, kenkarty i prasa podziemna. W teczce jest też ekran **Tło historyczne** o Warszawie 1942. Na koniec są napisy z muzyką Chopina.

## Pełna gra

Prawdziwe akcje podziemia w kolejności historycznej, z porównaniem wyniku gracza z historią. Między nimi oddział wykonuje codzienne zadania konspiracji, które zasilają **kwaterę**: fundusz, magazyn, podziemną wytwórnię, legalizację dokumentów i ludzi, których rany goją się między akcjami.




*Kwatera: zapowiedź pełnej gry.*




*Karta historyczna po akcji.*

# Twórcy

**Pomysł, scenariusz, cel edukacyjny i głos lektora:** Grzegorz Gałęzowski.

**Narzędzia AI:** kod i teksty powstały z Claude Code, a grafiki z Codexa, pod kierunkiem autora. Bez programisty i grafika jedna osoba nie opowiedziałaby tej historii na komputerach 16-bitowych.

**Muzyka:** F. Chopin, Nokturn cis-moll B.49, wyk. Frank Levy (Musopen, domena publiczna). **Efekty:** nagrania CC0 z Freesound.org. **Czcionki:** Courier Prime (SIL OFL), Special Elite (Apache 2.0).

Misja i bohaterowie dema są fikcyjni. W grze nie ma symboli nazistowskich ani komunistycznych.

Gra jest hołdem dla ludzi Polskiego Państwa Podziemnego. Jest dla młodych graczy, którzy przy prawdziwym sprzęcie z epoki mają poznać historię nieobecną w grach.



*„Halo, halo. Mówi Londyn.”*