

## **RIM: Battle Planets ( w wersji polskiej „RIM: Wojna o planetę”)**

### **PEŁNA WERSJA POLSKA**

Kosmiczna strategia turowa w pełnej wersji! Zmierz się z wyzwaniami, które staną przed załogą statku Solarius, przemierzającego odległe zakątki Kosmosu. Futurystyczne jednostki bojowe, niezwykli przeciwnicy, ciekawa fabuła i w pełni trójwymiarowa grafika - to tylko niektóre zalety RIM! Możliwa jest także gra w trybie multiplayer!

Na początku gry warto skorzystać z kilkuczęściowego samouczka, dzięki któremu poznasz podstawowe możliwości gry, sposoby kontrolowania jednostek, rodzaje ataku i typowe sytuacje bitewne. Samouczek jest celowo uproszczony, w trakcie właściwej gry spotkasz znacznie bardziej interesujące sytuacje!

Podstawowe sterowanie grą jest proste. Umieszczenie kursora myszy przy jednym z brzegów ekranu spowoduje przesunięcie widoku na obszar gry w odpowiednią stronę. Przy wciśniętym prawym przycisku myszy możemy obracać widok na teren gry (ruch myszy lewo-prawo) lub go przesuwając (ruch góra-dół).

Gra podzielona jest na tury, z których każda składa się z 3 faz: ruchu, ataku i gry. W fazie ruchu gracz może przemieszczać swoje jednostki, zajmując najlepsze pozycje do ataku lub wykonania misji. Następną jest faza ataku, w której gracz wybiera atakujące jednostki i cele ataku.

### **Ruch**

Po kliknięciu wybranej jednostki wyświetlany jest jej zakres ruchu (zaciemnione pola) oraz możliwy obszar ataku (otoczony niebieską linią). Jeśli klikniemy jednostkę wroga, zobaczymy tylko jego obszar ataku (oznaczony linią czerwoną). Klikając wybrany punkt wewnątrz zaciemnionego obszaru wydajemy rozkaz ruchu jednostki. Uwaga! Raz poruszona jednostka nie będzie mogła już zmienić swojego położenia aż do następnej tury. Należy więc uważnie wyznaczać ruch oddziałów.

Aby lepiej wybrać miejsce, do którego przemieścimy jednostkę, można przesuwać kursor myszy wewnątrz zaciemnionego obszaru. Niebieska linia będzie wskazywać obszar ataku dla danego punktu docelowego. To bardzo ważna informacja – zasięg strzału będzie zmieniać się w zależności od wzajemnych ustawień jednostek i ukształtowania terenu.

Nie należy zbyt długo zwlekać z ruchem – przeciwnik może poruszyć się pierwszy. Oczywiście, w pewnych sytuacjach warto poczekać, aż przeciwnik wykona swój ruch (aby np. wziąć jego jednostki w krzyżowy ogień). W innych lepiej szybko poruszyć swoje jednostki i zakończyć fazę ruchu (np. podczas odwrotu).

### **Atak**

Po zakończeniu fazy ruchu wciśnij [Enter] na klawiaturze numerycznej lub użyj przycisku w lewym dolnym rogu ekranu, aby przejść do fazy ataku. Możesz teraz wydać każdej jednostce rozkaz ataku, klikając ją, a następnie cel strzału. Dany

oddział może zaatakować tylko raz w ciągu tury. Możesz także dwukrotnie kliknąć swoją jednostkę (jeśli widoczny jest nad nią pulsujący zielony kwadrat) – w ten sposób pozbawisz ją możliwości ataku, ale za to uruchomisz dodatkową osłonę. Wciśnięcie klawisza [Enter] na klawiaturze numerycznej lub przycisku w lewym dolnym rogu ekranu spowoduje przejście do fazy gry.

W fazie gry następuje rozstrzygnięcie skutków wszystkich ataków. Nad trafionymi jednostkami pojawią się liczby informujące o wielkości zadanych obrażeń. Stan jednostki jest widoczny także na wyświetlanym pod nią pasku obrażeń – im większa część paska ma kolor czerwony, tym większe obrażenia otrzymał oddział.

## Klawiszologia

[F1] – pomoc  
[F2], [M] – okno z opisem misji  
[F3], [I] – informacje o wybranej jednostce  
[F4], [V] – widok jednostki  
[F5] – ulepszenia dostępne dla jednostki  
[F6] – statystyki  
[F9] – wczytanie gry  
[F10] – zapisanie gry  
[F11] – szybkie wczytanie gry  
[F12] – szybki zapis  
[Enter] (na zwykłej klawiaturze) – okno rozmów (w trybie mutliplayer)  
[PgUp] – oddalenie kamery  
[PgDn] – przybliżenie kamery  
[Esc] – menu główne  
[Ctrl] – zmiana kąta widzenia kamery  
[Enter] (na klawiaturze numerycznej) – następna faza  
[Tab] – informacje o graczach (w trybie multiplayer)  
[Spacja] – anuluj wybór jednostki  
[Shift] – zasięg ataku bieżącej jednostki dla pola pod kursorem  
[Shift N] – wybierz dowolną następną jednostkę  
[N] – wybierz następną jednostkę  
[B] – podświetl aktywną jednostkę  
[H] – ustaw kamerę w kierunku północnym  
[S] – pokaż wszystkie paski stanu  
[U] – opis jednostki  
[P] – pauza  
[Backspace] – mapa  
[T] – następny przeciwnik

Po więcej informacji odsyłamy do znajdującej się na naszym krążku pełnej polskiej instrukcji do gry w formacie PDF (do odczytu potrzebny będzie zainstalowany Adobe Acrobat Reader).

Poniżej „sprawy techniczne...”:

RIM Battle Planets  
Wersja polska  
Kwiecień 2002

-----

1. Wymagania systemowe
2. Odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania
3. Pomoc techniczna

## 1. Wymagania systemowe

=====

Minimalne:

System: Windows(r) 95/98/ME/2000/XP  
Procesor: Pentium II 300 MHz  
Pamięć: 64 MB RAM  
Grafika: karta graficzna 3D 16 MB RAM  
CD-ROM: 8x  
karta dźwiękowa zgodna z DirectX (tm) 8.0  
Dla trybu wieloosobowego: karta sieciowa (sieć lokalna) lub modem 28.8 bps (Internet)

Zalecane:

System: Windows(r) 95/98/ME/2000/XP  
Procesor: Pentium III 450 MH  
Pamięć: 128 MB RAM  
Grafika: karta graficzna 3D 32 MB RAM  
CD-ROM: 32x CD-ROM  
karta dźwiękowa zgodna z DirectX (tm) 8.0 .  
Dla trybu wieloosobowego: karta sieciowa (sieć lokalna), łącze DSL lub lepsze (Internet)

## 2. Odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania

=====

Pytanie: Dym pochodni pozycyjnej jest widoczny PRZEZ jednostki, gdy na przykład stoi na niej czołg.

Odpowiedź: Nie jest to błąd programu. Pochodnia jest widoczna, ponieważ oznacza ważne pozycje, które częściowo zostały zajęte przez jednostki nie wyznaczone do zajęcia oznakowanego miejsca. Gdyby takie pojazdy zasłaniały flary, mógłbyś nie zauważyć celu misji, gdyby na przykład na pochodni stała duża jednostka i całkowicie zasłaniała dym.

Pytanie: Zamiast okienka "Informacje o jednostce (nad którą znajduje się

kursor)", wywoływanego klawiszami F3 lub I widać tylko obracający się trójwymiarowy model jednostki.

Odpowiedź: Może się to wydarzyć przy włączonym wygładzaniu krawędzi niepoprawnie przeprowadzanym przez kartę graficzną. Problem może rozwiązać zainstalowanie nowego sterownika karty graficznej, jeśli jednak operacja ta nie wyeliminuje problemu, należy wyłączyć wyrównywanie krawędzi w menu "Ustawienia gry".

Pytanie: W trybie 32 bitowym (TrueColor), nie są wyświetlane oznaczenia zasięgu "Ruchu" i "Ataku" (czerwone i niebieskie linie).

Odpowiedź: Zredukuj głębię kolorów do 16 bitów. W razie konieczności zainstaluj nowe sterowniki.

Pytanie: Siła ataku jednostki spada, mimo że wciąż widać symbol "Broń" (+).

Odpowiedź: Wynika to z faktu, że siła ataku oceniana jest na podstawie uszkodzeń jednostki, zaś symbole pokazują tylko, czy uzbrojenie działa, czy też jest już całkowicie zniszczone. Aby dowiedzieć się, jaka jest bieżąca skuteczność uzbrojenia jednostki, musisz otworzyć okienko "Informacje o jednostce (pod kursorem)", wywoływanego klawiszami F3 lub I. Pasek pod symbolem - jeśli jest czerwony i dotyka symbolu - pokazuje również spadek siły ataku. Odnosi się to również do innych symboli, np. "Ruch".

Pytanie: Gra została uruchomiona, ale nic się nie dzieje, ale menu startowe, intro, okna ustawień i trybu wieloosobowego działają!

Odpowiedź: Możliwe, że oprogramowanie i sterowniki starej karty 3D, której już nie ma, są wciąż zainstalowane. Aby to naprawić:

1. Wejść do Start -> Ustawienia -> Panel sterowania -> Dodaj/Usuń programy. Tam znajdziesz oprogramowanie starej karty 3D. Kliknij "Usuń", aby je usunąć.
2. Jeśli problem nie został usunięty, w przypadku starszych wersji Windows (95/98/ME) uruchom komputer ponownie i naciśnij F8, zanim uruchomi się Windows. Wybierz pozycję "Tryb awaryjny". Po załadowaniu systemu idź do: Start -> Ustawienia -> Panel sterowania -> System. Wybierz "Menedżer urządzeń" i tu usuń nieużywane sterowniki karty graficznej.

### 3. Pomoc techniczna

=====

Mimo że nasze płyty CD i programy są produkowane i testowane jak najprecyzyjniej i najdokładniej, nie możemy w pełni zapobiec problemom, które mogą pojawić się na niektórych komputerach i w niektórych okolicznościach. W przypadku wystąpienia jakichkolwiek problemów radzimy najpierw:

A. Upewnić się, że komputer spełnia wymagania sprzętowe

B. Sprawdzić, czy na Twoim komputerze został zainstalowany aktualny DirectX (jeśli nie, można go zainstalować z płyty, korzystając z opcji Instalatora)

C. Sprawdzić, czy na Twoim komputerze zostały zainstalowane aktualne sterowniki kart graficznej i dźwiękowej (jeśli nie, proszę ściągnąć aktualne sterowniki ze stron producentów chipsetów kart i zainstalować je).

D. Zapoznać się z pytaniami i odpowiedziami zawartymi w pt. 2 tego pliku.

Jeśli nie udało Ci się samodzielnie poradzić sobie z występującymi problemami, nie wahaj się i skontaktuj się z naszym działem pomocy technicznej, dzwoniąc pod numer 22 / 666 19 66 lub wysyłając e-maila na adres <pomoc@lemon-interactive.pl>. Twoje zgłoszenie zostanie przyjęte szybciej, jeśli dostarczysz naszej firmie następujących informacji: :

- \* Nazwę i oznaczenie szybkości twojego procesora
- \* Pojemność pamięci RAM Twojego komputera
- \* Dokładną wersję systemu operacyjnego, którego używasz
- \* Dokładne nazwy karty graficznej i muzycznej
- \* i, rzecz jasna, dokładny opis problemu, z którym się borykasz.

Dodatkowe informacje można znaleźć na witrynie firmy Lemon Interactive (<http://www.lemon-interactive.pl>) lub na witrynie gry (<http://www.rimthegame.de>; tylko w języku niemieckim).

ŻYCZYMY MIŁEJ ZABAWY!

RIM (C) 2001 TriNode Entertainment GmbH (<http://www.trinode.de>)  
Wersja polska (C) 2002 Lemon Interactive sp. z o.o.