



**WOJNA O PLANETĘ**

**PODRĘCZNIK DO GRY**

---

## SPIS TREŚCI

PROLOG	4
WYMAGANIA SYSTEMOWE	4
INSTALOWANIE I ODINSTALOWYWANIE GRY	5
ROZPOCZYNIANIE GRY I USTAWIENIA	6
PIERWSZA GRA	7
KAMPANIA	11
OBŚLUGA GRY	12
KILKA PORAD	14
WCZYTYWANIE I ZAPISYWANIE	26
ROZGRYWKA W TRYBIE WIELOOSOBOWYM	27
RASY	30
PIERŚCIEŃ ZEWNĘTRZNY	31
PODSTAWOWE INFORMACJE O ŚWIECIE GRY	32
AUTORZY	36
POMOC TECHNICZNA	38

## **PROLOG**

Wojna galaktyczna, jak większość wojen w przeszłości, jak i te nierozegrane jeszcze bitwy w przyszłości – była walką o władzę... władzę nad praprawną technologią STARYCH. Pozostały po nich zdumiewające maszyny i wiedza techniczna, całkowicie obca licznym rasom galaktyki. Ślady STARYCH prowadziły do PIERŚCIENIA ZEWNĘTRZNEGO.

Dziś REYOWIE, rasa ludzka, postanowili objąć w posiadanie te pozostałości, wysyłając w ten region galaktyki tajną misję zwiadowczą. Jako Max Adamski, uparty, acz ludzki oficer przeżyjesz jeżdżąc włoś na głowie doświadczenia i ludzkie dramaty na RSS SOLARIUS. Podczas czekających Cię misji będziesz odpowiedzialny za ludzi, wyposażenie i komandosów. Będziesz wydawać im rozkazy. Od ciebie zależy sukces lub porażka przedsięwzięcia. Do dzieła!

## **WYMAGANIA SYSTEMOWE**

### ***Minimalne***

**System:** Windows® 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™ 8.0

**Dla trybu wieloosobowego:** karta sieciowa (sieć lokalna) lub modem 28.8 bps (Internet)

### ***Zalecane***

**System:** Windows® 95/98/ME/2000/XP

**Procesor:** Pentium III 450 MHz

**Pamięć:** 128 MB RAM

**Grafika:** karta graficzna 3D 32 MB RAM

**CD-ROM:** 32x CD-ROM

**Karta dźwiękowa:** zgodna z DirectX™ 8.0.

**Dla trybu wieloosobowego:** karta sieciowa (sieć lokalna), łącze DSL lub lepsze (Internet)

## **INSTALOWANIE** **I ODINSTALOWYWANIE GRY**

### ***Instalacja***

Włóż płytę CD do czytnika. Po chwili powinna się pokazać plansza powitalna, umożliwiająca instalację gry. Jeśli tak się nie stało, musisz uruchomić instalator samodzielnie. Otwórz „Mój komputer”, następnie kliknij dwukrotnie na ikonie napędu CD-ROM, aby zobaczyć zawartość płyty. Następnie kliknij dwukrotnie na ikonie podpisanej „Autoplay.exe”. Kiedy pojawi się menu startowe gry RIM wybierz pozycję „Instaluj grę”, po czym postępuj zgodnie z pojawiającymi się na ekranie poleceniami.

Po zainstalowaniu, grę uruchamia się poprzez menu startowego gry RIM, które wywołuje się z menu „Start” lub klikając dwukrotnie na skrócie zainstalowanym na pulpicie.

### ***DirectX™***

Do uruchomienia gry niezbędny jest pakiet DirectX (TM) w wersji 8.0 lub wyższej. Jeśli program nie uruchamia się i wyświetla informację o błędzie, musisz zainstalować ten pakiet, na przykład z płyty z grą RIM. Możesz skorzystać z menu, który pojawi się po włożeniu płyty do napędu.

### ***Usuwanie gry z komputera***

Aby usunąć grę ze swojego komputera, wybierz odpowiedni skrót w menu „Start”, w folderze RIM. Drugi sposób jest następujący: otwórz „Panel Sterowania”, wybierz „Dodaj/Usuń Programy”, a następnie wybierz z listy programów pozycję RIM, kliknij „Dodaj/Usuń” i postępuj zgodnie z pojawiającymi się poleceniami.

## **ROZPOCZYNIANIE GRY I USTAWIENIA**

Po zainstalowaniu gry RIM możesz uruchomić grę klikając na pozycji RIM w menu „Start” lub na ikonie umieszczonej na pulpicie, co spowoduje załadowanie menu startowego gry RIM. Możesz też włożyć płytę CD do napędu i skorzystać z menu autostart ładowanego automatycznie z płyty.

### **Menu autostart**



To menu pokazuje się, jeśli uaktywniona jest funkcja autostart naszego napędu CD-ROM.

**Start RIM** – kliknij tu, by uruchomić grę RIM.

**Instaluj grę** – kliknij tu, by zainstalować grę.

**Instaluj DirectX** – wybranie tej pozycji instaluje w naszym systemie pakiet DirectX 8.0. Nie jest to konieczne, jeśli został on wcześniej zainstalowany w twoim komputerze.

**Przeczytaj Read Me** – kilka przydatnych informacji o programie.

**Wyjście** – zamknięcie programu i powrót do Windows.

### **Menu RIM**



**Uruchom nową grę** – kliknij tu, by rozpocząć nową grę lub kampanię. To typowy wybór dokonywany przy uruchamianiu gry.

**Kontynuuj** – kliknij tu, by wczytać zapisaną grę – przeniesiesz się automatycznie do menu wczytywania.

**Tryb wieloosobowy** – uruchamia tryb wieloosobowy. Tutaj możesz wybrać tryby i opcje.

**Ustawienia gry** – tutaj możesz zmienić ustawienia dźwięku i grafiki (patrz dalej).

**Wyjście** – umożliwia zamknięcie programu i powrót do Windows.

### **Ustawienia**

W menu Ustawienia gry znajdują się trzy menu podrzędne:

**Dźwięk, Grafika i Opcje**

### **Dźwięk**

Służy do kontrolowania poziomu dźwięku i uruchamiania opcji dźwięku trójwymiarowego. Uwaga! RIM korzysta również z ustawień dźwięku systemu Windows. Jeśli nie zauważasz żadnej różnicy mimo zmiany ustawień, sprawdź ustawienia Windows.

### **Grafika**

Dostępne opcje:

**Karta graficzna** – jeśli twój komputer wyposażony jest w jedną z tych dwóch kart graficznych, możesz wskazać tę, z której RIM ma korzystać. W większości przypadków nic nie musisz tu zmieniać.

**Rozdzielczość** – tutaj możemy zmienić rozdzielczość, w jakiej będzie wyświetlana grafika gry. Jeśli masz mniejszy monitor, starszą kartę graficzną lub wolny procesor, zalecamy ustawienie niższej rozdzielczości.

**Głębina koloru** – niższa głębina koloru może spowodować zakłócenia, na przykład przy wyświetlaniu tekstur nieba. Sprawdź w instrukcji twojej karty graficznej jakie są najlepsze ustawienia.

**Poziom szczegółowości tekstur** – tutaj wybierasz jakość tekstur, jakie mają być wyświetlane na ekranie. Im mniej wymagające ustawienia, tym szybciej gra będzie działała.

### **Opcje**

W menu podrzędnym „Opcje” można znaleźć ustawienia pozwalające zmienić prędkość obrotu kamery, prędkość przewijania mapy, zasięg znaczników zasięgu ruchu i tym podobne opcje związane z interfejsem gry.

## **PIERWSZA GRA**

Na pewno chciałbyś już spróbować stoczyć pierwszą partię. Proszę bardzo! Proponujemy zacząć od samouczka. Poniżej znajdziesz opis kilku funkcji, z jakimi zetkniesz się w pierwszym rzędzie.

### **Informacje o planie bitwy – szybki start**

Kiedy wskażesz pojazd kursorem, zobaczysz kilka informacji na jego temat. Żółty pasek strat pod pojazdem powie ci o jego stanie. Niebieski obrys wyznacza zasięg ognia twojej jednostki – możesz ostrzelać wroga, gdy znajduje się na zaznaczonym terenie. Ciemnoszara strefa określa potencjalny zasięg ruchu pojazdu – kliknij na tym obszarze, a pojazd uda się wybraćne miejsce, wskazane kursorem. Jeśli wskażales kursorem wroga jednostkę, zobaczysz tylko czerwoną strefę oznaczającą zasięg ognia nieprzyjaciela.

Pod paskiem zniszczeń znajdziesz więcej symboli – na razie o nich zapomnij. Gdy przesuńiesz pojazd, na chwilę zostanie unieruchomiony – stanie się ciemniejszy i pojawi się na nim symbol oznaczający, że zakończyła się dla niego faza ruchu.

*Rozpocznij misję treningową i spróbuj przemieścić kilka jednostek na próbie!*

## Rundy i fazy gry

Rozgrywka składa się z następujących po sobie tur. Każda runda jest podzielona na trzy fazy: Ruchu, Ataku i Gry. Są one wykonywane sekwencyjnie, to znaczy następują one po sobie w tej samej kolejności w każdej turze (i tak w kółko). Pierwsza jest Faza Ruchu, w której na pewno się znalazłeś po rozpoczęciu jakiejś misji.

### Faza Ruchu



W Fazie Ruchu możesz przemieszczać jednostki, po kolei wybierając te, które chcesz przesunąć na żądane miejsca (możesz przemieszczać tylko jedną na raz). W trybie pojedynczego gracza czas do namysłu jest nieograniczony. Gdy wszystkie pojazdy zajmą wybrane przez Ciebie pozycje lub gdy po prostu zdecydowałeś, że zajmują już optymalne pozycje, kliknij symbol końca tury w lewym dolnym rogu lub naciśnij ENTER, by przejść do następnej fazy. Faza Ruchu zostanie teraz zamknięta.

### Faza Ataku



Po Fazie Ruchu następuje faza ataku, podczas której wydajesz komendy bojowe i przeprowadzasz akcje. Teraz możesz zaatakować wszystkie jednostki wroga. Po wybraniu własnej jednostki pojawi się niebieska strefa zasięgu jej broni – możesz zaatakować każdą wrogą jednostkę w obrębie tego pola. Każda jednostka może przeprowadzić tylko jeden atak na turę. Kliknij symbol w lewym dolnym rogu ekranu, aby zakończyć Fazę Ataku.

### Faza Gry



Teraz następuje rozstrzygnięcie, czyli wykonanie rozkazów ataku wydanych w poprzedniej turze, jak również eliminacja zniszczonych jednostek. Wszystkie bitwy są jednocześnie podsumowywane. Wznoszące się nad trafionymi jednostkami liczby informują o zadanych stratach.

W tym momencie runda się kończy i rozpoczyna następna, oczywiście od kolejnej Fazy Ruchu. Uwaga! Na początku fazy ruchu przez chwilę wyświetla się animowany niebieski symbol, który oznacza, że system sztucznej inteligencji analizuje sytuację. Czas reakcji wydłuża się na większych mapach i wolniejszych systemach, choć staraliśmy się maksymalnie zoptymalizować tę procedurę.

### Małe i duże okno informacyjne



Małe okienko pojawia się automatycznie w prawym dolnym rogu, gdy przesuwasz kursor nad jednostką. Duże okno pokazuje się, gdy wskażesz jednostkę kurosem i naciśniesz klawisz „I”.

W trybie kampanii wszystkie informacje na temat wybranej jednostki przeciwnika zostaną pokazane dopiero, gdy dokładnie sprawdzisz tę jednostkę (dokonasz rozpoznania bojem). W innym przypadku wyświetlone zostaną tylko takie informacje, jakie posiadasz. Warunki ujawnienia innych wiadomości zostały opisane poniżej (patrz: Śledzenie). Elementy nieznacone są oznaczone znakami zapytania.


W trybie wieloosobowym pokazywane są zawsze wszystkie informacje o jednostkach. Znajdziesz tu następujące informacje:


**Nazwa jednostki** – opisuje jednostkę na polu bitwy z punktu widzenia REYÓW, w ich języku (na potrzeby gry podpisy jednostek zostały zmienione na angielski). Nazwa ta jest widoczna przez cały czas, zawsze w kolorach gracza.


**Tarcza Ochronna** – tarcza określa system obronny. Informacja ta zostanie wyświetlona dopiero po udanym ataku na jednostkę. Więcej informacji o tarczach znajdziesz dalej.

**Ruch** – zasięg ruchu nieprzyjemnej jednostki zostanie odkryty, kiedy zakończy ona ruch w polu, które już zbadaleś.

**Broń** – znajdziesz tu opis broni, potencjalne zastosowanie i zasięg. Aby odkryć jej cechy, musisz stać się celem ataku tej jednostki. Sposoby ataku bronią:

 **Atak promienisty** – broń atakuje otaczające pola (tj. działa na polach sąsiadujących z polem będącym celem ataku). Jeśli nie widzisz tego symbolu, dana jednostka nie może przeprowadzić ataku promienistego.

 **Atak ziemia-powietrzne, powietrze-powietrze** – broni tak oznaczonych używaj przeciwko jednostkom latającym. Jeśli nie widzisz tego symbolu, ta konkretna jednostka nie może atakować jednostek latających.

 **Atak ziemia-ziemia, powietrze-ziemia** – jak sama nazwa wskazuje, broń ta może służyć do ataków na cele naziemne, budynki i inne obiekty. Jeśli nie widzisz tego symbolu, jednostka nie może atakować celów naziemnych.



Pasek z lewej strony (niewidoczny na tym przykładzie) wskazuje poziom zdobytego doświadczenia. Każdy pasek wskazuje liczbę zdobytych punktów doświadczenia. Liczbę zdobytych punktów te możesz sprawdzić w oknie informacyjnym jednostki.

## Poziom trudności



W grze dostępne są trzy poziomy trudności: „Łatwy”, „Normalny” i „Trudny”. Gra uruchamia się automatycznie w trybie „Normalny”. Gdy wybierzesz opcję „Łatwy”, będziesz dysponować większą siłą ognia od swoich przeciwników. W poziomie „Trudnym” twój czas jest ograniczony, stosownie do liczby jednostek. Pamiętaj, że poziom trudności możesz ustawić tylko w pierwszej rundzie. Podczas gry nie będziesz mógł go zmienić.

## Misje

Podczas gry Twoim zadaniem będzie wykonywanie różnych misji – Twój sukces zależy tylko od tego, czy wypełnisz postawione przed Tobą warunki. Aby wyświetlić okno z celami misji, naciśnij klawisz „M”. W górnej części ekranu wyliczone zostaną wszystkie zadania, jakie bezwzględnie musisz wypełnić, aby zakończyć misję (cel główny). W drugiej części wymieniono mniej ważne zadania – gdy wypełnisz któreś z nich, otrzymasz premię (cel drugorzędny).

## Ładowanie i zapisywanie

Gra zapisywana jest automatycznie po każdej Turze. Zostanie ona automatycznie zastąpiona przez kolejną zapisywaną automatycznie grę. Możesz jednak stworzyć własną automatycznie zapisywaną grę, która nie będzie zastępowana.

## Co dalej?

Liznałeś trochę wiadomości o tej grze. RIM oparta jest na bardzo prostych rozkazach, głównie ruchu i ataku. Ale w RIM pozwala na znacznie więcej – to bardzo złożona gra strategiczna.

*Podczas misji zawsze pamiętaj, że do celu wiedzie więcej niż jedna droga! Możesz używać skrajnie różnych strategii, a jedna z nich poprowadzi cię do zwycięstwa!*

## Kampania

Kampania to losy RSS SOLARIS w PIERŚCIENIU ZEWNĘTRZNYM. Jeśli zapoznałeś się już z instrukcją i przeszedłeś przez misje treningowe, wybierz w menu myszką kampanię i naciśnij „Uruchom grę”. Ujrzyś teraz pierwszą wstawkę filmową, przedstawiającą statek SOLARIUS zbliżający się do planety RAJ.

Po jej zakończeniu rozpocznie się właściwa rozgrywka. Zobaczysz teraz przed sobą mapę, a na niej swoje oddziały – głównie małe jednostki zwiadowcze, czołgi SKAUT i kilka bezzałogowych pojazdów zwiadowczych. Oraz ładownik, który przeniósł wszystkie widoczne jednostki z macierzystego statku na planetę. Misja rozpoczyna się w momencie lądowania, tuż po rozładunku pojazdów.

## Cele misji

W tej i następnych misjach, jak wspominaliśmy, aby osiągnąć sukces będziesz musiał wypełnić cele misji. Zaraz po rozpoczęciu misji albo w chwili, gdy cele misji ulegną zmianie, w lewym dolnym rogu zaczyna migać przycisk pozwalający zobaczyć panel z opisem celów misji (zobacz zrzut ekranowy). Potem zawsze możesz je sobie przypomnieć, naciskając klawisz „M”, co ponownie otworzy to samo okienko.



W górnej części są wymienione wszystkie cele, które musisz wypełnić, by ukończyć misję. Kolejność ich realizacji nie jest ważna, chyba że zaznaczono to w liście. Aby ułatwić ci znajdowanie drogi, na mapach będą rozmieszczane znaczniki w postaci kolorowych pochodni.

W dolnej sekcji okna są czasem wymieniane dodatkowe cele. Nie są to zadania najważniejsze (można ich nie wykonać a misja i tak zostanie zaliczona), ale ich wykonanie może Ci dostarczyć istotnych informacji na temat przeciwnika... oraz kilka niespodzianek:-). W większości przypadków każde wypełnione zadanie drugorzędne dodaje punkty do poziomu doświadczenia.

*Spróbuj skupić się na celach twojej misji, a nie na niszczeniu sił wroga podczas bitwy.*

## Rozgrywka

Teraz widzisz powierzchnię planety Raj... wygląda na nadającą się do zamieszkania, ale nie widać żadnych form życia. Skanery znalazły jednak ślady obcych organizmów, które wolą chyba pozostawać w ukryciu. Teraz ty przejmujesz kontrolę nad tymi jednostkami.

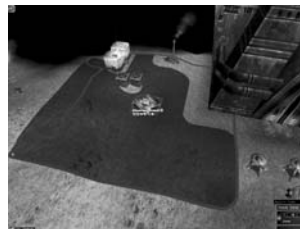
## Obsługa GRY

Większość czynności w grze wykonuje się za pomocą myszki i wszystkie najważniejsze akcje możesz przeprowadzić przy pomocy kilku kliknięć. Przy pomocy prawego przycisku kontrolujesz perspektywę – wciśnij go i przesuвай myszą w lewo lub prawo. Myszą przewijasz też widoczny na ekranie wycinek mapy, przysuwając kursor do krawędzi ekranu i ciągnąc w danym kierunku.

Większość mapy zasłania tzw. mgła wojny, która nie pozwala Ci zobaczyć terenów pozostających poza zasięgiem widzenia Twoich jednostek. Aby zobaczyć, co tam się dzieje musisz przetrzucić swoje jednostki dalej.

## Informacje

Gdy ustawisz kursor myszy na jednostce i naciśniesz lewy przycisk myszy, jednostka zostanie wybrana. Jednocześnie pojawi się ramka z różnymi symbolami, które przedstawiają potencjalne akcje, jakie oddział ten może przeprowadzić.



Poniżej jednostki znajduje się żółty pasek strat – pokazuje on stan jednostki. Im większe szkody, tym pasek staje się bardziej czerwony.

Niebieski obrys w pewnej odległości od pola zajmowanego przez jednostkę pokazuje zasięg ognia. Ciemnoszare pole wokół jednostki wyznacza zasięg ruchu. Jeśli klikniesz na jakiś punkt wewnątrz tej strefy, oddział tam się przemieści. Wraz z ruchem oddziału zmienia się pole widzenia. Po zakończeniu ruchu, oddział w danej turze już nie może się poruszać i dlatego zostaje zaciemniony.

W dolnym prawym rogu znajduje się małe okno informacyjne, o którym już wspominaliśmy, a poniżej paska strat kilka symboli. Oznaczają one zainstalowane w jednostce podzespoły i urządzenia. Więcej na ich temat znajdziesz dalej.

*Zastanów się dobrze, zanim wydasz rozkaz przemieszczenia się! Raz wydanego rozkazu nie można cofnąć!*

## Tury i fazy raz jeszcze

### Faza Ruchu

Każda runda składa się z trzech Faz: w pierwszej fazie Adamski może dawać rozkazy swojej drużynie. Gdy wszystkie jednostki się przemieszczą lub gdy gracz jest gotowy, faza musi zostać zakończona.

### Faza Ataku

Po rozmieszczeniu jednostek na nowych pozycjach można wydawać rozkazy ataku i uruchomić ich specjalne funkcje. Teraz wszystkie wrogie oddziały w obrębie niebieskiej linii mogą zostać zaatakowane, przy czym a początku twoje oddziały nie mają wyznaczonych celów. Rozgrywając kampanię w fazie ataku zapoznasz się ze specjalną funkcją REYÓW. To Tarcze Ochronne. Każdy pojazd REYÓW posiada tę funkcję, z wyjątkiem Artylerii i Transporterów. Tarcz ratunkowych możesz użyć tylko raz podczas jednej misji. Jeśli podczas Fazy Ataku ustawisz kursor w kształcie strzałki na jednostce, pojawi się wirujący niebieski znak. Kliknij go lewym przyciskiem, aby aktywować tarczę i ponownie kliknij, by ją dezaktywować. Gdy tarcza jest aktywna, nad jednostką rozpościera się niebieski „parasol”.

## Faza Gry

W Fazie Gry następuje bitwa! Z transmisji radiowych dowiedziałeś się już, że nie jesteś sam. Na planecie Raj istnieje dziwna rasa potworów. Wyglądają na istotny inteligentne... nazywają się NURGOWIE.

Dowiedzmy się teraz czegoś więcej o Fazie Gry. Jeśli włączyłeś tarczę lub jeśli NURGOWIE pojawili się za szybko, zaraz przekonasz się, co wyróżnia tę fazę. Jak pewnie zauważyłeś, pojawiają się czarne paski w górnej i dolnej części ekranu, które oznaczają, że aktualnie gra nie reaguje na polecenia z klawiatury, gdyż pokazuje Ci rozstrzygnięcie wszystkich bitew.

Uwaga! Możesz być zaskoczony widząc dwie jednostki niszczące się nawzajem. W takim przypadku nie ma znaczenia, który z graczy jako pierwszy wydał rozkaz ataku.

*Przemyśl dobrze bitwę, zanim rozpoczniesz tę fazę – w tym czasie ani twoje jednostki nie będą atakować samodzielnie, ani ty nie będziesz mógł wyznaczać celów. A twoi przeciwnicy wciąż będą stwarzać mnóstwo problemów. Właśnie dlatego musisz skupiać się na swoim celu. Wszystkie bitwy są rozgrywane jednocześnie!*

## Kursor

W różnych fazach kursor będzie czerwony lub niebieski. Dzięki temu natychmiast wiesz, w której fazie się znajdujesz.

## Przechodzenie do następnej Fazy

Gdy zostaniesz pokonany, możesz zakończyć Fazę. W trybie pojedynczym, Faza zmienia się od razu, ale czasem musisz chwilę poczekać na ruch komputera. Gdy jesteś w trakcie przechodzenia do następnej fazy, nie możesz już tego przerwać. Aby uniknąć złych decyzji, nie możesz przechodzić do następnej fazy w pierwszych trzech sekundach poprzedniej.

## KILKA PORAD

Jako gracz dysponujesz dość dużą swobodą w kwestiach strategicznych, dzięki twoim jednostkom, ich specjalnym możliwościom operacyjnym i dodatkowym możliwościom (zależnym od jednostki). Aby się z nimi zapoznać, musisz krok po kroku przestudiować informacje o jednostkach powietrznych, atakach promienistych, punktach uderzenia, funkcjach specjalnych i tym podobnych

*Zawsze pamiętaj, że istnieje wiele sposobów na wypełnienie misji. Możesz zmylić przeciwnika, poświęcając jakąś swoją jednostkę, np. uszkodzoną. Co więcej, im więcej celów ma do dyspozycji twój wróg, tym mniejsze prawdopodobieństwo, że zaatakuje jakieś ważne jednostki. (Warto poświęcić pionka, żeby ocalić króla!)*

*Jeśli twój wróg posiada umiejętność Ataku Promienistego, trzymaj się możliwie blisko jego jednostek. Wówczas, aby zniszczyć twoje jednostki, będzie musiał zniszczyć również swoje!*

*Na pierwszej linii frontu zawsze korzystaj z jednostek, które są gorzej wyposażone (a tym samym mniej cenne). Nie atakuj wroga, który nie może wyrządzić ci szkody. To bardzo kuszące, ale w ten sposób możesz narazić powodzenie misji. Zawsze atakuj jednostki, które można szybko i ciężko uszkodzić. To często pomaga uniknąć walki z najpotężniejszymi jednostkami. Poza tym bardzo uważaj na zasięg ognia przeciwnika! Sprawdzaj to i wycofuj się poza zasięg ognia. Uważaj na jednostki, które jeszcze się nie przemieściły!*

## Pasek strat

Wytrzymałość jednostek i bieżący ich stan symbolizowany jest przez żółte pasków o różnej długości wyświetlane pod jednostkami (i ważnymi obiektami). Pasek skraca się od lewej do prawej, przy czym z prawej jest minimum wartości, z lewej maksimum. Każda jednostka (mogą to być nie tylko jednostki atakujące, ale także bunkry, zbiorniki, budynki i inne obiekty) ma ustaloną liczbę możliwych trafień. Jeśli wytrzymałość obiektu spadnie poniżej 1, został on zniszczony. Maksymalna liczba trafień, jakie może otrzymać jakikolwiek obiekt, wynosi 51. Trafienia w żaden sposób nie ograniczają funkcji jednostki. Informuj o nich symbole struktury (patrz niżej).

## Symbole struktury

Oznaczają one zainstalowane w jednostce podzespoły i urządzenia. Symbole przedstawiają takie elementy jak napęd, systemy broni, Tarcza Ochronna i systemy celownicze. Jeśli skracający się pasek wytrzymałości osiągnie jakiś symbol, symbol ten zmieni kolor na czerwony, a system reprezentowany przez ten symbol zostaje zniszczony lub poważnie uszkodzony (zależy od urządzenia).



Biorąc za przykład jednostkę REYÓW (patrz ilustracja), przyjrzyj się, jak działa system symboli podzespołów. Na przykładzie możesz zobaczyć symbole broni, które oznaczają, że broń znajduje się na zewnątrz jednostki i może zostać łatwo zniszczona.

## Ikony

**System napędu (strzałka)** – istnieją bardzo różne systemy napędu. Jeśli ten system zawiedzie, jednostka nie może się przemieszczać. Im więcej jest dostępnych symboli napędu, tym większy jest zasięg ruchu.

**Tarcza ochronna (kółeczko)** – jeśli tarcza zawiedzie, konsekwencje mogą być poważne. Im więcej dostępnych symboli, tym silniejsza obrona.

**Systemy broni (krzyżyk)** – jeśli uzbrojenie zostanie zniszczone, Twoje jednostki nie będą



mogły atakować i pozostaną bezbronne. Im więcej jednostka posiada symboli, tym większą ma siłę ataku.

**Wyposażenie celownicze (komputerek)** – zwiększa zasięg ataku. Jeśli zostanie zniszczone, zasięg ataku zmaleje.

**Funkcje specjalne (trójkącik)** – Ten symbol przedstawia dodatkowe funkcje specjalne, uniikatowe dla każdej rasy – na przykład REYOWIE mają tarcze ochronne, a SLAKZOWIE system teleportacji. Czasem jednostka ma kilka symboli tego samego typu. Oznacza to, że system może zostać łatwo uszkodzony, ale będzie przestawał działać etapami.

## Uszkodzenia struktury

Jeśli jest widoczny pojedynczy symbol, jego uszkodzenie (oznaczenie czerwonym kolorem) oznacza całkowitą klęskę (nie, nie Twoją, chodzi o system!). Dwa symbole oznaczają, że jeśli jeden z nich zmieni kolor na czerwony (zostanie zniszczony), to skuteczność całego systemu spada o połowę. Oto przykład – jeśli są dwa symbole i jeden z nich (powiedzmy symbol Ruchu) zostaje trafiony, zasięgu ruchu jednostki spada o połowę. Jeśli oba symbole świecą na czerwono, to pojazd stracił możliwość ruchu.

Jeśli przy jednostce nie ma żadnych symboli, nie oznacza to, że jednostka nie ma żadnych funkcji. Po prostu nie są one uwidocznione, gdyż poszczególnych podzespołów pojazdu nie da się ich zniszczyć inaczej, jak niszcząc go w całości. Jednostki bez symboli są więc najpotężniejsze i najmniej podatne na trafienie – nie można im uszkodzić wybranych podzespołów nie niszcząc ich całkowicie.

Podczas misji nie spuszczań oka z tych symboli. W ten sposób o wiele lepiej poznasz jednostki swoje i wroga, i nie będziesz musiał niszczyć bezbronnych jednostek (oprócz jednostek NURGÓW!)

Jednostki z wieloma symbolami mogą być znacznie osłabione poprzez zniszczenie kilku urządzeń i podzespołów, nawet jeśli nie będzie na to wskazywał ich pasek strat. Jeśli jednostka ma z lewej strony kilka symboli tarcz, pojedynczy atakujący nie będzie mógł jej zniszczyć. Ale jeśli tarcze zostały zniszczone przez zmasowany atak, nawet jeden przeciwnik ma pole do popisu. Ważne jest, żebyś pamiętał, które z twoich jednostek najskuteczniej przebijają się przez tarcze ochronne! Obserwuj również słabości własnych jednostek, nie tylko wrogich. Bombowce REYÓW wydają się bardzo silne. Ale nawet one mają swoją piętę Achillesową – trafione w zewnętrzny napęd szybko tracą swoją przewagę. Jeśli silnik całkowicie zawiedzie, ich zasięg Ruchu zostanie zmniejszony o połowę!

## Uzbrojenie

Mając za sobą liczne wyprawy galaktyczne, REYOWIE zyskali niezłe doświadczenie. Oddziały ich komandosów stoczyły wiele bitew i przekonały się, że podczas walki może pojawić się mnóstwo nagłych sytuacji związanych z różnicami rasowymi – dlatego zawsze towarzyszą im silnie uzbrojone jednostki. Oto opis podstawowych typów broni REYÓW:

**Pociski:** wyrzucane w kierunku celu po balistycznej trajektorii.

**Promienie energii:** promień wysyłany jest prosto z punktu A do B.

**Broń ponadwymiarowa:** pocisk pojawia się bezpośrednio w wyznaczonym celu.

**Broń obszarowa:** dany teren jest obejmowany działaniem broni.

## Pociski

To podstawowa broń. „Stoner” wyrzucane okrągłe, metalowe pociski uzbrojone w ładunki energetyczne lub plazmowe. Lecą do celu z różną prędkością, wybuchają przy zetknięciu z celem. Stonery mogą używać różnych typów pocisków.

**Stoner** – wybuch standardowy, bardzo skuteczny.

**Neutralizator** – powoli dezintegruje cel.

**Sun Stoner** – wyzwala wielką energię potencjalną w ułamku sekundy i przebijają tarcze.

## Promienie energii

To najpotężniejsza broń. Lecą prosto do celu, jednak ten musi być widoczny. Na rodzaj promienia wskazuje jego kolor. Niektóre wyglądają jak cienka smuga, inne jak szeroki promień światła.

## Broń ponadwymiarowa

Istnienie tej broni zostało wykryte całkiem niedawno. Jest ona skrajnie niebezpieczna. Trafia bezpośrednio w cel, nie zatrzymywana przez przeszkody. Przeciwno niej wykorzystuje się różne urządzenia zapobiegające. Korzysta z wyższych wymiarów (podobnie jak napęd rakietowy DUMOT). Z łatwością przechodzi przez góry, budynki i wiele Tarcz Ochronnych. Jednak żadna ze znanych ras nie wie zbyt dużo o innych wymiarach i to powstrzymuje je przed skonstruowaniem i masowym użyciem tej ostatecznej broni. W wyniku tego broń ponadwymiarowa zawsze stanowi wielkie zagrożenie. Jej użycie ogranicza wiele efektów ubocznych i usterek. Pola dywersyjne mogą zagłuszać lub blokować promienie. Jeśli tak się stanie, promienie wracają do jednostki, która je wyrzuciła, lub eksplodują w innym miejscu. Promień może być także „zpchnięty” w innym kierunku, gdzie eksploduje.

## Pola siłowe

Są to pola siłowe stawiane przez twoje jednostki. Wywołują efekty niszczące i zakłócenia. Mogą one wprowadzić zamieszanie w szeregach wroga lub całkowicie rozproszyć oddziały na dłuższy czas. Niektóre pola siłowe mogą być „zbierane” i łączone. Jednak inne pola siłowe mogą je neutralizować. Pola siłowe są niezbyt często spotykane, a REYOWIE ich nie używają.

## Zasięg broni

Zasięg broni jest zawsze wyrażany liczbą pól. Minimalny zasięg to jedno pole, nie ma wartości pośrednich. W niektórych typach broni istnieje zależność między siłą a zasięgiem. Oznacza to, że im na dalszą odległość strzelasz, tym słabszy jest efekt, i odwrotnie.

## Typy broni

### Broń palna (różne rasy)

Prosta, prymitywna broń na pociski odpalane przy pomocy splonki. Skuteczna wobec słabo opancerzonych jednostek. Może również uszkodzić niechroniony budynek. Z tej broni korzysta wiele ras, ponieważ jest łatwa do skonstruowania. Żaden z takich pocisków nie jest w stanie przebić Tarczy Ochronnej. ILB przeprowadziła kilka eksperymentów, aby ulepszyć tę broń, ale chociaż osiągnęli pewne rezultaty, wciąż jeszcze daleko jej do stania się podstawowym uzbrojeniem jednostek bojowych.

### Rakiety (różne rasy)

Nie może uszkodzić tarcz, ale niszczy słabo opancerzone pojazdy i niechronione budynki. Korzysta z niej wiele ras. Siła niszcząca jest wyższa niż w przypadku broni palnej, gdyż ładunki rakiet mogą zawierać różne niespodzianki. Oddziały desantowe z KSS KAJHAL stały się ofiarami tej broni. Jednostki zdążyły już ustawić pola ochronne i żołnierze wybuchli śmiechem, gdy odpalono w nich prymitywne rakiety. Jednak śmiech zamarł żołnierzom na ustach, gdy okazało się, że głowice rakiet zawierają silną broń ponadwymiarową. Sześć jednostek zostało błyskawicznie unicestwionych. Każdy dowódca powinien o tym pamiętać.

### Stoner (REYOWIE)

Stoner energetyczny przenosi ładunek energii do celu. W pancerzu celu wypalane są dziury, powoli, ale skutecznie. Lekko uszkadzają tarcze. Większe Stonery lub dłuższe oddziaływanie może być niebezpieczne dla Tarcz Ochronnych.

### Stoner, Neutralizator (REYOWIE)

Neutralizator działa na obszar w przeciwieństwie do Stonerów Energetycznych. Dzięki temu jest niebezpieczny dla systemów celowniczych i urządzeń zewnętrznych. Do pewnego stopnia przed bronią tą mogą chronić ekrany.

### Stoner Słoneczny (REYOWIE)

To broń wysokoenergetyczna, używana przeciwko istotom żywym i tarczom. Ładunek rozszczepia proste tarcze i jest idealny do zabijania organicznych form życia, ponieważ nie wytrzymają one krótkiego, ale intensywnego wybuchu energii.

### Ciężkie pociski (NURGOWIE)

Ciężkie pociski NURGÓW są połączeniem broni chemicznej i balistycznej. Są bardzo niebezpieczne dla lekko opancerzonych jednostek.

### Laser (różne rasy)

Laser wysokoenergetyczny może zniszczyć zarówno pancerze jak i tarcze. Wymagana jest dobra widoczność celu.

*Ciekawostka ze świata gry RIM:* „Przypadek Sakary” pokazuje, jak może wyglądać zastosowanie laserów w warunkach bojowych. Rebelianci, dysponujący laserami górniczymi bez problemu zniszczyli pola ochronne atakujących wojsk KAR z KSS AXEL, ale poza tym nie odnieśli żadnych sukcesów, którymi warto by się chwalić. Czołgi desantowe były podziurawione jak sito, ale uszkodzone zostały tylko mało ważne systemy. Pojazdy wciąż mogły brać udział w walce.

### Wiązka termiczna (różne rasy)

Jest to udoskonalony laser. Wysyła do celu o wiele więcej energii. Wymagana jest dobra widoczność celu.

### Plazma (MAYSOWIE)

MAYSOWIE, rasa potworów, wykorzystuje w swej broni plazmę. Jest równie gorąca jak słońce. Z technologicznego punktu widzenia broń ta pozostaje zagadką dla naukowców i kilkakrotnie zaskoczyła już wojska desantowe.

### Broń Gamma (MAYSOWIE)

Broń Gamma była do niedawna całkowicie nieznaną. Wykorzystuje promienie do powolnego, ale całkowitego zniszczenia elementów konstrukcyjnych i załóg. Nie wynaleziono jeszcze przeciwko niej obrony, ale niektóre tarcze ponadwymiarowe mogą osłabić jej skutki.

### Niebieski Piorun (SLAKZOWIE)

Niebieski Piorun wykorzystuje czystą energię i można go porównać do prawdziwego pioruna. Dzięki szybkiej emisji, system naprowadzający wysyła energię do celu. System naprowadzający jest bardzo złożony i, szczęśliwie dla naszej floty, jeszcze we wczesnym stadium rozwoju. Jednak gdziekolwiek uderzy energia, pojawiają się duże straty.

### Niebieska Kula (SLAKZOWIE)

Niebieska Kula to udoskonalony Niebieski Piorun. Powstała w wyniku tworzenia bardziej precyzyjnego systemu naprowadzającego. Podobnie jak Stoner, wysyła energię do okrągłego nośnika, który rozpala się w drodze do celu. Analizy dowodzą, że nośnikiem tym jest obojętny gaz.

## Tarcze Ochronne



Podobnie jak broń, tarcze dzielimy na kilka kategorii:

### Prosta tarcza energetyczna

Chroni jednostki przed lekkimi uszkodzeniami. Poważniejsze trafienia przenikają do wnętrza jednostki i są traktowane jak zwykłe trafienie.

### Tarcza przechwytyjąca

Przechwytuje część energii (jeśli użyta energia pasuje do konfiguracji tarczy przechwytyjącej). Tarcza gromadzi tę energię i przekazuje do własnej broni.

### Wzmocniona tarcza przechwytyjąca

To przekleństwo dla napastników, ponieważ tylko przeladowanie może ją zniszczyć. Jeśli nie uda się to w pierwszym podejściu, tarcza natychmiast wyemituje zgromadzoną energię.

### Tarcza odbijająca

Tarcza odbijająca wykorzystywana jest do odbijania ataków bronią ponadwymiarową. Zręcznie odbija ładunek poprzez hiperprzestrzeń bezpośrednio do wroga. W dalszych fazach gry i nowych misjach, hasło „poznaj wroga swego” stanie się złotą zasadą – bardzo ważne jest zbieranie danych o swoim wrogu.

## Amunicja

Większość typów broni to broń energetyczna i ma dość energii, aby utrzymywać stały ogień. Nie ma broni wymagającej ładowania i o ograniczonej liczbie amunicji.

## Atak promienisty

Niektóre typy broni są tak potężne, że oddziałują na kilka sąsiednich pól. REYOWIE dysponują również bronią anihilacyjną. Od punktu trafienia, energia ataku rozchodzi się, słabnąc w miarę oddalania się od celu. Broń ta jest niezwykle skuteczna, gdy jednostki znajdują się blisko siebie. Podczas jednego ataku zaliczasz wiele trafień. W oknie zawierającym informa-

cje o jednostce możesz szybko sprawdzić, czy dana jednostka posiada tę funkcję. Aby użyć tej broni, podczas wyboru celów, zakresz koło na ziemi. Broń będzie działała na tym obszarze. Przedtem musisz oczywiście zaznaczyć własną jednostkę i być akurat w Fazie Ataku.

## Pole widzenia

Jednostki samodzielnie dokonują obliczeń rozmiaru pola widzenia. Pamiętaj, że twoje pole widzenia nigdy nie jest takie samo jak twojego wroga. Rozpoznawanie, kiedy wróg widzi twoje jednostki wymaga nieco doświadczenia. Jeśli stoisz przed jednostką, może się zdarzyć, że nie doczekasz się reakcji, gdyż jej pole widzenia nie będzie wystarczające.

*Dowódca powinien kłaść duży nacisk na zwiad, ponieważ odgrywa on wielką rolę w obserwacji wroga i ma ogromne znaczenie dla broni dalekiego zasięgu. Niektóre jednostki są prawie ślepe, ale za to mają daleki Zasięg Ruchu. Bez dobrego zwiadu broń dalekiego zasięgu jest prawie bezwartościowa.*

## Analizy sytuacji dokonywane przez Flotę Kosmiczną

REYOWIE na swych monitorach pokrywają teren misji siatką linii. Jest to zgodne z ich doktryną wojenną, ale wynika także ze słabości technicznej ich systemów komputerowych. Siatka umożliwia dowódcom dawanie jednostkom szczegółowych instrukcji w zależności od ich pozycji. Wrogowie REYÓW również umieszczani są na tej siatce.

## Kalkulacja ruchu

Wskaźnik przeszkód obliczany jest z uwzględnieniem ukształtowania terenu. Pomaga określić jak wiele trudu wymaga przebycie określonego terenu.

## Ukształtowanie terenu

Teren można podzielić na kategorie, określające możliwość ruchu jednostek operacyjnych. Odnosi się to także do instalacji, budynków, a częściowo do obiektów latających.

## Jednostki powietrzne a pola

Jednostki powietrzne nie mogą zostać umieszczone w polach jednostek lądowych, ale mogą przemieszczać się nad urwiskami i drzewami. Nie mogą jednak przelatywać ani nad własnymi, ani nad wrogimi jednostkami.

## System bitewny i jednostki

### Poziom doświadczenia

Poziom doświadczenia wpływa na trzy główne cechy jednostek:

1. Na wbudowane systemy komputerowe, które reagują na nowe warunki/wydarzenia i kontrolują samą jednostkę.
2. Załogę i jej dowódców – im częściej jednostka działa, tym lepiej są wykorzystywane jej cechy.
3. Na wprowadzanie ulepszeń technicznych – są bezpośrednio zależne od polepszenia obu powyższych cech.

Poziom doświadczenia jednostki odgrywa ważną rolę w trybie kampanii. Punkty doświadczenia można również wykorzystywać w trybie wieloosobowym. Poziom doświadczenia jednostki wzrasta jednak tylko wtedy, gdy jednostka jest aktywnie wykorzystywana. Całe zebrane doświadczenie można wykorzystać do wprowadzania ulepszeń.

Na początku misji, poziom doświadczenia każdej jednostki wynosi 0. Z każdym ruchem, udziałem w walce i wykorzystaniem funkcji specjalnych, wzrasta poziom doświadczenia. Poziom doświadczenia możesz wyświetlić korzystając z funkcji „Informacje o jednostce” (klawisz „I” lub F3).

### Poziom doświadczenia w trybie kampanii

Poziom doświadczenia odgrywa ważną rolę w trybie kampanii. Wszystkie punkty zebrane przez jednostkę w trakcie gry zostają dodane do rachunku i są gotowe do wykorzystania na początku następnej misji. To symbolizuje wartości dodane do twoich ogólnych punktów doświadczenia, zdobytych innymi metodami. Musisz więc do końca misji utrzymać jak najwięcej jednostek, aby otrzymać punkty doświadczenia przez nie zdobyte. Nie dostajesz punktów za niszczenie komputerów i nieaktywnych jednostek. Nie liczy się także stan jednostek. Nawet jeśli po zakończeniu misji zostanie ci tylko jeden punkt trafienia, i tak dostajesz punkty doświadczenia. Z misji na misję swoje konto rośnie i szybko będziesz mógł wykorzystać te punkty – możesz to zrobić w oknie ulepszeń, gdzie dokonujesz „zakupu” i wyposażasz jednostki w najróżniejsze dodatki. Aby je wywołać, wskaż jednostkę kursorem myszy i naciśnij klawisz „V” lub „F5”.

Pamiętaj, że ulepszenia możesz wykorzystać tylko podczas jednej misji. Nie przechodzą z jednostką do następnej misji, ani nie są dodawane do twojego konta. W trakcie jednej misji możesz uzyskać jedno ulepszenie, więc dokładnie rozważ jego użycie i, co najważniejsze, zakup.

### Poziom doświadczenia w trybie wieloosobowym

Punkty doświadczenia zdobywasz również w trybie wieloosobowym, ale nie możesz z nich korzystać od razu. Nie przejmuj się więc zdobywającymi je jednostkami, ponieważ pod koniec gry i tak otrzymasz punkty. Punkty te odgrywają również znaczącą rolę w statystykach, po-

nieważ świadczą o umiejętnościach i stylu gry gracza. Punkty zdobyte w trybie wieloosobowym można wykorzystać do wprowadzenia ulepszeń, tak jak w trybie pojedynczym.

Wskazówka: Punkty otrzymasz zdobywając pewne obiekty i cele na mapie – podobnie jak osiągając cel misji lub docierając do oznaczonej pozycji. W razie powodzenia wyświetli się wiadomość informująca ile punktów i jakiego typu zdobyłeś.

## Ulepszenia

Są to dodatki, które możesz kupić podczas misji za punkty doświadczenia jednostek. Przejdź do okna ulepszeń naciskając klawisz „F5”. W górnej części ekranu zobaczysz aktualną liczbę punktów doświadczenia. Poniżej, w trzech kolumnach, znajdują się przedmioty, które możesz kupić, podzielone według terenów misji. Cena i rysunek przedmiotu znajdują się z prawej strony. Gdy wybierzesz przedmiot, wyświetli się nad nim krótki opis. Teraz naciśnij przycisk „Kup”. Gdy wyjdiesz z okna, ulepszenie zostanie aktywowane.

### Znane ulepszenia

Zasięg +1	zasięg ruchu jednostki wzrasta o jedno pole
Zasięg +2	zasięg ruchu jednostki wzrasta o dwa pola
Zasięg ataku +1	zasięg ataku jednostki wzrasta o jedno pole
Zasięg ataku +2	zasięg ataku jednostki wzrasta o dwa pola
Pole widzenia +1	pole widzenia jednostki wzrasta o jedno pole
Pole widzenia +3	pole widzenia jednostki wzrasta o trzy pola
Siła ataku + 50%	jednostka może zadawać o 50% strat więcej
Siła ataku + 100%	ednostka może zadawać 100% strat więcej
Odporność + 50%	odporność wzrasta o 50%
Odporność + 100%	odporność wzrasta o 100%
Prędkość + 100%	jednostka może się poruszać dwa razy szybciej (istotne w trybie wieloosobowym)

### Premie jednorazowe

Ładuj funkcje specjalne	aktywacja funkcji specjalnych, typowych dla danej rasy
Naprawa +50%	naprawia 50% jednostki
Naprawa +100%	naprawia 100% jednostki
Klonuj jednostkę	tworzy jednostkę tego samego typu

## Przegląd jednostek

Z menu gry można wybrać pozycję „Jednostki”, która powoduje wyświetlenie listy informacji o wszystkich znanych jednostkach. Możesz ją także przywołać naciskając klawisze „U” lub „F4”. Kliknij „Powrót”, aby zamknąć ekran. Jeśli wybierzesz pole jednostki, zostaną wyświetlone dokładne informacje na jej temat. Przycisk „Powrót” w Ekranie Informacji o jednostce przeniesie cię na powrót do listy jednostek.

Znak zapytania za nazwą jednostki podpowiada, że ta jednostka nie została jeszcze rozpoznana. Pola podzielone są według ras. W trybie kampanii ekran ten pokazuje tylko jednostki sprawdzone, nawet jeśli nie biorą udziału w następnej misji. W trybie wieloosobowym ujawniane są wszystkie cechy jednostek, więc nie musisz ich śledzić.

## Okno informacji o jednostce

Okno to zawiera szczegółowe dane o jednostkach. Oto omówienie pozycji widocznych w tym oknie:

**CLP** – to Całkowita Liczba Punktów. Ta informacja jest ci potrzebna przy porównywaniu jednostek – jest ustalana na podstawie różnych czynników. CLP powie ci zarówno o sile, jak i umiejętnościach operacyjnych jednostki; znajomość tej wartości jest niezbędna przy dokonywaniu ulepszeń.

**Pole widzenia** – pozycja ta określa zasięg zwiadu jednostki w polach.

**Funkcje specjalne** – tu są opisane funkcje specjalne jednostki i sposób jej używania. W przypadku Tarczy REYÓW podana jest możliwa ilość operacji. Jeśli zamiast liczby widoczny jest symbol nieskończoności, oznacza to nieograniczone możliwości operacyjne.

**Poziom doświadczenia** – liczba punktów doświadczenia, jakie mogą zostać wykorzystane w następnej misji, aby zasilić jednostkę ulepszeniami.

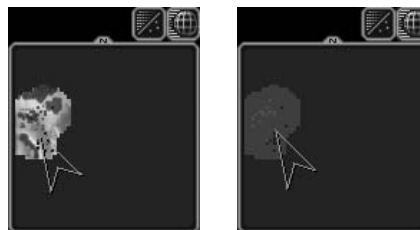
**Obrona** – określa wszystkie nazwy i typy tarcz posiadanych przez jednostkę, podobnie jak maksymalną/bieżącą liczbę trafień, jakie jednostka może jeszcze przyjąć (Wytrzymałość) i ogólne możliwości obronne.

W części **Atak** wymienione są wszystkie systemy broni. Ważne informacje dodatkowe to na przykład zasięg Ataku Promienistego podany w liczbie pól i potencjalna siła broni.

**Zasięg** – zasięg broni mierzony jest liczbą pól; podana jest również maksymalna i bieżąca liczba.

**Ruch** – znajdziesz tu bieżący/maksymalny zasięg (podany w liczbie pól) i szybkość poruszania się jednostki.

## Mapa



Mapa wyświetla się w górnym prawym rogu ekranu. Przedstawia teren, na którym toczy się bitwa oraz już zauważone cele. Kliknij symbol globusa, aby rozwinąć mapę i kliknij ponownie, by ją zwinąć. Jeśli klikniesz na otwartej mapie obraz przeniesie się w ten sektor. Drugi przycisk ukrywa widok terenu, co jest szczególnie przydatne, gdy w jednym miejscu znajduje się wiele jednostek i trudno byłoby odróżnić ich kolory na tle barwnego odwzorowania terenu. Poszczególne kolory informują o przynależności danej jednostki. REYOWIE prawie zawsze zaznaczeni są na niebiesko. Wyświetlany trójkąt oznacza aktualną orientację widoku. Jeśli obracasz mapę, trójkąt obraca się wraz z nią. W ten sposób orientujesz się w jakim kierunku patrzysz.

## Blokowanie

Blokowanie to ograniczanie ruchów nieprzyjaciela. Możesz tego dokonać przez bardzo ostrożne zmienianie pozycji twoich jednostek. Podczas planowania ruchu, program zawsze uwzględni zasięg ruchu twojego nieprzyjaciela. To drastycznie ogranicza swobodę ruchu jednostek wroga. Na ekranie widzisz, że SKAUT ma wolną drogę na tyły, ale jego ruch jest bardzo ograniczony. Jak widzisz, nie możesz przeniknąć w szeregi wroga i nie możesz go po prostu zignorować...

## **WCZYTYWANIE I ZAPISYWANIE**

Grę możesz zapisać na dwa sposoby. Po pierwsze, gra RIM zawsze zapisuje grę automatycznie. Nigdy jej nie zastępuj ani nie usuwaj. Poza tym możesz zapisać grę ręcznie. Wszystkie zapisane gry znajdują się w folderze „Savegame” w katalogu gry RIM (domyślnie „C:\Program Files\Trinode\RIM – Battle Planets”). Podczas gry w trybie wieloosobowym nie możesz ani zapisać, ani wczytywać gry.

### **Zapisywanie gry**

Grę możesz zapisać w menu zapisywania. Wpisz nazwę bieżącej gry, naciśnij „Zapisz”, a gra zostanie zapisana na dysku twardym. Jeśli przez pomyłkę lub umyślnie wybierzesz bieżącą grę zostaniesz poproszony o potwierdzenie, czy na pewno chcesz zastąpić tę grę.

*Zwykle nie można zamienić automatycznie zapisanej gry.*

### **Wczytywanie gry**

Z funkcji korzystasz, gdy chcesz kontynuować grę od momentu, w którym została zapisana. Pamiętaj, że wczytanie nowej gry nie zostanie potwierdzone żadnym komunikatem. Kiedy załadujesz grę, bieżąca gra przepadnie. Bieżące gry i informacje o grach zapisanych znajdziesz w liście wyboru.

### **Szybkie zapisywanie i ładowanie**

Klawisz „F11” uruchamia funkcję szybkiego wczytywania, a „F12” szybkiego zapisywania. Dzięki tym skrótom możemy natychmiast wczytać/zapisać grę, bez wchodzenia do specjalnego menu.

*Pamiętaj, że Szybkie Zapisywanie zastąpi starą grę zapisaną w ten sposób bez ostrzeżenia!*

### **Autozapis**

Jak wspomnieliśmy wyżej, funkcja daje dodatkowe zabezpieczenie na wypadek, gdyby stało się coś nieprzewidzianego (spadek zasilania albo błąd gry powodujący jej niespodziewane zamknięcie). System ten automatycznie zapisuje grę po każdej Fazie Gry. Nie możesz zrobić tego ręcznie. Takie jest ustawienie standardowe, które pozwala Ci szybko zacząć grę od miejsca, w którym ją przerwałeś. Możesz po prostu wyjść z gry RIM, zamknąć system, a na drugi dzień uruchomić komputer i wznowić zabawę tuż po ostatniej Fazie Gry, jaką ukończyłeś.

## **ROZGRYWKA W TRYBIE WIELOOSOBOWYM**

W menu startowym kliknij przycisk „Tryb wieloosobowy”. Uruchomi się program, służący do konfigurowania trybu wieloosobowego. W początkowym oknie możesz wybrać jedną z trzech metod połączenia między komputerami graczy, to znaczy sieć lokalną (LAN), Internet lub Trinet.

### **Sieć lokalna (LAN)**

W tym trybie wybierasz imię gracza w menu „Wybierz graczy”. Tym imieniem będą zwracać się do ciebie inni gracze, a komputer będzie rozpoznawał podczas konfiguracji. Imię, które klikniesz zostanie podświetlone. Przycisku „Nowy” używasz, jeśli chcesz podać nową nazwę gracza. Nazwy te pozostaną na liście i zostaną automatycznie zapisane. Opcja „Usuń” służy do usuwania istniejących imion z listy. Przycisk „Kontynuuj” przenosi cię do Menu „Przyłącz się/Utwórz”. Tutaj decydujesz, czy chcesz się dołączyć do istniejącej gry, czy też chcesz postawić serwer, do którego będą się dołączali pozostali gracze.

Jeśli tworzysz serwer, powinieneś wybrać opcję „Utwórz”. W tym przypadku na następnym ekranie wybierzesz mapę, jaka będzie utrzymywana na Twoim serwerze, jak również ustalisz, ilu graczy będzie brało udział w grze (jeśli brakuje kilku graczy, można ich zastąpić przeciwnikami sterowanymi przez komputer). Więcej szczegółów poniżej.

Opcja „Przyłącz się” jest wykorzystywana, gdy serwer już działa, a gracz chce przyłączyć się do tej konkretnej gry. Gdy przyłączasz się do gry, pojawia się ekran, w którym automatycznie wyświetlane są gry w tym sektorze sieci. Naciśnij „Odśwież”, by uaktualnić listę. Gra zostanie szukać serwera w sektorze sieci, co potrwa kilka sekund. Następnie wybierz grę i potwierdź wciskając „Przyłącz się”.

### **Przyłączanie się do istniejącej gry**

Znajdujesz się teraz w Menu „Wybierz drużynę”. Tutaj wybierasz drużynę i odpowiednią rasę. Gdy klikniesz „Gotowe”, kilka sekund zajmie przejście innych graczy w swoje własne ustawienia, co będziesz obserwował na ekranie. Następnie program uruchomi się.

Wskazówka: Gdy RIM uruchomi się, zobaczysz komunikat „Czekaj...” To pozwoli innym graczom załadować grę. Gracze o lepszych komputerach, będą musieli poczekać na pozostałych!

### **Tworzenie nowej gry**

Po wybraniu opcji „Utwórz” pojawi się ekran pozwalający skonfigurować nowotworzoną rozgrywkę sieciową. Na początku musisz porozumieć się z innymi, jak wielu graczy chce się przyłączyć i jaki typ gry wybierają (np. Deathmatch). Poza tym musisz wybrać mapę, na której będzie się rozgrywała potyczka. Wybór odpowiedniej mapy determinuje liczbę graczy, jaka może brać udział w rozgrywce.

Z listy „Utwórz” wybierasz typ gry, który ma wpływ na listę dostępnych gier – nie wszystkie mapy nadają się np. do pojedynków, albo też tylko na niektórych może grać bardzo duża liczba graczy. Pamiętaj, że lista map będzie pusta, jeśli żadna z map nie będzie odpowiadała wybranej liczbie graczy lub typowi gry.

Pozycja „Czas” pozwala określić limit czasu, jakim gracze będą dysponowali na rozkazy w każdej fazie. Zalecamy ustawienie go na 120 lub więcej sekund. Po upływie tego czasu runda kończy się automatycznie, niezależnie od tego, czy graczowi udało się zrealizować swoje plany i wydać wszystkim jednostkom rozkazy.

Gra zostanie uruchomiona po kliknięciu na przycisku „Utwórz”. Od tej chwili grę widać na liście gier dostępnych dla innych graczy.

Po utworzeniu serwera zobaczysz listę graczy przyłączonych do gry (w tym siebie). Po ustawieniu, którymi stronami misji ma dowodzić komputer i wybraniu własnej rasy i drużyny, należy nacisnąć przycisk „Gotowe”. W tym samym czasie inni gracze dokonują tych samych wyborów i po swojej stronie naciskają „Gotowe”

Ustawienia możesz przedyskutować przez czat. Aby to zrobić, wpisz swój tekst w linii z kursorem i naciśnij klawisz „Enter”, by wysłać informację do wszystkich graczy.

Na liście pozycja „Rasa” określa rasę jednostek, jakimi gracz będzie dowodził. Pozycja „Drużyna” pozwala sprawdzić, do jakiej drużyny gracz przynależy. Gracze sami mogą wybrać rasę w chwili, gdy połączą się z prowadzącym. Jeśli pełnisz rolę gospodarza, możesz też wybrać, ilu przeciwników będzie kontrolowanych przez komputer. Możesz także usuwać graczy i odłączać ich od serwera. Korzystaj z tego tylko wtedy, gdy uznasz, że dany gracz nie powinien brać udziału w rozgrywce! Gdy wszyscy gracze są gotowi, pojawia się przycisk „Start”, po którego naciśnięciu gra zostaje uruchomiona.

*Naciśnięcie na przycisk „Gotowe” powoduje zawsze zaktualizowanie danych na liście, więc jeśli graczom nie udaje się dołączyć do serwera, oznacza to, że ich dane nie zostały zaktualizowane – przez czat przypomnij im o aktualizacji danych poprzez naciśnięcie przycisku „Gotowe”!*

## Internet

Gra w Internecie wygląda bardzo podobnie jak w sieci lokalnej. Zanim uruchomisz program, musisz się jedynie upewnić, że jesteś połączony z Internetem i że znasz numer IP swojego komputera.

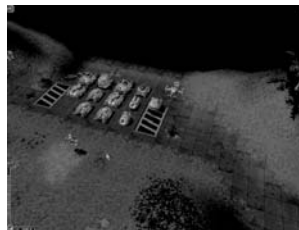
Jeśli nie masz połączenia sprawdź, czy połączenia nie blokuje zapora ogniowa (firewall) lub czy wpisałeś poprawny IP. Sprawdź jeszcze raz adres. Zanim uruchomisz RIM możesz spróbować połączyć się przez Traceroute lub Ping.

Wskazówka: Zanim zaczniesz grać przez Internet, sprawdź, czy jest to dozwolone w sieci, do której jesteś podłączony. Obecnie administratorzy lubią być informowani na bieżąco, szczególnie o tym co dzieje się w ich własnej sieci!

## TriNet

Ten system jeszcze nie został uruchomiony przez autorów gry.

## Charakterystyka trybu wieloosobowego



W trybie wieloosobowym czas na wydanie rozkazów w każdej fazie jest ograniczony. Jego upływ przedstawia opadający słupek widoczny w lewym dolnym narożniku ekranu. Ilość czasu dostępnego w każdej turze dla wszystkich graczy określa gospodarz gry, tworząc serwer. Gdy czas upłynie, następuje automatyczne przejście do następnej fazy. Zapobiega to zakłóceniom w przebiegu gry.

Gra, podobnie jak w trybie jednoosobowym, dzieli się na trzy fazy: Ruchu, Ataku i Gry. W Fazie Ruchu przesuwasz jednostki na nowe pozycje (i w tym trybie nie możesz zmienić raz wydanego rozkazu!). Gdy ustawisz wszystkie pojazdy możesz zakończyć swoją Fazę Ruchu przed czasem. W przeciwnym razie zostanie ona zakończona automatycznie w wyznaczonym czasie. Zaraz po Fazie Ruchu rozpocznie się Faza Ataku, podczas której wydajesz rozkazy i uruchamiasz funkcje specjalne. Teraz możesz wycelować we wszystkie wrogie jednostki, znajdujące się w obrębie niebieskiej linii. Każda jednostka przeprowadza jeden atak. Gdy czas się skończy, przejście do następnej fazy nastąpi automatycznie.

W następnej fazie, w Fazie Gry zwyczajowo zostaną przeprowadzane wszystkie ataki i rozpoczyna się następna runda.

## Statystyki

Na końcu Fazy Gry wyświetlą się statystyki. Znajdziesz tam informacje o tym, co wydarzyło się w grze. Jeśli w trybie wieloosobowym faza kończy się, ale nie możesz zamknąć Statystyk, oznacza to, że pozostali gracze nie ukończyli jeszcze gry. Może to być spowodowane mniejszą wydajnością ich komputerów lub większą ilością bitew, jakie zostały im do obejrzenia. Serwer daje polecenie uruchomienia nowej Fazy Ruchu dopiero wtedy, gdy zakończą się wszystkie Fazy Gry! W przeciwnym razie gracz z lepszym komputerem miałby przewagę nad innymi!

## Wysyłanie wiadomości

W trybie wieloosobowym możesz wysłać krótkie (jedna linijka) wiadomości. Aby to zrobić naciśnij klawisz „Return”. U dołu ekranu pojawi się okienko, w którym możesz wpisać odbiorcę wiadomości i samą wiadomość. Wpisz tekst i naciśnij ponownie „Return”, aby wysłać wiadomość. Pamiętaj, że nie możesz wydawać rozkazów, gdy pasek wiadomości jest otwarty. Dlaczego? Ponieważ do wpisywania wiadomości musisz używać klawiatury!

## **RASY**

### **REYOWIE**

Prawie każda jednostka REYÓW ma Tarczę Ochronną, którą można uruchomić raz podczas każdej misji. Funkcję można włączać i wyłączać tylko w Fazie Ataku. Aby to zrobić musisz najpierw wybrać jednostkę. Wówczas kursor nad jednostką zmieni się w wirujący symbol tarczy. Kliknięcie lewym przyciskiem myszy wyłącza funkcję. Tarcza nie odpiera każdego ataku, ale służy całkiem dobrze jako filtr i wsparcie dla pancerza. Jest samowystarczalna i nie trzeba jej łączyć z Tarczą, którą wiele jednostek REYÓW ma jako ochronę dodatkową. Zawsze można ją włączyć nawet jeśli zwykłe tarcze nie działają. Funkcja ta jest bardzo pożyteczna, podczas przeprowadzania frontального ataku lub przelamywania linii frontu.

### **NURGOWIE**

Ta rasa posiada raczej makabryczną, ale bardzo potężną funkcję... Jej jednostki uprawiają kanibalizm. Jeśli jednostka jest uszkodzona, może się naprawić zjadając inną jednostkę NURGÓW. Funkcję tę posiadają wyłącznie NURGOWIE. „Ofiara” musi stać tuż obok kanibala. Wybierz teraz kanibala. Jeśli teraz klikniesz sąsiednią jednostkę, wszelkie szkody zostaną naprawione. Organy, tarcza, broń itp. będą pożerane jednocześnie, a proces będzie trwał tak długo, dopóki nie nastąpi całkowita regeneracja kanibala. To oczywiście prowadzi do likwidacji pozartej jednostki. Możesz wskazać jednostkę, która ma pozostać nietknięta. Ale uważaj, takiej jednostki nie można już naprawić! Ich wytrzymałość bojowa będzie powoli malała, ponieważ nie będzie zbierała ani zyskiwała nowych punktów. Będzie po prostu trawiona przez jedną z twoich własnych jednostek.

### **MAYSOWIE**

MAYSOWIE dysponują bronią o niemal nieograniczonym zasięgu, nadającą się do wykorzystania na każdym miejscu mapy. Do użycia tej broni potrzebne są dwie jednostki: jednostki FLASH wysyłają promień energii, który jest przechwytywany i skupiany przez jednostkę MIRROR. Jednostka FLASH może wyemitować promień tylko wtedy, gdy może on zostać przejęty lub odbity przez jednostkę MIRROR. Jeśli działają dwie jednostki FLASH, musisz do nich wysłać dwie jednostki MIRROR. Możesz użyć jednej jednostki MIRROR dla dwóch jednostek FLASH. Jednostka MIRROR jest opancerzona, więc jest odporna na ataki. Jeśli wybierzesz jednostkę MIRROR, zobaczysz nad nią migający symbol. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby wybrać tę jednostkę recepcyjną lub anuluj jej funkcje recepcyjne. Zwykle jednostka FLASH dysponuje kilkoma jednostkami MIRROR, aby wróg nie wiedział, którą z nich zamierzasz wykorzystać. Aby zwiększyć zamieszanie, istnieje jednostka, która wygląda jak MIRROR, ale nią nie jest. Ma jedynie wprowadzać przeciwnika w błąd. Jeśli nagle przed tobą pojawi się jednostka MIRROR, nie masz wyboru, musisz pryskać! Słabym punktem tej broni jest jednost-

ka FLASH. Musisz ją szybko wyeliminować. Jeśli masz dostępną jednostkę FLASH, dobrze ją chroń. Twój wróg będzie ją chciał jak najszybciej zniszczyć!

### **SLAKZOWIE**

Większość jednostek SLAKZÓW cechuje się wyszukany mechanizmem obronnym, z którym REYOWIE dobrze zapoznali się podczas Wojny Galaktycznej. Jest to urządzenie teleportujące, które odbija w kierunku atakującego jego własną energię. Wykorzystanie tej broni wymaga pewnych umiejętności, a każdy pojazd może ją wykorzystać tylko raz podczas misji. Wybierz jednostkę SLAKZÓW. Na każdym wrogu poza zasięgiem twojej broni pojawi się czerwony symbol. Kliknij go, aby wyświetlić strumień cząsteczek prowadzący do celu.

### **Inne rasy**

Pozostałe funkcje specjalne innych ras zostaną wyjaśnione podczas gry.

## **PIERŚCIEŃ ZEWNĘTRZNY**

### **Wpływ planet**

Dowódca jednostki desantowej przygotowany jest na ekstremalnie różne warunki. Broń i pojazdy funkcjonują w znanym otoczeniu bez większych ograniczeń. Nie zapominaj jednak o wpływie planet. Zostaniesz o nich powiadomiony na początku misji. Jeśli nie masz żadnych informacji, możesz spodziewać się normalnych warunków.

### **Pogoda**

Możesz spotkać się z różnymi warunkami pogodowymi. REYOWIE, którzy organizują ekspedycje od dłuższego czasu, mogą działać normalnie w deszczu, śniegu, podczas wiatru i burzy. Ale lepiej zatrzymaj się, popatrz i poznaj poniższe szczegóły pogodowe...

### **Grawitacja**

Czynnik ten oznacza grawitację planety i wpływa na Zasięg Ruchu. Jeśli grawitacja różni się od tej, do jakiej przywykli REYOWIE, jednostki poruszają się szybciej lub wolniej. Dotyczy to wszystkich jednostek, także wrogich. Liczby określają ilość pól ruchu dodawanych lub odejmowanych. Jedynka (1) oznacza, że jednostki mogą poruszać się szybciej o 1 pole. Minus jeden (-1) wskazuje, że poruszają się o tyle wolniej.



## **Atmosfera**

Pole widzenia jednostki jest jednym z czynników, które składają się na atmosferę. Ten element wpływa na Pole widzenia. Mgła poza tym nie musi składać się z wody! Na wielu planetach chmury i cząsteczki atmosfery uniemożliwiają rekonasans, nawet najlepszym urządzeniom. Oznacza to, że w następnych dwóch kwadratach mogą na ciebie czekać nieprzyjemne niespodzianki. Jak wyjaśniliśmy wcześniej, 1 oznacza wzrost Pola Widzenia o jedno pole, podczas gdy -1 redukuje go o jedno pole.

## **Zakłócenia energii**

Ogromne pola magnetyczne, pioruny, burze energii i rzadkie fenomeny mogą być odpowiedzialne za błędy systemów celowniczych. Ze względów bezpieczeństwa, REYOWIE zawsze działają na dokładnie obliczone i bezpieczne odległości. Prawie nigdy nie trafiają własnych jednostek, jednak zawsze biorą pod uwagę siły przyrody – które wpływają w ten sposób na zasięg broni. Jeden (1) zwiększa zasięg broni o jedno pole, -1 zmniejsza go o jedno pole.

## **PODSTAWOWE INFORMACJE O ŚWIECIE GR**

### **Akta ILB**

Na pokładzie RSS SOLARIUS Crimson jest pod rozkazami rządu. Jest agentem ILB, Wewnętrznego Biura Logistycznego Służb Specjalnych.

Większość naukowców i weteranów podziela niechęć Adamskiego do ILB w ogóle, a do Crimsona w szczególności. Większość młodszych, ambitniejszych członków załogi ceni ILB i postrzega biuro jako ważny instrument w walce ze zdradą i w wojnach z innymi rasami. Ludzie ci wierzą w agentów i ich poufne informacje. Żadna z grup nie może zaprzeczyć, że ILB wie więcej niż pozostali członkowie misji.

### **REYOWIE**

REYOWIE podróżują w kosmosie już od dłuższego czasu, ale ich technologie nie są zbyt rozwinięte. Korzystają z systemów, jakie znaleźli lub zdobyli podczas bitew i kopiują je. Jednak odczuwają brak koniecznych podstaw badawczych i technologicznych, które pomogłyby im w lepszym zrozumieniu budowy różnych urządzeń. Podróże kosmiczne REYÓW to nie wynik ich systemu politycznego czy inteligencji, ale rezultat zbiegu okoliczności, który nie wymagał nawet podstawowych badań nad niezbędnymi technologiami. Dzięki temu zdolali rozpocząć ekspansję, dającą możliwość dokonywania odkryć, rozwoju handlu i podboju sąsiednich systemów słonecznych. W miarę upływu czasu naukowcy prawie zapomnieli, że wielka era podróży kosmicznych zawdzięcza swe narodziny

technologicznie zaawansowanej, wysoko rozwiniętej cywilizacji, która żyła dawno temu. Obecnie dominuje jednak pogląd, że „co pozostało po PRASTARYCH, powinno być wykorzystywane”.

Podnoszą się ostrzegawcze głosy, szczególnie z odłamu THAREE. Mówią, że z tego może wynikać wielkie niebezpieczeństwo. W większości przypadków są ignorowane, ponieważ na ich argumenty nie ma żadnych dowodów. W odpowiedzi na pytanie, dlaczego wspaniała cywilizacja zniknęła tak szybko, wzrusza się tylko ramionami.

## **Komunikacja**

Komunikacja buduje cywilizację. Każda rasa rozwinęła swój własny system komunikacyjny. Jednak zgodnie z kontraktem z Imor wszystkie systemy komunikacyjne zawierają pewne wspólne elementy. Kontrakt z Imor wprowadził normy w przesyłaniu obrazu i dźwięku we wszystkich systemach łączności i dokonał kilku regulacji dotyczących zachowań różnych istot w tym sektorze galaktyki. Kontrakt ten nie powstał jednak na bazie wzajemnego porozumienia, tolerancji czy akceptacji. Powstał po kilku fatalnych pomyłkach, które sprawiły, że miliony stworzeń straciły życie i gdy wszystkie rasy stanęły na krawędzi wojny galaktycznej – która mogła doprowadzić do całkowitego zniszczenia sektora.

Dzięki tej normalizacji, wszystkie statki kosmiczne mogły się teraz bardzo szybko porozumieć. Możemy się więc słusznie spodziewać, że nasze wiadomości zostaną wysłane, otrzymane i przetłumaczone. Jednak tłumaczenie pozostaje słabym punktem, ponieważ tak naprawdę nikt nie wie jak generalizować języki wielu ras. Istnieje błyskawiczny przekaz obrazu i dźwięku – ale przekazy te wysyłane z wielkich odległości wciąż mają różne zakłócenia. Jedną z przyczyn są komputery i sposoby ich połączenia...

## **Podróż kosmiczna**

Podróże w kosmosie okazały się łatwe. Dual Motor, czyli DUMOT, przemierza wielkie odległości z prędkością światła. Dzięki DUMOTOWI wiele planet utrzymuje łączność z innymi. Teoria, że wszystkie te urządzenia i obiekty pochodzą z wcześniejszej cywilizacji, została potwierdzona przez fakt, że wszystkie inteligentne rasy mogą wykorzystywać Dumota – sprawnie i skutecznie (mniej lub bardziej...).

Zwykle silniki spalinowe, które mogą uzyskać prędkość zbliżoną do prędkości światła wykorzystuje się do podróży na niewielkie odległości.

## **PRASTARZY**

Jeśli jeszcze nie rozegrałeś pierwszych czterech misji, radzimy ci przeczytać następne rozdziały – zawierają podstawowe informacje, ale nie zdradzają żadnych tajemnic misji!

PRASTARZY są nadzieją i przedmiotem spekulacji całej galaktyki. Crimson ma dodatkowe informacje o ojczyźnie tej zaginionej rasy – miała ona się mieścić gdzieś w PIERŚCIENIU ZEWNĘTRZNYM. Według powszechnego przekonania ich technologia mogłaby pomóc w rozwoju broni ponadwymiarowej.

## **PIERŚCIEN ZEWNĘTRZNY**

Obszar nigdy nie zbadany przez statki kosmiczne. Droga do niego wiedzie przez trudną barierę, mgławicę znajdującą się między PIERŚCIENIEM a zewnętrzną częścią galaktyki. Przekroczenie bariery jest niemożliwe z powodu jej olbrzymich rozmiarów. Misja SOLARIUSA ma liczne cele, z czego badawcze należą do tych mniej ważnych. Max Adamski jest jedynym członkiem załogi, który dzięki swemu doświadczeniu podejrzewa, że ta misja ma służyć pewnym tajnym celom i może stać się skrajnie niebezpieczna. Jednym z zadań Crimsona jest nadzór nad członkami misji – i nie darzy on sympatią Adamskiego. Ale i pozostających zaczyna zastanawiać potworna ilość pojazdów bojowych i uzbrojonych po zęby żołnierzy oraz innego personelu wojskowego...

## **SLAKZOWIE**

Przed startem SOLARIUSA intensywnie starano się spenetrować barierę. Rzesze badaczy precyzyjnie określiły kurs statku. Ten fakt legł u podstawy fałszywego, lecz powszechnie przyjętego mniemania, że nigdy wcześniej nikt nie przedarł się przez barierę. REYOWIE byli by pierwsi. Jednak Crimson jest przekonany, że statek SLAKZÓW musiał niedawno skierować się do PIERŚCIENIA. Crimson ma sojusznika w Murdogu, kapitanie SOLARIUSA. Podczas Wojny Galaktycznej Murdog był kapitanem statku flagowego KSS CAPITA, który brał udział w wielu misjach przeciwko SLAKZOM, insektoidalnej, biotechnologicznej rasie, która odkryła tajniki reprodukcji... jeden inżynier SLAKZ mówi do SLAKZA oficera wojskowego: „Chcesz więcej żołnierzy? Jasne! Ilu i jak szybko”?... Jedyną przeszkodą w masowej produkcji jest złożony projekt i czasochłonny proces wytwórczy ich systemów inteligencji. SLAKZOWIE posiadają potężną broń i dlatego nie potrzebują różnorodnych jednostek lądowych, powietrznych czy morskich, tak jak inne rasy. Crimson, w sobie tylko znany przebiegły sposób, otrzymał informację, z której wynika, że SLAKZOWIE odszyfrowali większość zapisów SAM MISA.

## **NURGOWIE**

Rasa, która rozwinęła się wyłącznie w drodze biologicznej i która nie dysponuje technologią. Struktury odkryte przez SOLARIUSA prawdopodobnie nie zostały wzniesione przez nich. Nieprawdopodobne również, by te prymitywne stworzenia rozwinęły tak skomplikowaną broń wyłącznie na drodze biologicznej. Dzięki misji, która „zdobyła” materiały od SLAKZÓW, Crimson odkrył, że NURGOWIE w PIERŚCIENIU ZEWNĘTRZNYM zostali podbici przez MAYSÓW. Najwidoczniej są w niewoli hodowani przez MAYSÓW.

## **MAYSOWIE**

MAYSOWIE podczas swych łupieżczych wypraw wytrenowali najokrutniejsze jednostki. Dysponują licznymi, zróżnicowanymi siłami, posługującymi się najróżniejszą bronią. Chociaż dla laika rozróżnienie jednostek może być trudne, w rzeczywistości mają one wyraźne cechy i róż-

ne uzbrojenie. MAYSOWIE najprawdopodobniej również nie powstałi w drodze naturalnego rozwoju. ILB podejrzewa, że są wynikiem specjalnego projektu inżynierii genetycznej przeprowadzanego przez całe wieki. Związki z Prastarymi są mało prawdopodobne, gdyż nigdy nie znaleziono żadnych świadectw, że zajmowali się biotechnologią.

Zaginiona Ekspedycja... – THAREE

121 lat temu grupa THAREE, odłam REYÓW, odleciała do PIERŚCIENIA. 175 502 kolonistów nie udało się przekonać do pozostania i odlecieli na statku osadniczym RSS TANIKA. Dziś ILB wie, że koloniści musieli znać dokładne dane przejścia do PIERŚCIENIA już w dniu odlotu. Crimson poszukuje śladów THAREE, aby stwierdzić, czy mogą pomóc w poszukiwaniach światła PRASTARYCH. Jeśli nie, ILB pragnie ostatecznie sprawdzić, czy sektę należy uważać za wrogów REYÓW. THAREE wciąż są uznawani za pokojowych, ostrożnych i bardzo zacofanych. Czy mogą wystąpić przeciwko REYOM? Crimson się o tym przekona...



## **AUTORZY**

### **TriNodE**

#### **Producent:**

Bernhard Ewers

#### **Pomysł i projekt:**

Bernhard Ewers

#### **Główny programista:**

Pierre Flick

#### **Dyrektor artystyczny:**

Markus Fendt

#### **Fabula:**

Carsten Beinlich

#### **Programowanie:**

Lukas John

Jörg Ruppel

Thomas Koch

Jörg Theirich

#### **Dodatkowe prace programistyczne:**

Oliver Klein

Katy Hilgenberg

Matthias Fuß

Jörg Podschelny

#### **Grafika:**

Markus Fendt

Harald Galbierz

Andre Kleinschnittger

Janos Toth

#### **Dialogi:**

Carsten Beinlich

Marc Löb

#### **Reżyseria nagrań:**

Ronny Shankland

Pulsar Engine:

Pierre Flick

#### **System SI SHIVA:**

Jörg Ruppel

### **TinCat Engine:**

Bernhard Ewers

Thomas Neumann

Olaf Klein

#### **Pomysł i projekty poziomów:**

Bernhard Ewers

Arnd Beenen

Janos Toth

Jörg Theirich

#### **Edycja misji:**

Jörg Theirich

Katy Hilgenberg

Kai Breiling

Matthias Fuß

#### **Projektanci scenarii:**

Kai Breilin Manuela

Kammel David Wolowski

#### **Dźwięk:**

Carsten Beinlich

#### **Intro:**

Zoll & Schürmann GbR

#### **Storyboard:**

Carsten Beinlich

#### **Projekty postaci:**

Zoll & Schürmann GbR

#### **Dodatkowe prace projektowe:**

Arnd Beenen

Janos Toth

Instrukcja:

Bernhard Ewers

#### **Rzecznik prasowy:**

Silke Wengemann

#### **Testowanie:**

TriNodE Studio

Michael Buike

### **Podziękowania dla (w kolejności alfabetycznej):**

Apadama, Felixa Aschauera, Babsi, Jörna Bodemanna, BurgerKinga, chłopaków z e-spirit w Dortmundzie, Andrei Ewers, rodziny Flick, Ann-Freyi Förster, Fleur-Aline Förster, Frosch, Hallo Pizza, Franka Heukemesa, wszystkich testerów z Event w Highlander, Hilke, Gilde Rycerzy Norrath z Tallon, Zeka, opiekujących się dziećmi Eleny i Pii, Thomasa Kirchenkampha, Marca Kühlborna, Matrox, Toma Putzkiego, Sigmara Renna, Reinholda Uebbinga, Uly Wenderotha, Christl Zausnig z 3DFX, oraz dla mojego brata Jürgena

### **Fishtank Interactive**

#### **Producent:**

Felix Aschauer

#### **Producent wykonawczy:**

Frank Heukemes

#### **Marketing Manager:**

Tobias Bönsch

#### **Grafika:**

Alexander Panov

#### **Layout:**

Holly D. Kreie

### **Lemon Interactive**

#### **Nadzór nad lokalizacją i redakcja:**

Łukasz M. Pogoda

#### **Tłumaczenie:**

Katarzyna Bażyńska, Maciej Kocuj

#### **Mastering:**

NSG



## **POMOC TECHNICZNA**

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

1. Upewnić się, że komputer spełnia wymagania sprzętowe
2. Sprawdzić, czy na Twoim komputerze został zainstalowany aktualny DirectX (jeśli nie, można go zainstalować z płyty, korzystając z opcji Instalatora)
3. 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).
4. Zapoznać się z pytaniami i odpowiedziami zawartymi w pt. 2 pliku „Readme”.

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 w godz. od 9: 00 do 17: 00 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!**

©2001 TriNode Entertainment

©2001 Ravensburger Interactive Media GmbH

Fishtank Interactive jest zarejestrowanym znakiem handlowym Ravensburger Interactive Media GmbH.

Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich indywidualnych właścicieli.

Wersja polska © 2002 by Lemon Interactive sp. z o.o.

Gra wykorzystuje Miles Sound System. Copyright ©1991-2000 by RAD Game Tools, Inc.