

WORMS2

Dodatkowe informacje, zmiany i modyfikacje.

Wersja 1.05

WORMS2 is Copyright ©1997 Team17 Software Limited.

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Marketing & Dystrybucja MicroProse Software Ltd.

Odwiedź stronę internetową Worms 2. Znajdziesz tam szczegółowe informacje, uaktualnienia i patche.
Oto adres <http://WWW.WORMS2.COM>

Chociaż dążymy do tego, by dokumentacja do gry, była zawsze aktualna, niemożliwym jest uniknięcie pewnym modyfikacji przeprowadzanych w ostatniej chwili. Stąd ten dokument, opisujące najnowsze poprawki.

Spis treści:

Kwestie instalacyjne
Modyfikacje w grze
Modyfikacje w Menu
Gra w sieci
Uzyskanie optymalnej jakości gry
Banki mowy
Rozwiązywanie problemów
Oficjalna strona WWW Worms 2

KWESTIE INSTALACYJNE

Microsoft® DirectX™

Worms2 jest wyposażona w wersję Microsoft® DirectX™ 7. Po umieszczeniu płyty z Worms 2 w napędzie CD, program startowy zaproponuje ci uaktualnienie DirectX™. Radzimy zainstalować uaktualnienie, aby uzyskać najlepszą jakość gry. Jeżeli program startowy Worms 2 nie zaproponuje opcji instalacji DirectX™ automatycznie, ikonę skrótu dla tego programu będzie można znaleźć w głównym folderze na płycie Worms 2.

Proszę pamiętać, że zgodnie z wymaganiami DirectX™, aby uruchomić Worms2 pod Windows® NT4.0 musisz mieć zainstalowany Service Pack 3.

Zapisane Zmiany Indywidualne

Jeżeli postanowisz odinstalować Worms 2, wszystkie pliki zapisujące ustawienia indywidualne, takie jak opcje, broń, teren oraz schematy dźwięku zostaną zachowane w odpowiadających im folderach. Odinstalowanie Worms 2 usunie jedynie komponenty określone w oryginalnej procedurze instalacyjnej.

Systemy Laptop

Ze względu na szeroką gamę dostępnych konfiguracji sprzętowej laptopów, nie możemy zagwarantować pełnej kompatybilności ze wszystkimi dostępnymi typami.

Zmiany sprzętowe

Jeżeli w twoim systemie zostaną dokonane jakiegokolwiek zmiany w specyfikacji sprzętowej, radzimy przeinstalowanie Worms 2 i DirectX™. W ten sposób uzyskasz pewność, że nie wystąpią żadne błędy wynikające z konfliktów sprzętowych.

Konfiguracje wielu napędów CD-ROM

W systemach posiadających konfigurację kilku napędów CD-ROM radzimy zainstalować Worms 2 z głównego napędu. Większość systemów będzie zawierać połączenie dźwiękowe wychodzące z głównego napędu CD połączoną z kartą dźwiękową dla CD-ROM odtwarzającego ścieżkę dźwiękową. Jeżeli w systemach z konfiguracją kilku napędów CD-ROM wystąpią błędy z odtwarzaniem ścieżki dźwiękowej, sprawdź w Panelu sterowania \ multimedia \ muzyka CD, czy ustawienie oznaczenia literowego napędu CD jest właściwe.

Ścieżka dostępu CD-ROM

Gdy grasz w Worms 2 upewnij się, że płytę z grą umieścisz w napędzie CD-ROM, z którego przeprowadzałeś instalację. Instalacja Worms2 zapisuje ścieżki dostępu do plików CD-ROM, więc jeżeli nie zastosujesz się do powyższego zalecenia mogą wystąpić pewne problemy. Pamiętaj, że połączenie jakichkolwiek wewnętrznych lub zewnętrznych napędów, dokonane po instalacji zmieni literę określającą napęd i spowoduje wystąpienie problemów.

MODYFIKACJE W GRZE

Powtórka w zwolnionym tempie

Oprócz standardowej powtórki możliwe jest zwolnienie tempa powtórki poprzez naciśnięcie klawisza "S" w trakcie trwania powtórki. Wyłączenia zwolnionego tempa powtórki, dokonuje się poprzez ponowne naciśnięcie klawisza "S".

Umieszczenie Robala

Jeżeli gra nie będzie mogła umieścić robala na wybranej planszy, postara się to zrobić poprzez umieszczenie małego dźwigara w otwartej przestrzeni, lub stworzenie dziury, w którą wsadzi robala. Proces ten zostaje przeprowadzony automatycznie i prawdopodobieństwo jego wystąpienia jest większe, kiedy gra ma do czynienia z planszami gracza, na których jest zbyt mało, lub zbyt wiele powierzchni lądowej.

Menu Broni

Podczas dostępu do menu ikon broni, kliknięcie prawego przyciski myszy włączy, lub wyłączy tę konkretną funkcję. Wybór broni nadal jest przeprowadzany poprzez przesunięcie kursora myszy nad daną broń i kliknięcie lewym przyciskiem myszy. Potwierdzenie wyboru danej broni, otrzymasz pod postacią informacji w panelu komentarzy (okienko na górze ekranu).

Napływająca broń jako wsparcie

Jeżeli następuje opóźnienie w dostawie broni (możliwość konfiguracji w opcjach broni), pojawi się ona przyciemniona w oknie wyboru broni, a nazwa broni zostanie wyświetlona w kolorze czerwonym. O dostawie nowej broni zostaniesz poinformowany przez system wiadomości.

Granica w Poziomach Jaskiniowych

Na górze poziomu jaskiniowego zostanie umieszczona granica – w ten sposób robale nie będą mogły "oszukiwać". Podczas edycji własnych poziomów, możesz określić, czy plansza jest poziomem jaskiniowym i w ten sposób uzyskać pewność, że będzie ona posiadała granicę.

Możliwe jest również uzyskanie pełnej granicy (okalającej cały teren) w menu głównych opcji. Dzięki temu będziesz miał pewność, że żaden robal nie utonie. Pamiętaj jednak, że gdy skończy się czas rundy, a etap Nagłej Śmierci jest aktywny, robale będą tonąć.

Stan Gry

Opcja pozwalająca na uzyskanie stanu wyników gry po naciśnięciu klawisza "G" została usunięta. Informacja ta umieszczona jest teraz na panelu pojawiającym się po naciśnięciu klawisza ESC. Ponowne naciśnięcie ESC, spowoduje zniknięcie panelu.

MODYFIKACJE MENU

Gry „Szybki Start”

Teraz możesz szybko rozpocząć grę Worms 2, klikając na jedną z dwóch ikon umieszczonych w lewym rogu głównego menu gry. Ikony te pozwalają ci na grę z komputerem lub innym graczem, bez konieczności ustawiania właściwych opcji. Gry "Szybki Start" rozgrywane są na ostatnio wygenerowanym terenie.

Menu Konfiguracji

Worms2 używa z domyślnego miksera systemu do konfiguracji ustawień głośności efektów dźwiękowych i muzyki w grze.

Ścieżki Dźwiękowe z płyty CD

Sekcja ta została znacznie uproszczona. Zawiera wyłącznie przyciski Graj/Pauza, Stop, Zaznacz wszystkie, Odznacz wszystkie.

Pula Drużyn

Wybierz lewym przyciskiem myszy, żeby umieścić drużynę w Grafiku Gry. Naciśnięcie prawym przyciskiem myszy pozwoli Ci wprowadzić szczegóły drużyny.

Losowe Wybieranie Imion Robali

Kliknij okienka “?” w oknie tworzenia drużyn, aby wygenerować losowe nazwy i imiona dla swoich drużyn i robali. To nowa funkcja dla mających problemy z myśleniem.

Domyślne Schematy Opcji i Broni

Dostarczyliśmy wiele różnych schematów gry i broni. Zauważ, że nie ma okienka informacyjnego „Schematów”, jak napisaliśmy w podręczniku.

Ustawienie Opcji Nowicjusz

Ustawienie to jest teraz nazwane “domyślne”.

Ustawienie Standardowej Broni

Ustawienie to jest teraz nazwane “domyślne”.

Włącz Tajną Broń

Możesz teraz włączać i wyłączać potężne rodzaje “super broni”. Należą one do rzadkości, ale konserwatywni gracze mogą życzyć sobie bardziej wyrównanej gry, bez “tajnej broni”.

Edycja Rozszerzania Okienka Chatu

Funkcja ta włącza automatyczne zamknięcie okienka chatu podczas gry w sieci. Po prostu naciśnij jeden z klawiszy kierunkowych robali, a okienko zostanie zamknięte.

Ustawienia Nagłej Śmierci

Nazwy Ustawień Nagłej Śmierci zostały zmienione, ale posiadają takie same funkcje, jak te opisane w podręczniku. By wyłączyć poziom zatapiania, wybierz 0 pikseli.

Edytor Terenu

Z pięciu widocznych, środkowy teren jest zawsze obecnie wybranym terenem gry, a jego unikatowy kod jest wyświetlony poniżej – dokładnie tak będzie wyglądał teren podczas gry.

Dodane zostały również opcje umożliwiające zmianę kodu obiektu (wpływa na rozmieszczenie obiektów) oraz liczby obiektów (od żadnego do wielu), które się pojawiają.

Zamieszczony został również wybór wcześniej zdefiniowanych poziomów gry. Można je załadować poprzez okienko ładowania znajdujące się na dole ekranu edytora terenu.

Edytowanie Terenów

Dodane zostały opcje WYPEŁNIANIA TERENU i CZYSZCZENIA TERENU, jak również ODWRÓCENIA TERENU, dzięki któremu uzyskujemy negatyw obecnie wybranego terenu.

Kod Terenu

Po prostu wpisz zestaw liter lub cyfr, a wygenerowana zostanie unikatowa plansza. Jaki teren wygeneruje data twoich urodzin, albo imię psa?

Tryb Artylerii

W trybie tym pozbawiasz robale możliwości poruszania się, zupełnie jak w pierwszych grach Artyleryjskich.

Dalej na tej samej planszy

Funkcja ta nie jest aktualna.

Ustawienia Grawitacji

Funkcja ta nie jest aktualna.

GRA W SIECI

Worms2 jest wyposażona w najnowszą wersję Microsoft® DirectX™ 5 i DirectPlay™ 5.0a. Pamiętaj, że jeżeli zaniechasz uaktualnienia (o ile posiadasz poprzednią wersję) nie będziesz mógł rozpocząć gry w sieci. Chociaż w niektórych przypadkach możliwa jest sieciowa gra w Worms 2 pod systemem operacyjnym Windows® NT4.0 to mimo wszystko radzimy nie próbować.

Podstawowe Informacje

- Worms2 korzysta z połączeń przez protokoły IPX i TCP/IP. Są one dostępne na ekranie połączeń sieciowych. Jeżeli posiadasz adres IP radzimy, byś wybrał protokół TCP/IP raczej niż IPX zwłaszcza w przypadku gier w sieci LAN. W ten sposób uzyskasz najlepszą jakość podczas gry w sieci.
- Pamiętaj, że Worms 2 nie korzysta z bezpośredniego połączenia kablowego, ani bezpośredniego połączenia modemowego. Być może zmieni się to w kolejnych wersjach.
- Jeżeli wystąpią jakiegokolwiek problemy z grą w sieci upewnij się, że twoje połączenie działa pod wybranym protokołem. Zamieściliśmy listę podstawowych problemów i ich rozwiązań pod każdym protokołem w dalszej sekcji rozdziału. Jeżeli będziesz miał jakiegokolwiek wątpliwości odnośnie jakości swojego połączenia skontaktuj się z swoim administratorem sieci lub dostawcą Internetu.
- Jeżeli wystąpią jakiegokolwiek problemy z grą to możliwe, że twoja sieć zawiera takie urządzenia, jak routery, mosty, firewall'e. W takim wypadku skontaktuj się ze swoim administratorem sieci w celu uzyskania pomocy. Tego typu urządzenia nie mają wpływu na komendę "ping" protokołu TCP/IP, ale mogą zapobiegać połączeniom pod DirectPlay™ będącym niezbędnym programem dla sieciowej gry w Worms 2.
- Upewnij się, że komputer Host'a (Gospodarza) ma najwyższe specyfikacje i najszybsze możliwe połączenie sieciowe. W przeciwnym razie, ponieważ komputer ten zarządza informacjami dla komputerów Klientów, mogą wystąpić spowolnienia w grze lub niewłaściwa prędkość gry.
- Jeżeli występują spowolnienia w grze lub niewłaściwa prędkość gry wynikające ze zbyt dużej liczby graczy lub obserwatorów ogranicz ich dostęp do gry.
- Chociaż gra w Worms 2 przez modem jest możliwa przy prędkości mniejszej niż 2400 bitów na sekundę, radzimy ustawić modem na najwyższą możliwą prędkość, by zapewnić najlepszą jakość gry.
- ZAWSZE łącz się z najbliższym możliwym serwerem dostępnym w twojej lokalizacji.

Protokół IPX dla Połączeń LAN

Gra w Worms2 przez Internet pod protokołem IPX jest niemożliwa. Chociaż IPX może działać w Internecie dzięki takim programom jak Kali, Worms2 będzie działać tylko pod prawdziwymi sieciami IPX. Jeżeli chcesz grać przez Internet zapoznaj się z Połączeniem przez Protokół TCP/IP w dalszej części rozdziału.

Zaleca się, by gry odbywały się w identycznych środowiskach IPX. Komputery muszą posiadać ten sam typ ramki oraz, o ile to możliwe, te same sterowniki sieciowe. Ponieważ Worms2 była testowana pod takimi sterownikami jak protokoły kompatybilne z Microsoft® IPX / SPX oraz Novell® IPX ODI, właśnie te są zalecane. Uwaga: Mogą występować problemy z kompatybilnością, a nawet konflikty pomiędzy sterownikami różnych producentów.

Problemy z Połączeniem LAN przez Protokół IPX

Należy sprawdzić właściwości ustawień sieci w Panelu sterowania Windows®. Upewnij się, że załączony jest protokół kompatybilny z IPX/SPX. Jeżeli protokół ten nie jest załączony możesz skorzystać z protokołu Novell® IntranetWare IPX 32bit.

Protokół TCP/IP dla Połączeń LAN

Połączenie w sieci LAN jest niezwykle proste, ponieważ Worms 2 automatycznie wyszuka twój adres IP.

Protokół TCP/IP dla Połączeń w Internecie

Potrzebujesz połączenia TCP/IP (i ważnego adresu IP, dynamicznego, lub stałego) aby grać przez Internet i łączyć się z serwerem Worms 2 lub innymi użytkownikami przez połączenie bezpośrednie.

Chat przez serwer możliwy jest wyłącznie w salach, nie jest możliwy w holu początkowym.

Bezpośrednie połączenie protokołem TCP/IP przez Internet

Worms2 posiada opcję umożliwiającą ustanowienie bezpośredniego połączenia z użytkownikiem inicjującym grę (będącym jej Hostem) dzięki wpisaniu jej szczegółów z odpowiednim adresem IP. Jeżeli nie możesz połączyć się z określonym adresem, powinieneś móc to zrobić przez odpowiedni serwer Worms 2.

Jeżeli korzystasz z konta dial-up, możliwe, że twój adres IP nie jest stały i zmienia się dynamicznie wraz z każdym połączeniem. W tym wypadku musisz poinformować każdego, kto chce dołączyć do twojej gry, jaki aktywny adres IP posiada twój komputer. Podobnie, gdy łączysz się z grą Worms 2 jako Klient upewnij się, że adres IP, który posiadasz jest aktywny. W przeciwnym razie łatwiej ci będzie połączyć się i zagrać przez jeden z serwerów Worms 2.

Problemy z Połączeniem przez Protokół TCP/IP

Jeżeli występują jakiegokolwiek problemy z połączeniem spróbuj wykorzystać kilka rozwiązań, które zamieszczamy poniżej. Pamiętaj, że w przypadku połączeń przez Internet, niektóre serwisy on-line, takie jak AOL® czy CompuServe® mogą się automatycznie dezaktywować, jeżeli nie korzystałeś z nich przez określony okres czasu. Jeżeli w żaden sposób nie możesz ustanowić połączenia z Internetem, powinieneś skontaktować się ze swoim administratorem sieci lub dostawcą Internetu.

Komenda Ping

Ta podstawowa komenda pozwoli ci sprawdzić, czy twój adres IP i inne adresy IP są aktywne i działają poprawnie. W menu startowym Windows® wybierz Uruchom i wprowadź następujący tekst:

```
ping 127.0.0.1
```

Po naciśnięciu OK powinno pojawić się okienko. Jeżeli otrzymasz odpowiedź oznacza to, że twoja wiadomość została wysłana i wróciła do twojego komputera. Jeżeli jednak pojawi się wiadomość typu 'Destination host unreachable.', oznacza to, że twoja konfiguracja TCP/IP jest nieprawidłowa.

Jeżeli już wiesz, że twoja konfiguracja TCP/IP jest poprawna musisz sprawdzić, czy możesz się połączyć z innymi adresami IP. W menu startowym Windows® wybierz Uruchom i wprowadź następujący tekst:

```
ping 195.92.16.10
```

Podobnie jak wcześniej, jeżeli otrzymasz odpowiedź oznacza to, że twoja wiadomość została wysłana i wróciła z serwera Team 17. Większość maszyn w sieci posiada adresy nienumeryczne. By sprawdzić, czy twój komputer rozpoznaje adresy nienumeryczne, w menu startowym Windows® wybierz Uruchom i wprowadź następujący tekst:

```
ping www.team17.com
```

Komenda Winipcfg

W Worms2 twój adres IP może zostać uzyskany z ekranu sieciowego, pod nazwą komputera, z którym się połączyłeś. Jednak w niektórych systemach, zwłaszcza jeżeli łączysz się z Internetem dwoma metodami poprzez kartę sieciową i połączenie dial-up, musisz użyć komendy winipcfg, aby ustalić aktywny adres IP. W menu startowym Windows® wybierz Uruchom i wprowadź następujący tekst:

```
winipcfg
```

Po naciśnięciu OK powinno pojawić się okienko. Zawiera ono wszystkie informacje odnośnie twojej konfiguracji IP, w tym aktywny adres IP.

UZYSKANIE OPTYMALNEJ JAKOŚCI GRY

Jak w przypadku większość gier działających pod systemem operacyjnym Windows®, powinieneś upewnić się, że masz do swoje dyspozycji maksimum zasobów systemowych.

Jest kilka sposobów, by uzyskać maksimum możliwości od swojego komputera;

- Uruchom Worms2 zaraz po uruchomieniu systemu.

- Jeżeli masz mniej niż 32Mb RAM, nie używaj dużych banków mowy, lub korzystaj z ustawień 11Khz (więcej informacji poniżej).
 - Używaj karty graficznej posiadającej co najmniej 2 Mb pamięci.
 - Ustaw pulpit Windows® na najniższą rozdzielczość i najmniejsze kolory. Minimalne wymagania to 256 kolorów i rozdzielczość 640x480.
 - Ustaw czcionki systemu Windows® na małe, by uniknąć problemów z formatowaniem wyświetlacza menu.
 - Upewnij się, że twój twardy dysk ma wystarczającą ilość wolnego miejsca, na wypadek gdyby Windows® potrzebował stworzyć pamięć wirtualną.
 - Upewnij się, że dla swojej karty graficznej i dźwiękowej używasz sterowników DirectX™ z odpowiednimi certyfikatami.
 - Graj w Worms 2 na najniższym poziomie szczegółów.
- O ile to możliwe nie instaluj i nie graj w Worms 2 na skompresowanych partycjach.
 - Podczas gry wyłącz wszystkie aplikacje działające w tle. Problemy mogą wystąpić zwłaszcza w wypadku programów antywirusowych oraz skanerów i defragmentatorów dysków.
 - Nie minimalizuj innych programów oraz nie przełączaj pomiędzy aplikacjami w czasie gry; jeżeli podczas wychodzenia z gry potrzebowałbyś pełnych zasobów dostępnych na twoim komputerze. Worms2 nie została zaprojektowana, by działać razem z innymi dużymi aplikacjami Windows®. Ciągłe minimalizowanie i przełączanie pomiędzy Worms2 i innymi aplikacjami może prowadzić do wystąpienia problemów w wyniku dużej ilości zasobów systemowych wymaganych przez Worms 2.

BANKI MOWY

Sample 11Khz lub 22Khz

Podczas instalacji możesz wybrać, czy chcesz zainstalować sample 11Khz czy sample 22Khz. Sample 11Khz zajmują mniej pamięci i poprawią jakość gry, zwłaszcza, jeżeli dysponujesz mniej niż 32Mb RAM'u.

Podczas instalacji otrzymasz również możliwość wyboru instalacji zestawów sampli.

Banki Mowy w grze w Sieci

Jeżeli grasz w sieci, program wyszuka banki mowy używane przez twoich przeciwników. Jeżeli nie będzie mógł znaleźć banków, skorzysta z domyślnych zestawów sampli.

Dzielenie się Bankami Mowy

Możesz przeciągnąć banki mowy do (oraz z) folderu / DATA / WAV / SPEECH. Program automatycznie wyszuka dodatkowe banki, które tam umieściłeś. Jeżeli program nie znajdzie właściwego sampla, załaduje domyślny dźwięk.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

Matrox Millenium®

Zdarzają się problemy z niektórymi sterownikami Matrox® DirectDraw™; przejawia się to znacznym spowolnieniem gry, gdy broń zniszczy część tła.

By naprawić ten problem, wybierz jeden z innych sterowników MGA, dostępnych z Windows® lub sprawdź, czy dostawca sterowników nie posiada uaktualnienia.

Matrox Mystique® i Matrox Mystique 220®

Zdarzają się problemy podczas odtwarzania sekwencji FMV w ustawieniu kolorów 16bit lub 32bit. Przejawia się to lekkim pogorszeniem palety kolorów. W wypadku wystąpienia tego problemu w ustawieniach właściwości Ekranu w panelu sterowania ustaw kolory na 256 lub 24bit

Creative Labs SoundBlaster AWE-64®

W wypadku występowania problemów, wyłącz opcję "reverb" na swojej karcie dźwiękowej.

OFICJALNA STRONA WWW WORMS2

Worms2 posiada oficjalną stronę internetową
<http://www.worms2.com>

Istnieje również oficjalna amerykańska strona
<http://www.us.worms2.com>

Możesz śłać e-maile do Team 17 na adres
support@team17.com

Lub zadzwonić
UK (+44) (0)1924 271637

Od czasu do czasu twórcy gry są obecni na kanale IRC channel **#worms** i na serwerach chatów na naszej stronie www.

All trademarks acknowledged.