

# Slavia 2

Podręcznik gracza

## Rozpoczęcie rozgrywki

Po załadowaniu gry do pamięci i jej uruchomieniu, trzeba poczekać chwilę, aż załadują się wszystkie jej komponenty. W procesie tym towarzyszy nam podobizna Mieszka I, pierwszego historycznego władcy Polski.

Kiedy znajdziemy się już w menu startowym, mamy do wyboru dwie opcje: *nowa gra* oraz *koniec*. Wybranie pierwszej opcji po wciśnięciu klawisza „1” spowoduje rozpoczęcie gry. Opcja druga, przypisana klawiszowi „2”, powróci do Basica.

## Wybór plemienia

Po wybraniu *nowej gry*, przechodzimy do panelu wyboru plemienia. Na tym etapie możemy wybrać, którym z autentycznych plemion słowiańskich chcemy grać. Mamy do wyboru Polan, Pomorzan, Morawian i Drewlan. Istnienie każdego z nich jest historycznie potwierdzone.

Plemiona mają różne statystyki. Nie martwcie się jednak – na kolejnym etapie można je powiększyć, jednak wybór danego plemienia sugeruje, które ze statystyk trzeba poszerzyć.

Po wybraniu plemienia przechodzimy do panelu ulepszenia. Tutaj mamy możliwość rozdysponowania 5 punktów między trzy statystyki. Możemy oczywiście spożytkować je jak chcemy, a gdy się okaże, że wybór nas nie satysfakcjonuje – możemy go zmienić.

Statystyki, które wybieramy, są statystykami będącymi podstawą do walki wręcz (o której powiemy sobie później).

## Czas przygotowania

Czas przygotowania jest kluczowym momentem gry. Na tym etapie możemy, a nawet powinniśmy kupować przedmioty i wojsko. Mamy jeden dzień (od 4:00 do 22:00), by skompletować swoją świtę i uczynić się niepokonanym. Trzeba pamiętać, że każda wypełniona czynność – połów, wymiana przedmiotu, czy kupno wojska – zajmuje jedną godzinę, należy zatem być ostrożnym w wykonywanych działaniach, umieć przewidywać i patrzeć na czas oraz zasoby ekonomicznie.

Gdy nastanie godzina 22:00, nie możemy już nic zrobić. Jedyne, co nam wtedy zostanie, to przejście do panelu poboru kodu przeciwnika i rozpoczęcie ostatecznego starcia.

## Wymiana

W grze można wymieniać i kupować różne przedmioty. Na nasz podstawowy inwentarz składają się: złoto, sól, skóry, grzywny, ryby i mięso. Te przedmioty umożliwiają nam kupno wojska i przedmiotów. Kurs względem złota wygląda następująco:

- 1 ryba – 4 sztuki złota
- 1 sztuka mięsa – 8 sztuk złota
- 1 grzywna – 16 sztuk złota
- 1 skóra – 16 sztuk złota

- 1 miara soli – 128 sztuk złota

Te zasoby możemy wymieniać między sobą w panelu „Inne”. Pozostałe trzy panele to „Miecze”, „Zbroje” i „Magia”. W każdym z nich mamy dwa przedmioty do wyboru, które poprawiają statystyki naszego bohatera. Kupiony przedmiot można odsprzedać, wchodząc w panel obiektu, którego chcemy się pozbyć (jeśli jest to miecz to „Miecze”). Ale uwaga! Odzyskamy tylko część wartości, za jaką go kupiliśmy.

## Łowy

Trzy ze wspomnianych wcześniej dóbr można zdobyć w inny sposób, niż poprzez wymianę (która wcale nie mnoży, a jedynie zamienia nasze dobra na inne). Są to: ryby, skóry i mięso. To dzięki nim możemy poszerzać swój inwentarz oraz wymieniać je na pożądane dobra.

Aby pozyskać ryby, trzeba pójść nad jezioro. Tam można je łowić. Analogicznie – by zdobyć skóry i mięso, należy wybrać się do lasu na polowanie.

Ponieważ różne są zrządenia bóstw, nie zawsze las lub jezioro mogą być płodne z równą siłą, toteż jeśli widzisz, że przez dłuższy czas nic nie złapałeś – nie marnuj godzin, tylko zrób coś innego i dopiero potem wróć w dzicz.

## Wojsko

Ważnym elementem, jaki musimy zrobić w grze, jest zebranie wojska. Ono będzie uczestniczyło w pierwszym etapie bitwy, a jego zachowane jednostki przekształcą się w statystyki.

Żeby kupić wojsko należy wybrać opcję *Koszary*. Pod funkcją *Rekrutuj* kryje się panel kupna jednostek. Tam mamy do wyboru trzy jednostki:

- **Wojowie** – podstawa wojska. To oni zapewniają siłę grupie i odejmują energię wroga.
- **Tarczownicy** – obrona wojska. Dzięki nim możemy odpierać natarcie wroga.
- **Łucznicy** – sprawiają, że nasze wojsko jest inteligentniejsze, zadaje i odpiera obrażenia lepiej.

Jednostki kupuje się setkami. Jedna setka danej jednostki kosztuje 100 sztuk złota i 1 miarę soli. Za jednym razem można kupić maksymalnie 9 setek jednej jednostki, choć nie wykluczone, że można mieć ich więcej. Zgodnie z wcześniej opisaną zasadą – kupienie jednostek, które zakończy się sukcesem, zajmuje jedną godzinę w grze.

Wojska należy kupić odpowiednio dużo i w odpowiednich proporcjach. Trzeba przy tym pamiętać – co zostanie dokładniej opisane później – że nasza świta podczas bitwy będzie dzielona na samodzielne oddziały!

Warto w tym miejscu wspomnieć, że zasobów dostępnych standardowo w grze jest zbyt mało, by kupić porządne wojsko. Dlatego trzeba tak gospodarować dobrami, zdobywać je i wymieniać, by zmiażdżyć wroga!

## Bitwa

Kiedy wybiję 22:00, nie możemy już nic zrobić.  
Przechodzimy w tryb bitwy.

Program zażąda od nas kodu przeciwnika. Jest to moment, w którym aktywuje się dwuosobowość gry. Aby uzyskać kod przeciwnika, wystarczy połączyć się z nim w jakikolwiek zewnętrzny sposób – może to być rozmowa przez czat, przez telefon, wymiana SMS-ów lub cokolwiek innego, dzięki czemu będziecie mogli wymieniać się informacjami.

UWAGA: Kod należy wpisać uważnie i precyzyjnie, jego bowiem błędne wpisanie spowoduje błędne odczytanie danych, a tym samym gra przestanie być rzetelna.

Po wpisaniu kodu przechodzimy do panelu walki wojskami. Zgodnie z poleceniem, musimy wybrać, ile setek danej jednostki wysyłamy do bezpośredniego starcia. Każdy oddział ma samodzielną siłę, obronę i inteligencję, zmienną w zależności od ilości wysłanych jednostek. Podobną czynność musi wykonać przeciwnik. Wymiana kodami następuje na tych samych zasadach, co wyżej.

Kiedy skończą się oddziały wojska lub zniknie cała ich energia, ten etap bitwy zostaje skończony, pozostałe jednostki i punkty doliczane są do statystyk bohaterów, a gra przechodzi do ostatniego etapu – walki wręcz.

Tutaj zostaje nam tylko atakować do końca lub skapitulować. Gdy energia jednego z bohaterów spadnie do zera, gra kończy się.

## **Informacje dodatkowe**

### **Pomysł, programowanie:**

Minimoog

### **Testy:**

H3R0

Kondzio

Minimoog

### **Tłumaczenie gry na język angielski:**

Dziuras98

Minimoog

### **Pozdrowienia i podziękowania za nieocenione wsparcie kierujemy do:**

Uka

Komek

całej ekipie pisma K&A Plus

**Niech słowiańska moc będzie z wami!**

**SLAVIA 2015-2016**