

UFO: GNIEW BOGA

UFO: Gniew Boga to zupełnie nowa gra taktyczna, autorstwa twórców kultowego UFO i X-COM! Unikalny turowy system walki, łączący w sobie prostotę obsługi, zaawansowaną strategię oraz elementy RTS, wspaniała izometryczna grafika i świetna oprawa dźwiękowa to atuty tego wyjątkowego projektu! Wybierz pomiędzy czterema zróżnicowanymi rasami, posiadającymi odrębne cechy i właściwości. Pokieruj każdą z armii w trybie gry dla pojedynczego gracza oraz w rozgrywce przez sieć z przeciwnikami z całego świata!

Minimalne wymagania systemowe

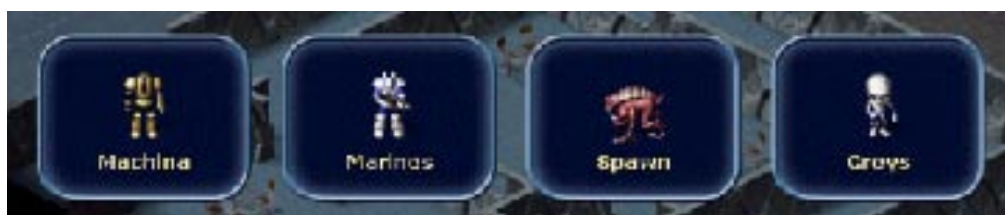
- * Pentium II
- * Windows 98, ME, 2000 lub XP
- * DirectX 8
- * 64Mb RAM
- * 40Mb wolnego miejsca na twardym dysku
- * opcjonalnie: podłączenie do Internetu i konto email

Pierwsze uruchomienie

Po zainstalowaniu i uruchomieniu, gra zapyta, czy jesteś już zarejestrowanym użytkownikiem. Jeśli nie, program wyświetli menu, w którym będziesz miał do wyboru rejestrację, grę treningową oraz kampanie w trybie pojedynczego gracza. Zaleca się, byś przed rejestracją potrenował, by przyswoić sobie zasady gry. Możesz też wybrać tryb „hotseat” (gorące krzesło), który pozwoli Ci na rozgrywkę z przyjacielem na jednym komputerze. Pamiętaj – trening czyni mistrza!

Kampania

Kampania pojedynczego gracza oferuje Ci serię misji, które możesz rozgrywać każdą z czterech ras: **Marines**, **Spawn**, **Machina** i **Greys**. Możesz też wybrać poziom trudności.



Rejestracja

Jeśli chcesz się zarejestrować, musisz być połączony z Internetem. Gra otworzy stronę www, gdzie czeka na Ciebie kilka pytań. Pamiętaj o tym, iż podstawą gry przez sieć jest odpowiedni, unikalny pseudonim oraz hasło.

Menu główne

Po udanym procesie rejestracji, menu wzbogacone zostanie o dodatkowe opcje. Pola dotyczące imienia gracza oraz hasła wypełnij tymi samymi danymi, które podałeś podczas rejestrowania się. Adres email natomiast może być inny i za każdym razem możesz go zmieniać.



Menu zaoferuje Ci także grę poprzez sieć w dwóch trybach – możesz wybrać przeciwnika poprzez Internet lub grać poprzez email, co jest możliwe dzięki temu, iż UFO jest strategią turową. Wspaniałym dodatkiem jest także kreator map, który umożliwi Ci tworzenie nowych pól walki!

CAMPAIGN MISSIONS: ten przycisk umożliwi Ci rozgrywkę w trybie jednego gracza (przeciwko komputerowi).

TUTORIALS: wprowadzenie do gry – etap szkoleniowy, który pozwoli zrozumieć Ci zasady obowiązujące w grze.

NEW ONLINE GAME: tu możesz rozpocząć nową rozgrywkę przez Internet, razem z innym zarejestrowanym graczem (w tym poprzez email!).

NEW HOTSEAT GAME: tryb gorącego krzesa, który umożliwi Ci rozgrywkę z przyjacielem na tym samym komputerze.

WEB INTERFACE: ten przycisk uruchomi przeglądarkę internetową i połączy się z serwerem gry.

MANAGE GAMES: tu możesz zarządzać grami – oglądać wyniki, rozkazy etc.

SOUND/VIDEO OPTIONS: opcje audiowizualne.

MAP CREATOR: edytor Twoich własnych map do gry!

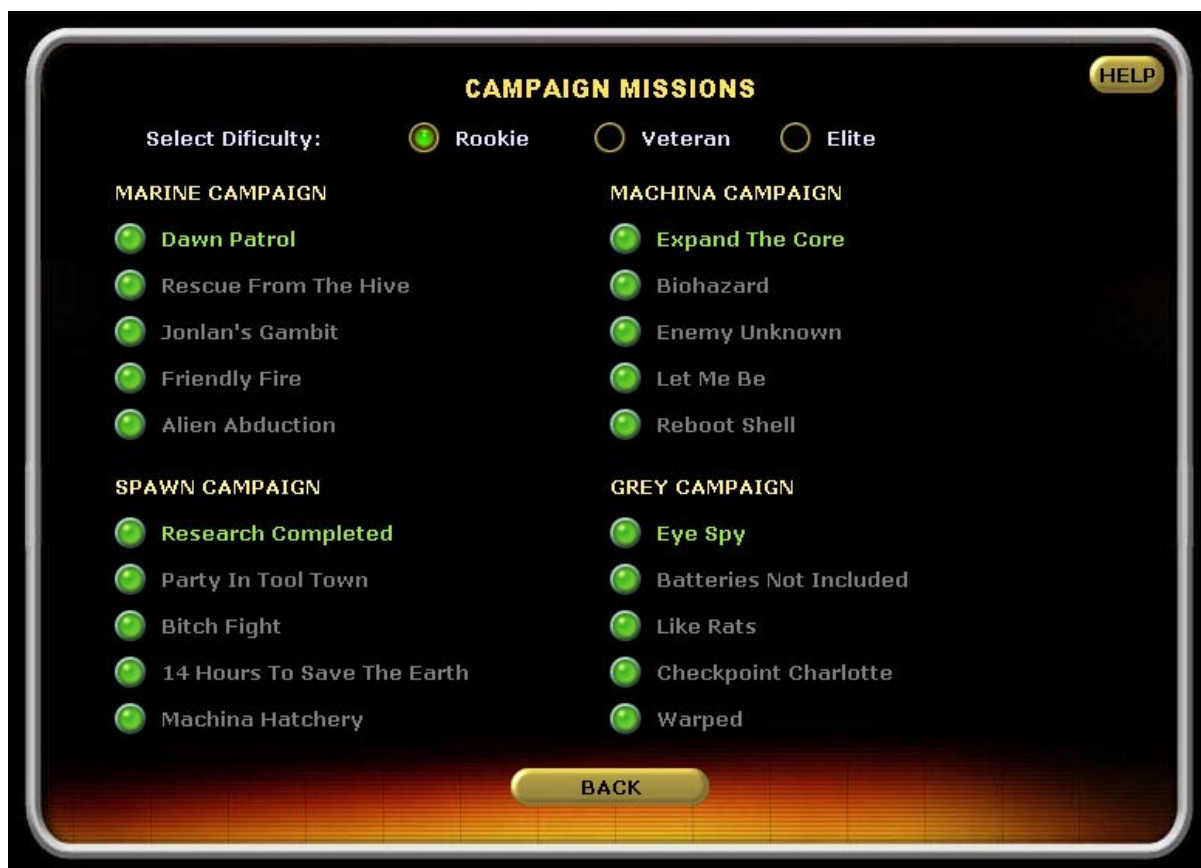
VISIT WEBSITE: odwiedź strony www gry.

HELP: pomoc w kwestii gry oraz informacje o każdej z ras.

QUIT: wyjście.

Menu wyboru kampanii

To menu pozwoli Ci na rozgrywkę z komputerem. Do wyboru masz wszystkie dostępne w grze rasy. Każda kampania ma pięć scenariuszy, które muszą być rozegrane jeden po drugim. Oznacza to, iż nie możesz kolejnego scenariusza bez ukończenia poprzedniego.



SELECT DIFFICULTY: wybór trudności od Rookie (najłatwiejszy) po Elite (najtrudniejszy). Każdy tryb trudności wymaga rozgrywania scenariuszy we wspomnianej kolejności. Jeśli więc zdecydujesz się na danym poziomie trudności i ukończysz jeden scenariusz, nie będziesz mógł rozpocząć kolejnego, jeśli zmienisz tryb trudności.

Każdy scenariusz ma na ekranie startowym swój kolor. Zielony oznacza, iż możesz zagrać w tę misję. Szary – misja jest niedostępna do czasu ukończenia poprzedniej. Żółty – właśnie rozgrywasz ten scenariusz i w każdej chwili możesz do niego powrócić. Czerwony – misja została zakończona sukcesem. Możesz ją jednak wybrać ponownie.

UWAGA! Nie znajdziesz tu osobnych opcji dotyczących zachowania stanu gry. Gra zapisuje się automatycznie po każdej turze, więc nie będziesz miał żadnych problemów z powrotem.

Ekran gry online

Ten ekran pozwoli wybrać Ci oponenta w grze przez sieć oraz tryb rozgrywki.



Gra daje Ci trzy możliwości znalezienia partnera w rozgrywce.

BY EMAIL ADDRESS: wpisz tu adres email osoby, z którą chcesz zagrać. Oczywiście osoba ta musi posiadać własną kopię gry. Jeśli użytkownik, którego adres znasz, nie dokonał jeszcze rejestracji, mimo to będzie mógł zagrać, ale do wyboru mieć będzie jedynie trzy mapy.

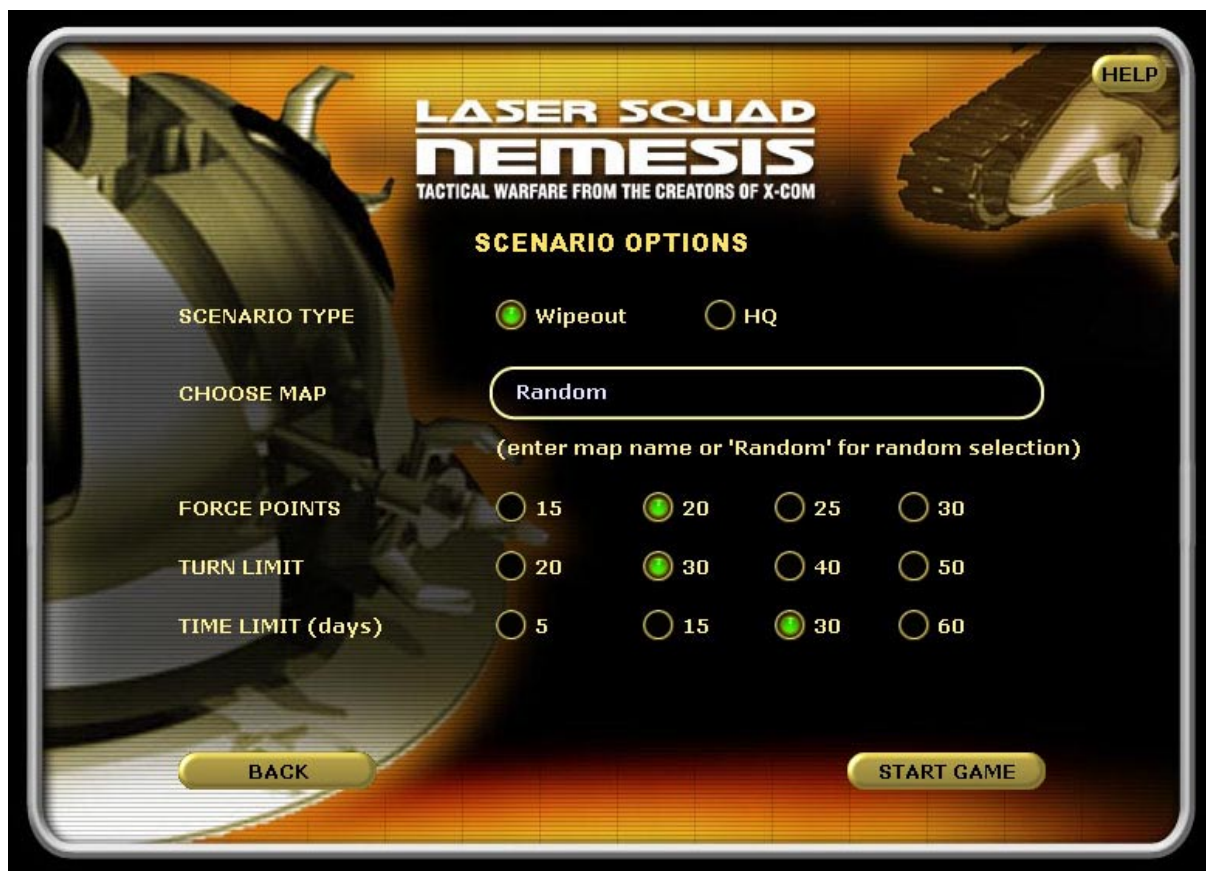
BY PLAYER NAME: tu możesz wprowadzić imię zarejestrowanego gracza. UWAGA! Jeśli nie znasz nikogo takiego, nie używaj tej opcji! Imiona użytkowników znaleźć możesz w tabelach ligowych na stronie www gry.

FIND ME ANY AVAILABLE OPPONENT: opcja wygodna szczególnie dla początkujących. Obligujeś główny serwer gry do jak najszybszego znalezienia Ci dostępnego gracza.

GAME TYPE: tu możesz wybrać typ gry. Tryb **LEAGUE** powoduje, iż wyniki rozgrywek oddziałują na Twój ranking ligowy. **FRIENDLY** natomiast nie powoduje zmian w tabeli ligowej. Jeśli grasz z osobą niezarejestrowaną, gra automatycznie wybierze tryb **FRIENDLY**.

Ekran opcji scenariusza

Ekran ten pozwoli Ci na konfigurację szczegółów każdego scenariusza dla rozgrywek online oraz w trybie „gorącego krzesła”.



SCENARIO TYPE: do wyboru masz dwa typy scenariuszy. **WIPEOUT:** w tym trybie wygrywasz w momencie, gdy wyeliminujesz wszystkie wrogie jednostki bojowe lub gdy będziesz miał na koncie więcej punktów w momencie, gdy wyczerpie się limit rund. **HQ:** w tym trybie wygrywasz, gdy wyeliminujesz wszystkie obce kwatery lub wszystkie jednostki bojowe.

MAP NAME: jeśli znasz nazwę mapy, wpisz ją. Jeśli wybierzesz RANDOM lub wpiszesz nazwę, której komputer nie zna, mapa zostanie wybrana losowo. Nazwy dostępnych map znajdziesz na stronie www.gry.pl.

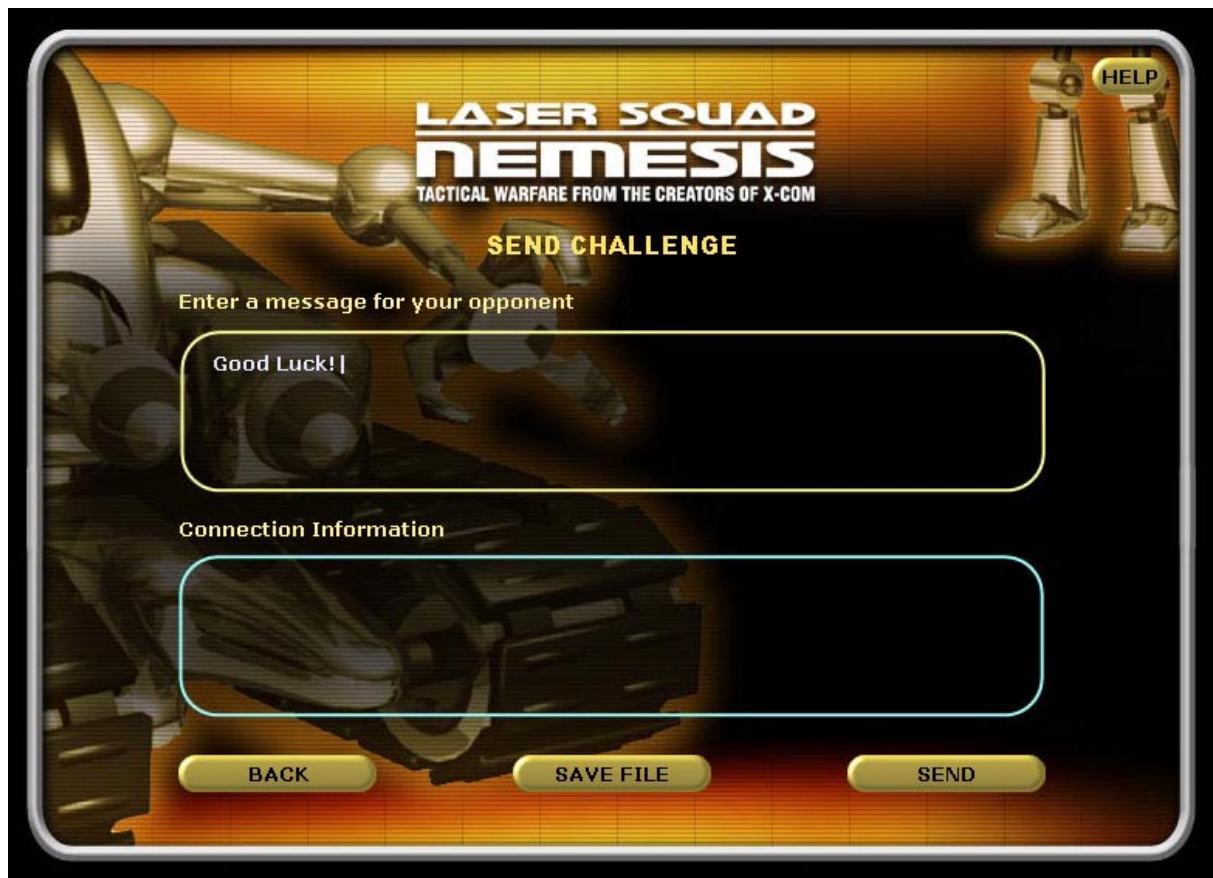
FORCE POINTS: wybierz liczbę punktów siły, które każdy gracz może spożytkować podczas każdej tury.

TURN LIMIT: tu ustawisz maksymalną liczbę tur w grze.

TIME LIMIT: tu zdefiniujesz liczbę dni w grze. Pamiętaj, że każdy gracz ma swój zegar, który rusza od momentu otrzymania rezultatów tury do momentu wydania rozkazów. System ten przypomina nieco rozgrywkę szachową. Jeśli Twój zegar wyczerpie czas, przegrasz niezależnie od liczby zdobytych punktów.

Ekran wyzwania

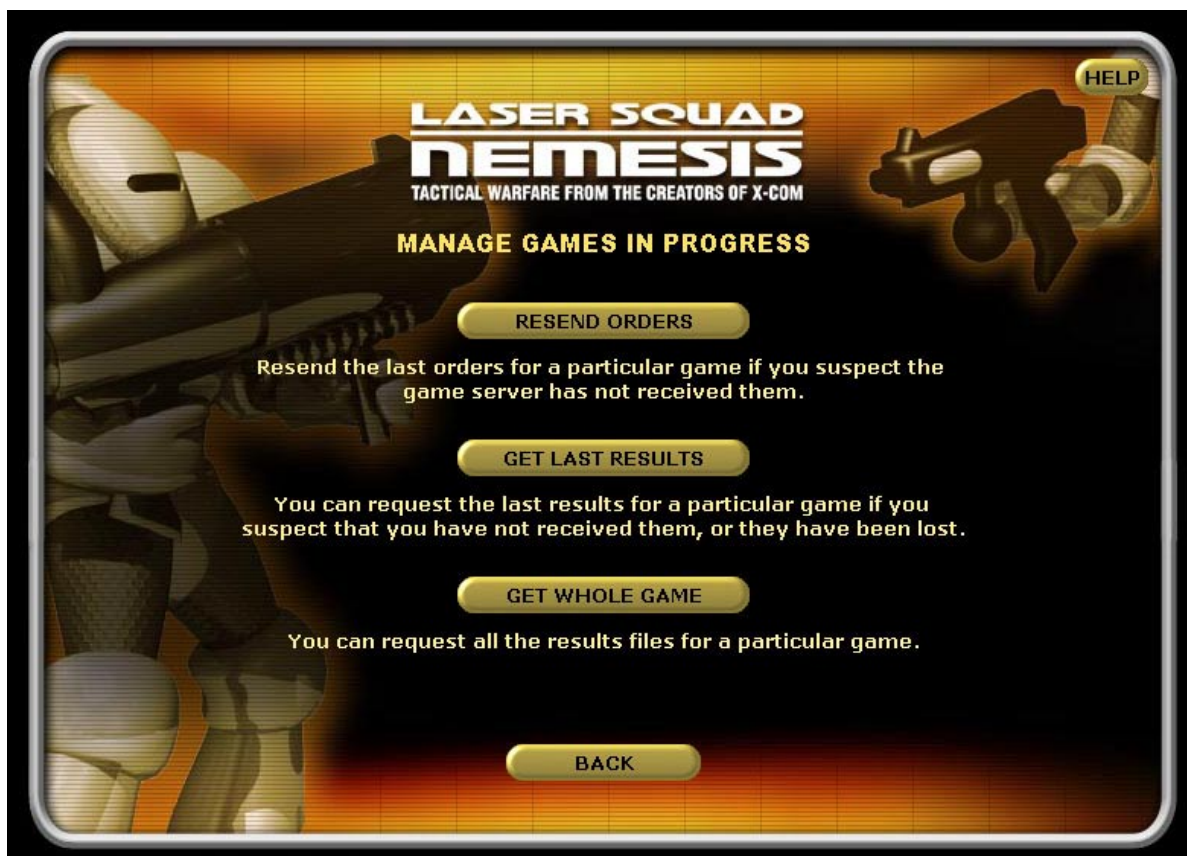
Jeśli grasz z przeciwnikiem przez sieć, ekran ten pozwoli Ci przesłać mu wiadomość.



MESSAGES: tu wpisujesz informację, którą chcesz przesłać przeciwnikowi. /limit znaków dla jednej wiadomości wynosi 300.

Ekran zarządzania grami

Ekran ten pozwoli Ci odzyskać dane z wynikami, które mogły się zagubić, lub ponownie wydać rozkazy, które mogły nie dotrzeć ze względu na ewentualne przerwy w połączeniu z siecią.



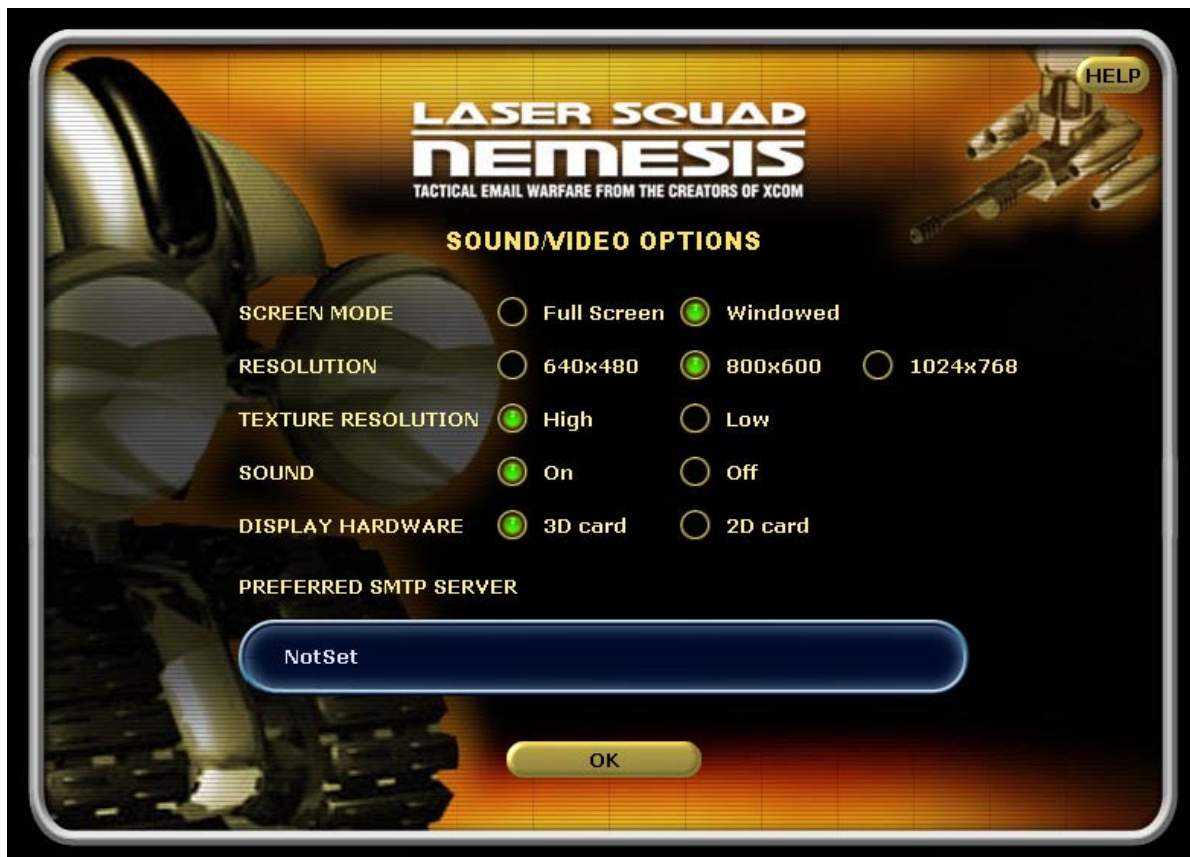
RESEND ORDERS: wybierz tę opcję, by dokonać ponownego wysłania rozkazów w konkretnej rozgrywce. Opcja ta jest niezbędna w przypadku, gdy doszło do zerwania połączenia (problemy z modemem, siecią etc.) i uprzednio wydane dyrektywy nie osiągnęły serwera gry. Nie bój się – serwer zignoruje rozkazy, jeśli wcześniej je otrzymał, więc nie ma możliwości zdublowania ich i dezorganizowania tym samym Twojej taktyki.

GET LAST RESULTS: ta opcja umożliwi Ci odzyskanie wyników konkretnej rozgrywki. Rezultaty otrzymasz mailem.

GET WHOLE GAME: jeśli zdarzy się, że z jakiegoś powodu utracisz pliki z rozgrywką, zapisane w Twym komputerze, opcja ta pozwoli Ci odzyskać dane precyzujące całą grę. Pliki otrzymasz mailem.

Ekran ustawień audiowizualnych

Ekran ten umożliwi Ci dostosowanie gry zarówno do Twych osobistych wymagań, jak i możliwości Twojego komputera.



SCREEN MODE: wyświetlanie gry standardowo ustawiony jest w trybie okienkowym. Możesz jednak włączyć tryb pełnoekranowy, jeśli Twoja karta graficzna ma problem z akceleracją 3D w trybie okienkowym.

RESOLUTION: ta opcja dostępna jest tylko dla trybu pełnoekranowego. Jeśli zauważysz, że gra działa skokowo, powinieneś zmniejszyć rozdzielczość.

TEXTURE RESOLUTION: jeśli Twoja karta graficzna ma poniżej 16Mb pamięci wideo, zalecana jest niższa rozdzielczość tekstur. Opcja nie jest dostępna, jeśli nie posiadasz karty 3D (zobacz niżej).

SOUND: tu możesz włączać i wyłączać dźwięk.

VIDEO HARDWARE: opcja wyboru karty graficznej. Jeśli posiadasz jej stary typ – bez akceleracji 3D – włącz opcję 2D.

PREFERRED SMTP SERVER: opcja dla bardziej zaawansowanych użytkowników sieci. Jeśli masz problem z połączeniem się z serwerem gry (obecność pewnych typów firewalli), możesz wydawać rozkazy za pośrednictwem Twego dostawcy poczty przez email. Wpisz tu nazwę serwera smtp, z którego korzystasz. Jeśli nie znasz jej, skontaktuj się z Twym dostawcą usługi email lub administratorem sieci. Jeśli używasz programu Outlook, możesz sprawdzić nazwę serwera w ustawieniach konta.

Ekran kreatora map

Kreator map to znakomity dodatek, dzięki któremu stworzysz własne, niepowtarzalne mapy. Będziesz je mógł przetestować w trybie „hotseat” (gorące krzesło).



CREATING A NEW MAP: kiedy przystąpisz do edycji mapy, program zapyta Cię o jej nazwę oraz rozmiary (30 do 60).

EDITING A EXISTING MAP: jeśli nie chcesz tworzyć nowej mapy, możesz tu edytować już istniejącą.

Interfejs użytkownika

Kiedy rozpoczniesz grę, będziesz używał dostępnego na ekranie interfejsu.



PANEL LEWY:

1. Okienko z typem jednostki.
2. Poprzednia/następna jednostka. Przyciski służące wyborowi jednostki. Możesz też użyć klawisza TAB, by wybrać następną Twoją jednostkę.
3. Przyciski ruchu – kontynuacja, wstrzymanie, odwrót.
4. Przyciski walki – wstrzymanie ognia/atak, atak/atak bez rozkazu.
5. Wstrzymanie jednostki na czas jednej sekundy przed kontynuacją wypełniania rozkazów.
6. Cofnięcie ostatniego wydanego rozkazu (także klawisz „U”).
7. Przyciski strzału – ogień bezpośredni, ogień na obiekt nieożywiony, ogień okazyjny (opcja przydatna, gdy nie widzisz przeciwnika – klikasz jako cel miejsce na mapie).
8. Wizualizacja jednostki.
9. Wizualizacja czasu jednostki. Pokazuje szacunkowy czas potrzebny jednostce na wykonanie rozkazu.
10. Wizualizacja zdrowia i amunicji. Pokazuje oryginalny oraz obecny poziom zdrowia oraz amunicji.
11. Przyciski akcji specjalnych. Jednostki posiadające specjalne umiejętności będą miały dostępne klawisze zarządzające tymi cechami.

PANEL PRAWY:

12. Typ aktualnego scenariusza.
13. Nazwa aktualnej mapy.
14. Przycisk opcji gry.
15. Kontrolki wideo. Pozwalają odtworzyć turę lub przetestować rozkazy.
16. Kontrolki przebiegu gry – zobacz rezultaty, wydaj rozkazy, testuj rozkazy, zakończ turę.

PANEL ŚRODKOWY:

17. Przycisk mapy 2D. Pozwala wyświetlić mapę w dwóch wymiarach.
18. Klawisze zoom. Przybliżanie i oddalanie.
19. Pomoc. Dostęp do informacji na temat interfejsu, jednostek i ras.
20. Imię gracza oraz aktualny wynik.

Parę słów na zakończenie...

Jeśli grałeś już w UFO Enemy Unknown lub X-COM – dwie pierwsze i zarazem najbardziej znane części tej kultowej serii, z pewnością znasz i doceniasz siłę, jak i złożoność możliwości, jakie dają te znakomite strategie. Gniew Boga, podobnie jak i jego poprzednicy, da Ci wiele godzin zadowolenia, ale nie licz, że łatwo osiągniesz zwycięstwo. Znakomity zmysł strategiczny autorów pomógł bowiem stworzyć grę, której możliwości niejednokrotnie Cię jeszcze zaskoczą – oczywiście w jak najbardziej pozytywnym tego słowa znaczeniu.

Wspaniałym dodatkiem do tego jakże kultowego tematu jest szeroko rozbudowany tryb multiplayer. Nareszcie możesz mieć świadomość, iż na czele wrogich wojsk stoi najwyższej rozwinięta inteligencja – tajemniczy osobnik, który czai się gdzieś, być może nawet tysiące kilometrów stąd...

Niniejsza instrukcja jest jedynie wstępem mającym na celu zaznajomienie Cię z podstawowymi zasadami gry. Nie jestem w stanie opisać niezwykle złożonego pakietu rozwiązań taktycznych – ich odkrycie autorzy pozostawiają graczom. Każdy bowiem może wypracować swój odrębny, niepowtarzalny system zarządzania walką.

Zapraszam więc do rozpoczęcia tej niecodziennej przygody. Zanim jednak wyruszysz na podbój sieci, szczegółowo zapoznaj się z tą instrukcją, a następnie poświęć trochę czasu na etap instruktażowy (TUTORIAL), by oswoić się z realiami gry i zarazem jak najlepiej przygotować do walki...

Marcin M. Drews
ONIMEDIA