

Slavía DEL 2 UKE

Informacje



Autorzy

Gra *Slavia 2 Deluxe* jest dziełem polskiej grupy Slavia, tworzącej głównie na komputer C64. Zespół działa od 2014 roku i czerpie inspirację z historii Polski i całej Słowiańszczyzny. Bezpośrednimi twórcami *Slavii 2 Deluxe* byli:

- Minimoog (kod, testy, tłumaczenie, koordynacja)
- H3R0 (testy)
- Królik (testy)
- Dziuras98 (tłumaczenie)

grze

Akcja gry ma miejsce w dobie wczesnego średniowiecza, a toczy się na ziemiach słowiańskich. Żyjące w zgodzie plemiona skłóciły się w walce o dominację na Słowiańszczyźnie. Zadaniem gracza jest stanąć na czele jednego z autentycznych plemion – Polan, Pomorzan, Morawian lub Drewlan.

Slavia 2 Deluxe jest poprawioną i poszerzoną wersją gry *Slavia 2*. Do zasadniczych zmian i poszerzeń należą:

- Estetyczne poprawki interfejsu
- Zapis i wczytywanie postępów gry z dyskietki
- Dwa tryby rozgrywki: jednoosobowa i dwuosobowa
- Efekty dźwiękowe

W przyszłości przewidziana jest także wersja polska gry.

Wartym zanotowania jest fakt, że gra została napisana w 100% w Basicu i jest to gra tekstowa w języku angielskim.

Instrukcje

Slavia 2 Deluxe jest grą strategiczną nawiązującą do RPG. Zadaniem gracza jest przygotowanie siebie (wodza) oraz wojska do starcia z innym plemieniem. Każde z plemion ma odmienne statystyki, które można następnie ulepszyć (panel *Improvement*) oraz rozwijać przez kupowanie przedmiotów (*Trade*). Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z ograniczonym zestawem dóbr. Na skompletowanie świty i odpowiednie przygotowanie mamy 18 godzin – rozgrywka zaczyna się o 4:00, a przechodzi w tryb bitwy o 22:00. Każda czynność w grze zakończona powodzeniem zajmuje jedną godzinę.

W panelu *Trade* mamy możliwość kupowania przedmiotów oraz wymianę dóbr. Odpowiednie zamiany dóbr (pod-panel *Others*) będą kluczowe w rekrutowaniu wojska.

Panel *Barracks* umożliwia rekrutację wojska. Wojsko rekrutuje się setkami. Jedna setka kosztuje 100 sztuk złota i 1 porcję soli. Dostępne są trzy rodzaje jednostek wojennych – wojowie (*warriors*), tarczownicy (*shielders*) oraz łucznicy (*bowmen*). Każdy odpowiada za inną statystykę – wojowie to siła, tarczownicy to obrona, a łucznicy – inteligencja. Rekrutacja też zabiera czas.

Panele *Go to the wood* oraz *Go by the lake* dają możliwość zdobywania dóbr z natury. W lesie można polować, a nad jeziorem – łowić ryby. Zebrane dobra możemy wymienić w panelu *Trade* na przedmioty lub inne dobra.

W panelu *Stats* można obejrzeć swoje statystyki oraz kupione przedmioty. Można tam również zapisać postępy w grze.

Gdy wybiję 22:00, zostaniemy zapytani o przeciwnika – przeciw komputerowi (*CPU*) lub innemu graczowi (*second player*). Zostaniemy potem skierowani do panelu bitwy (*Battle*).

Bitwa różni się w grze jedno- i dwuosobowej. Opiera się jednak na podstawowej zasadzie: pierwsza część bitwy to walka oddziałów. Naszym zadaniem jest co turę kierować oddziały wojska do przeciwnika. Gra każdorazowo spyta nas ile setek wojów, tarczowników i łuczników chcemy wysłać. Przy braku którejś z jednostek należy wpisać „0”. Warto pamiętać, że każdy z oddziałów ma swoje własne statystyki, tj. np. oddział składający się z 300 wojów, 200 tarczowników i 100 łuczników ma 3 siły, 2 obrony i 1 inteligencji.

O ile siła i obrona są dość oczywiste, o tyle warto wyjaśnić znaczenie inteligencji – inteligencja jest współczynnikiem, który zmniejsza przypadkowość zadawanych obrażeń. Im wyższa inteligencja – tym większe prawdopodobieństwo zadania maksymalnej liczby obrażeń.

Po wyczerpaniu się wojsk którejś ze stron, bitwa przechodzi do drugiego, ostatniego etapu – walki wręcz. Wówczas po przeciwnych stronach stają nie wojska, a wodzowie. Wojska niewykorzystane w pierwszym etapie bitwy zmieniają się w dodatkowe punkty do statystyk wodza. Wodzowie walczą dopóty, dopóki jeden z nich nie straci całej energii.

O ile w grze jednoosobowej należy czekać na reakcje komputera, o tyle rozgrywka dwuosobowa opiera się na wymianie specjalnymi kodami. Rozgrywka dwuosobowa toczy się na dwóch niezależnych od siebie komputerach. Gracze przekazują sobie wzajemnie podawane co turę kody – mogą to robić ustnie, pisemnie, przez Internet, albo jakkolwiek inny sposób. Jest to sprawą indywidualną. Pod pozostałymi względami rozgrywka wygląda identycznie.

UWAGA: Podczas gry odradza się wyjmowanie dyskietki ze stacji.

Wymagania sprzętowe

Aby zagrać w *Slavię 2 Deluxe* należy zaopatrzyć się w:

1. Do gry jednoosobowej:
 - komputer Commodore 64
 - stację dyskietek 1541, czy inną kompatybilną; stacja musi być urządzeniem nr 8
 - monitor
2. Do gry dwuosobowej:
 - dwa jednakowe zestawy podane w punkcie pierwszym

Niech słowiańska moc będzie z wami!