

- Instrukcja do gry

*Od tłumacza : To jest pierwsza wersja gotowego tekstu, odrobinę niespójna wewnątrznie. Całość zostanie niedługo poddana jeszcze jednej obróbce i korekcie ortograficzno interpunkcyjnej. Narazie proszę o wyrozumiałość.*

Ten dokument ma na celu przedstawić ogólne informacje o grze w freelords. Ponieważ aktualna wersja programu wciąż nie jest stabilna i znajduje się na etapie mniej lub bardziej intensywnego rozwoju informacje podane poniżej mogą być częściowo niepoprawne lub nieaktualne, ale mimo wszystko powinny ułatwić początki. Jeżeli znajdziesz coś co nie znajduje się w poniższej instrukcji wyślij informację na listę developerów [freelords-devel@lists.sf.net](mailto:freelords-devel@lists.sf.net)

Indeks :

1. Ekran powitalny
2. Ekran główny
  - 2.1. Zawartość menu
  - 2.2. Skróty klawiaturowe
3. Używanie interfejsu
4. Przedmioty
  - 4.1. Podstawy
  - 4.2. Zdobywanie i ekwipowanie
5. Różne
6. Umiejętności jednostek
  - 6.1. Doświadczenie i poziomy
  - 6.2. Odznaczenia
  - 6.3. Walka

## **1. Ekran powitalny**

Aktualnie znajduje się tutaj siedem przycisków: "Nowa Kampania", "Nowa gra", "Wczytaj grę", "Samouczek", "Język", "Nowa gra sieciowa", "Wyjście".

Przyciski "Nowa Kampania" i "Nowa gra sieciowa" wciąż nie działają. Program posiada pewną podstawową obsługę sieci, ale na chwilę obecną

niczemu ona nie służy.

"Wczytaj grę" otwiera oknow w którym musisz wybrać grę do załadowania. Stan gry jest zawsze zapisywany automatycznie na początku każdej tury w pliku autosave.sav. Jeżeli napotkasz jakiś błąd byłoby sympatycznie gdyby ekipa developerska ów plik otrzymała 😊

"Samouczek" jest rodzajem poziomu treningowego. Ma on na celu demonstrację kilku elementów gry jeszcze niedostępnych w losowo tworzonych grach (jak np. przedmioty czy wydarzenia). Po prostu go zagraj. 😊

"Wyjście" zamyka program. "Język" pozwala wybrać język gry. Na chwilę obecną istnieją dwie gotowe wersje językowe - włoska i niemiecka, hinduska i polska są w fazie (mniej lub bardziej zaawansowanych) prac. Wybierając którąkolwiek pamiętaj, że możesz napotkać problemy jeśli nie korzystasz z utf8 (upraszczając : nie klikaj dopóki nie jesteś pewien że wiesz co robisz).

Jeśli wybierzesz "Nową grę" pojawi się kolejne okienko dialogowe z dużą ilością przycisków i przełączników. Tutaj możesz ustawić parametry gry. Jeśli chcesz wczytać mapę kliknij "Wczytaj mapę" a potem "Przeglądaj" aby wybrać plik z mapą (random.map to mapa wygenerowana ostatnim razem) i rozpocząć grę. Jeśli chcesz wygenerować nową mapę, możesz określić graczy i parametry (rozmiar, rozmieszczenie terenu i zestaw pól). Obecnie dostępne są rozmiary "Normalna" (100x100 pól), "Mała" (70x70), "Małutka" (50x50), rozmieszczenie terenu wykonuje się za pomocą suwaków po prawej stronie (liczby oznaczają względne proporcje więc ich suma może przekroczyć 100%, wówczas poszczególne składniki zostaną odpowiednio dopasowane). Dla każdej ze stron możesz wybrać typ gracza, imię i zestaw wojsk. Dostępne typy to "Brak" (wyłącz tego gracza), "Człowiek", "Łatwy" (bardzo głupia SI), "Sprytny" (poprawiona ale defensywna SI). Zestaw wojsk określa jakie jednostki możesz produkować. Możesz też wybrać, czy produkcja wojsk i uzdrawianie jednostek odbywa się na początku kolejki danego gracza, czy na początku nowej tury dla wszystkich. Gdy jesteś gotowy wciśnij duży przycisk "OK" na spodzie.

## 2. Ekran główny

Większości ekranu tłumaczyć nie trzeba (menu jest wyjaśnione w sekcji 2.1). Mapę możesz przewijać za pomocą klawiatury (strzałkami), klikając na minimapie w prawym górnym rogu ekranu albo najeżdżając myszą na jedną ze strzałek na dużej mapie. Po prawej masz informację o ilości złota, obecnej turze i kilka przycisków. Oznaczają one:

strzałka  
w  
przód/ty  
↑

wybierz następną/poprzednią nie broniącą się  
jednostkę

strzałka + noga	wyberz jednostkę która nie broni się i może się poruszyć
noga	kontynuuj ruch wybranej grupy jednostek
nogi	kontynuuj ruch wszystkich grup jednostek
strzałki	ustaw mapę na aktywnej jednostce
tarcza	oznacz jednostkę jako broniącą się, będzie ona ignorowana przy wyszukiwaniu następnej jednostki
strzałka + tarcza	oznacz jednostkę jako broniącą się i przejdź do następnej
strzałka + noga	oznacz jednostkę jako broniącą się i przejdź do następnej zdolnej do ruchu
znak zapytania	przeszukaj ruiny lub odwiedź świątynie (w grupie musi być bohater, żeby polecenie zadziałało)
klepsydra	zakończ turę

Jeżeli przyciski są szare to znaczy że dana funkcja jest niedostępna (bo np. nie ma czego przeszukiwać). Jeżeli zapomnisz co robił dany przycisk najedź na niego myszką i poczekaj chwilę a pojawi się pomoc.

Jeżeli wybrałeś grupę, jej poszczególne jednostki pojawią się na spodzie ekranu. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy na dowolnym obrazku dostarczy więcej informacji o oddziale.

## 2.1. Menu

Dostępne są cztery menu - "Gra", "Raporty", "Opcje" i "Pomoc".

W menu "Gra" możesz zapisać i odczytać grę a także opuścić program. Wybierając opcję "Zapisz" nadpisujesz plik z którego ostatnio korzystano by zapisać/odczytać grę, "Zapisz jako" pozwala wybrać nową nazwę pliku.

W "Raportach" dostępne są informacje o ilości złota, miast i jednostek każdego z graczy a także questy których twoi bohaterowie się dotychczas podjęli. W raporcie "Armie" i "Miasta" wystarczy kliknąć na dowolny element aby ustawić na nim mapę.

W "Opcjach" możesz otworzyć okno z opcjami. W części "Dźwięk" możesz włączyć/wyłączyć muzykę (w chwili obecnej tylko utwór demonstracyjny w

głównym oknie) i ustawić głośność. W "GrafiCe" możesz wybrać rozdzielczość i przełączać się między pracą w oknie a trybem pełnoekranowym. W "Różnych" możesz wybrać czy gracze są ogłaszani na początku tury oraz włączyć/wyłączyć gładkie przewijanie (wypróbuj żeby przekonać się co to jest). Kliknięcie "OK" ustawia wybrane opcje, natomiast "Zapisz" zapisuje je od razu do pliku dzięki czemu są stosowane przy każdym kolejnym uruchomieniu programu.

W menu "Pomoc" chwilowo dostępna jest tylko informacja o developerach i osobach wspierających projekt.

## 2.2. Skróty klawiaturowe

f	przełącz tryb pełnoekranowy
a	otwórz raport "Armie"
c	otwórz raport "Miasta"
q	otwórz raport "Zadania"
g	otwórz raport "Złoto"
s	zapisz grę
l	wczytaj grę
E S C	odznacz obecną grupę

Strzałki przesuwają widoczny fragment mapy, we wszystkich oknach dialogowych możesz nacisnąć "Return" aby opuścić okno, przy wyborze pliku Return potwierdza wybór Escape anuluje.

## 3. Używanie interfejsu

Kliknij na grupie, żeby ją zaznaczyć. Aby ją odznaczyć kliknij przycisk "obrona", wybierz inną grupę (przyciskami po prawej stronie ekranu), naciśnij Escape lub prawy przycisk myszy. Kliknij na wybranym polu żeby

zobaczyć prowadzącą do niego, ścieżkę. Aby przesunąć grupę kliknij podwójnie na wybranym polu, jeśli znajduje się tam wroga jednostka lub miasto nastąpi walka. Przesunięcie jednej grupy na drugą spowoduje połączenie obu.

Prawe kliknięcie na mieście otwiera okno miasta ukazujące jednostki, które możesz produkować, dochód z podatków, poziom fortyfikacji i kilka przycisków. Należy zauważyć że miasto może prowadzić produkcję podstawową tworząc słabe jednostki standartowe z domyślnego zestawu wojsk lub zaawansowaną tworząc lepsze ale i droższe wojska z zestawu gracza. Co do zastosowania przycisków:

Ulepsz	Ulepsza miasto o poziom (maksymalnie do trzeciego). Koszt to (obecny poziom)*1000 sztuk złota. Każdy poziom dodaje 20% do obrony dla jednostek atakowanych w mieście, zwiększa dochód o 50% i udostępnia nowe możliwości produkcyjne. Na pierwszym poziomie miasto może tworzyć dwa typy wojsk podstawowych, na drugim trzy podstawowe i jeden zaawansowany, na trzecim cztery podstawowe i dwa zaawansowane.
--------	---

Wektory	Kliknięcie na ten przycisk pozwala ci wybrać wektory dla miast, świeżo wyprodukowane jednostki uzyskają ścieżkę wzdłuż wektoru miasta dzięki czemu można kliknąć przycisk "Przesuń wszystkie" aby przesunąć je w docelowe miejsce z dala od miasta.
---------	---

Kup podstawową	Dodaje podstawową produkcję do miasta, szczegóły określa się w osobnym oknie
----------------	--

Kup zaawansowaną	Jak wyżej, ale dla zaawansowanych.
------------------	------------------------------------

Kliknięcie prawym przyciskiem na ruiny daje pewne informacje o identyfikatorze, położeniu i nazwie ruin. To samo dotyczy świątyń.

Dla kolejnych informacji warto rozróżnić pojęcie grupy i armii. Armia to pojedyncza jednostka, np. smok, rycerz. Maksymalnie osiem armii może zostać połączonych w grupę.

Jeżeli jedna z twoich grup stoi na polu z ruinami lub świątynią i zawiera bohatera (!!!) możesz je przeszukać. Przeszukując świątynię możesz uzyskać zadanie (jeżeli bohater aktualnie nie ma żadnego) albo pobłogosławić armię co daje im raz na zawsze stały bonus +1 do siły (oczywiście jeśli nie były pobłogosławione już wcześniej). Zadania można przydzielać bohaterowi, który otrzymuje później nagrodę za ich ukończenie

(obecnie tylko złoto). Zadanie może polegać na przeszukaniu określonych ruin lub zabiciu określonego bohatera. Aby skutecznie przeszukać ruiny trzeba zabić czające się tam potwory co również skutkuje nagrodą (obecnie losowa ilość złota).

Możesz również dzielić i łączyć grupy pod warunkiem, że w sumie mają one nie więcej niż osiem jednostek. Aby połączyć dwie grupy po prostu przesun jedną na drugą, aby podzielić wybierz grupę i kliknij na ikony jednostek na dole aby odznaczyć część, następnie przesun resztę.

## **4. Przedmioty**

Od wersji 0.3.4 FreeLords zawiera przedmioty które mogą być zakładane przez bohaterów dla zwiększania lub zmniejszania ich cech.

### **4.1. Podstawy**

Istnieją cztery typy przedmiotów - broń, tarcze, zbroje i akcesoria. Bohater może założyć po jednym przedmiocie z każdego typu i nosić nieograniczoną ilość w plecaku (wyobraźmy sobie, że ma on sługę który nosi za nim cały ten złom). Przedmioty mogą zmniejszyć lub zwiększyć każdą ze statystyk albo dać bohaterowi specjalne umiejętności poruszania się czy wojskowe (np. Zwój kroczenia po wodzie)

### **4.2. Zdobywanie i zakładanie przedmiotów**

Nie jest jeszcze możliwe zdobycie przedmiotu w ramach nagrody za eksplorację ruin, można je zdobyć tylko w tutorialu. Przedmioty leżące na mapie można zidentyfikować przez specjalny symbol. Aby je podnieść należy przesunąć bohatera na odpowiednie pole i kliknąć prawym przyciskiem myszy na ikonie bohatera na dole ekranu. Następnie naciskając "i" lub wybierając przycisk "przedmiot" pod obrazkiem bohatera otwierasz odpowiednie okienko. Teraz widać przedmioty leżące na ziemi, w plecaku itp. Aby założyć, podnieść lub wyrzucić przedmiot kliknij na nim a następnie na docelowe miejsce. Jeżeli jest ono zajęte przedmioty zostaną zamienione dlatego przy dużej ich ilości może zająć konieczność przewinięcia plecaka. Przy wyborze przedmiotu pojawi się też opis jego możliwości. Aby odznaczyć przedmiot kliknij na niego jeszcze raz.

## **5. Różne**

Garść nieuporządkowanych informacji.

- Każda jednostka kosztuje pewną ilość pieniędzy co kolejkę co reprezentują informacje o "utrzymaniu"
- Czasem bohaterowie zaofiarują ci swoje usługi. Wynajęcie ich będzie

cię kosztować pieniądze, jednak są oni dość potężni gdyż pozwalają na przeszukiwanie świątyń/ruin i dają pozostałym jednostkom w grupie bonus +1 do siły w walce.

- Chociaż statki mogą poruszać się i walczyć na wodzie wsiadanie na pokład i opuszczanie go jeszcze nie działa.
- Jednostki leczą 1/10 punktów życia na turę +1 za każdy punkt żywotności powyżej 5 (- 1 za każdy poniżej, zawsze jednak przynajmniej 1PŻ).
- Ujemne wartości złota nie spowodują dezercji dotychczasowych jednostek, jednak cała produkcja w miastach zostanie wstrzymana a ich rozbudowa będzie niemożliwa.
- Zazwyczaj (ale nie w tutorialu) do zwycięstwa wystarczy pokonanie wszystkich pozostałych graczy.
- Pieniądze można zarabiać przeszukując ruiny, posiadając dużo miast, wykonując zadania lub plądrując wrogie twierdze.
- Gdy miasto zostaje zdobyte traci wszystkie zaawansowane możliwości produkcyjne. Jeśli podczas zdobywania zostanie splądrowane traci jeden poziom lub podstawowe możliwości produkcyjne. Spalenie miasta niszczy je trwale.
- Kawaleria traci swój bonus do ataku gdy nie walczy na trawie
- Okręty stojące w mieście mają tylko połowę swojej siły ataku

## 6. Umiejętności jednostek

Poza cechami oczywistymi (punkty życia, siła itp.) każda jednostka ma dwa specjalne bonusy, bonus ruchu i armii.

Bonus ruchu zmniejsza liczbę punktów potrzebnych na pokonanie określonego terenu do dwóch. I tak choć normalnie potrzeba 6 punktów ruchu aby pokonać teren górski, odpowiedni bonus ruchu zmniejsza ten koszt do dwóch. Odpowiedni bonus pozwala też przemieszczać się po wodzie co jest zazwyczaj zakazane.

Dalej jednostka może mieć jeden z kilku bonusów armii dających jej dodatkowe zdolności specjalne

Okręt

jednostka może poruszać się jedynie po wodzie lub w obrębie miast

Bohater	daje wszystkim jednostkom w grupie bonus +1 do siły w walce; może przeszukiwać świątynie i ruiny
Kawaleria	Jeżeli jednostka bierze udział w ataku a obrońca znajduje się w terenie otwartym (trawa) dostaje ona +1 do siły
Przeciwwkawale ryjska	Jednostka podwaja swoją siłę w walce z kawalerią
Regeneracja	Jednostka odzyskuje jeden punkt życia w każdej turze walki i jest całkowicie wyleczona po jej zakończeniu
Zabójca	Jednostka ma 1% szansy na natychmiastowe zabicie przeciwnika po udanym trafieniu w walce

## 6.1. Doświadczenie i poziomy

Jeżeli dwie grupy walczą ze sobą i część jednostek zginie to wartość tych zabitych w punktach doświadczenia jest sumowana dla każdej ze stron i dzielona po równo wśród oddziałów które przeżyły. Gdy jednostka zdobędzie odpowiednią ilość doświadczenia uzyskuje poziom, aby to osiągnąć potrzeba (obecny poziom)\*5PD czyli awans z 5 na 6 wymaga 50 PD. Gdy tylko wymagana ilość zostanie osiągnięta pojawi się okno dialogowe z pytaniem, którą z cech podnieść na stałe.

## 6.2. Odznaczenia

Istnieją trzy odznaczenia które jednostka może uzyskać i są one wyświetlane w górnym lewym rogu jeśli je aktualnie posiada. Każde z nich może być przyznane tylko raz i pozostaje z jednostką do jej śmierci.

Medal obrażeń (niebieski okrągły) - uzyskiwany gdy większość ataków jednostki w walce trafiła. Zwiększa siłę jednostki o jeden.

Medal obrony (czerwony krzyż) - uzyskiwany gdy jednostka praktycznie nie została trafiona w walce. Zwiększa obronę o jeden.

Medal honoru (żółta gwiazda) - przyznawany gdy jednostka wzięła udział w dziesięciu bitwach. Zwiększa punkty życia o cztery.

## 6.3 Walka

Kiedy dwie grupy należące do różnych graczy spotkają się rozpoczyna się walka. Należy zauważyć że wciągane są do niej wszystkie grupy



otaczając zaatakowaną, choć nie dotyczy to grup wodnych gdy walka toczy się na lądzie, i na odwrót. Gdy atakowane jest miasto walczą wszystkie jednostki w sąsiedztwie.

Starcie zawsze kończy się po 30 rundach, remisem gdy żadna ze stron nie została zniszczona. Podczas rundy każda jednostka wybiera ofiarę i atakuje ją, rozpoczynając od oddziałów napastnika. Potem obliczana jest siła jednostki atakującej i obrona jednostki atakowanej z uwzględnieniem modyfikatorów (teren, bohaterowie). Za każdy punkt siły napastnik uderza raz z szansą na trafienie odwrotnie proporcjonalną do obrony celu ( $1/\text{obrona}$ ). Za każde udane trafienie obrońca traci punkt życia.

Wszystkie jednostki są przy tym dzielone na walczące wręcz i dystansowe. Pierwsze mogą atakować jedynie odpowiadające jednostki strony przeciwnej (chyba że nie ma żadnych, wówczas mogą walczyć z dystansowymi). Jednostki dystansowe mogą atakować dowolne cele ale preferują (2/3 przypadków) ataki na wrogów walczących wręcz.

Instrukcja do gry (last edited 2006-07-22 04:30:20 by PiotrCychowski)