POLE WALKI

GRA STRATEGICZNO-ZRĘCZNOŚCIOWA

INSTRUKCJA OBSŁUGI

POLE WALKI

GRA
STRATEGICZNO-ZRĘCZNOŚCIOWA

UWAGI!

* Gra "Pole Walki" wymaga minimum 1 MB.
* Uruchomić grę można:
  - wkładając dysk POLE do stacji DF0 i wykonując reset,
  - z poziomu workbench'a klikając na ikonę "PoleWalki",
  - po zainstalowaniu na HD.
* Program działa z systemem 1.3, 2.0, 3.0.
* Przy instalowaniu gry na HD zostaną skopiowane fonty do katalogu systemowego FONTS.
* Do prawidłowego zainstalowania gry twój system musi być w miarę kompletny. Musi mieć:
  w LIBS - mathtrans.library, diskfont.library, translator.library,
  w C - assign, delete, copy, if, makedir, iconx,
  w DEVS - narrator.device.

Wszystkie wymienione pliki znajdziesz na dyskietce.

OPIS GRY "POLE WALKI"

Zasady gry:

Pole Walki jest grą strategiczno-zręcznościową, w której bierze udział od 2 do 4 zawodników, sterowanych przez ludzi bądź przez komputer. Zawodnicy grają przeciwko sobie, dysponując nowoczesnymi maszynami bojowymi oraz odpowiednią do nich amunicją. Wykonują na zmianę ruchy dążąc do unicestwienia przeciwników.

Przgotowania do bitwy:

Po załadowaniu gry pojawia się plansza tytułowa, wychodzimy z niej naciskając LPM (Lewy Przycisk Myszy), lub dowolny klawisz. Mamy teraz dostęp do głównego menu gry.

Wybór terenu:

Na górze menu znajduje się napis 'teren', a obok niego ramka z nazwą terenu. Naciskając na nią LPM możemy wybrać jeden z czterech dostępnych krajobrazów.

Wybór zawodników:

Na środku planszy znajdują się 4 duże ramki z wizerunkami wojowników. Naciskając na nich LPM możemy wybrać któregokolwiek z graczy. Twarz wojownika oznacza gracza sterowanego przez człowieka, obrazek procesora oznacza gracza sterowanego przez komputer, pusta ramka - zawodnik nie bierze udziału w grze. Pod każdą ramką znajduje się mniejsza. Po naciśnięciu na niej LPM pojawi się poziomy kursor, należy wówczas wpisać z klawiatury swoje imię i nacisnąć klawisz 'RETURN'.

Jeśli dokonaliśmy już wszystich wyborów możemy zacząć grę naciskając LPM na ramce z napisem START.

PRZEBIEG GRY:

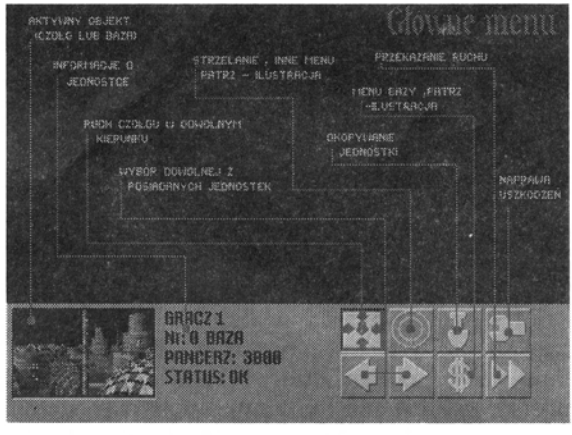
Ekran gry

Większą część tego ekranu zajmuje obraz terenu widziany z lotu ptaka. Pokazane jest na nim ukształtowanie powierzchni oraz jednostki bojowe poszczególnych graczy. Teren walki jest większy niż przedstawiony na ekranie. Mapę terenu możemy przesunąć jeżeli wciśniemy na tym ekranie PPM (Prawy Przycisk Myszy) i trzmając go poruszymy myszą. Jednostki bojowe każdego gracza mają inny kolor (np.czerwony dla zawodnika 1). Duży kwadrat oznacza bazę danego zawodnika, mniejsze kwadraciki to czołgi. Wyboru jednostek dokonujemy poprzez naciskanie na nich LPM. Jednostka otoczona zostanie wówczas białym kółkiem a na dolnym ekranie pojawi się jej opis oraz dostępne rozkazy. Na początku gry wybrana jest już baza danego zawodnika.

Ekran rozkazów:

Znajduje się na dole. Po lewej stronie umieszczony jest wizerunek wybranej przez nas jednostki. Obok niego umieszczone są informacje:

- imię gracza
- numer oraz nazwa jednostki
- stan opancerzenia
- aktualny status

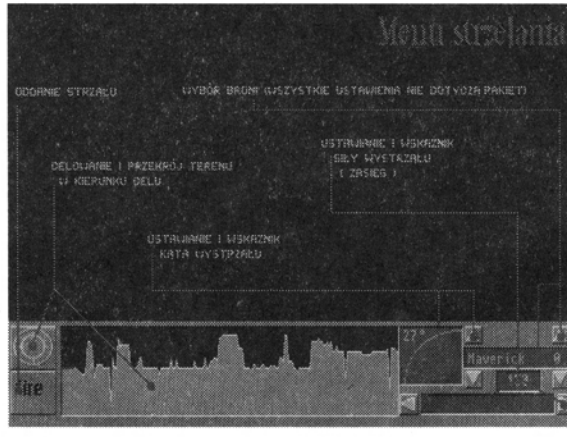


Po prawej stronie ekranu znajduje się 8 przycisków rozkazów.

X - RUCH
opcja dotyczy wszystkich jednostek oprócz baz. Po jej wybraniu wokół jednostki

pojawi się okrąg oznaczający najdalszy zasięg ruchu. Aby przemieścić jednostkę wskazujemy na mapie LPM miejsce docelowe. Każdy czołg może się poruszyć tylko raz w czasie jednej tury. Rozkaz możemy anulować naciskając PPM na przycisku.

O - STRZELANIE
umiejętność celnego strzelania stanowi o sukcesie w grze. Po wybraniu tej opcji przenosimy się do ekranu strzeleckiego. Znajdują się tu od lewej:



celownik - naciskamy go a następnie wskazujemy na mapie LPM miejsce do którego chcemy oddać strzał.

fire - naciśnięcie powoduje oddanie strzału

ekran skanera - znajduje się tu przekrój poprzeczny terenu od naszego czołgu do miejsca wskazanego celownikiem. Nasz czołg przedstawiony jest na nim jako czerwona linia po lewej stronie. Wszystkie inne odnalezione jednostki przedstawione są jako czerwone kreski na lini gór. Zasięg skanera jest ograniczony.

wskaźnik kąta - przedstawia kąt ustawienia lufy. Kąt zmieniamy w zakresie 0°-90° przy pomocy strzałek góra-dół umieszczonych na prawo.

wybór broni - znajduje się tu nazwa wybranej broni oraz jej ilość. Wyboru dokonujemy naciskając strzałki góra-dół umieszczone na prawo.
siła strzału - znajduje się w prawym-dolnym rogu ekranu. Przy pomocy strzałek prawo-lewo, dokonujemy zwiększenia lub zmniejszenia siły strzału. Ma ona decydujący wypływ na odległość strzału. Jej maksymalna wielkość zależy od typu czołgu.

Po wybraniu celu i broni, ustwieniu kąta oraz siły naciskamy 'fire' aby oddać strzał. Trajektoria lotu pocisku zostanie predstawiona na skanerze.

STRZELANIE RAKIETAMI:

Jeśli strzelamy z broni rakietowej (Hellfire, Maverick, X-15) nieważny jest wybór celu, kąt czy siła. Po naciśnięciu fire na ekranie skanera pojawi się z lewej strony prostokąt a z prawej krzyż. Należy teraz wybrać kierunek odpalenia pocisku naciskając na kreski krzyża LPM, poruszając Joy'em lub klawiszami kursorów. Pocisk odpalamy naciskając PPM, fire w Joy'u lub spację na klawiaturze. Po odpaleniu pocisk sterowany jest ręcznie przy pomocy myszki, Joysticka lub klawiatury.

Lewo	- LPM, joy-lewo lub kursor-lewo
Prawo	- PPM, joy-prawo lub kursor-prawo
Obniżenie lotu pocisku	- mysz do przodu, joy-góra, kursor-góra
Podwyższenie lotu	- mysz do tyłu, joy-dół, kursor-dół

W czasie lotu w prostokącie ukazana jest aktualna wysokość pocisku nad powierzchnią ziemi a na prawo od niego ukazana jest ilość paliwa pędnego. Pocisk zużywa najwięcej paliwa lecąc na dużej wysokości, najmniej na małej. Eksplozja następuje po zetknięciu pocisku z ziemią lub po wyczerpaniu paliwa pędnego.

AIR STRIKE - Wsparcie lotnicze

Użycie tej broni jest bardzo proste. Wystarczy wybrać celowanie, wskazać LPM miejsce ataku a następnie wcisnąć gadżet 'fire'. Samoloty zrobią swoje.

ŁOPATKA - OKOPANIE lub ROZKOPANIE JEDNOSTKI

Opcja ta jest przydatna jeśli dany czołg ma pozostawać w jednym miejscu przez kilka kolejek (oblężenie, obrona). Okopany czołg ma większą osłonę o 150 jednostek oraz może odnaleźć w ziemi cenne minerały lub złoto, nie może się jednak poruszać. Okopywanie jest czynnością czasochłonną, dlatego po rozkazie okopania nie można już wydać jednostce dalszych poleceń aż do następnej kolejki. Nie można okopać czołgu stojącego w bazie. Rozkopania dokonujemy naciskając ponownie na przycisk łopatki.

KLUCZ - NAPRAWA USZKODZEŃ

Pancerz wybranego czołgu zostaje naprawiony o maksymalnie 100 jednostek. Operacja ta kosztuje 800 $.

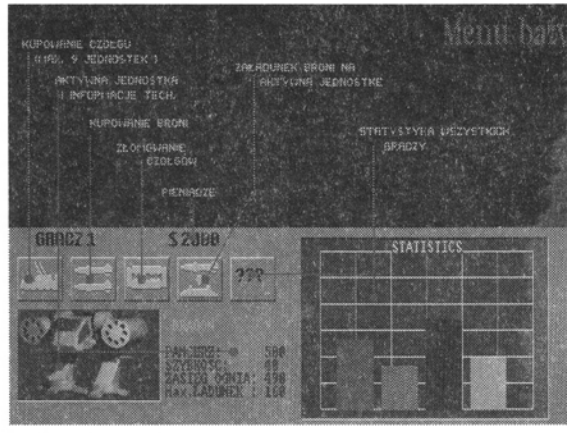
STRZAŁKI < >

Służą do zmiany aktualnej jednostki.

$ - MENU BAZY

Po wybraniu tej opcji przenosimy się do ekranu bazy. Znajdują się tu 2 wyświetlacze

oraz 5 przycisków. Na małym wyświetlaczu ukazane są dane aktualnej jednostki. Funkcje przycisków (od lewej):



budowanie nowych czołgów - Na dużym wyświetlaczu pojawi się lista wszystkich typów jednostek, ich pancerz oraz cena. Wskazując na nie myszą uzyskamy bardziej szczegółowe informacje na małym wyświetlaczu (szybkość, zasięg ognia itp.). Aby wybudować dany czołg należy wskazać go na liście i nacisnąć LPM. Każdy gracz może posiadać maksymalnie 9 czołgów.

broń - nową broń budujemy tak samo jak czołgi. Po wybudowaniu nowa broń znajduje się w bazie.

złomowanie czołgów - Na liście znajdą się wszystkie wybudowane czołgi oraz cena jaką otrzymamy za złom. Kasacji dokonujemy LPM.

przeładunek broni - za pomocą tej opcji dokonujemy przeładunku broni, z aktualnego czołgu do bazy lub na odwrót. Na wyświetlaczu pojawi się lista wszystkich typów pocisków. Ilość danego pocisku w bazie oraz w czołgu a także waga pojedyńczej sztuki. Na górze umieszczona jest informacja o czołgu i jego maksymalnym załadunku. Np. cyfra 100/100 oznacza że ze stu ton maksymalnej ładowności pozostało jeszcze sto. Cyfra 100/0 oznacza że na czołg nic więcej nie załadujemy. Przeładunku z bazy na czołg dokonujemy naciskając na wybranej broni LPM, operację odwrotną PPM.

statystyki - graficzna reprezentacja siły poszczególnych zawodników.

Z menu bazy wychodzimy naciskając PPM.

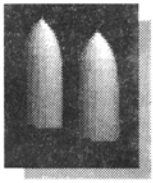
>> KONIEC RUCHU

Przekazanie ruchu następnemu zawodnikowi. Po naciśnięciu tego przycisku okopane czołgi przekażą raporty o ewentualnych znaleziskach. Może również nastąpić zrzut zaopatrzeniowy 10-u tysięcy $ lub erupcja wulkanu (na terenie wulkanicznym). Zrzut przejmuje zawodnik, którego czołg dojedzie pierwszy do miejsca upadku.

Klawisz ESC -wyjście do głównego menu, zakończenie gry, wyjście do dosu.

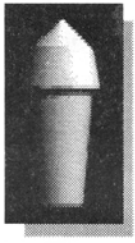
OPIS BRONI.

normal - *lekki pocisk o średniej sile niszczącej i małym zasięgu rażenia*



siła niszcząca	-	7.234	(mała)
promień rażenia	-		(mały)
masa	-	1.001	
prędkość	-	135.234	
wysokość	-	1.213	
szerokość	-	0.678	

big - *podstawowa broń niszcząca*



siła niszcząca	-	12.026	(duża)
promień rażenia	-		(średni)
masa	-	3.212	
prędkość	-	180.015	
wysokość	-	2.056	
szerokość	-	0.790	

napalm - *do atakowania skupisk czołgów nie wymaga dokładnego celowania*

siła niszcząca	-	20.474	(duża)
promień rażenia	-		(duży)
masa	-	9.856	
prędkość	-	105.019	
wysokość	-	1.890	
szerokość	-	0.245	

kornik - *mały pocisk o ogromnej sile niszczącej. Ze względu na znikomy promień rażenia. wymaga bardzo dokładnego celowania*

siła niszcząca	-	40.846 (ogromna)
promień rażenia		
masa	-	1.929
prędkość	-	312.998
wysokość	-	0.578
szerokość	-	0.102

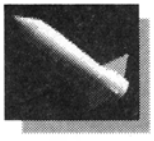
Hellfire - *przeciwpancerna rakieta krótkiego zasięgu przydaje się w jednostkach o małym zasięgu ognia*

siła niszcząca	-	10.394 (średnia)
promień rażenia		
masa	-	4.698
prędkość	-	80.010
wysokość	-	1.320
szerokość	-	0.786

NUKE - taktyczna *broń nuklearna. Ze względu na ogromną masę może być przenoszona tylko przez duże jednostki.*

siła niszcząca	-	30.075 (b.duża)
promień rażenia	-	(ogromny)
masa	-	69.894
prędkość	-	165.001
wysokość	-	8.209
szerokość	-	2.560

Maverick - *pocisk rakietowy średniego zasięgu*



siła niszcząca	-	14.242 (duża)
promień rażenia	-	(średni)
masa	-	5.324
prędkość	-	95.348
wysokość	-	4.030
szerokość	-	1.230

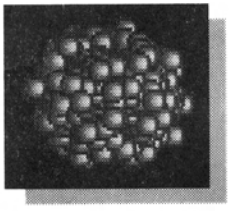
X-15 - *nuklearny pocisk rakietowy dalekiego zasięgu. Do niszczenia odległych celów.*

siła niszcząca	-	30.780 (b.duża)
promień rażenia	-	(b.duży)
masa	-	50.102
prędkość	-	102.450
wysokość	-	10.439
szerokość	-	3.024

Air Strike - *wsparcie lotnicze. Bardzo łatwa w użyciu o nieograniczonym zasięgu.*

siła niszcząca	-	30.853	(b.duża)
promień rażenia	-		(ogromny)
masa	-	75.006	
prędkość	-	50.340	
wysokość	-	12.096	
szerokość	-	11.970	

gleba - *pocisk przydatny do zmiany kształtu terenu. Usypuje sztuczną górę.*

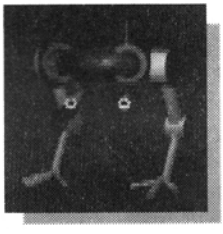


siła niszcząca	-	1.420	
promień rażenia	-		(średni)
masa	-	3.000	
prędkość	-	180.453	
wysokość	-	15.995	
szerokość	-	12.004	

mur - *nie jest to broń z której można strzelać. Jej zakup powoduje usypanie wału ochronnego wokół bazy, dobrego do obrony przed wrogimi rakietami.*

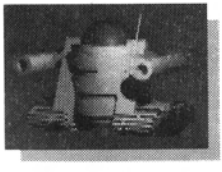
OPIS CZOŁGÓW

Scout - *lekki, szybki, słaby*



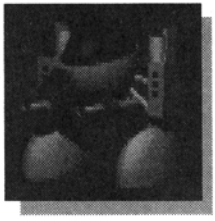
siła niszcząca	-	46.985
masa	-	25.020
prędkość	-	40.302
wysokość	-	12.090
szerokość	-	18.395

Warrior - *dobry na krótkie wypady*



siła niszcząca	-	70.001
masa	-	34.940
prędkość	-	31.406
wysokość	-	16.943
szerokość	-	20.584

Hunter - *najlepszy w swojej klasie*



siła niszcząca	-	125.573
masa	-	73.002
prędkość	-	45.001
wysokość	-	17.394
szerokość	-	12.593

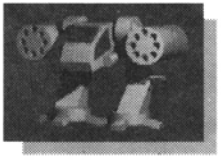
Skorpion - *niezły promień rażenia i szybkość*

siła niszcząca	-	50.532
masa	-	10.503
prędkość	-	5.896
wysokość	-	1.694
szerokość	-	25.392

Tytan - *najlepszy pancerz i zasięg, bardzo wolny*

siła niszcząca	-	320.573
masa	-	156.342
prędkość	-	15.409
wysokość	-	16.848
szerokość	-	30.962

Dragon - *posiada zalety wszystkich w/w czołgów, tylko ta cena...*



siła niszcząca	-	280.877
masa	-	120.420
prędkość	-	41.023
wysokość	-	24.694
szerokość	-	25.593

JAK GRAĆ?

Celem gry jest wyeliminowanie przeciwników, czyli zniszczenie ich baz. Wygrywa ten kto zostaje.

Pieniądze.

* Na początku gry nie szastać pieniędzmi, mamy ich tylko 10000$.
* Warto zakupić tani i szybki czołg do wyłapywania zrzutów.
* Celnie strzelać, za to też są pieniądze.
* Okopany czołg znajduje czasami cenne minerały, im więcej takich czołgów tym większe prawdopodobieństwo zarobku.
* Ostatecznie można złomować posiadane czołgi za pół ceny.

Walka ofensywna.

* Kupić dobry, wytrzymały czołg, obładować go silną bronią i ruszyć do desperackiego ataku.
* Opanować atak rakietowy dalekiego zasięgu i gnębić przeciwnika na odległość.
* Jeżeli kogoś stać, nękać wroga nalotami(5000$ za jeden).

Walka defensywna.

* Składać pieniądze i czekać aż się przeciwnicy wykrwawią.
* Kupić ciężki czołg z dalekim zasięgiem strzału i gnieść ewentualnych najeźdźców spod naszej bazy.
* Kombinować #?@!!

Inne.

* Strzelając staraj się zapamiętać przy jakim kącie lufy i sile strzału pocisk trafił w wyznaczone miejsce.
* Lataj nisko rakietami to zużyjesz mniej paliwa i dalej dolecisz.
* Jeżeli jesteś w dołku, który uniemożliwia ci daleki strzał, strzel w siebie glebą to znajdziesz się trochę wyżej.
* Poruszając czołgiem unikaj niskich (ciemnych) miejsc na mapie, będziesz miał szersze horyzonty np. do strzału.

Program posiada ochronę prawną. Żadna jego część nie może być kopiowana, powielana, reprodukowana bez zgody właściciela programu.
Wszelkie prawa do programu i dokumentacji posiada MIRAGE Software.

Copyright 1995
MIRAGE Software

Skład: POGO-GRAFIX, 02-777 Warszawa, ul. Polaka 7/54, tel. 641 31 22

MIRAGE Software
03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
tel. 671 77 77, fax 671 76 22