

Instrukcja do gry

**SLAVIA**

Na mikrokomputer

Commodore 64

Poland, MMXIII

*Przenieś się do świata dawnych Słowian za pośrednictwem gry „Slavia”. Jest to połączenie różnych gatunków rozgrywki: przygodowej, strategicznej, tekstowej, a nawet RPG.*

*Walcz przy użyciu czarów i dowódź sprzymierzonym wojskiem! Warz potężne eliksiry, poszerzaj swoją wiedzę studiując pradawne zwoje! Spaceruj po rozległej krainie Słowian, czcij bóstwa i umacniaj morale Twoich żołnierzy! Poczuj się jak prawdziwy mag z czasów naszych przodków!*

*Pozwól działać swojej wyobraźni i baw się, jak na Słowianina przystało!*

*Minimoog, autor gry*

## **1. Rozpoczęcie rozgrywki**

### **1.0 Załadowanie**

Gra znajduje się na kasecie. Aby zacząć grę, wystarczy załadować program „\*SLAVIA\*”. UWAGA! Program nie jest nagrany w trybie turbo!

### **1.1 Uruchomienie**

Po załadowaniu wpisać komendę RUN. Pojawi się obraz tytułowy i trzy opcje do wyboru: 1-Graj, 2-Instrukcje, 3-Koniec. Naciśnięcie klawisza z odpowiednią cyfrą spowoduje wybranie akcji:

- 1 – Rozpoczyna nową grę
- 2 – Przedstawia fabułę gry
- 3 – Zamyka program i wraca do systemu Basic

### **1.2 Odczyt i zapis postępów**

Ponieważ gra jest dosyć długa, koniecznym będzie prowadzenie zapisu postępów, aby móc kontynuować grę w innym czasie. W przypadku gry „Slavia”, wraz z nowym tygodniem będą pojawiać

się kody dostępu, które należy wpisać po wybraniu opcji „1-Graj” w menu głównym. Jeśli chcesz rozpocząć nową grę, po prostu wciśnij klawisz „Return”.

## **2.Prowadzenie rozgrywki**

### **2.0 Wpisywanie poleceń**

Jako, że „Slavia” jest grą tekstową, wszelkie polecenia wpisuje się do odpowiedniego pola. Pewnie obawiasz się, że będziesz musiał zapamiętać wszystkie komendy, nazwy czarów itp. Nie! Za każdym razem, gdy pojawi się pole do wpisania polecenia, wszystkie z nich, które są dostępne, będą wyświetlone. Oczywiście, polecenia będą inne podczas bitwy, niż podczas pokoju, ale nie będzie to stanowić żadnego problemu.

### **2.1 Czas pokoju**

Między bitwami jest czas na zregenerowanie wojsk, opracowanie taktyczne dalszych walk i wypoczęcie.

Ty możesz robić znacznie więcej. Po wpisaniu polecenia „ZRÓB ELIKSIR” uwarzysz eliksiry (czyt. w.: „3.Księga czarów i wywarów”). Za każdym razem otrzymasz dwa. Ponadto możesz poszerzać swoją wiedzę studiując pradawne zwoje. Polega to na tym, że po wpisaniu komendy „STUDIUIJ ZWOJE”, wyświetli się ciekawostka do zapamiętania, przekazująca wiedzę na różne tematy. Jest ich wiele. Oprócz tego, możesz wędrować po otaczającej krainie – komenda „PÓJDŹ DOKĄDŚ”. Po jej wpisaniu wyświetli się mapka dostępnych miejsc i osób, które możesz odwiedzić (czyt. w.: „4.Otoczenie”). W każdym z miejsc masz jedną dodatkową, unikalną komendę, ale też niektóre pozostałe są nieaktywne. Ostatnią komendą jest „GOTOWY”, co oznacza, uważasz tydzień za spełniony i możesz przystąpić do walki. Wówczas przenosisz się na pole bitwy.

### **2.2 Czas bitwy**

Kiedy już znajdziesz się na polu bitwy,

wyświetlone zostają pewne wartości: 1-sza, czyli „Siła wroga”, standardowo wynosi 1000. W momencie, gdy liczba stanie się mniejsza niż 25, przeciwnik ucieknie i bitwa się skończy. 2-ga, czyli „Siła sojuszników”, jest mniejsza, osiąga bowiem 500. Jest to nic innego, jak siła wojska, do którego należysz. Wszystkie właściwości są takie same, jak u przeciwnika. 3-cią wartością jest twoja „Mana”, która wskazuje poziom zdolności magicznej w czasie bitwy. Zmniejsza się podczas rzucania czarów. Każde z zaklęć nich ma określony koszt użycia Many.

Twoim zadaniem podczas bitwy jest rzucanie czarów na przeciwnika i wzmocnianie swojego wojska eliksirami. Po wpisaniu np. „CZAR”, program zapyta cię, który z wyświetlonych wybierasz. Wystarczy, że wpiszesz, jego nazwę i zatwierdzisz, a zaklęcie poleci na wroga i zada obrażenia. Podobnie z eliksirami. Jeśli przed końcem walki skończy ci się Mana, możesz walczyć za pomocą sztyletu. Po każdej wykonanej

przez siebie czynności liczby zmieniają się, bowiem zarówno wojsko sojusznicze, jak i wrogie zadaje obrażenia. Jeśli nie wykonasz swojej czynności poprawnie – przepadło. Wróg i tak odejmie ci energię.

Germanie są od ciebie silniejsi, bo to oni napadli i zdążyli się przed wojną przygotować.

Wojsko przegrane traci trochę morale, a zwycięskie – zyskuje, co wpływa na siłę armii w następnej bitwie. Na tę wartość działa również pogoda, o której stanie jesteś informowany na początku tygodnia. Deszcz i burza obniża morale wojsk sojusznicznych, a słońce – wrogich (*czyt. w.: „4.Otoczenie”*).

Bitwa jest może najkrótszym, ale za to najważniejszym elementem tygodnia. Na początku każdego z nich jesteś wzbogacany o nowe umiejętności i otrzymujesz żołd. Możesz zrobić więcej eliksirów, oraz rzucić więcej zaklęć.

### **2.3 Koniec gry**

Kiedy minie dziesięć tygodni, wojna ulegnie końcowi. Wcale nie jest powiedziane, że Słowianie ją wygrają. Jak dobrze wiesz z poprzedniego punktu, wynik walki i pogoda mają wpływ na przebieg innych bitew. Zrób wszystko, ażeby twoje wojsko miało możliwie najwięcej siły podczas walki decydującej. Ona rozstrzygnie wynik całej wojny! Grę kończy zwycięstwo jednej ze stron. Po wyświetleniu komunikatu końcowego – wrócisz do Basic automatycznie.

Jeśli chcesz przerwać grę, bo już się zmęczyłeś, bo dosyć na dzisiaj, to wystarczy, że wciśniesz kombinację klawiszy RUN/STOP+RESTORE, co zresetuje system bez utraty danych. Aby ponownie uruchomić program, zwyczajnie wpisz „RUN”, a pojawi się menu główne (czyt. w.: „1.1 Uruchomienie”).

## **3. Księga czarów i wywarów**

W tej oto księdze napisane masz wszystkie dostępne w grze czary i eliksiry.

### **3.1 Czary**

Zaklęcia rzucasz, wpisując ich nazwę w odpowiednim miejscu po wybraniu tej opcji podczas bitwy. Jednorazowo możesz rzucić tylko jeden czar.

#### 1. Wybuch złości

*Gniewa wojsko do tego stopnia, że nie może zebrać myśli. Przez chwilę nie atakuje.*

Przewidziane obrażenia: 50

Koszt: 10 Mana

1-szy tydzień

#### 2. Porażenie

*Paraliżuje mięśnie wrogich wojowników. Nie walczą przez chwilę.*

Przewidziane obrażenia: 75

Koszt: 25 Mana

2-gi tydzień

### 3.Oszołomienie

*Oszołomieni wojownicy ranią nawet siebie samych, lecz i wszystko wkoło.*

Przewidziane obrażenia: 100

Koszt: 40 Mana

3-ci tydzień

### 4.Bomba kwasowa

*Silnie żrący kwas przebija się przez zbroję wroga raniąc go i czyniąc podatniejszym na obrażenia.*

Przewidziane obrażenia: + 30 do obrażeń sojuszników co turę.

Koszt: 50 Mana

4-ty tydzień

### 5.Groza

*Oslabia morale wroga, przez co zadaje mniej obrażeń do końca bitwy.*

Przewidziane obrażenia: - 50 do obrażeń wroga co turę

Koszt: 60 Mana

5-ty tydzień

## **3.2 Eliksiry**

Eliksir jest to pieczołowicie przyrządzona płynna mieszanina różnorodnych składników, mająca wielką moc.

### 1.Piwo

*Doskonale, smaczne piwo słodowe, przyrządzone dawną techniką. Dodaje sił i zapachu.*

Efekt: +20 do sił sojuszników, +10 do obrażeń sojuszników

### 2.Wódka

*Mocny trunek, posila, ale omamia!*

Efekt: +55 do sił sojuszników, -10 do obrażeń sojuszników.

### 3. Elikzir rumiankowy

*Leczniczy wywar z rumianku i innych polnych ziół, wspomaga trawienie i leczy drobne rany.*

Efekt: +50 do sił sojuszników

### 4. Miód pitny

*Stosunkowo nowy przepis na uszlachetnienie miodu, bardzo syci i wzmacnia.*

Efekt: +100 do sił sojuszników

### 5. Żywica drzewa kosmicznego

*Pochodząca z drzewa budującego świat żywica jest niezwykłym napojem, ale kosztownym.*

Efekt: +250 do sił sojuszników

## **4. Otoczenie**

Jak na grę przystało, musi mieć ona swój świat. „Slavia” umożliwia eksplorowanie pewnej przestrzeni w pobliżu twojej osady. Głównym celem twojego podróżowania jest zdobywanie bonusów do morale, co wpływa bezpośrednio na siłę twoich

wojsk, która jest mniejsza, niż wroga. Spacerując po górach, polując w lesie, łowiąc ryby nad rzeczką i rozmawiając z najstarszym człowiekiem w osadzie możesz wpłynąć na wynik bitwy. Wystarczy, że wpiszesz odpowiednią komendę np. „POROZMAWIAJ ZE STARCEM”. Wówczas, przykładowo, staruszek powie coś mądrego, co wzbogaci cię duchowo i doda ci morale. Wędrując po świecie możesz naprawdę wiele zyskać, ale i tyle stracić! Dlatego zachowuj rozsądek i nie łaż po górach w nieskończoność! Jak już się dowiedziałeś wcześniej, aby pójść trzeba wpisać komendę „PÓJDŹ DOKĄDŚ”. Wówczas wyświetli się mapa okolicy z wyluszczoneymi nazwami różnych miejsc, do których możesz się udać. Mapę można obejrzeć również z komendy.

## **5. Uwagi**

Gra powstawała na prawdziwym Commodore 64 oraz emulatorach Vice x64 i x128, w 2013-14 roku.