

Widzisz gre [strategiczna](#) - symulator rządów.



GENERAL

(Wersja polska)

Cel: Zniszczyć wszystkich przeciwników.

Sposób: Na drodze wielkiej operacji militarnej.

Jesli kochasz gry strategiczne, przestan szukac: wlasnie znalazles cos dla siebie - od 2 do 20 rywalizujacych ze soba graczy o panowanie w swiecie Generala. Jednak "gracz" nie oznacza "cz³owiek": dowodzie panstwem moze zarowno czlowiek jak i komputerowy przeciwnik, jednak jego strategia pozostanie dla Ciebie tajemnica. Dzieki wspanialemu AI komputera i mozliwosci gry w internecie rownie dobrze jak w [Hotseat](#) nie bedziesz musial dlugo szukac godnego siebie przeciwnika.

Gra obsluguje wszystkie typy polaczen sieciowych !

Jako przywodca kraju, bedziesz musial:

- [Siac zboze](#) i [sprzedawac zbiory](#)
- [Kszaltcic naukowcow](#) i [trenowac zolnierzy](#)
- [Placic wynagrodzenie naukowcom, a zold zolnierzom](#)
- [Kierowac pracami badawczymi](#) i [bronic swoich granic](#)
- [Zatrudniac generalow](#) i [wydawac im rozkazy](#)
- [Zniszczyc wszystkich wrogow na polach bitew](#) **UAKTUALNIONE**

[Gra sieciowa](#) **NOWE**

[Wady i zalety gry](#) **UAKTUALNIONE**

[Krotkie opisy innych, bardzo dobrych gier strategicznych](#) **UAKTUALNIONE**

[Wymagania sprzetowe](#) jezeli masz jakies problemy zerknij tu **UAKTUALNIONE**

[O autorze](#)

Specjalnie dla magazynu "IO", gre przetlumaczyl:

1. [Eugen](#) (Wroclaw, Polska) eugen@miramex.com.pl

General Main Central: <http://newgame.da.ru>

Znajdziesz tam laty, najnowsze wersje "Generala" i informacje o nadchodzacych zmianach w programie.

Wasz, Dmitri

Kilka s³ow od tłumacza :

Zdaje sobie sprawę, że moje tłumaczenie nie jest najwyższej jakości, mam jednak nadzieję, że spełnia swoją rolę. Gry niestety z przyczyn technicznych nie dało się przełożyć w całości - nie zmieniona została bitwa, jednak nie jest to element, bez zrozumienia którego nie da się grać.

Problem wystąpił także podczas kompilacji pliku pomocy, przez co zostałem przy tekście bez polskich znaków. Obiecuje, że zostanie to poprawione wraz z następną wersją gry.

Wiadomo również, że pewne słowa zostały niewłaściwie dobrane i można było zrobić to lepiej. Takie błędy (kiedy już je znajdę), będę eliminował, a poprawione wersje pliku zostaną umieszczone w przyszłych wersjach Generala.

Eugen

Strategia - Bardzo nudna gra, bo musisz pomyslec zanim klikniesz. Ale w tym samym czasie zabiera Cie w zupe³nie inna rzeczywistosc.

Nie mylic z HOT DOG'iem! J

Sianie zboża

Każde państwo posiada określone terytorium. Jeden chłop może na 1 km kwadratowym zasiać tyle zboża, na ile pozwala poziom rolnictwa w kraju. Następnego roku z zasianego zboża wyrasta dwa razy tyle, więc połowę powinno się zasiać na następny rok, a resztę można sprzedać lub zachować w magazynie.

Jeżeli liczba chłopów w Twoim państwie jest mniejsza od powierzchni, siewa oni tyle zboża ile mogą!

Czasem możesz nie zasiać całego zboża, jeśli na przykład zostałeś zaatakowany i zabrano Ci ziemię.

Jeśli obsiałeś X km ziemi, a wróg zabral Ci Y km terytorium, obsiana ziemia zostanie stracona i w następnym roku nie uzyskamy z niej plonów (na szczęście przeciwnik nie dostaje zdobytego zboża), a jedynie z tego, co nam zostało³o ($X \text{ km} - Y \text{ km}$).

Sianie zboża znajdziesz w sekcji ekonomicznej. Znajduje się tam także przycisk "max", który pozwala na sianie zboża na **największym możliwym terytorium** (wszystkie obliczenia odbywają się automatycznie).

W sekcji ekonomicznej po prawej stronie widnieje informacja ile zboża wyrosnie w następnym roku (zasiana ilość * 2).

[Strona główna](#)

Sprzedaz zboza

Kiedy zbierzesz plony i ponownie zasiejesz zboze, powinno Ci jeszcze troche zostac. Z jego sprzedazy mozesz zatrudnic naukowcow, zolnierzy, zap³acic im wynagrodzenie, zakupic genera³a. W³asnie do tych celow przydaja sie pieniadze.

Po co ja to pisze? Sprzedaj nadwyzkê i po sprawie!

Od sprzedazy zboza uzaleznione sa finanse. Jesli nie posiales zboza na calym terytorium, sprzedaz jest zaznaczona na kolor czerwony, jako ostrzezenie! Znajduje sie tam takze przycisk "Max" pozwalajacy na sprzedaz calego zapasu zboza.

Mozliwe jest nic nie robienie z zapasami zboza, jesli nie sa potrzebne pieniadze. Mozna poczekac i sprzedac je pozniej po wyzszej cenie (jesli zwiekszymy poziom finansowy) lub zostawic go w celach strategicznych.

[Strona glowna](#)

Kształcenie naukowców

Naukowcy to tacy faceci w białych kitlach... Ach nie, to są lekarze! J.

Im więcej masz naukowców, tym szybciej możesz ukończyć jakąś galax [nauki](#). Dlatego najlepiej mieć ich jak najwięcej.

Przygotowanie naukowców jest konieczne do rozpoczęcia jakichkolwiek projektów. Możesz ich mieć tylko, na ile starczy Ci funduszy. Wyszkolenie jednego naukowca kosztuje 100. Wyszkolenie M naukowców spowoduje wzrost ich liczby o M. Na ekranie szkolenia jest przycisk pozwalający na **automatyczne wyliczenie liczby naukowców, bez ryzyka że odejda bez wypłaty** (lopatologicznie : więcej naukowców bierze większą wypłatę, więc jeśli zabraknie Ci kasy, po prostu sobie pojdą w swoją dal).

Problemy z naukowcami:

1) Nie spadają z nieba i trzeba ich kształcić z chłopów. Podczas takiej operacji tracisz jednego ch³opa, ale zyskujesz naukowca.

2) Naukowcy, tak jak żołnierze, wymagają jakiegoś wynagrodzenia (w postępie geometrycznym, ale niskim), dlatego im więcej ich jest, tym drożej kosztują. Koszt zadowolenia naukowców jest mniejszy niż żołnierzy. Postanowiłem pójść dalej niż w [Deadlock](#), i zdecydowałem, że nie tylko żołnierze wymagają opłacenia. Pieniądze są wypłacane automatycznie pod koniec roku. Jeśli nie starczy Ci pieniędzy na wynagrodzenia, naukowcy od Ciebie odchodzą (musisz później wynajmować nowych). Zobacz [Dbanie o naukowców i żołnierzy](#).

[Strona główna](#)

Trenowanie zo³nierzy

Zolnierz - uzbrojony mezczyzna na sluzbie, z ktorego procz straty nie mamy nic J.

Im wiecej masz zolnierzy, tym wiecej mozesz [zagarnac](#) terytorium sasiada i tym wieksza jest szansa na [obronę](#) swojego kraju. Najlepiej miec ich jak najwiecej.

Szkolenie zolnierzy odbywa sie w sekcji [Ekonomia](#). Mozesz ich wyszkolic tylu, na ile starcza Ci pieniedzy. Przygotowanie jednego zolnierza wymaga (koniecznie) określonej sumy pieniedzy (kup jednego, a zobaczysz ile). Znajduje sie tam specjalny przycisk pozwalajacy na **automatyczne obliczenie liczby zolnierzy, ktorzych mozna kupic bez ryzyka nie mozności wypłacenia im zoldu.**

Problemy z zo³niejszymi:

1) Zolnierze nie spadaja z nieba i trzeba ich trenowaæ z ch³opow. Podczas takiej operacji tracisz jednego ch³opa, ale zyskujesz zolnierza.

2) Zolnierze tak jak naukowcy, potrzebuja (zadaja) pewnego wynagrodzenia (w postepie geometrycznym), a im wiecej ich masz, tym wiecej chca. Oznacza to, ze kosztuja wiecej niz naukowcy. Zobacz [Deadlock](#). Pieniadze na zold sa wypłacane automatycznie pod koniec roku. Jesli brakuje Ci funduszy na zolnierzy, liczba nie opłaconych wojakow odejdzie od Ciebie na zawsze. Zobacz [Dbanie o naukowcow i zolnierzy](#).

[Strona glowna](#)

Dbanie o naukowców i żołnierzy

Im więcej naukowców / żołnierzy tym większe koszty ich utrzymania. Dlatego proponuje mieć ich "rozsadna" ilość. Pieniądze wypłacane są automatycznie pod koniec każdego roku. Jeśli będzie brakowało pieniędzy, komputer zapłaci ludziom z zysku za zboże.

Porady:

1) Zostaw sobie pieniądze dla naukowców i żołnierzy, nie licz na pomoc komputera.

2) Jeśli komputer sprzedał Twoje zboże, by zapłacić pracownikom, a mimo to nie masz kasy, żeby im zapłacić, nie wyzywaj programu. Pomyśl: Zdobywając inne terytorium zagarniesz ziemię i będziesz mógł zasiać więcej zboża, a więc zarobisz więcej pieniędzy. Innym wyjściem jest zwiększenie poziomu rolniczego kraju, pozwalającego na sianie większej ilości zboża na określonej powierzchni. Jeżeli nie wszystko się zgadza, spokojnie, nie spiesz się, weź kartkę papieru, d³ugopis, a później licz i myśl.

3) Pamiętaj, że jeśli nie będziesz miał odpowiedniej ilości pieniędzy, Twoi żołnierze i naukowcy znajdą sobie innego pracodawcę.

[Strona główna](#)

Przydzielanie naukowców do odpowiednich galezi nauki

Kiedy z ch³opow zrobisz naukowców, w sekcji nauki pojawia się wolni "jajogłowi".

Przydzielanie naukowców odbywa się w sekcji nauki. Nie zatrudnieni naukowcy mogą zostać przydzieleni do projektów. Szybko nauczysz się przydzielać ich z jednej galezi nauki na inną. Możesz użyć przycisku **odwołać wszystkich**, plus przy każdej nauce przycisk **pozwalaający na automatyczną kalkulację ilu naukowców potrzebnych jest do zakończenia danego projektu w ciągu roku**, więc jeśli potrzebujesz wolnych naukowców, odwołuj się do tej opcji. Zobacz [Zalety gry](#).

Każda galez nauki pokazuje:

- Aktualny poziom, dzięki któremu wiesz, jak bardzo jesteś w danej dziedzinie rozwinięty;
- Aktualny stan, na przykład zagęszczenie ludności to na początku 1 człowiek/km². Oznacza to, że jeśli nie podniesiesz tej wartości, Twój kraj nie zamieszka większa liczba ludzi niż wielkość terytorium;
- Za ile lat zostanie ukończony projekt, co zależy od liczby przydzielonych naukowców. Zobacz [Zalety gry](#);
- Wizualny postęp w procentach. Pokazuje jak daleko do ukończenia zadania. Jeśli jest 100%, oznacza to, iż prace zostaną zakończone w przyszłym roku (następnej turze). Zobacz [Deadlock](#), [Civilization](#), [Master of Orion](#).

Naukowcy mogą wynajdywać:

- [Zagęszczenie ludności](#)
- [Przyrost ludności](#)
- [Poziom rolnictwa](#)
- [Poziom finansowy](#)
- [Przygotowanie wojskowe](#)
- [Poziom nauki](#)

Zagęszczenie ludności

Im większe zagęszczenie ludności, tym więcej ludzi może zamieszkiwać jeden kilometr kwadratowy. Na początku gry wartość ta wskazuje 1, co oznacza, że możesz mieć tyle ludności, jakie masz terytorium. Jeśli Twój kraj osiągnął maksymalną populację, ta nie powiększy się w następnej turze, chyba że powiększysz terytorium państwa. Jeżeli inny kraj zabrał Ci kawałek ziemi, na której zamieszkiwała ludność, nie martw się, oni nie umrą. Zobacz sekcje ekonomii, aktualną populację i maksymalną liczbę ludności.

Przyrost ludności

Wskaźnik pokazuje dynamiczność przyrostu ludności. Jeśli ją zwiększasz, otrzymasz mniejszą liczbę zgonów. Przykładowo, przyrost ludności na poziomie N oznacza, że w następnym roku urodzi się $C_{t+1} = C_t + N\% \cdot C_t$ ludności. Zobacz sekcje ekonomii, gdzie komputer pokazuje ile ludzi urodzi się w następnym roku.

Poziom rolnictwa

Najbardziej interesujący dział nauki. Pokazuje ile zboża na jednym kilometrze kwadratowym może zasiać jeden chłop. Wyrosnie z tego podwojna ilość zboża. Im wyższy poziom rolnictwa, tym więcej możesz posiać, a więc i zebrać. Pamiętaj! Kiedy wskaźnik rośnie, potrzebujesz więcej zboża do zasiania. Komputer najpierw przygotuje zboże, a dopiero później pieniądze na wynagrodzenia, więc spróbuj sam zadbać o to drugie. Zobacz sekcje ekonomii, gdzie komputer pokazuje ile zboża przybędzie Ci w następnym roku.

Poziom finansowy

Zeby miec pieniadze, trzeba sprzedawac zboze. Koszt jednego ziarna zalezy od Twojego poziomu finansowego. Przykladowo, poziom finansowy wynosi F , co oznacza, ze sprzedajac Z zboza, zyskasz $F*Z$ pieniedzy.

Przygotowanie wojskowe

Im wyzsze przygotowanie, tym lepsi zolnierze w walce. Oznacza ona ilosc zycia wojaka, a jak wiadomo, bardziej zywotny wojownik, jest trudniejszy do zabicia.

Poziom nauki

Pokazuje zdolnosc Twoich naukowcow. Na przyklad, jesli wynosi K , wtedy jeden naukowiec pracuje z wydajnoscia K . Innymi slowami, Twoi jajoglowi szybciej zakoncza rozpoczete projekty.

Porady:

- 1) Probuj konczyc projekty w ciagu jednego roku - nie marnuj naukowcow.
- 2) Na poczatku rozpocznij prace nad poziomem nauki, a dopiero pozniej nad wojna.

[Strona glowna](#)

Zo³nierze jako Wojsko Ochrony Pogranicza

Zolnierze po wynajeciu **domyslnie przechodza do obrony Twojego kraju (pewnie jako WOPR)**. Chronia terytorium przed atakami wroga, jednak atakowac moga jedynie pod przywodctwem generala.

Przejdz do sekcji "Obrona granic". Mozesz tam dokonywac wszelkich operacji militarnych takich jak transport zolnierzy czy wydawanie rozkazow generalom.

Aby kogos zaatakowac, trzeba najpierw wyznaczyc cel generalowi (rozkazem dla niego powinien byc atak), a nastepnie przydzielic mu odpowiednia ilosc zolnierzy przy pomocy paska znajdujacego sie po prawej stronie.

Jesli odwołasz generala z granicy, jego zolnierze automatycznie przejdą do obrony kraju.

[Strona glowna](#)

Zakup genera³ow

Po co sa potrzebni generalowie? Do [atakowania](#) innych krajow i dowodzenia zolnierzami podczas bitwy. Bez niego zolnierze na nikogo nie zaatakuja. Podczas obrony bez generala, zostanie on wybrany przez ludzi (absolutnie glupi i niedoswiadczeni). Dlatego aby atakowac innych i odnosic zwyciestwa, potrzebujesz dobrego generala.

Aby kupic generala udaj sie do sekcji ' Generalowie '.

Ponizsze cechy opisuja kazdego generala:

- **Wiek**

Od tej wartosci zalezy d³ugosc zycia generala. W momencie osiagniecia 60 lat, nasz przywodca moze odejsc z tego swiata. Maksymalny wiek to 100 lat. Wiek nie wp³ywa na zdolnosc dowodcow.

- **Wprawa**

Wartosc od 1 do 100. Wprawa to zdolnosc podejmowania trafnych decyzji i refleks generala. Kazdy rozkaz wymaga odpowiedniej wprawy. Efektowniejszy atak wymaga wiekszego poziomu tej cechy. Poziom ten moze zostac podniesiony przez nauke. Podnosi sie on takze po kazdej walce.

- **Zdolnosc nauki**

To krotko mowiac zdolnosc przyswajania sobie punktow doswiadczenia, czyli wprawy. Im wieksza zdolnosc nauki, tym szybciej nasz general zostanie lepszym dowodca.

- **Szybkosc**

Wartosc charakteryzujaca "ruchliwosc" dowodcy. Oczywiscie podczas walki nie powinien sobie biegac, ale tutaj szybkosc oznacza zdecydowanie. Podczas bitwy najpierw rusza sie szybszy general. Przykladowo, dzieki temu moze przygotowac sie do obrony. Da to jego zolnierzom przewage nad wolno atakujacym wrogiem. Jesli dwa panstwa atakuja na trzecie (male i slabe), pierwszy zaatakuje szybszy, przez co drugiemu moze nic nie zostac. Szybszy general zagarnia wieksze terytorium. Zobacz [Wojna z sasiadami](#)

- **Morale**

Moze sie wahac mi³ędzy 1 a 100. Przy zakupie stoi na najwyzszym poziomie. Maleje kiedy general broni panstwa lub atakuje (to cos w rodzaju przygotowania do sluzby). Slabsze morale odbija sie na zachowaniu zolnierzy podczas walki, poniewaz na kazdy rodzaj walki potrzeba okreslonego morale. Podczas bitwy morale generala nie zmienia sie. By podniesc morale, trzeba wyslac generala na odpoczynek.

[Strona glowna](#)

Rozkazy wydawane generalom

Masz generala? Jesli nie, zobacz [Zakup generala](#)

W sekcji 'Obrona granic' mozesz wykonywac wszelkie operacje zwiazane z zolnierzami i Generalami.

Powinienes tam zobaczyc liste swoich Generalow i informacje o nich.

Generalom mozesz wydawac nastepujace rozkazy:

1. Podwojne klikniecie na kolumnne granicy, powoduje przydzielenie wybranego Generala do obrony kraju (w tym polu jest umieszczony takze [rozkaz ataku](#)). Powtorzenie czynnosci anuluje ja. Kiedy juz wydasz rozkaz natarcia, nie zapomnij przydzielic wojska dowodcy. Mozesz to zrobic poprzez przesuwanie paska znajdujacego sie po prawej stronie listy Generalow. Na gorze sa zolnierze broniacy kraju, na dole ruszajacy do ataku.
2. Podwojne klikniecie na Generala spowoduje "rozwiazanie umowy o prace".
3. Podwojne klikniecie na pole **ROZKAZ** zmienia polecenia dla Genera³a (odpoczynek, nauka i obrona). Wszystkie czynnosci (po uprzednim wybraniu), odbywaja sie juz pozniej automatycznie.

Odpoczynek oznacza, ze General zostanie wyslany na urlop, gdzie przybedzie mu 5 punktow morale.

Nauka to zwiekszanie wprawy, a jej ilosc przychodzaca na ture zalezy od poziomu Generala. Rozkaz **obrony** oznacza, ze General wraz ze wszystkimi dostepnymi zolnierzami staje do obrony granic. Daje to 1.5 przewagi nad wolniejszymi Generalami.

Atak - Zobacz [Wojna z sasiadami](#).

[Strona glowna](#)

Wojna z sasiadami

Wojna z sasiadami jest narzędziem, za pomocą którego wygrywa się gre (trzeba wszystkich pokonać). Jeśli nie zaatakujesz pierwszy, zrobią to inni. Przyjrzyj się krajom z którymi graniczysz i ich populacji. Opierając się na tej informacji, powinieneś podjąć sensowną decyzję kogo zaatakować (na silnego, słabego albo na tego, kto Ci zagraża).

Żeby kogoś zaatakować, musisz z nim graniczyć oraz wskazać **generała i liczbę jego **żołnierzy**.** Jeśli nie masz żołnierzy lub są oni bez dowódcy, bitwa nie odbędzie się.

Chcąc ruszyć zbrojnie na kraj XXX, powinieneś w sekcji Obrona granic wybrać z listy sąsiadów państwo XXX. Następnie na liście generałów, kliknij dwa razy na polu 'Granica'. Powinna się pojawić tam nazwa atakowanego przez Ciebie kraju. Z prawej strony powinien się pojawić pionowy pasek pozwalający na przydzielenie do wybranego generała odpowiedniej liczby żołnierzy. Zobacz [rozkazy dla generałów](#). Na dole zobaczysz jakie terytorium Twoja armia powinna zająć.

Kiedy wszyscy gracze (ludzie i komputery) wykonają ruch, odbywa się podliczanie bitew i przydzielanie terytorium. Jeśli generał studiuje, staje się mądrzejszy, jeśli odpoczywa, przybywa mu morale, stojąc na granicy jest przygotowany do odparcia ataku, jeżeli atakuje, odbywa się bitwa między krajami. W przypadku braku generała po stronie broniącej, jest on wybierany spośród żołnierzy (ordynarnie mówiąc, to zwykły debil i pojęcia nie ma o taktyce)

Bitwa. Pierwszy ruch ma strona atakująca, później broniąca. Wszystko odbywa się w kole, póki jedna z armii całkowicie się nie wykrwawi lub gdy żołnierzom się znudzi.

Każda bitwa wygląda mniej więcej tak:

Generał wydaje rozkazy zależnie od swojej inteligencji. Żołnierze uderzają na wroga. Każda formacja uderza zależnie od rozkazów, na przykład, w obronie uderzają na łuczników, w ataku na konnicę, a na strefie neutralnej wszystko wygląda raczej identycznie.

Początkowo bitwa może się wydawać raczej chaotyczna, ale wierz mi, wszystko zostało przetestowane. Wszystko jest na pewno w porządku, jeśli masz jakieś pytania, napisz do mnie, postaram się wyjaśnić.

Pamiętaj! Jeśli generał broniący kraju jest szybszy od napastnika, ma czas na przygotowanie linii defensywy, przez co jego żołnierze są 1,5 raza efektywniejsi.

Bitwę należy uznać za udaną, gdy strona atakująca zagrabiała pewne terytorium, a broniąca gdy odparła natarcie.

W grze został zastosowany wspaniały algorytm walki i zdobywania ziemi. Pierwszy żołnierz zagarnia 1 km terytorium, drugi o 0.001 mniej etc.

Szybkość decyzji generała jest tu bardzo ważna, ponieważ **szybszy generał zabiera większe terytorium**. Kiedy przydzielasz dowódcy określoną liczbę żołnierzy, widzisz ile ziemi mogą zdobyć.

W wyniku operacji wojskowych, **generalowie zdobywają doświadczenie**. Im dłużej walczy, tym więcej doświadczenia otrzymuje. W jednej bitwie, może zdobyć go najwyżej 10 punktów.

Atak kosztuje generała 10 punktów morale. Przygotowanie do obrony tylko 3, a każda walka w obronie kraju 5 (przykładowo, jeśli dowódca jest atakowany dwa razy w ciągu tury, to traci $3 + 5 \cdot 2 = 13$ punktów). Po tym generał musi [odpocząć](#).

Jesli panstwo X zaatakuje kraj Y i kraj Y zaatakuje X, walki odbywaja sie :

- 1) Na granicy panstw
- 2) Na terytorium przegranego kraju

[Strona glowna](#)

Wady i zalety

Wady gry:

- Za słaby interfejs i mało grafiki (Nie jestem artystą)
- Za mało skomplikowana ekonomia, nauka, kierowanie generalami i walka (zrobię to później, żeby skomplikować grę)
- Brak jakiegokolwiek dyplomacji (mam zamiar to poprawić)

Zalety gry:

- **Tryb multiplayer, obsługujący wszystkie rodzaje połączeń, w którym może uczestniczyć do 20 graczy !**
- **Generator map.** Za każdym razem grasz na innej planszy jak w porządnej strategii.
- Jak w innych grach tego typu ([Master of Orion](#) i [Deadlock](#)) **o wiele ciekawsza jest gra**, nie wiedząc kto jest człowiekiem, a kto komputerem.
- W porównaniu z innymi strategiami, w tej grze istnieje coś takiego jak **inteligencja komputera** ! Może nie za dobra, ale najlepsza, jaką widziałem. Komputer ma taki zwany stosunek do innych graczy. Jeśli ktoś go zaatakuje, współczynnik ten pogorszy się. Jeśli ktoś inny będzie miał więcej ludności i ziemi od niego, poziom spadnie. Jeśli ktoś zniszczy inne państwo, stosunek zmieni się do niego na gorsze, nawet jeśli się z nim nie graniczy. Nie atakując na komputer, Twój współczynnik u niego rośnie. W rezultacie, komputer najpierw atakuje tych, którzy są dla niego większym zagrożeniem, a dopiero w drugiej kolejności słabszych. Oczywiście jeśli chcesz ulepszonego AI, możesz sam napisać program i przesłać mi.
- **Poziom trudności zależy tylko od liczby graczy.** Oznacza to, że **nie ważne kim grasz, zawsze masz takie same szanse.** Im więcej przeciwników, tym trudniej wygrać. W innych grach tego typu kiepski algorytm jest nadrabiany procentowym poziomem trudności. Mam nadzieję, że czytając te słowa nie ma wątpliwości, że stopniowanie rozgrywki w Generale, wiele do gry wnosi (komputer po prostu **lepiej myśli**).
- **Komputer gra absolutnie honorowo.** Ma te same możliwości co człowiek. Zarówno ekonomia jak i element militarny jest ten sam dla wszystkich. Komputer widzi tylko graniczące z nim kraje! Nie podgląda Twojej ekonomii, nauki czy generalów. Nie podejrzewa także, że jesteś człowiekiem! Dla niego jesteś tylko zwykłym przeciwnikiem.
- **Wszystkie czynniki w grze są ze sobą połączone.** Przyrost populacji spowoduje więcej urodzeń, a więc więcej chłopów, którzy zasieją więcej zboża, którzy mogą obsiać większe terytorium; jeśli nie obsiejesz całego terytorium z powodu braku chłopów, będziesz musiał na nich "poczekać". Nie chcesz płacić pracownikom (żołnierzom / naukowcom), zamien ich w rolników - z g³odu nie umr¹.
- **Poziom nauk nie jest ograniczony.** Decydujesz, ilu mieć naukowców i nad czym mają pracować. Jeśli masz ich odpowiednią ilość, możesz wynajdować projekty co roku! (Mam zamiar wprowadzić nauki **zależne od grawitacji i klimatu** i **drzewo wynalazków**, ale to dopiero od nowej gry).
- **Brak wydarzeń losowych** takich jak ładowanie barbarzyńców ([Civilization](#)) albo znajdowanie artefaktów ([Warlords](#) , [Master of Orion](#)). W tej rozgrywce, wszyscy uważają to za zaletę.
- **Dynamika.** Na pewno nie spędzisz nad grą kilku dni. Wystarczy 3-4 godziny. Przez jeden wieczór możesz rozegrać kampanię z przyjaciółmi. W prawym dolnym rogu bije zegar pokazujący czas od początku do końca tury (w trybie sieciowym można sobie ustawić maksymalną długość tury).
- **Pol automatyczne sterowanie.** Nie musisz się głowić, ile ziemi jest potrzebne, żeby zasiać odpowiednią ilość zboża i zebrać właściwą liczbę w przyszłym roku. W sekcji nauki dostępny jest przycisk **na 1 rok** pozwalający na przydzielenie minimalnej liczby

naukowcow potrzebnych do ukonczenia go w ciagu jednej tury. W koncu to jest strategia, a nie gra logiczna...

- **Klawisz spasowania tury.** Mozliwe jest zakonczenie tury przez komputer, jak w szachach. Mozesz byc pewien, ze komputer gra honorowo i czasem mozesz sie od niego czegos nauczyc.
- **Nagrywanie stanu gry wspomaga gre.** Co to jest nagranie stanu gry chyba kazdy wie. Szczegolnie przydatne podczas gry na wielu graczy. Plik zawiera screen ze wszystkimi informacjami o graczach. Zobacz [Heroes 1,2](#).
- **Mozliwosc gry rownoczesnej** (w grze sieciowej to bardzo wazne). Wszyscy gracze **wykonuja ruch jednoczesnie!** Nie ma znaczenia kto ruszy sie najpierw, a kto pozniej. I tak pierwszy zaatakuje szybszy general (a w przypadku tej samej wartosci, ten wczesniej kupiony). Nie mozesz wplynac na bitwe. Twoim zadaniem jest myslenie, zakup generala, wytrenowanie go i wyslanie do walki.

[Strona glowna](#)

O innych, dobrych grach

Moje ulubione gry z komentarzem:

- **Civilization 1,2**

To chyba najlepsza gra. Spędziłem nad nią cały rok i doszedłem do wniosku, że na wyższych poziomach trudności komputer nie gra uczciwie. Po dłuższej grze byłoby to mile widziane (moj ambasador odkrywa, że jedno z miast komputera z ustrojem demokratycznym wyprodukowało sobie 10 czołgów, które są akurat za miastem, a ono dobrze prosperuje). Wspaniałe połączenie ekonomii i nauki z innymi elementami gry :

1. Absolutnie debilni komputerowi przeciwnicy;
2. Występowanie zdarzeń losowych takich jak artefakty czy barbarzyńcy;
3. Mało i słabe akcje dyplomatyczne;
4. Identyczne drzewo nauki (zawsze powinny być wynajdywane w określonej kolejności, więc ktoś nie znający tego schematu ma utrudnione zadanie);
5. Brak normalnych akcji zbrojnych (szczególnie na początku gry);
6. Niemożność rozgrywania tury jednocześnie, choć da się grać w sieci;
7. Na wyższych poziomach trudności, komputer skupia się¹ nienawistnie tylko na człowieku;

W drugiej części ulepszono grafikę, dodano nowe jednostki, rozbudowano naukę, ale nie poprawiono wad pierwszej części...

W Alpha Centaury wprowadzono dwie innowacje : granice i projektowanie jednostek. To bardzo mało!

Dobra gra jest Call to Power, ale nie wspaniała. Dodano bardzo mało pomysłów :-).

- **Master of Orion 1,2**

Wspaniała gra, w obu wersjach. Podziękowania dla autorów, za napisanie jej. Kierowanie planetami i nauka są połączone z konstruowaniem floty i możliwością dowodzenia podczas walki. Tworzenie własnej rasy. Możliwość gry równoczesnej! Wady: Nieuczciwa i głupia gra komputera na wyższych poziomach trudności. Niezbyt dobrze wyliczona lokacja planet. Znalazienie jakiegos artefaktu lub rozwiniętej planety daje graczowi dużą przewagę. Możliwość gry w sieci, jednak na modemie nie można wykonywać niektórych operacji. Dowodzenie większą ilością planet jest bardzo niewygodne. Niewłaściwe wyliczenie tur do końca projektów naukowych.

- **Deadlock 1,2**

Dobry pomysł zmieszany z kiepskim wykonaniem. W początkowej wersji sterowanie jest wygodniejsze. Możliwość gry równoczesnej! Tryb sieciowy jest po prostu wspaniały. Wspaniałym pomysłem jest to, że żołnierze są potrzebni nie tylko do budowy czy kupowania, ale także obrony. Wynagrodzenie wojaków nie rośnie wciąż tak samo, ale w postępie geometrycznym (jak w życiu). Pomimo iż jest to strategia ekonomiczna, 90% czasu trzeba spędzić nad zmianą ludzi. Twórcy chyba nie zrozumieli, że kierowanie siłą roboczą nie powinno być całkowite, ale ustawione w procentach. Widac tylko ukończenie wynalazku i nie można sprawdzić ile tur pozostało do wynalezienia.

- **Master of Magic**

To wspaniały przykład, że można połączyć strategię z magią. Jak dwie krople wody podobne do civilization, jednak rozgrywanie bitwy różni się od siebie. Możliwość wyboru rasy i umiejętności magicznych. Wady : podobne jak w civilization, szczególnie generator liczb.

- **Heroes Master of Magic 1,2,3**

Najbardziej popularna strategia w Rosji. Mnie również bardzo się podoba. Wady : bardzo głupi komputer. Na wyższych poziomach myśli coraz gorzej. Walka z wersji na wersję nie jest

poprawiana (jakby grafika i muzyka by³y najwazniejsze). Trzecia wersja takze nie pokazala nic nowego, a na pewno nie wprowadzila wielu zmian.

- **Kings Bounty**

Dziadek Heroes'ów. Klasyka. Mozna poruszac sie miedzy czterema swiatami. Istnieje cel gry i kilka sposobow na jaki mozna go osi¹gnac. Dlaczego nie ma porzadnej kontynuacji?

- **Might and Magic III-VI**

To raczej nie strategia, ale jednostki w grze maja podobne cechy do tych ze strategii. Umiejetnosci Twojego bohatera moga byc podnoszone przez wynalazki. Wspolczynniki glowne sa rozdysponowywane na poczatku gry. Duzy nacisk polozone na bron. Rodzi siê pytanie : Dlaczego w Civilization niemozliwe bylo wynalezienie drewnianego samolotu albo podwodnego legionu?. Wady : przeciwnik jest jak mieso armatnie. Gra jest bardzo dluga. W dalszej czesci gry zbiera sie za duzo pieniedzy. Ile razy wskrzesza sie postac, tyle nowych przedmiotow. Napisac od nowa.

- **Warlords 1,2,3**

Warto spedzic nad nia troche czasu. W czesci drugiej pojawilo sie : losowa mapa, wiecej rodzajow zolnierzy, mozliwosc zakupu z produkcji. Tylko o tym marzyłem. Trzecia czesc strasznie kiepska. Nic nowego nie wprowadzono. Wady : ogromna liczba jednostek nie ulatwia dowodzenia nimi. Bitwa - wciaz taka sama - powinna zostac napisana od nowa, w celu lepszych efektow. Nie mozna grac jednoczesnie, a to bardzo wazne, podczas gdy jeden gracz spędza na turze oko³o 30 minut. Nie ma walki taktycznej, nie ma wynalazkow. Brakuje rozbudowy zamku jak w Heroes of Might & Magic. Przez artefakty nie kazdy ma rowne szanse.

Warlords 4 - w czasie rzeczywistym. Zly pomysl ! :-)

- **Fantasy Empires**

Bardzo ma³o osob zna ten tytul. Najlepszy przyklad polaczenia strategii w czasie rzeczywistym z turowa. Bardzo duza ilosc bohaterow. Oryginalne, ale bitwa zbyt perspektywiczna. Mozliwosc gry z czlowiekiem zamiast komputerem. Wady : przestarzala grafika i sterowanie, glupi przeciwnik, brak trybu sieciowego, wciaz ta sama mapa.

- **Dune 2**

Pierwsza strategia czasu rzeczywistego. Piekna, interesujaca, zachowana perspektywa. Wtedy zaczely sie rodzic polaczenia strategii z Quake'ami. Wady : Glupi przeciwnik, zwyciestwo zalezy od szybkoosci ruszania myszka po ekranie.

- **WarCraft 1,2 ; StarCraft i inne RTS**

Wszystkie gry sa do siebie podobne. Pierwsza czesc jest pomyslowa. Wystarczy tydzien na ukonczenie gry. Druga czesc tez przechodzilem, ale nie przetrwalem ostatnich etapow. StarCraft - kiepska gra na dzisiejsze czasy. Pozmieniano tylko wyglad jednostek i grafike. Tak jak w Dune 2000 wystepuja trzy rasy. Gra sta³a siê rozgrywka, przy ktorej nie mozna spokojnie usiasc i pomyslec. Wiêkszosc z tych gier jest do siebie podobnych : 7th Legion, Age of Empires, C & C, Total Anihilation, Dune 2000, War Wind, OutPost etc. Opuscilem jedna pozycje : Seven Kingdoms, ale do konca jej nie rozgryzlem (dyplomacja, nauka, szpiedzy, handel, mozliwosc wygrania, bez rzezi przeciwnika).

- **Transport Tycoon (Deluxe)**

Wspaniala strategia. Praktycznie jedna z lepszych. Wady : nie mozna grac w wiecej niz 2 osoby. Nie mozna samemu skupic sie na nauce i wynalazkach. Komputer zawsze przegrywa. Mam duzo pomyslow na poprawienie gry.

- **RailRoad Tycoon 1,2**

Nie ma typowych map, ale wciaz te same wydarzenia. Druga czesc ma dosc wysokie

wymagania jak na strategię 166/32/4.3/4ATI L, i nic nowego w ekonomii nie dodano. Lepszy jest Transport Tycoon!

- **Sim City**

Wspaniały pomysł! Wszystko super poza grafiką. Grałem w to na Spectrumie z 48kb! Wszystko dzieje się na takim obszarze, że trudno kontrolować ekonomię. W grze nie ma sensu. Co trzeba zrobić, żeby zostać poinformowanym o zwycięstwie? Powinno być zakończenie. W grze tkwi wielki potencjał. Szczególnie gdyby dodano zakończenie, sens gry i tryb sieciowy.

- **Capitalism**

Wspaniały pomysł połączony z problemami tworzenia miasta. Wady: przeciwnicy nie najinteligentniejsi, na wyższych poziomach trudności jest za łatwo. Każdy kto grał w nią naprawdę długo, odkrył jej słabe strony i wygrywał za każdym razem.

- **Setlers 1,2,3**

Fajna gra. Większych wad nie zauważyłem. Gra nie jest raczej przeznaczona dla typowych strategów. Siły zbrojne są tworzone według tego samego schematu. W pierwszej misji wszystko jest interesujące, w drugiej zaczyna się nudzić, a trzecia jest okropnie monotonna. Jeśli Ci się podoba, zagraj w Bumpkins albo Knight & Merchant.

- **Lords of Realms 1,2**

Raczej interesująca. Krowa, zboże i pieniądze. Strategia połączona z rozgrywką taktyczną. Zaimplementowano dyplomację. Świetnie rozwiązano tworzenie nowych typów armii. Wady: Brak generatora map, terytoria nie są równe. Na wyższym poziomie przeciwnik walczy tylko z człowiekiem. Walka nie jest zachowana w standardach strategii czasu rzeczywistego. Za mało jednostek do rządzenia, niekonwencjonalne sterowanie.

- **UFO 1,2,3**

Pierwsza część jest najlepsza. Oryginalny pomysł i bardzo pomysłne połączenie czasu rzeczywistego z trójwymiarową bitwą turową. Prócz naukowców, zatrudnia się także inżynierów do produkcji. Jednak trzeba by dodać kilka szczegółów. Wady: Druga część nie wniosła nic nowego. Po co ją w ogóle wydano? Trzecia część to zupełny niewypał. Moja ulubiona firma Microprose, która wydała do tej pory Magic the Gathering (strategię karciana L) i 7th Legion (coś jak kon-cyborg L) straciła twarz. Opuszczył ją mój idol Sid Meier (tak, chciałbym z nim pracować).

- **Panzer General, Fantasy General, Star General, etc.**

Na Spectrumie grałem w gry tej firmy i wiele się od tamtego czasu nie zmieniło. Idea wciąż pozostała ta sama. Najpierw Ty ruszasz żołnierzy, potem komputer. Oczywiście jeśli nie może wykonać dobrego ruchu, rekompensuje sobie to lepszymi jednostkami. Na Spectrumie często grałem aliancami ładującymi na wybrzeżu Francji i brałem udział w bitwie pod Stalingradem.

[Strona główna](#)

Wymagania sprzętowe.

Wymagania :

- Komputer Pentium lub i486 !.
- Windows 95/98/NT.
- Rozdzielczość - 800*600 lub 1024*768 i **małe czcionki w Windows**; Hi color.
- Do gry sieciowej DirectX 3.0 lub wyższy. Do gry na NT musisz zainstalować sp4.
- Dobry zmysł dowodczy i znajomość innych [strategii](#).

[Strona główna](#)

O autorze

E-mail: newgame@mail.ru

ICQ: 30616931

Strona internetowa: <http://www.chat.ru/~newgame/GeneralEng.htm>

Nazywam sie Dmitri Gusarov, cale zycie mieszkam w Rosji. Od urodzenia marze o jednym: pisaniu profesjonalnych gier. Takie polaczenie pracy i hobby znaczy dla mnie bardzo, bardzo duzo.

Mam 25 lat. Jestem gotowy do pracy i nie musze czekac dlugo na inspiracje. Z wiekszoscia gier jestem na "ty". Co tu duzo pisac, gry to moje zycie.

Moje preferencje to pisanie algorytmow sztucznej inteligencji (AI) lub tworzenie gier (lubie schematy logiczne i mam wiele pomyslow). Niestety, w moim kraju (Rosji) nie ma "zapotrzebowania" na ludzi z moimi zdolnosciami. Od dlugiego czasu daremnie szukam pracy w tym zawodzie.

Dlatego: POTRZEBUJE PRACY.

Mozliwi pracodawcy: Prosze, dajcie mi szanse do pokazania moich zdolnosci. Obiecuje, ze sie nie zawiedziecie.

Dziekuje,
Dmitri.

[Strona glowna](#)

Gra sieciowa

Gra obsługuje wszystkie typy połączeń sieciowych:

- sieć lokalna (IPX)
- modem
- internet (TCP/IP)
- połączenie szeregowo

Do gry sieciowej konieczny jest DirectX 3.0 lub nowszy. Do gry na NT trzeba zainstalować sp4.

W jednej grze może brać udział nawet 20 osób, jednak podczas gry w internecie polecam jedynie 2-3 przeciwników, nie będzie to trwało bardzo długo.

Jak grać w sieci:

1. Wszyscy gracze wybierają 'Gra sieciowa' z głównego menu.
2. Jeden z graczy (serwer) tworzy grę, przez naciśnięcie 'Nowa', reszta (klienci) wybiera 'Dołącz'.
- 3a. Gracz tworzący serwer wpisuje nazwę gry i swoje imię.
3b. Pozostali, zależnie od rodzaju połączenia wpisują numer (gra przez modem) lub adres IP (przez Internet), dzięki czemu dołączają się do serwera. Następnie należy kliknąć na interesującej nas grze. Jeśli wystąpią jakies błędy, a gra odbywa się przez Internet, czynność należy powtórzyć.
4. Wszyscy gracze spotykają się w "poczekalni". To pokój rozmów, w którym serwer tworzy / wczytuje grę, zmienia czas gry, itp. Kiedy wszyscy są gotowi, powinni nacisnąć przycisk 'Gotowy'. Przy ładowaniu gry pamiętaj o jednym warunku - imiona graczy powinny być takie same, jak w poprzedniej grze. Serwer je zapamiętuje.
5. Po rozpoczęciu gry serwer automatycznie przydziela graczy do krajów. Dzięki temu nie wiadomo kto jest kim. Następnie wysyłane są dane do graczy.
6. Gracze kończąc turę przechodzą do trybu oczekiwania na ruch innych graczy. Na końcu wszystkich podliczeń wszyscy gracze widzą listę bitew (dla analiz) i mogą to sobie przedyskutować. Kiedy wszyscy gracze nacisną 'Koniec tury', klienci przesyłają dane do serwera.
7. Podczas gry można sobie porozmawiać. To niestety nie mój wynalazek :-). Dzięki temu gracze, którzy skończyli grę lub aktualnie w niej uczestniczą, mogą sobie pogadać z innymi.
8. Jeśli serwer porzuci grę, ta automatycznie wybierze sobie innego gracza. Bardzo pomocne, gdy jeden z graczy nie może grać, a reszta chce doprowadzić rozgrywkę do końca.
9. W grze sieciowej automatyczne nagrywanie stanu gry odbywa się na serwerze, nazwa pliku jest tworzona z listy graczy!!! Daje to 100 % pewności wczytania gry. Zawsze bowiem widzisz na ostatnim autosave'ie pełną listę graczy.
10. Jeśli gracz X wyszedł z gry, a reszta chce kontynuować bez niego, to całość nie jest stracona!!! Gracz - serwer może zamknąć grę i wczytać ostatni stan gry (bez X), przez co inny gracz dostanie jego kraj! To jest świetne!!!

[Strona główna](#)

