

## Tridonis

**Uwaga: Instrukcja obsługi dema znajduje się w pliku czytaj.doc.**

### Informacje:

wydawca :	LK Avalon
developer:	Alien System (Polska)
rodzaj gry:	RTS
objętość:	CD-ROM - dwie płyty
wymagania minimalne:	P100, 16 MB RAM, 2 MB pamięci graficznej, CD-ROM, W 95/98
wymagania zalecane:	P200, 32 MB RAM, 2 MB pamięci graficznej, CD-ROM, W 95/98

### Typ gry

Jest to gra z bardzo popularnego gatunku RTS. Mamy do wyboru dwie strony konfliktu: obcych i ziemian. Gra toczy się w czasach współczesnych, tak więc we wspólnym wysiłku ludzkości przeciw najeźdźcom z kosmosu wystąpi autentyczny sprzęt wojskowy (m.in. polski PT91 TWARDY). Oczywiście wraz z rozwojem sytuacji jego miejsce zaczną zajmować nowe technologie. Możliwy jest oczywiście wybór rasy po stronie której chcemy się opowiedzieć. Gra z pewnością usatysfakcjonuje również miłośników opcji multiplayer umożliwiając zabawę po sieci do 8 graczom.

### Co oferuje gra:

- renderowane intro w rozdzielczości 640x400 (full screen);
- grafika w 16 bitach (DirectX);
- alpha channel (cienie o intensywności zależnej od wysokości, natężenia padającego światła, transparentne mgły i dymy, natężenie oświetlenia zależne od pory dnia, w tym także noc, oszałamiające efekty świetlne pocisków, wybuchów oraz ognia);
- prerenderowana grafika: teren, jednostki (ziemskie oparte na dokumentacji autentycznych istniejących pojazdów bojowych w tym także polskich);
- płynna regulacja powiększenia pola walki (od 100% do 200%);
- wiele różnorodnych scenerii walk (góry skaliste, Europa, pustynia, miejska);
- duże pola gry;
- możliwość gry w trybie multiplayer do 8 graczy w tym także wirtualnych (sterowanych przez komputer)
- niesamowity dźwięk 16bit stereo;-ścieżki audio bezpośrednio na płycie - do odsłuchania w dowolnym odtwarzaczu CD;
- pory dnia: dzień i noc;
- 24 misje do wypełnienia;
- obsługę sztucznej inteligencji powierzono pioniersko wykorzystanym algorytmom FUZZY LOGIC stosowanym do niedawna jedynie w wojskowych systemach dowodzenia;
- 2 rasy do wyboru: ziemianie lub najeźdźcy;
- ponad 70 typów jednostek;
- około 30 typów budowli;
- surowce, pieniądze, walka z deficytem energii, problemy "mieszkaniowe";
- prosty wątek ekonomiczny (nabywanie i sprzedaż surowców).

### A w samej grze:

- renderowane animacje;
- niepowtarzalny klimat;
- desanty z lądu, morza i powietrza;
- niespotykane dotąd bronie;
- duża rola piechoty (może np. wezwać śmigłowce w rejon swego działania, przejmować budowle, urządzać zasadzki, minować);
- pojazdy minujące;
- broń masowego rażenia;

- frontowe jednostki naprawcze;
- wsparcie ogniowe z satelity.

## **Dlaczego Tridonis?**

### **Grafika:**

- gra oferuje grafikę w 16 bitach z kanałem alfa umożliwiającym generowanie spektakularnych efektów wizualnych;
- podczas rozgrywki występują pory dnia (dzień i noc) w połączeniu z generowaną mgłą ograniczającą pole widzenia. Dodatkowo gra posiada też przezroczyste dymy, wybuchy oraz cienie o przezroczystości zależnej od wysokości;
- zaimplementowana jest również pełna obsługa światła (płonące drzewa, wybuchy, strzały, a także latarki, reflektory i szperacze z pokładów helikopterów podczas walk w nocy);
- jednostki stworzone w oparciu o prawdziwe dokumentacje pojazdów bojowych, co znacznie zwiększa realizm walki.

### **Dźwięk:**

- 16 BIT Stereo;
  - 3D SOUND SYSTEM umożliwiający lokalizację źródła dźwięku na całej planszy;
  - ogromna ilość efektów dźwiękowych oraz komunikatów, w tym także wiele zabawnych;
  - ścieżki audio nagrane bezpośrednio na płycie CD;
- Dźwięk podczas gry miksowany jest z odgłosami pola walki co pozwala graczowi "wczuć się" w specyficzny klimat panujący podczas walki.

### **Realizm:**

Jest to jedna z rzeczy na którą postawiliśmy szczególny nacisk, tak więc:

- pełna symulacja doby, wraz ze świtem i zmierzchem;
- do dyspozycji gracza są prawdziwe stosowane obecnie na świecie jednostki bojowe;
- transparentne dymy z podniszczonych pojazdów o trójwymiarowych obliczanych na bieżąco trajektoriach rozchodzenia się (inaczej dymi pojazd który jedzie, zakręca czy też stoi inaczej też dym rozchodzi się z samolotów znajdujących się w powietrzu a inaczej z samolotów które stoją na ziemi);
- każdy pojazd ma tak zwany zasięg minimalny strzału co oznacza że czołgiem nie można zabić piechura który stoi tuż obok ponieważ pocisk poleci dalej;
- występuje cała hierarchia odporności na zniszczenia, co oznacza że czołgiem można przejechać ludzika ale nie można przejechać swojego ani cywila jeżeli gra się ziemianami, oznacza to również że czołg który wjedzie na minę przeciwpiechotną zostanie uszkodzony tylko trochę, natomiast piechota może bezkarnie chodzić po minach przeciwczołgowych (za wyjątkiem min uniwersalnych);
- zaplanowano także wiele możliwych reakcji podczas wybuchów co oznacza że np.: bomba atomowa w epicentrum wybuchu niszczy wszystko, a wraz z odległością uszkodzenia jednostek są coraz mniejsze, występują także efekty detonacji przypadkowych czyli jeżeli stoją obok siebie dwa czołgi i jeden właśnie wybuchą trafiony pociskiem to drugi pojazd także oberwie ponieważ stał bardzo blisko wybuchającego kolegi;
- wewnątrz gry zostały zaimplementowane dwa niezależne systemy obsługi pocisków, co odróżnia Tridonisa od innych gier tego typu. W większości gier wystrzelony pocisk trafiał zawsze do swojego celu niezależnie od jego ruchów. Nasz system pozwala na stosowanie uników (jeżeli oczywiście dysponuje się odpowiednio szybkim pojazdem). Każdy pocisk ma ponadto rozrzut statystyczny co oznacza, że pocisk może minimalnie chybić nawet gdy cel się nie porusza System ten kontroluje interakcje broni i celu, nie można więc pociskiem zestrzelić lecącego samolotu, ale gdy samolot stoi na ziemi to już zupełnie inna historia. Za pomocą rakiet ziemia-ziemia też raczej samolotu się nie zestrzeli bo zazwyczaj jest zbyt szybki, natomiast helikopter w zawisie może być niezłym celem dla tego typu rakiet;
- drugi system obsługi pocisków zajmuje się sterowaniem rakietami. Dzięki niemu każda wystrzelona rakietą zachowuje się tak jak w normalnym świecie. A więc ma określoną szybkość lotu, określoną i zależną od typu rakiety sterowność co oznacza, że wystrzelona w niewłaściwym kierunku, mimo naprowadzania na cel może przelecieć obok niego, poczym będzie starała się zawrócić i ponownie dosięgnąć swój cel. Oczywiście wszystko do momentu, aż nie wyczerpie jej się paliwo, bo wówczas

powoli wytraci swoją wysokość i runie na ziemię robiąc w niej efektowną dziurę (po każdym wybuchu pozostaje dziura w ziemi, która stopniowo znika z biegiem czasu);

- dodatkowo celność uwarunkowana jest porą dnia, tredonici lepiej celują w nocy, ludzie w dzień;
- każdy jeżdżący pojazd pozostawia za sobą ślady (nie zostawia ich na dziurach w ziemi oraz na kamieniach);
- każde drzewo można spalić (ogień w płonącym lesie roznosi się według algorytmu rozpraszania ognia FDS2);
- do dyspozycji gracza jest też wiele pojazdów transportowych, różniących się znacznie zastosowaniem. Naziemnymi transporterami oraz helikopterem transportowym można przewozić tylko piechotę, natomiast samolotem transportowym GALAXY można przewozić nawet lekkie czołgi oraz wozy bojowe z piechotą na pokładzie włącznie.

### **Pojazdy:**

- w grze występuje ponad 70 rodzajów jednostek bojowych, z czego znakomita większość to pojazdy nietypowe o bardzo oryginalnych zastosowaniach, dzięki czemu gracz musi zwracać uwagę nie tylko na siłę ognia i pancerz pojazdu ale także (a może zwłaszcza) na zastosowanie poszczególnych rodzajów broni i ich szczególną specyfikę.

A oto kilka z bardziej nietypowych rodzajów broni:

SHADOW TANK - jest to niewidzialny pojazd który przez pewien czas może prowadzić walkę będąc całkowicie niewidocznym dla przeciwnika - no chyba, że jest uszkodzony, ponieważ dymu z uszkodzonego pojazdu nie da się schować

SAV COOL BREATH - jest to pojazd który potrafi za pomocą strzału zamrozić przeciwnika w bryłkę lodu, co wyklucza go z walki aż do rozmrożenia lub definitywnie przez nawet pojedynczy strzał w zamrożoną jednostkę - np. przez piechura.

MOBILE AURA GENERATOR - pojazd generujący dokoła siebie pole siłowe. Jeżeli jakiś wrogi pojazd znajdzie się w jego zasięgu, zostanie natychmiast zniszczony. Pole to chroni także przed pociskami wszystkie jednostki gracza posiadającego ten pojazd, znajdujące się w jego zasięgu. Obca piechota może w tym polu zregenerować swoje bioniczne pancerze (bardzo niebezpieczna broń).

HAV MENTAL DEVIATOR - pociski tego pojazdu wywołują u przeciwników zaburzenia umysłowe.

Pojazd trafiony takim pociskiem traci orientację i strzela na oślep do wszystkiego w tym także do swoich.

Nie sposób wymienić tu wszystkich niesamowitych rodzajów broni, dodajmy tylko iż są wśród nich pojazdy teleportujące się z miejsca na miejsce, automatyczne pojazdy detonujące się po dotarciu do celu, złowrogie latające spodki łapiące promieniem teleportującym piechotę przeciwnika, satcontrolery umożliwiające prowadzenie ostrzału celu z satelity, miotacze płomieni oraz miotacze plazmy, latające pojazdy serwisowe, które mogą naprawiać jednostki gracza w czasie walki, są też samoloty z bronią laserową na pokładzie, myśliwce (F-18 HORNET) i helikoptery (AH-64 APACHEE), samoloty transportowe (C-5 GALAXY) a także helikoptery transportowe (CH-46 SEAKNIGHT), oczywiście są też wieże obronne oraz silosy z raketami atomowymi, a także broń satelitarna o dużej sile rażenia. W grze występuje także 9 rodzajów min o bardzo różnych zastosowaniach: mamy więc miny przeciwczołgowe, przeciwpiechotne, raketowe miny ostrzeliwujące przejeżdżające obok pojazdy, radarowe miny przeciwlotnicze strzelające laserem do samolotów przelatujących w pobliżu, magnetyczne miny automatycznie naprowadzające się na cel, a także rozpryskowe miny niszczące większe grupy pojazdów. Resztę broni poznacie już w samej grze. Duże znaczenie ma też piechota. Posiada ona funkcje przejmowania budynków oraz funkcję wzywania helikopterów po wywołaniu której (jeżeli strona posiada helikoptery) zjawia się kawaleria i robi co trzeba z celem wyznaczonym przez piechotę, a po wykonaniu zadania wraca do bazy jak gdyby nigdy nic.... Nie zapomnieliśmy także o jednostkach pływających, statkach szturmowych i desantowych.

### **Samoloty:**

Jest to jedna z nielicznych gier strategicznych w której występuje taka różnorodność maszyn latających. Mamy do dyspozycji: myśliwce, śmigłowce zarówno szturmowe jak i transportowe, duże samoloty transportowe, a także szeroką gamę latających spodków. Nowością jest także efektowny "taniec powietrzny" w wykonaniu AH-64 APACHEE dziobem w kierunku celu dzięki czemu może będąc w zawisie ustawiać się w najdogodniejszej pozycji do strzału. Kolejnym ewenementem jest zrzut spadochronowy. Do samolotu C-5 GALAXY będącego na lotnisku można załadować dowolne uzbrojenie (dozwolone dla tego typu samolotów, za wyjątkiem pojazdu "FORTECA"), a następnie wykonać zrzut spadochronowy w

dowolnym miejscu na planszy (np.: w bazie przeciwnika). Nie musimy chyba dodawać, że z jednego lotniska mogą wystartować jeden po drugim dwa takie samoloty, a ponieważ lotnisk można mieć ile tylko się chce (lub na ile stać) można w ten sposób przeprowadzać całkiem duże operacje militarne. Oczywiście do spadochroniarzy nie można strzelać z karabinów ani zwykłych pocisków - lasery i rakiety to co innego, możesz wówczas zobaczyć wybuch pojazdu w powietrzu albo spadające odłamki jednostki. Oprócz wymienionych tutaj samolotów do dyspozycji gracza są jeszcze cztery typy myśliwców: talerze transportowe obcych, łapacz - wciągający ludzi na pokład za pomocą promienia teleportującego (dla ludzika oznacza to śmierć), talerz transportowy dla piechoty, talerz minujący obcych oraz latający pojazd serwisowy. Oczywiście jest też wiele pojazdów poruszających się na poduszce grawitacyjnej - mogących przemieszczać się nad niewielkimi zbiornikami wodnymi.

- każdy pojazd latający ma inną charakterystykę lotu co oznacza że samolot transportowy ma małą sterowność (zakręca dużym łukiem), natomiast myśliwiec ma sterowność dużo większą co pozwala mu na stosowanie uników podczas walki powietrznej z innymi samolotami, a także podczas ucieczki przed goniącymi go rakietami. Każdy myśliwiec ma inną sterowność, szybkość i charakterystykę lotu;
- każdy samolot przy starcie ma określoną ilość paliwa, jeżeli więc bak wyschnie zanim samolot wyląduje na lotnisku to będzie zmuszony do awaryjnego lądowania w terenie, co w przypadku myśliwców i samolotów transportowych kończy się okrzykiem >>EJECT<< i widowiskową katastrofą samolotu na ziemi (czasami pilotowi uda się wyskoczyć);
- jeżeli lotnisko stoi zbyt blisko drzew i samolot startując zahaczy o wierzchołek to będzie małe bum !!;
- samoloty nie są też przywiązane do lotniska co oznacza że można mieć więcej niż dwa samoloty na każde lotnisko - jeżeli tylko będzie się odpowiednio szybko przydzielać im nowe zadania w celu zwolnienia lotniska i zatankowania następnego samolotu.

### **Sterowanie:**

- gra posiada przyjazny i prosty w obsłudze interfejs, dodatkowo wspomagany logiką co bardzo upraszcza proces sterowania pojazdami.
- każda jednostka w grze posiada swój własny zestaw rozkazów, które może wykonywać, obsługiwanych także za pomocą modułu logicznego, jeżeli więc uaktywni się kilka jednostek naraz to na pasku zadaniowym pokażą się ikonki wszystkich możliwych rozkazów jakie może wykonywać ta grupa. Jeżeli są w grupie np.: jeden minier i jednostki nie potrafiące minować, po rozkazie minowania terenu gdzieś w drugim końcu planszy to pojedzie tam zgodnie z rozkazem tylko ten jeden minier;
- możliwe jest przywoływanie zaznaczonych (zgrupowanych) wcześniej jednostek, co bardzo przyspiesza operowanie liczną armią złożoną z małych oddziałów.

### **Ekonomia**

Gra posiada też "prosty" wątek ekonomiczny. Na planszy znajdują się złoża ropy i metali szlachetnych niezbędnych do poprawnego funkcjonowania fabryk. Trzeba więc stawiać kopalnie i magazyny jak również troszczyć się o ochronę kursujących pomiędzy nimi ciężarówek. Do poprawnego funkcjonowania bazy potrzebny jest też prąd, trzeba więc budować elektrownie oraz uważać żeby nie występował deficyt energii, ponieważ grozi to wolną pracą fabryki, a wieże obronne rządziej strzelają. Poniżej pewnego poziomu zasilania cała gospodarka staje, a wieże przestają strzelać. Jeżeli gra się rasą obcych, to potrzeba jeszcze budynków mieszkalnych dla swoich ludzi, które warunkują maksymalną ilość pojazdów jakie można wyprodukować.

### **Logika ogólna**

System wspomaganie gracza został wprowadzony po to, aby odciążyć uczestnika batalii od skupiania się na szczegółach w gruncie rzeczy nieistotnych dla rozgrywki. W zamian może całą swoją uwagę skierować na dowodzenie armią.

Kilka szczegółowych informacji:

- jeżeli grupie swoich żołnierzy gracz wskaże jako cel całą grupę obcych wojsk to komputer automatycznie rozda cele pojazdom gracza tak żeby udało im się zniszczyć jak najwięcej przeciwników;
- jeżeli jakaś obca grupa zaatakuje grupę jednostek gracza, to broniący tak wybiorą sobie poszczególne cele, żeby jak najskuteczniej odeprzeć atak nieprzyjaciela;
- jeżeli duża grupa obcych zaatakuje niewielką grupę jednostek i zaatakowani stwierdzą że nie mają

szans wyjść z tego żywi, to zaczną uciekać w kierunku najbliższej i największej grupy swoich jednostek próbując zwabić w pułapkę obce jednostki;

- jeżeli wróg będzie próbował zwabić przeciwnika w pułapkę używając na wabia jakiejś słabej jednostki (przykład wyżej) to jednostki po krótkim pościgu zorientują się co jest grane i zaprzestaną dalszej pogoni za swoją ofiarą nie dając wciągnąć się w pułapkę;
- jednostki każdej ze stron nie zachowują się jak "mięso armatnie" nie zawsze idą posłusznie na śmierć. Każda jednostka posiada jakąś tam indywidualność i gracz nie powinien zapominać o swoich jednostkach, bo może się okazać że po jakimś czasie wojska zniknęły z pozycji zajmowanej wcześniej - po prostu nikt nimi nie dowodził.

### **Logika komputera:**

Oparta jest na algorytmach FUZZY LOGIC, prawdopodobnie nie stosowanych do tej pory w grach komputerowych. Gracz, którym steruje Komputer, jest bardzo efektywny i bardzo szybko potrafi podjąć właściwą decyzję (żaden rozkaz nie jest dziełem przypadku), zdajemy sobie jednak sprawę że nasza implementacja nie jest doskonała choć i tak spisuje się dobrze. System ten pozwala także na uniknięcie oszukiwania gracza przez komputer.

Nie ma tu więc przekrętów z pieniędzmi, surowcami czy dziwnie silnym pancerzem pojazdów komputera. Tutaj komputer jest uczciwy a mimo to zwycięstwo na najwyższym stopniu trudności jest bardzo trudne. Gra oferuje płynną regulację stopnia trudności wpływającą jedynie na szybkość z jaką komputer interpretuje posunięcia graczy. System ten pozwala indywidualnie dobrać stopień trudności już w trakcie trwania rozgrywki (kolejna nowość), każdy więc znajdzie coś dla siebie (precz z: EASY - MEDIUM - HARD). Komputerowy gracz ma niemal takie same szanse co jego przeciwnik - człowiek, ponieważ dysponuje dokładnie takim samym zestawem rozkazów co gracz.

### **Jak gra komputer**

Bardzo okrutnie i bardzo szybko (brak skrupułów) gracz musi się liczyć z tym że komputer uderzy tam gdzie najbardziej zaboli. Jeżeli więc gracz ma jedną tylko elektrownię i 10 magazynów to może być pewien, że najpierw straci elektrownię. Komputer zajmie się magazynami dopiero gdy będą pełne. Tak samo z ciężarówkami, puste nie stanowią dla niego tak atrakcyjnego celu jak pełne. Komputer bardzo dobrze potrafi wykorzystać całe niekonwencjonalne uzbrojenie jakim dysponuje. Gracz powinien spodziewać się wybiegów taktycznych oraz działań odwracających uwagę, co jest kolejną nowością w grach tego typu. Jednostki jakie produkuje komputer też nie są przypadkowe. Produkowane jest to co najskuteczniej potrafi się rozprawić z przeciwnikiem w danej chwili.

I na koniec: jeżeli uda się zniszczyć jakiś budynek komputerowi to można być pewnym, że zaraz postawi go sobie ponownie - prawdopodobnie w innym miejscu, tam gdzie będzie bardziej bezpieczny.

**Inne informacje na temat gry znajdziesz na naszej stronie**

**[www.lkavalon.com](http://www.lkavalon.com)**