

DARK COLONY

DESIGN: DELEGATE: DESTROY

Spis treści

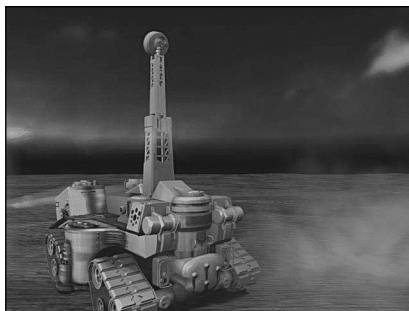
OBSZARY MARSA	4	PROWADZENIE GRY	16
Dżungla	4	Odprawa	16
Pustynia	4	Zarządzanie zasobami	16
Ruiny	4	Gromadzenie zasobów	17
ELEMENTY GRY	5	Zdrowie jednostek	18
Kampanie (Campaigns)	5	Energia jednostek	18
Misje szkoleniowe (Training)	6	Zasięg wzroku jednostek	18
Używanie myszy	6	BAZY OPERACYJNE	19
Tryb wieloosobowy	6	Fundamenty kolonii	19
Typy połączeń	7	Budynki ludzi	20
Połączenia i rozmowy	7	Budynki obcych	21
Tryb jednego gracza	8	BUDYNKI POMOCNICZE	22
Wczytaj grę	9	Pomocnicze budynki ludzi	22
Encyklopedia	9	Pozostałe budowle obcych	22
Zakończ (Quit)	9	JEDNOSTKI BOJOWE	23
EKRAN GRY	10	ZESTAWIENIE ZALEŻNOŚCI	
Kursor myszy	10	W GRZE	24
Pole tekstowe	11	LUDZIE:	24
Przesuwanie mapy	11	TAAR:	25
Panel boczny	11	OPIS JEDNOSTEK LUDZI	26
PRODUKCJA JEDNOSTEK		OPIS JEDNOSTEK OBCYCH	28
I BUDYNKÓW	14	Dowódcy	31
ZAKUP UDOSKONAŁEŃ	14	Odznaczenia dowódców	31
WYBIERANIE JEDNOSTEK	14	ISTOTY RDZENNE	32
PORUSZANIE I ATAK	15	ARTEFAKTY	34
ROZKAZY	15	Czym są?	34
Ruch (Move)	15	Lokalizacja artefaktu	34
Atak (Attack)	15	Znane artefakty	34
Stój (Stop)	15	WSKAZÓWKI STRATEGICZNE:	36
Ustaw się (Deploy)	15	GWARANCJA	
Trasa (Way-points)	15	I POMOC TECHNICZNA	37
Aktywacja (Activate)	16	INSTALACJA / USUWANIE	39
Kradzież (Steal Money)	16	AUTORZY	40
Morale (Influence)	16		
Napalm / Para-storm	16		

Witaj W GRZE Dark Colony

Według ludzkich obliczeń jest rok 2137. Rozpoczyna się wojna o Marsa...

KOLONIE MARSJAŃSKIE

Na początku nowego tysiąclecia badania Marsa ujawniły ludzkości istnienie zadziwiającego źródła energii, nazwanego „petra-7”. Kilka cystern tego cennego gazu mogło tygodniami zasilać całe miasta, kilka butli mogło przyspieszyć wzrost plonów pozwalając żywić całe kontynenty. W trakcie badań nad właściwościami gazu, przygotowano plany jego wydobycia, jak również kolonizacji i przystosowania powierzchni Marsa. Plany te szybko zaczęto wprowadzać w życie.



Przez kilka kolejnych dekad Mars był przygotowywany do zasiedlenia przez ludzi. Olbrzymie fabryki wyrzucały masy gazów do atmosfery, bomby z nasionami wybuchaly na nawodnionych terenach, z Ziemi sprowadzono tam nawet owady. Ten najbardziej ambitny spośród projektów ludzkości zmienił czerwoną planetę w kwitnący świat pełen bujnych dżungli i mieniących się kolorami pustyń. Nadszedł czas, by zająć planetę.

„HOUSTON, MAMY PROB-AAARGH!”

Wkrótce po przybyciu na Marsa, podejrzane wypadki i dziwne awarie urządzeń zaczęły narażać placówki górnicze na poważne straty surowców i niepokój załóg. Nocą obserwowano pojawianie się dziwnych pajęczaków i jaszczuropolodnych istot, pod powierzchnią planety odkryto ruiny i artefakty nieznanego pochodzenia. W końcu zaczęły znikać całe kolonie.



Pośród rosnącego strachu i zamieszania pojawiły się relacje naocznych świadków. Ludzkość nie była sama na planecie. Z mroków nocy wyłoniła się obca rasa nazwana przez ludzi „Grayami”. Towarzyszyły im koszmarnie bestie zdolne rozplatać człowieka jednym uderzeniem ostrych jak brzytwa szponów. W związku z coraz częściej raportowanymi starciami, siły ludzkie starały się przegrupować i zdobyć więcej informacji na temat nowego wroga.

Taar

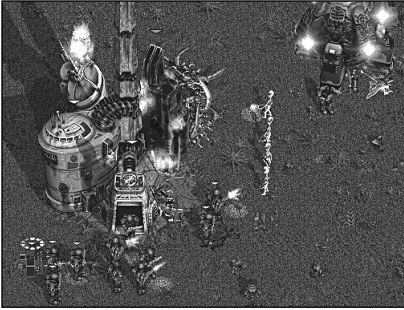
Taar, jak mówią o sobie obcy, to rasa poszukujących nowego domu międzygwiazdnych wędrowców. Planetę rasy Taar spustoszyła wielka zaraza, która niemal wyniszczyła ich cywilizację. Taar pragną zdobyć nie tylko Marsa, lecz zagarnąć dla siebie również Ziemię! Przez pięćset lat statki zwiadowcze Taar prowadziły skrycie badania biologiczne mające na celu opracowanie metody pokonania Ziemi. Poza wypadkiem, w którym stracili jeden z pojazdów na pustyni w Nowym Meksyku, pozosta-



ją dotąd niezauważeni. Rasa Taar podobnie, jak ludzie odkryła na Marsie ruiny i artefakty. Plotka mówi o potężnej, niszycielskiej mocy artefaktów, która posłuży temu, kto je odnajdzie, a także o tym, że jeszcze wiele z nich można odnaleźć głęboko w podziemiach. Taar mają jeden cel: zniszczyć każdy ludzki punkt oporu na Marsie i odnaleźć „Portalis” – starożytny portal, który po uaktywnieniu przemieni się w bramę umożliwiającą ponowne spotkanie rozproszonym niedobitkom rasy Taar. Wtedy będą gotowi do ostatecznego starcia: bitwy o Ziemię.

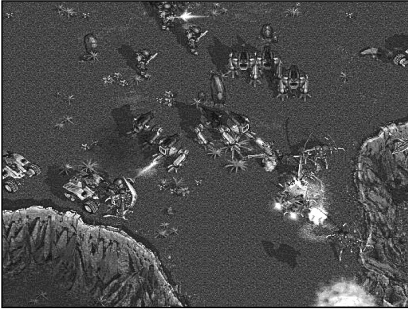
OBSZARY MARSA

Dżungla



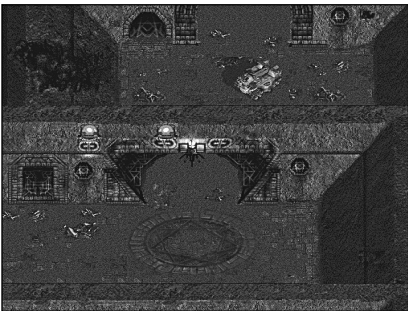
Dżungle Marsa stanowią doskonały przykład prawidłowo przeprowadzonego procesu przystosowywania planety. Bujna roślinność i wysoki poziom tlenu zapewniają doskonałe warunki dla gatunku ludzkiego. Gęsta warstwa listwostwia zapewnia cień, a jeziora i strumienie dostarczają odpowiednią ilość wody.

Pustynia



Wysoka zawartość detirium w glebie spowodowała powstanie jałowych, skalistych obszarów, nieustannie wypalanych słońcem. Te pustynne tereny bardziej odpowiadają rasie Taar ze względu na ich niższe zapotrzebowanie na tlen i większą odporność na wysokie temperatury. Jedyne schronienie dają sieci Flyntów, rodowitych pajęczaków, którym udało się przetrwać rekonstrukcję planety.

Ruiny



Pogłoski na temat dawnych cywilizacji Marsa pojawiły się na początku XX wieku, w chwili zaobserwowania kanałów na jego powierzchni. Jednak dopiero, gdy sondy marsjańskie przesłały obrazy ruin budowli, a zwłaszcza obrazy cydońskiej głowy, istnienie obcej cywilizacji stało się faktem. Co znajduje się w ruinach, pozostaje tajemnicą.

ELEMENTY GRY

Po wczytaniu gry i zakończeniu sekwencji filmowej pojawia się menu główne gry.



Kampanie (Campaigns)

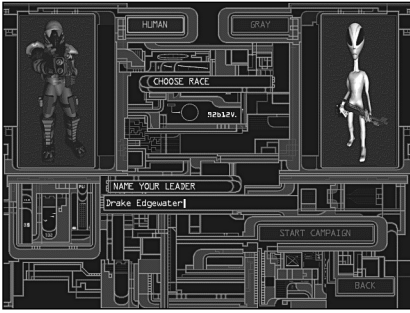
Kampanie w grze DARK COLONY składają się z cyklu misji powiązanych ze sobą fabułą. Możesz wybrać misję szkoleniową lub rozegrać kampanię, której bohaterami będą ludzie albo Taar zwani również Grayami.

Kampania ludzka

Wcielasz się tu w rolę szefa bezpieczeństwa największej z ziemskich korporacji, Pan Luma Industries (PLI). Po serii tajemniczych wypadków, które miały miejsce podczas prowadzonej przez PLI kolonizacji Marsa, zostajesz skierowany na planetę w celu zbadania przyczyny problemów i umożliwienia dalszej realizacji planów. Ta pozornie prosta operacja zmieni się w koszmarną wojnę przeciw okrutnej, obcej rasie Taar.

Kampania Grayów

Jesteś nieustraszoną wodzem, legendarnym wojownikiem, kapitanem niszczyciela Nebres-T, na którego pokładzie znaleźli się ostatni przedstawiciele twojej wymierającej rasy. Wieki poszukiwań przywiodły cię w końcu do tego niewielkiego systemu słonecznego. Tu czeka na ciebie na nowo uformowana planeta, która może stać się nowym domem dla twego zdziśiatkowanego klanu. Najpierw jednak musisz pozbyć się tych odrażających obcych, którzy zwą siebie „ludźmi”. Istoty te skaziły własną planetę, a teraz realizują plany opanowania Marsa.



Rozpoczynając kampanię możesz wybrać imię dla swojego dowódcy. Możesz je po prostu wpisać.

Gdy wszystkie parametry zostaną poprawnie ustawione, nastąpi odprawa przed misją.

Misje szkoleniowe (Training)

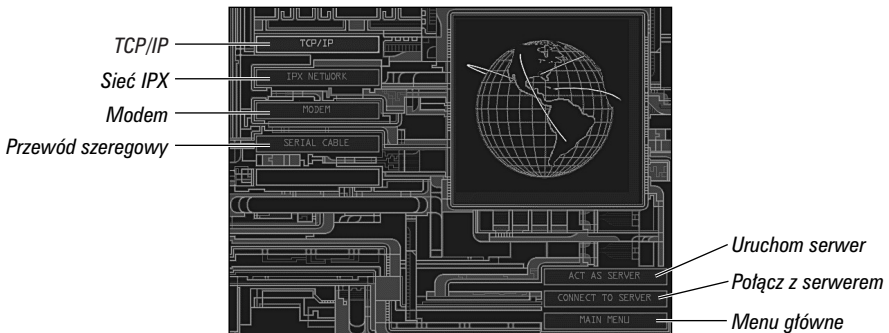
Aby ułatwić ci zapoznanie się z mechanizmami gry DARK COLONY, udostępniono szereg misji szkoleniowych, które zaprezentują ci możliwości różnych typów jednostek bojowych. Akcja toczy się w strefie 51 – tajnej bazie na Ziemi. Misje to proste, krótkie ćwiczenia. Zalecamy ukończenie misji szkoleniowych (zarówno dla ludzi, jak i Grayów) przed przystąpieniem do wojny o Marsa.

Używanie myszy

Gdy mówimy w tej instrukcji „kliknij” lub „kliknij LPM”, znaczy to, że należy przesunąć kursor myszy na określony obszar i wcisnąć lewy przycisk myszy. Podobnie polecenie „kliknij PPM” oznacza, że należy przesunąć kursor myszy na określony obszar i wcisnąć prawy przycisk myszy. W grze DARK COLONY, kliknięcie LPM włącza przyciski i uaktywnia jednostki, a kliknięcie PPM powoduje anulowanie wyboru jednostki.

Tryb wieloosobowy (Multiplayer War)

Tryb wielu graczy DARK COLONY może obsługiwać do ośmiu osób i udostępnia wiele metod połączeń.



Typy połączeń

TCP/IP

W połączenie TCP/IP masz dostęp do następujących opcji:

◆ **Uruchom serwer (ACT AS SERVER)**

Po uruchomieniu połączenia z twoim dostawcą usług internetowych (ISP), podaj swój adres IP osobie, z którą zamierzasz grać i poleć, by wybrała opcję połączenia z serwerem, opisaną poniżej.

◆ **Połącz z serwerem (CONNECT TO SERVER)**

Ta opcja pozwala na połączenie się z komputerem, na którym uruchomiono opcję – uruchom serwer, jeśli znasz jego adres IP. Wprowadź go i kliknij na Connect.

◆ **Sieć IPX (IPX network)**

Jeśli twój komputer jest połączony z siecią lokalną opartą na protokole IPX, opcja IPX pozwala, by komputer jednego z graczy funkcjonował jako serwer, a pozostali mogli się z nim połączyć bez konieczności wykorzystania modemu.

Modem

Jeśli wybrano grę poprzez modem, musisz zdecydować czy chcesz uruchomić serwer, czy połączyć się telefonicznie z innym serwerem.

Przewód szeregowy (serial cable)

Ta opcja ma zastosowanie w przypadku dwóch komputerów połączonych bezpośrednio przewodem szeregowym (null modem).

Połączenia i rozmowy

Gdy połączenie zostanie nawiązane, ukaże się ekran, na którym możesz porozmawiać z innymi graczami, a gracz, który kieruje serwerem gry może ustawić jej parametry.

Tryb jednego gracza (Single Player War)

Ta opcja pozwala na rozegranie pojedynczego scenariusza. Jej wybór spowoduje wyświetlenie poniższego okna:



Typ gracza

Wybierz kto będzie sterował posunięciami danego przeciwnika: człowiek (Human), sztuczna inteligencja (AI regular) czy też zaawansowana sztuczna inteligencja (AI advanced).

Wybór rasy

Tu wybiera się dla każdego gracza rasę (ludzie lub Graye), którą będzie reprezentował.

Imię

Wprowadź imię dla każdego z graczy.

Kolor

Wybierz jeden z ośmiu unikalnych kolorów dla twych jednostek. Kolory zmieniają się automatycznie, gdyż nie mogą się powtarzać.

Drużyny

Ta opcja pozwala ustalić sojusze. W grze może wziąć udział do 8 drużyn.

Gotów

Kliknij tu lub na przycisku Ready, gdy będziesz gotów rozpocząć grę.

Wybór scenariusza

Za pomocą strzałek w górę i w dół wybierz folder, a następnie kliknij na scenariuszu, który chcesz rozegrać.

Okno rozmowy

Tu można wysyłać komunikaty do innych, połączonych graczy.

Zbiorniki (Storage Cells)

Tu ustalasz, czy zbiorniki z petra-7 zostaną umieszczone na mapie, oraz określasz ich ilość – brak (off), mało (low), średnio (medium) lub dużo (high).

Artefakty (Artefacts)

Ta opcja określa ilość występujących w grze artefaktów.

Aktywne źródła (Erupting Vents)

Tu ustalasz, czy nieaktywne źródła petry-7 uaktywnią się po upływie pewnego czasu. Włączenie-On, wyłączenie-Off.

Odnawialne źródła (Renewable Vents)

Ta opcja określa, czy źródła będą się ponownie uaktywniać.

Mnożnik ilości petry-7 (P7 Quantity Multiplier)

Ten parametr określa ilość petry-7 w każdym ze źródeł.

Mnożnik przepływu petry-7 (P7 Flow Multiplier)

Parametr określa szybkość wypływu petry-7 z każdego ze źródeł.

Stopień dowódcy (Commander Rank)

Wybór stopnia, z jakim dowódcy rozpoczynają grę.

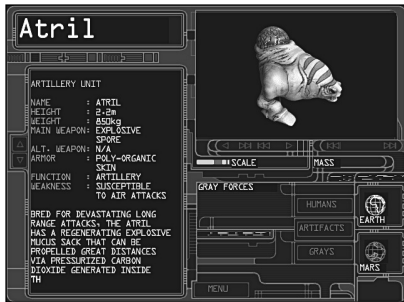
Pora rozpoczęcia (Start Time)

Ustala czy gra rozpocznie się w trakcie dnia czy nocą. Ludzie widzą lepiej w świetle dnia, podczas gdy Graye wolą mrok nocy.

Wczytaj grę (Load Game)

Wybór tej opcji głównego menu umożliwi ci wczytanie jednego z zapisanych w trakcie kampanii stanów gry.

Encyklopedia (Encyclopaedia)

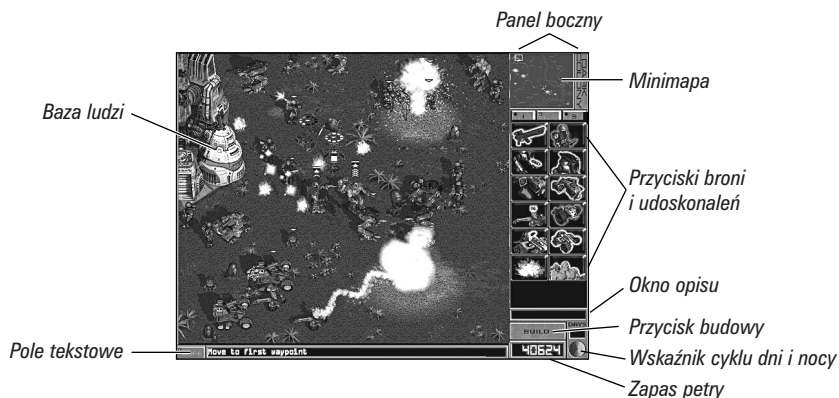


Encyklopedia zawiera dane o jednostkach i artefaktach gry DARK COLONY. Aby obejrzeć dane, musisz najpierw wybrać, czy mają dotyczyć ludzi, Grayów czy artefaktów. Po wybraniu kategorii, możesz oglądać wpisy korzystając ze strzałek „Next” (następny) i „Back” (poprzedni). Obracanie się danego obiektu możesz kontrolować przy użyciu strzałek znajdujących się pod nim.

Zakończ (Quit)

Ta opcja zamyka grę DARK COLONY i pozwala na powrót do systemu operacyjnego.

EKRAN GRY



Podczas rozgrywki ekran jest podzielony na kilka części.

Kursor myszy

W grze DARK COLONY spotkasz się z czterema kursorami: ruchu, wyboru, ataku i budowy.

Ruch



Kiedy kursor ruchu jest aktywny, wszystkie wybrane jednostki podążą w kierunku miejsca, w którym kliknąłeś LPM.

Wybór



Kursor wyboru pojawia się gdy skierujesz mysz na jedną ze swych jednostek. Pozwala on na wybór poszczególnych jednostek. Kliknij LPM, by wybrać nową jednostkę lub kliknij i przeciągnij kursor, aby wybrać kilka jednostek. Kliknięcie PPM wyłącza wybór jednostki lub grupy.

Atak



Opcję ataku wskazuje pomarańczowy kursor. Jest ona dostępna, gdy wybrano jednostkę, a kursor znajdzie się na jednostce wroga. Jeśli chcesz, by wybrana jednostka zaatakowała wroga, kliknij na nim LPM. Rozkaz ataku zostanie potwierdzony, na jednostce wroga zacznie migać gwiazdka, a twoja jednostka ruszy do celu i zaatakuje.

Budowa



Kursor budowy pojawia się, gdy skierujesz go na pole z boku ekranu. Jeśli chcesz kupić jednostki danego typu, klikaj LPM do czasu uzyskania pożądanej ilości. Aby zmniejszyć ilość zamawianych jednostek kliknij PPM.

Pole tekstowe



W dolnej części ekranu gry znajduje się pole tekstowe służące do przekazywania nadchodzących komunikatów np. danych na temat misji lub raportów innych drużyn. Klikając LPM na strzałkach (tylko jeśli są podświetlone) możesz przeglądać otrzymane komunikaty.

Przesuwanie mapy

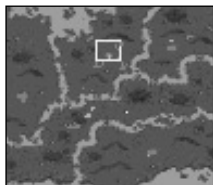
Aby przesunąć ekran gry nad polem walki, ustaw kursor na krawędzi ekranu odpowiadającej kierunkowi, w którym chcesz się przemieścić. W tym celu możesz także skorzystać z klawiszy strzałek.

Panel boczny



Budowanie, zarządzanie zasobami, oraz wydawanie zaawansowanych rozkazów umożliwia panel z boku ekranu gry. Po wybraniu jednostki pojawia się panel komend umożliwiający wydawanie jej zaawansowanych poleceń. Kliknięcie na jednym z trzech przycisków w górę umożliwia dostęp do rozkazów takich jak zakup budowli, jednostek i udoskonalień.

Minimapa



Ponad panelem bocznym znajduje się minimapa. Biały kwadrat wskazuje aktualną pozycję ekranu gry. Kliknięcie PPM na minimapie spowoduje ustawienie widoku na wybranej lokalizacji. Zaciemnione obszary przesłania „mgła wojny”

Panele

Pod minimapą znajdują się trzy przyciski otwierające panele różnych poleceń.

Panel rozkazów / budowy



Jest on najczęściej używany. Dzięki niemu możesz decydować o tworzeniu jednostek i konstruowaniu budynków. Ponadto, gdy wybierzesz jednostkę lub grupę jednostek, panel umożliwia wydawanie im zaawansowanych rozkazów.

Panel udoskonalień



Tutaj możesz poprawiać uzbrojenie i opancerzenie swoich oddziałów. Dla każdego typu jednostki masz do dyspozycji dwa ulepszenia. Raz zakupione udoskonalenia zostają automatycznie zastosowane dla wszystkich jednostek na polu walki, jak również każdej jednostki utworzonej w późniejszym czasie.

Panel opcji / trybu wielu graczy



W dowolnym momencie gry możesz kliknąć na przycisku „3” panelu bocznego, dzięki czemu uzyskasz dostęp do opcji gry. Dzięki nim możesz wczytać i zapisać stan gry, otworzyć ekran opcji zaawansowanych lub encyklopedię.

Zapis gry (Save Game)

Kliknij na ikonie Save, aby zapisać stan bieżącej kampanii. Przed zapisaniem musisz podać nazwę stanu gry.

Opcje (Options)



To menu pozwala na zmianę poziomu szczegółów w grze (Game Detail), głośności efektów dźwiękowych (Sound Volume) oraz szybkości upływu czasu gry (Game Speed).

Sojusze

Kliknij na ikonie Allies, aby ustalić porozumienia z innymi graczami w trybie gry wieloosobowej. Bieżący stan zawartych sojuszy jest wyświetlany według poniższych kategorii:



- Bieżący sojusz
- Wspólna komunikacja wizualna
- Wspólna komunikacja radiowa
- Transfer gotówki

Znaczenie w polu komunikacji radiowej spowoduje, że tylko wybrany gracz będzie mógł odbierać twoje komunikaty. W przypadku innych opcji, kółko oznacza twoją propozycję sojuszu, a krzyżyk informuje o propozycji sojuszu, którą przedstawił inny gracz. Kółko z krzyżykiem oznacza, że obie strony zaakceptowały porozumienie, dzięki czemu weszło ono w życie. Gracze związani sojuszem nie mogą wzajemnie atakować swoich jednostek.

Pauza (Pause)



Aby zatrzymać bieg gry, kliknij LPM na przycisku Pause lub wciśnij klawisz Escape. Odblokowanie gry nastąpi, gdy ponownie klikniesz na przycisku Pause lub wciśniesz Escape.

Zadania (Objectives)



Aby ponownie zapoznać się z zadaniami, jakie stawia przed tobą scenariusz, kliknij LPM na przycisku Objectives.

Okno opisu



W tym oknie znajdziesz opisy przycisków dostępnych w poszczególnych panelach oraz wskaźnik wydajności źródeł petry-7.

Przycisk budowy



Po wybraniu budynków, jednostek i udoskonaleń, które zamierzasz zakupić, kliknij LPM na przycisku Build. Gdy to zrobisz, zamówione jednostki zaczną opuszczać bazę. Zakupione udoskonalenia pancerzy i uzbrojenia zostaną zastosowane dla jednostek obecnych w grze, jak również tych jednostek danego typu, które wyprodukujesz później.

Zapas petry (gotówka)



Głównym źródłem energii w grze DARK COLONY jest cenny gaz zwany petry-7. Gaz jest pozyskiwany za pomocą jednostek wydobywczych takich jak ludzki Exploiter i Brozaar Grayów. Substancję wydobywa się z aktywnych źródeł i zamienia na jednostki petry. Liczba w tym polu oznacza aktualny zapas jednostek petry (jedynego pieniądza na Marsie), które możesz przeznaczyć na zakup budynków, jednostek i udoskonaleń. Ilość jednostek wzrasta bardzo powoli, chyba, że umieścisz swego Exploitera lub Brozaara na jednym ze źródeł petry-7. Jednostka wydobywczą znajdującą się na źródle, automatycznie rozpocznie proces pozyskiwania petry-7 i powiększy napływ gotówki. W celu sprawdzenia wydajności źródła petry-7, zaznacz wokół niego prostokąt za pomocą kursora myszy. W oknie opisu znajdziesz dwie liczby np. 30000/25, oznaczające kolejno, całkowity zapas petry-7 w danym źródle (tutaj 30000) oraz szybkość wydobycia gazu w jednostkach na sekundę (tutaj 25 jednostek na sekundę).

Wskaźnik cyklu dni i nocy



Ten wskaźnik podaje informację o aktualnej porze doby marsjańskiej oraz czas jaki pozostał do jej końca. Ze względu na specyfikę widzenia, ludzie walczą lepiej w ciągu dnia, a Graye podczas nocy.

PRODUKCJA JEDNOSTEK I BUDYNKÓW

Jeśli chcesz wznieść budowlę lub stworzyć jednostkę, postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami.



Kliknij LPM na przycisku „1” panelu bocznego. Ikony, które się pojawią wskażą, co możesz zbudować. Jeśli dostępne są wszystkie jednostki, panel będzie wyglądał następująco:



Następnie kliknij LPM na ikonie budynku lub jednostki, którą chcesz zamówić. Jej koszt pojawi się w polu tekstowym. Jeśli chcesz stworzyć więcej jednostek na raz kliknij wielokrotnie na ikonie LPM. Mała liczba w rogu ikony wskazuje ilość zamawianych jednostek. Zamówienie można zmniejszyć, klikając na ikonie PPM. Po ustawieniu pożądanej liczby kliknij przycisk Build w dolnej części panelu.

Uwaga: Całkowity koszt jednostek jest tymczasowo odejmowany od twych zasobów. Dzięki czemu możesz sprawdzić ile gotówki pozostanie do twej dyspozycji zanim zatwierdzisz budowę przyciskiem Build.



Zasoby zmniejszają się automatycznie po wyprodukowaniu jednostki. Jednostki pojawiają się w tempie około jednej na sekundę.

ZAKUP UDOSKONALEŃ



W przypadku ulepszeń pancerzy i uzbrojenia jednostek, kliknij LPM na przycisku „2”. Ikony, które się pojawią, to lista dostępnych udoskonaień pancerza oraz broni dla poszczególnych jednostek. W przypadku, gdy dostępne są wszystkie jednostki, panel boczny będzie wyglądał następująco:

Dla każdego typu jednostki masz do dyspozycji dwa ulepszenia broni oraz dwa ulepszenia pancerza. Koszt każdego z ulepszeń będzie widoczny w polu tekstowym, gdy klikniesz LPM na jego ikonie. Zakupione udoskonalenia broni i pancerza są stosowane do jednostek znajdujących się w grze oraz tych, które wyprodukujesz później.

WYBIERANIE JEDNOSTEK

Gdy kursor znajdzie się nad jedną z twoich jednostek, zmieni się w kursor wyboru. Aby wydać jednostce polecenie, musisz ją najpierw wybrać, klikając na niej LPM. Aby wybrać kilka jednostek jednocześnie, przytrzymaj LPM, a następnie przeciągnij kursor tak, aby powstała ramka obejmująca jednostki, które chcesz wybrać. Wszystkie jednostki znajdujące się wewnątrz niebieskiej ramki, zostaną wybrane. Grupie wybranych jednostek możesz wydawać polecenia tak samo, jak pojedynczej jednostce. Aby anulować wybór, kliknij PPM.

PORUSZANIE I ATAK

Aby poruszyć wybraną jednostkę, kliknij LPM w punkcie, do którego ma się udać.

Jeśli skierujesz kursor na potencjalnego wroga, zmieni się w on pomarańczowy kursor ataku. Jeśli chcesz zaatakować wroga, kliknij na nim LPM, gdy kursor jest pomarańczowy. W przypadku, gdy wydasz rozkaz przemieszczenia się w niedostępny obszar, jednostka będzie starała się jak najbardziej zbliżyć do wyznaczonego celu. Jeśli cel ataku zostanie zniszczony przed dotarciem jednostek, zatrzymają się one i będą oczekiwać na dalsze rozkazy.

ROZKAZY

Gdy jednostka zostanie zbudowana i znajdzie się na polu walki, będzie gotowa na twoje rozkazy. Podczas przemieszczania oddziałów możesz im wskazać sposób, w jaki mają się poruszać.

Możesz rozkazać, by jednostki poruszały się pasywnie i unikały walki lub atakowały każdego napotkanego wroga. Poniżej znajduje się lista niektórych zaawansowanych komend i ich opis.

Ruch (Move)



Domyślnym rozkazem dla wszystkich jednostek jest poruszanie. Po wybraniu przycisku Move, wszystkie wybrane jednostki będą podążać do punktu, w którym kliknąłeś LPM i ignorować ostrzał nieprzyjaciela.

Atak (Attack)



Po wybraniu trybu ataku, jednostka będzie atakować każdego wroga, który znajdzie się w zasięgu jej wzroku lub broni. Tryb ataku jest przydatny w przypadku poruszających się jednostek, gdyż dzięki niemu automatycznie zaatakują napotkanego nieprzyjaciela.

Stój (Stop)



Komenda Stój powoduje zatrzymanie się wszystkich wybranych jednostek.

Ustaw się (Deploy)



Ten przycisk służy do ustawiania jednostek, grup jednostek i artefaktów. Dzięki niemu można ustawić wieże obronne (Firestorm i Xenowort).

Trasa (Way-points)



Gdy wybierzesz to polecenie, klikaj LPM, by wyznaczyć punkty, przez które mają przejść twoje jednostki. Jeśli mają patrolować wyznaczoną trasę, kliknij LPM na pierwszym z wyznaczonych punktów. Dzięki temu wybrane jednostki będą patrolować wyznaczone punkty do chwili otrzymania innego rozkazu. Jeśli klikniesz dwukrotnie na ostatnim z punktów, wybrane jednostki przejdą przez każdy z wyznaczonych punktów i zatrzymają się na ostatnim z nich.

Aktywacja (Activate)



Rozkaz Activate pojawia się w przypadku jednostek, które zakopują się w ziemi lub dysponują specjalną zdolnością. Zwróć uwagę, że jeśli wybrano kilka jednostek i każda z nich posiada tę opcję, rozkaz uaktywni, każdą z nich.

Kradzież (Steal Money)



Polecenie to ukazuje się tylko w przypadku jednostek typu S. A. R. G. E i Gorrem. Pozwala ono na zakłócenie przepływu petry-7 przeciwnika i przejęcie pewnej ilości zasobów z jego jednostki wydobywczej.

Morale (Influence)



Rozkaz jest dostępny tylko dla dowódców (Commander). Morale podnosi zdrowie, i celność jednostek znajdujących się w zasięgu dowódcy.

Napalm / Para-storm



Jest to specjalny rodzaj ataku, dostępny tylko dla jednostek typu S. A. R. G. E. i Gorrem. Rozkaz powoduje, że jednostka używa śmiertelnego ataku obejmującego swym działaniem pewien obszar. Tej broni należy używać ze szczególną ostrożnością, gdyż może ona uszkodzić także twoje jednostki.

PROWADZENIE GRY

Odprawa



W każdym scenariuszu ekran odprawy przedstawi ci cele, jakie musisz osiągnąć podczas misji.

Misja może zakończyć się zwycięstwem lub klęską. Gdy nastąpi jedno z nich, gra się kończy, a ekran odprawy końcowej poinformuje cię o szczegółach bitwy.

Zarządzanie zasobami

Głównym źródłem energii w grze DARK COLONY jest cenny gaz zwany petra-7. Gaz jest pozyskiwany za pomocą jednostek wydobywczych takich jak ludzki Exploiter i Brozאר Grayów. Substancję wydobywa się z aktywnych źródeł i zamienia na jednostki petry.



Niektóre źródła petry-7 są stabilne i zapewniają stałe dostawy gazu. Inne mogą pozostawać nieczynne lub uaktywniać się podczas gry.

Każde z miast zostało zbudowane na stabilnym źródle petry-7, więc, gdy miasto jest obecne, dopływ energii jest stały. W prawej dolnej części ekranu znajduje się licznik jednostek petry-7, czyli gotówki, dzięki której możesz nabywać budowle, jednostki i udoskonalenia. Liczba na liczniku zmniejsza się automatycznie przy zakupie i ulepszaniu jednostek, natomiast rośnie, gdy jednostka wydobywcza zostanie ustawiona na źródle petry-7 lub odnajdzie podziemne złoża tego gazu.

Gromadzenie zasobów

Gromadzenia energii wymaga pozyskiwania petry-7. W tym celu niezbędna jest jednostka wydobywcza. W większości misji, w których jest możliwość prowadzenia wydobywania, na początku otrzymasz jedną taką jednostkę. Jeśli uznasz to za konieczne, możesz wyprodukować ich więcej. Gdy zaistnieje potrzeba szybszego napływu zasobów, należy wysłać więcej jednostek wydobywczych, by pozyskiwały gaz z kolejnych źródeł. Jednostki wydobywcze musisz skierować i ustawić na źródłach petry-7 samodzielnie. Po ustawieniu, należy ich bronić za pomocą jednostek bojowych, gdyż nie zostały wyposażone w możliwość samodzielnej obrony.



Nowo zbudowana jednostka wydobywcza nie rozpocznie samodzielnie poszukiwań źródeł. Zalecamy, by poszukiwania źródeł prowadzić za pomocą innej jednostki, przed wysłaniem w teren jednostki wydobywczej. Dzięki temu, oszczędzisz zasoby w przypadku utraty mniej kosztownej jednostki zwiadowczej. Ponadto jednostki wydobywcze dysponują niewielkim polem widzenia, w porównaniu z innymi jednostkami.

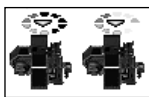
W chwili, gdy odnajdziesz odpowiednie źródło, wybierz jednostkę wydobywczą, klikając na niej LPM, ustaw kursor na źródle i kliknij ponownie LPM. Po dotarciu do źródła, jednostka rozpocznie wydobywanie, chyba, że zostało ono wcześniej zajęte. W takim przypadku jednostka, która zajmuje źródło musi zostać zniszczona.

Zdrowie jednostek



Gdy wybierzesz jednostkę, pojawi się nad nią odwrócony trójkąt. Jest to wskaźnik jej stanu zdrowia. Kolor trójkąta zależy od ilości punktów życia, jakie jej pozostały. Zielony oznacza jednostkę w pełni sił, żółty mówi, że odniosła obrażenia, a czerwony pokazuje, że odniosła ciężkie obrażenia.

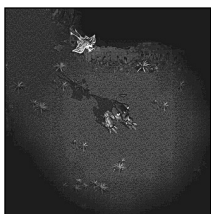
Energia jednostek



Niektóre z jednostek oprócz zdrowia mają również wskaźnik energii. Wskaźnik ten to okrągły, kolorowy pasek. Kolor czerwony oznacza najniższy poziom energii, a zielony najwyższy.

Zasięg wzroku jednostek

Mgła wojny



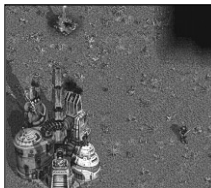
Większość terenów po rozpoczęciu misji pozostaje niewidoczna (czarna) do czasu, gdy jednostka z twojej drużyny nie zbada danego obszaru. W momencie, gdy jednostka zbliża się do nieznanego terenu, zaciemnienie ustępuje, czyniąc obszar widocznym zarówno na ekranie gry, jak i na minimapie w prawym, górnym rogu ekranu. Gdy jednostka opuści dany obszar, przesłoni go tzw. mgła wojny. Teren ten zostanie lekko zacieniony. Na takim obszarze widać jedynie ukształtowanie terenu, budynki i źródła natomiast oddziały wroga pozostają niewidoczne. Niektóre jednostki mają lepszy zasięg wzroku niż inne, dzięki czemu są skuteczniejsze przy badaniu nowych terenów.

Pole widzenia



Niektóre obiekty mogą przestaniać widok lub w pewnych przypadkach zmniejszać zasięg wzroku. Duże rośliny, skały i inne przeszkody terenowe zapewniają dobrą osłonę dla ataków z zaskoczenia i innych manewrów taktycznych.

Noc i dzień

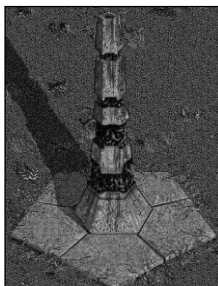


Podobnie jak na Ziemi, na Marsie występuje cykl dnia i nocy trwający w przybliżeniu 8 minut czasu rzeczywistego dla każdej z faz. Podczas godzin dziennych lepszy zasięg widzenia mają ludzie, natomiast noc sprzyja tu bardziej Grayom.

BAZY OPERACYJNE

W większości misji, w których masz do dyspozycji bazę, krytycznym zadaniem jest obrona i utrzymywanie wszystkich jej budowli. Budynki są niezbędne do gromadzenia zasobów, budowy jednostek oraz zdobywania i badania artefaktów.

Fundamenty kolonii



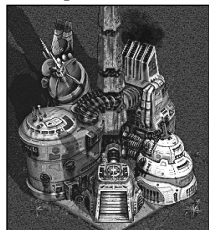
Każda kolonia, zarówno ludzka jak i obca, jest zbudowana na pięciobocznej podstawie. Każda z pięciu części podstawy stoi na źródle petry-7, które jest stale eksploatowane, co powoduje stały, niewielki dopływ zasobów.

W celu zbudowania jednostek niezbędnych do prowadzenia działań bojowych, gracz musi zbudować zbiór budynków pozwalających na prowadzenie badań i produkcji. Każda z budowli spełnia specyficzne funkcje i jest zależna od pozostałych.

Funkcja	Ludzie	Taar	Ulepszenie
Wydobycie/ konwersja petry-7	Exo-Centre	Mind Hive	N
Szkolenie piechoty	Barracks	Warrior Fold	N
Badania naukowe	Science Pod	Genetics Sac	T
Badania zaawansowane	Research Bay	Neural Hive	N
Robotyka	Robot Factory	Bio-Forge	Y

Budynki są wrażliwe na uszkodzenia, jednak znacznie odporniejsze niż zwykle jednostki. Niektóre z budynków mogą zostać udoskonalone, a dzięki temu zapewnią dostęp do bardziej zaawansowanych technologii.

Budynki ludzi



Budynki w ludzkich koloniach są konstruowane na podstawie projektów surowych ziemskich budowli XXI wieku. Te zimne, monstrualne konstrukcje są przykładem funkcjonalności pozbawionej formy.

Exo-Centre



Koszt: 2000

Produkcja: Exploiter, Osprey, Medcraft

Jest to główny generator przetwarzający wydobytą petrę-7 w energię, oraz budujący Exploitery wydobywające paliwo.

Barracks (koszary)



Koszt: 1000

Produkcja: Trooper, Sentinel

Centrum szkoleniowe ludzkich żołnierzy oraz miejsce produkcji min.

Science Lab (laboratorium naukowe)



Koszt: 2000

Produkcja: Udoskonalenia broni i pancerza

Ten budynek odpowiada za rozwój posiadanych technologii oraz ulepszenia broni i opancerzenia.

Research Centre (centrum badawcze)



Koszt: 3000

Produkcja: S.A.R.G.E.

Oddział zajmujący się zaawansowanymi badaniami. Ten budynek pozwala na produkcję jednostek S.A.R.G.E i udostępnia informacje o położeniu starożytnych artefaktów.

Robot Factory (fabryka robotów)

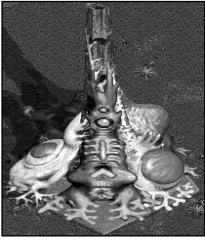


Koszt: 3000

Produkcja: Reaper, Firestorm, Barrager

Oddział zajmujący się bronią zmechanizowaną. Produkuje największe z obecnych na Marsie jednostek: Reaper, Firestorm i Barrager.

Budynki obcych



Rasa Taar zaprojektowała swoje bazy w oparciu o budowę ludzi, by móc korzystać z tych samych fundamentów, które zostały przygotowane przez zespoły dostosowujące planetę. Pomimo różnic wizualnych, budowle obcych skutecznie naśladują funkcje budynków ludzkich.

Mind Hive (gniazdo umysłu)



Koszt: 2000

Produkcja: Brozaar, Zisp, Ortu

Procesor biologiczny przekształcający surową petrę-7 w energię i produkujący biologiczne jednostki wydobywcze.

Warrior Fold (wylęgarnia wojowników)



Koszt: 1000

Produkcja: Infantry, Słom

Genetyczna macica klonująca piechotę Grayów i syntetyzująca Słomy – żywe miny przeciwpiechotne.

Breeder Pod (komora hodowlana)



Koszt: 2000

Produkcja: Udoskonalenia

Odpowiada za rozwój posiadanych biotechnologii oraz ulepszenia uzbrojenia i pancerzy.

Neural Hive (gniazdo neuronowe)



Koszt: 3000

Produkcja: Gorrem

Gniazdo neuronowe pozwala na opracowanie jednostki typu Gorrem, poprawę jej zdolności psionicznych oraz udostępnienie do dalszego klonowania.

Genetics Sac (pęcherz genetyczny)



Koszt: 2000

Produkcja: Sy Demon, Xeno-wort, Atril

Stworzona w celu przeprowadzania procesu szybkiej replikacji powłoki skórnej oraz genetycznego klonowania. Struktura ta wytwarza ciężko opancerzone jednostki Taar.

BUDYNKI POMOCNICZE

Poza głównymi bazami funkcjonuje wiele niezależnych budowli stworzonych przez obie strony konfliktu. Budowle te mogą zostać zniszczone przez przeciwnika i podobnie jak bazy muszą być skutecznie broniene.

Pomocnicze budynki ludzi

Dropship Beacon (sygnalizator)



Sygnalizator pozwala dowódcy na wezwanie posiłków.

Oxy-Gen 1000



Aparaty wzbogacające zawartość tlenu zostały opracowane przez kompanię Aeron w celu zastąpienia generatorów tlenu na pustynnych obszarach Marsa.

Relay Tower (wieża przekaźnikowa)



Integralna część ludzkiej sieci komunikacyjnej. Pozwala na utrzymywanie łączności pomiędzy oddalonymi od siebie koloniami.

Petra-Tanks (zbiorniki petry)



Ruchome zbiorniki zawierające przetworzoną petrę-7. Są stosowane w sytuacjach kryzysowych, na obszarach pozbawionych dostępu do źródeł gazu.

Pozostałe budowle obcych

Luminar



Sygnalizator dla latających talerzy Taar. Mogą z nich korzystać jedynie dowódcy.

Communicant



Technologia komunikacyjna rasy Taar pozwoliła, by communicanty wykorzystywały zbudowaną przez ludzi sieć satelitów. Pasożytnicze cechy oraz wygląd zewnętrzny już wcześniej pozwalały communicantom pozostawać dla ludzi niezauważalnymi.

Tendon Ripper (rozrywacz ścięgien)



Komora tortur służąca rasie Taar do wydobywania informacji ze schwytanych wrogów poprzez powolne rozrywanie ofiary na kawałki.

Incubaar



Budowla stanowiąca próbę prowadzenia przez rasę Taar wojny psychologicznej. Te wielkie plastikowe głowy emitują sprzeczne obrazy grozy i piękna. Ofiary doświadczają jednocześnie szczęścia i cierpienia dzięki czemu zostają pozbawione możliwości ataku.

JEDNOSTKI BOJOWE

Wojnę o Marsa toczą ze sobą dwie odmienne lecz równe sobie armie. Rasa Taar rozwinęła swe siły inwazyjne w oparciu o ludzkie wzorce, tworząc technologie biologiczne posiadające funkcje bardzo zbliżone do ludzkich technologii maszyn.

Funkcja	Ludzie	Taar
Żołnierz pieszy	Trooper	Gray
Zmechanizowana jednostka naziemna	Reaper	Sy Demon
Jednostka wydobywcza	Exploiter	Brozaar
Jednostka artyleryjska	Barrager	Atril
Artyleria dalekiego zasięgu	S.A.R.G.E	Gorrem
Wieża obronne	Firestorm	Xeno-Wort
Miny	Sentinel	Słom
Zwiad lotniczy	Osprey IV	Ortu
Służba medyczna	Medi-Craft	Zisp
Zaopatrzenie i posiłki	Angel One	Saucer

W zależności od sytuacji, każda jednostka wykazuje zarówno wady jak i zalety.

ZESTAWIENIE ZALEŻNOŚCI W GRZE

LUDZIE:

Budynek

Wymagania



Barracks



Exo Centre



Science Lab



Exo Centre



Upgraded Science Lab



Science Lab



Robot Factory



Barracks



Science Lab



Exo Centre



Upgraded Robot Factory



Robot Factory



Research Centre



Upgraded Science Lab



Exo Centre

Budynek

Wymagania



Exploiter



Exo Centre



Trooper



Barracks



Exo Centre



Sentinel



Science Lab



Barracks



Exo Centre



Reaper



Robot factory



Science Lab



Exo Centre



Osprey



Robot factory



Science Lab



Exo Centre



Firestorm



Upgraded Robot Factory



Science Lab



Barracks



Barrager



Upgraded Robot Factory



Upgraded Science Lab



Exo Centre



Medicraft



Research Centre



Barracks



Exo Centre



S.A.R.G.E.



Research Centre



Barracks



Exo Centre

TAAR:**Budynek****Wymagania**

Warrior Fold



Mind Hive



Breeder Pod



Mind Hive



Upgraded Breeder Pod



Breeder Pod



Genetics Sac



Breeder Pod



Warrior Fold



Mind Hive



Upgraded Genetics Sac



Genetics Sac



Neural Hive

Upgraded Pod
Breeder

Mind Hive

Budynek**Wymagania**

Brozaar



Mind Hive



Gray



Warrior Fold



Mind Hive



Slom



Breeder Pod



Warrior Fold



Mind Hive



Sy Demon



Genetics Sac



Breeder Pod



Mind Hive



Ortu

Upgraded
Breeder Pod

Genetics Sac



Mind Hive



Xeno-wort

Upgraded
Genetics Sac

Mind Hive



Atril

Upgraded
Genetics SacUpgraded
Breeder Pod

Mind Hive



Zisp



Neural Hive

Upgraded
Breeder Pod

Warrior Fold



Correm



Neural Hive



Warrior Fold



Mind Hive

OPIS JEDNOSTEK LUDZI

Exploiter



Wysokość: 1.8m

Ciężar: 16,000kg

Broń główna: wiertło z polimeru węglowego

Wady: Brak zdolności ofensywnych i defensywnych

Opis: Głównym zadaniem Exploitera jest przetwarzanie surowej Petry-7 w falę energetyczną. Podstawowa jednostka może zostać przystosowana do różnych zadań takich, jak wydobywanie artefaktów. Mocny zewnętrzny pancerz czyni go po ustawieniu niemal całkowicie odpornym na drobne ataki.

Trooper



Wysokość: 2m

Ciężar: 87kg

Broń główna: Karabin impulsowy

Wady: Słaby pancerz

Opis: Zwykły żołnierz ludzkiej armii wyposażony w karabin elektromagnetyczny miotający tytanowe pociski z prędkością dziewięciokrotnie wyższą niż prędkość dźwięku. Brak odpowiedniego pancerza zmusza żołnierzy do atakowania w licznej grupie, szczególnie, gdy celem są większe jednostki lub bazy.

Reaper



Wysokość: 3m

Ciężar: 800kg

Broń główna: 25mm działko automatyczne

Wady: Podatny na ataki z powietrza

Opis: Maszyna klasy Reaper została zaprojektowana z myślą o czystej sile ognia. 25mm działko czyni go czyni doskonałym narzędziem walki naziemnej, zwłaszcza przeciwko budynkom nieprzyjaciela. Jest powolny, lecz posiada bardzo mocny, tytanowy pancerz pokryty powłoką typu Culver.

S.A.R.G.E



Wysokość: 2.5m

Ciężar: 500kg

Broń główna: E. M. karabin impulsowy

Wady: amunicja, wysoki koszt

Opis: [informacja zastrzeżona]

Barrager



Wysokość: 4m

Ciężar: 400kg

Broń główna: Moździerz kaliber 400 mm

Wady: Powolny i podatny na ataki z powietrza

Opis: Barrager ze względu na duże rozmiary jest dość powolny, co czyni go po wykryciu łatwym celem. Duży zasięg widzenia pozwala na prowadzenie ognia z większych odległości. Pociski rażą każdy obiekt, który znajdzie się w promieniu 6 m.

Medi-Craft



Wysokość: 2.4m

Ciężar: 92kg

Broń główna: Komórkowy akcelerator regeneracji

Wady: Brak zdolności ofensywnych i defensywnych

Opis: Medi-Craft korzysta z generatora poduszki magnetycznej, by utrzymywać się na wysokości 5 m. Wykorzystuje ponadto komórkowy akcelerator regeneracji, by leczyć na polu walki jednostki znajdujące się w jego zasięgu.

Sentinel



Wysokość: 1.4m

Ciężar: 227kg

Broń główna: Termoplastyczny szrapnel węglowy

Wady: Lotne związki są niebezpieczne dla sojusznicznych jednostek, nietrwały w czasie poruszania

Opis: Sentinel może poruszać się po polu walki i zakopać się pod powierzchnią ziemi, gdzie pozostaje ukryty przed nieprzyjacielem. Ustawiony zakopuje się w ziemi przy użyciu kafara elektryczno – hydraulicznego. Wroga jednostka, która zbliży się na odległość 1 m spowoduje detonację ładunku wyrzucającą w jej kierunku eksplodujące szrapnele.

Osprey IV



Wysokość: 1.04m

Ciężar: 800kg

Broń główna: Zbiornik z napalmem

Wady: Bardzo słaby pancerz

Opis: Osprey IV jest pojazdem rozpoznawczym, używanym głównie w celu wykrycia pozycji nieprzyjaciela. i odkrywania nowych terenów. Jest uzbrojony w 15 kg kanistry z napalmem i może atakować jednostki naziemne. Jest podatny na ataki jednostek naziemnych i wież obronnych.

Firestorm



Wysokość: 2m

Ciężar: 400kg

Broń główna: Rakiety Firebolt V

Wady: Niezwykle delikatny w czasie przemieszczania

Opis: Firestorm został skonstruowany wyłącznie w celach obronnych. Może wystrzeliwać rakiety zarówno w kierunku celów naziemnych jak i powietrznych. Pomimo, że został wyposażony w bardzo mocny pancerz węglowy, jego systemy kontrolne pozostają niezabezpieczone, gdy się porusza, czyniąc go wtedy łatwym celem ataku.

Angel One



Wysokość: 31m

Ciężar: 1,400kg

Broń główna: Zrzut jednostek i konstrukcja budynków

Wady: Ograniczona ilość wezwań

Opis: Statki Angel One stanowią część ludzkiej floty zaopatrzeniowej na orbicie Marsa. Na początku były wykorzystywane do wspomagania projektów kolonizacyjnych, głównie do dostarczania elementów baz. W dalszym okresie zostały dostosowane do zapewniania transportu posiłków. Dowódcy mogą wzywać te statki w ramach wyznaczonego limitu.

OPIS JEDNOSTEK OBCYCH

Gray



Wysokość: 1.7m

Ciężar: 60kg

Broń główna: Pociski plazmowe

Wady: Słabe uzbrojenie

Opis: Główna jednostka armii Taar to Gray. Jest dobrze przygotowanym żołnierzem zdolnym do ostrzału celów naziemnych i powietrznych. Niewielkie rozmiary ciała i relatywnie słaby pancerz powodują, że jednostki tego muszą atakować w dużych grupach, jeśli chcą zadać poważniejsze straty.

Ortu



Rozpiętość skrzydeł: 3m

Ciężar: 50kg

Broń główna: Worek wybuchowego śluzu

Wady: Słaby pancerz

Opis: Ortu to wielozadaniowa jednostka bombardująca i rozpoznawcza. Szkielet powietrzny sprawia, że jest lekki i zwrotny, lecz także delikatny i podatny na obrażenia.

Atril**Wysokość:** 3.5m**Ciężar:** 1000kg**Broń główna:** Pęcherz wybuchowego śluzu**Wady:** Podatny na ataki z powietrza

Opis: Atril został wyhodowany w celu atakowania z dużej odległości. Posiada samoregenerujący pęcherz wypełniony wybuchowym śluzem, który może wyrzucać na znaczne odległości dzięki sprężonemu dwutlenkowi węgla. Pęcherz zawiera wybuchowe zarodniki rażące każdą jednostkę w promieniu 25 m od miejsca wybuchu.

Gorrem**Wysokość:** 2m**Ciężar:** 75kg**Broń główna:** Uderzenie psychiczne**Wady:** Wysoki koszt produkcji

Opis: Gorrem jest uległym zwierzęciem pochodzącym z rdzennej planety rasy Taar. Odkrycie genu psychicznego umożliwiło przemianę Gorrema w precyzyjną broń dalekiego zasięgu, idealną do rozbijania pieszych oddziałów wroga. Brak pancerza nie pozwala jednostce na udział w walce na wyniszczenie. Gorrem został ponadto wyposażony w podobny do napalmu jednostki typu S. A. R. G. E, atak za pomocą żrących zarodników.

Słom**Wysokość:** 0.5m**Ciężar:** 1.5kg**Broń główna:** Wybuchowy worek z wodorem**Wady:** Brak zdolności obronnych

Opis: Słom został opracowany jako autodestrukcyjna broń defensywna. Jego cienka skóra okrywa niezwykle lotną mieszaninę wodorową. Słom zakopuje się pod powierzchnią ziemi i wykorzystując zapalnik metanowy detonuje mieszaninę wybuchową niszcząc wszystko w promieniu 10 m.

Brozaar**Wysokość:** 2m**Ciężar:** 800kg**Broń główna:** Wydobycie i transformacja zasobów**Wady:** Brak zdolności ofensywnych i defensywnych

Opis: Brozaar jest jedną z ostatnio wprowadzonych do arsenału Taar jednostek. Zbudowany w oparciu o ludzki Exploiter służy do pozyskiwania i rafinacji petry-7. Jednostka ta może zostać genetycznie zmodyfikowana do spełniania innych zadań, takich jak zdobywanie artefaktów lub skomplikowane procesy medyczne. Zaawansowana poliorganiczna powłoka czyni go niezwykle odpornym i niemal nieczułym na większość ataków podczas wydobycia.

Sy Demon



Wysokość: 2.6m

Ciężar: 140kg

Broń główna: Bio-ostrze

Wady: Podatny na ataki z powietrza

Opis: Sy Demon został wyhodowany jako odpowiedź na wprowadzenie jednostek typu Reaper. Dzięki temu rasa Taar otrzymała doskonałą broń do zwalczania piechoty. Sy Demon to szybka jednostka piesza, dysponująca dużym zasięgiem wzroku, wyposażona w połączone ze szkieletem tytanowe ostrza, które czynią zeń doskonałą broń przeciw opancerzonym celom i budynkom obronnym.

Xeno-Wort



Wysokość: 1.4m

Ciężar: 600kg

Broń główna: Głowica plazmowa

Wady: Mało odporny podczas ruchu

Opis: Jednostka defensywna. Ta krucha istota jest zupełnie bezbronna, gdy się porusza, jednak po ustawieniu, zakopuje się w ziemi, pozostawiając na powierzchni jedynie zwarty odwłok, który niezwykle trudno uszkodzić. Jego wysokoenergetyczna głowica plazmowa jest efektywna zarówno przeciwko celom naziemnym, jak i powietrznym.

Zisp



Wysokość: 3m

Ciężar: 60kg

Broń główna: Rekonstrukcja medyczno – genetyczna

Wady: Brak zdolności ofensywnych i defensywnych

Opis: Zisp jest odmianą zmutowanego Graya. Dysponuje potężnymi zdolnościami telekinetycznymi. Został wyhodowany w celu przekazywania swojej uzdrawiającej energii uszkodzonym jednostkom i budowlom. Brak zewnętrznego pancerza sprawia, że Zisp jest bardzo delikatną jednostką.

Flying Saucer (latający talerz)



Wysokość: 7.2m

Ciężar: 800kg

Broń główna: Zapewnia zaopatrzenie i posiłki

Wady: Ograniczona ilość wezwań

Opis: Latające talerze startują z bazy ukrytej gdzieś na powierzchni Marsa. Początkowo były wykorzystywane do transportu kolonistów z planety macierzystej na Marsa. Teraz służą do przenoszenia jednostek bojowych. Dowódca Grayów może wzywać latające talerze w ramach ustalonego limitu.

Dowódcy

Każdej z armii konfliktu przewodzą dowódcy (commander), doskonale wyszkoleni żołnierze, których umiejętności dalece wykraczają poza standardy zwykłej piechoty. Dowódcy mogą awansować (a także być degradowani) w zależności od swych osiągnięć na polu walki.

Ludzie:

Porucznik 

Kapitan 

Major 

Pułkownik 

Graye:

Ximal 

Idrac 

Sitruc 

Reglia 

Im wyższy jest stopień dowódcy, tym większe są jego możliwości.

Posiłki – Dowódcy mogą wzywać większe posiłki dostarczane przez pojazdy zaopatrzeniowe.

Widoczność – Większy zasięg wzroku

Morale – Inspirują żołnierzy do większego wysiłku w walce – Wskaźniki zdrowia jednostek pod wpływem tej zdolności nie mają kształtu trójkąta, lecz formę gwiazdy. Ponadto jednostki te na krótki czas zyskują premię przy ataku.

Im większe straty zostały zadane przy udziale dowódcy lub w jego obecności, tym więcej punktów osiągnięć zdobywa. Z drugiej strony im większe straty wśród własnych wojsk mają miejsce w obecności dowódcy, tym więcej punktów osiągnięć traci. Jeśli dowódca zostanie ranny w walce, punkty osiągnięć będą dostępne dopiero na początku kolejnej misji.

Odnaczenia dowódców

Dowódcy mogą również zdobywać odznaczenia. Każda ze stron może zdobyć do sześciu odznaczeń za doskonale osiągnięcia na polu walki. Odnaczenia w niewielkim stopniu zwiększają zdolność wpływania dowódcy na podległe jednostki.

Odnaczenia ludzi



Mars Theatre Medal: Medal marsjański przyznawany za służbę w kampanii na Marsie.



Battle Star: Gwiazda bitewna przyznawana za duże straty zadane nieprzyjacielowi podczas jednej misji.



Command Star: Gwiazda przywódcy przyznawana za bardzo wysokie straty zadane wrogowi podczas jednej misji.



Star of Valour: Gwiazda odwagi przyznawana za niewiarygodne straty zadane wrogowi podczas jednej misji.



Order of Humanity: Order ludzkości przyznawany za wykonanie podczas kampanii misji badawczej np. odkrycie ważnego artefaktu.



Celestial Crescent: Niebiański księżyc, najwyższe odznaczenie przyznawane na Ziemi.

Odznaczenia obcych



Xexpaar: Przyznawany za służbę w kampanii marsjańskiej.



Teltraax: Przyznawany za duże straty zadane nieprzyjacielowi podczas jednej misji.



Altaarkan: Przyznawany za bardzo wysokie straty zadane wrogowi podczas jednej misji.



Xenare: Przyznawane za niewiarygodne straty zadane wrogowi podczas jednej misji.



Kaoxtaar: Przyznawany za wykonanie podczas kampanii misji badawczej np. odkrycie ważnego artefaktu.



Galtaarx: Najwyższe odznaczenie przyznawane przez Taar.

ISTOTY RDZENNE

Salise



Wysokość: 1m

Ciężar: 10kg

Broń główna: Zęby ostre jak brzytwa

Wady: Miękka skóra

Opis: Te zamieszkujące dżungle jaszczury są słynne ze swej ciekawości. Pogłoski mówią, że nawiedzały kilka obozów i lubią wygrzewać się na metalowych płytach Exploiterów wydobywających petrę-7.

Rennat**Wysokość:** 2m**Ciężar:** 40kg**Broń główna:** Silne szczęki**Wady:** Brak

Opis: Pancerny gryzoń zamieszkujący pustynne regiony. Rennat słynie z szybkości. Szczegóły dotyczące jego trybu życia nie są znane.

Flynt**Wysokość:** 2m**Ciężar:** 13kg**Broń główna:** Żrący strumień**Wady:** Słaba skóra

Opis: Szybki, skaczący, sześciopodgi pajęczak. Potrafi wystrzeliwać strumienie kwasu. Flynty można znaleźć głównie w regionach pustynnych. Pierwsi badacze (ku swemu nieszczęściu) odkryli, że oprócz używania kłów istota ta potrafi wytwarzać silną neurotoksynę.

Grub**Wysokość:** 0.5m**Ciężar:** 3kg**Broń główna:** Chwył za twarz**Wady:** Bardzo słabe

Opis: Grub to niedojrzała forma larwalna Flynta. Atakuje skacząc na ofiarę i wysuwając kolczaste macki wytwarzające słabą truciznę.

Baat**Wysokość:** 0.5m**Ciężar:** 3kg**Broń główna:** Ostre kły**Wady:** Duży cel

Opis: Podobny do nietoperza wprowadzonego do nowego ekosystemu Marsa przez ludzi. Baaty są rodowitymi mieszkańcami planety i stały się tu dominującym gatunkiem drapieżnika. Ich jedynym słabym punktem jest rozmiar, który czyni je łatwym celem zarówno dla Grayów jaki i ludzi.

ARTEFAKTY

Czym są?

Pogłoski o starożytnej cywilizacji zamieszkującej Marsa krążą od początku XX wieku pomimo braku jakichkolwiek dowodów. Realizacja projektu przystosowania Marsa pozwoliła odkryć pewne nieznanne budowle i znaki noszące cechy pochodzenia pozaziemskiego. Budowle te stanowią wejścia do podziemnego systemu tuneli, zawierającego „artefakty”- tajemnicze technologie, które zdają się być swego rodzaju zaawansowaną bronią.

Lokalizacja artefaktu



Podczas kampanii a także na wielu mapach trybu wieloosobowego, badanie artefaktów będzie niezbędne do zakończenia misji. Jeśli na danej mapie znajduje się artefakt, zostaniesz o tym poinformowany w odprawie przed misją lub na ekranie rozmowy w trybie wieloosobowym.

Aby zdobyć artefakt musisz dysponować „centrum badawczym” i jednostką wydobywczą. „Centrum badawcze” jest niezbędne w celu zlokalizowania artefaktu. Gdy lokalizacja jest już znana, gracz musi wysłać swoją jednostkę wydobywczą w celu pozyskania artefaktu.

Znane artefakty

Po wydobyciu artefaktu, możesz go używać podobnie jak większości innych jednostek. Każdy z artefaktów spełnia inne funkcje i ma inne możliwości. Każdy z nich to potężna broń. Niektóre mogą zaszkodzić tym jednostkom, więc musisz używać ich z dużą ostrożnością.

Lunatek



Lunatek emituje fale ultradźwiękowe wywołujące halucynacje i stan strachu zarówno wśród jednostek organicznych, jak i nieorganicznych. Jednostki, które znalazły się pod jego wpływem wpadają w stan paranoi i atakują wszystko i wszystkich w zasięgu wzroku.

Tektaara



Tektaara to urządzenie służące do przejmowania kontroli nad umysłem. Ofiara staje się oddanym narzędziem w rękach osoby kontrolującej artefakt. Ze względu na wysoki poziom inteligencji, ludzie i Taar są odporni na działanie tego artefaktu, jednak odnosi on pełen skutek w przypadku rdzennych istot Marsa. Uruchomienie Tektaary daje graczowi pełną kontrolę nad obecnymi w grze istotami marsjańskimi.

Solaris



Solaris jest urządzeniem kontrolującym energię, zmodyfikowanym tak, by ją wyzwalać. Uaktywniony absorbuje całe światło widzialne w promieniu 40km, a następnie uwalnia energię w ogromnym błysku, który spala wszystko w promieniu 50 m.

Maxtor



Maxtor to „studnia grawitacyjna” podobna do czarnej dziury. Po uaktywnieniu jednostka zakopuje się w ziemi, rozwijając pięć płatków, które odsłaniają atomowe atraktory. Jednostka pochwycona w przez przyciąganie grawitacyjne Maxtora w promieniu 25 m zostaje wciągnięta do reaktora i rozbita w kosmiczny pył.

Kaox



Ten sferyczny obiekt jest uważany za starożytną maszynę rzeźniczą. Po uruchomieniu Kaox zniza się do około 20 cm nad ziemią i otwiera się, by odsłonić wielki zbiór warkoczących węglowych ostrzy szatkujących wszystko, co znajdzie się na jego drodze. Główną wadą Kaoxa jest fakt, iż porusza się według losowego wzorca i raz włączony zabija wszystko, nawet własne jednostki.

WSKAZÓWKI STRATEGICZNE:

- Używaj jednostek powietrznych do odkrywania terenu i obserwacji posunięć wroga.
- Używaj grup różnych jednostek. Artyleria może potrzebować innych jednostek do obrony przed atakiem z powietrza. Artyleria znacznie zwiększy swój zasięg, gdy użyjesz jednostek powietrznych do wskazywania celów.
- Nie zapomnij o zakupie ulepszeń pancerza i broni dla twych jednostek.
- Pamiętaj, że siły Taar są bardziej efektywne nocą (widoczność, celność itp.) a ludzie lepiej sprawdzają się za dnia.
- Zwracaj uwagę na aktywność źródeł petry-7. Gdy źródło się wyczerpie, Exploiter może ruszyć w kierunku innego.
- Staraj się bronić ważnych obszarów za pomocą różnych jednostek.
- Jednostki mogą zostać uszkodzone przez ostrzał sojuszników. Uważaj, gdy używasz artylerii.
- Wspieraj swoje wieże przeciwlotnicze za pomocą artylerii.
- Chroń miasta przed atakami z powietrza za pomocą jednostek Firestorm lub piechoty.
- Gdy kupujesz wiele jednostek (ponad 20), być może będziesz musiał odsunąć część z nich od bazy, by zrobić miejsce dla nowych.

GWARANCJA I POMOC TECHNICZNA

Pomoc techniczna w Polsce

W Polsce pomocy technicznej udziela Dział Pomocy Technicznej wydawcy gry – Cenega Poland Sp. z o.o.

W przypadku problemów skontaktuj się z nami pod numerem telefonu:

(22) 868 52 61

albo faksu:

(22) 868 52 60

Wyślij e-mail na adres:

serwis@cenega.pl

Możesz też napisać na adres:

Cenega Poland Sp. z o.o., ul. Działkowa 37, 02-234 Warszawa

lub odwiedzić naszą stronę

www.cenega.pl

Zapraszamy do odwiedzenia naszego sklepu internetowego pod adresem:

www.sklep.cenega.pl

UPRAWNIENIA GWARANCYJNE

1. Właścicielowi niniejszego egzemplarza gry przysługuje licencja na korzystanie z zakupionego programu. Obejmuje ona wyłącznie korzystanie z niniejszego oprogramowania na jednej stacji roboczej (komputerze) oraz korzystanie z instrukcji obsługi i innych materiałów dołączonych do niniejszego egzemplarza oprogramowania. Właścicielowi nie przysługują żadne inne specjalne prawa, w szczególności prawo do nieautoryzowanego powielania oprogramowania i materiałów do niej dołączonych, wprowadzania tzn. instalowania i kopiowania całości lub części oprogramowania do pamięci więcej niż jednego komputera oraz umieszczania oprogramowania ani żadnej jego części lub dokumentacji w sieci Internet.
2. Cenega Poland Sp. z o. o. udziela właścicielowi niniejszego produktu gwarancji na okres 90 dni począwszy od daty zakupu, obejmującej wady materiałowe lub produkcyjne nośnika oprogramowania (płyty CD-ROM/DVD) oraz dołączonej do niej dokumentacji i opakowania. Gwarancja nie dotyczy oprogramowania ani wad nośnika spowodowanych w jakikolwiek sposób działaniem właściciela egzemplarza gry.
3. W celu wykonania uprawnień gwarancyjnych, właściciel egzemplarza gry zgłasza pisemnie wadę sprzedawcy, od którego oprogramowanie nabył, bądź bezpośrednio dystrybutorowi/wydawcy programu w Polsce — Cenega Poland Sp. z o. o. na adres: CENEGA Poland Sp. z o. o., ul. Działkowa 37, 02-234 Warszawa-Włochy; telefonicznie pod numer: (22) 868 52 61; faksem pod numer: (22) 868 52 60; bądź za pomocą poczty elektronicznej na adres serwis@cenega.pl — opisując rodzaj problemu, oraz podając swój adres i numer telefonu oraz datę zakupu egzemplarza oprogramowania.
4. W terminie 7 dni od zgłoszenia reklamacji towaru, przedstawiciel firmy Cenega Poland Sp. z o. o. skontaktuje się telefonicznie lub za pomocą poczty elektronicznej ze zgłaszającym w celu omówienia szczegółów dotyczących problemu i ustalenia sposobu przekazania reklamowanego egzemplarza oprogramowania do Cenega Poland Sp. z o. o.
5. W terminie 14 dni od otrzymania reklamowanego egzemplarza oprogramowania wraz z dowodem zakupu, Cenega Poland Sp. z o. o. sprawdzi produkt i w przypadku uznania reklamacji prześle zgłaszającemu, na własny koszt, wolny od wad egzemplarz programu.

INSTALACJA / USUWANIE

Gra Dark Colony jest produktem stworzonym dla systemu WINDOWS 95/98™.

Aby zainstalować grę Dark Colony z systemu Win 95/98™, otwórz plik **SETUP.NOW** na płycie CD gry Dark Colony i postępuj zgodnie z pojawiającymi się na ekranie poleceniami.

Instalacja gry odbywa się przy użyciu technologii Microsoft™ INSTALLSHIELD™, która powinna być ci znana. Aby usunąć grę, wybierz ikonę DODAJ/USUŃ PROGRAMY z PANELU STEROWANIA. Możesz to zrobić wybierając przycisk START, następnie USTAWIENIA i dalej PANEL STEROWANIA z wyświetlonego menu.

Po wybraniu ikony DODAJ/USUŃ PROGRAMY, wybierz z listy pozycję DARK COLONY i wciśnij przycisk USUŃ. Postępuj dalej zgodnie z instrukcjami na ekranie.

Po zakończeniu operacji gra DARK COLONY powinna zostać usunięta z twojego dysku twardego.

AUTORZY

TAKE 2 CANADA

Pomysł oraz projekt	TAKE 2 Canada
Główny programista	Andrew Brownbill
Programiści	Stephen Orr, Mark Mastercraft, Kevin Hoare
Grafika	Greg Bick, Ray Larabie, Pete Armstrong
Grafika dodatkowa	Brian Shelton, Sergei Kuprejanov, Adam Holbrough Brian Shelton
Projekt kampanii	Ed Zolniryk Greg Bick
Projekt scenariusza	Sergei Kuprejanov, Pete Armstrong, Blair Renaud
Scenariusz wieloosobowy	Blair Renaud
Efekty specjalne	Brian Shelton, Blair Renaud
Muzyka	Barry Blum
Testerzy	Richard Wilson, Suzanne Brownbill, Chris Archer, Jay McDonald, Chris DeMenna

TAKE 2 EUROPE

DOKUMENTACJA
EUROPEJSKA
I PRODUKCJA
UZUPEŁNIAJĄCA

Simon Little
Chris Vallely
Jon Broadbridge
Gary Sims

MARKETING

Frazer Nash

Wersja polska instrukcji

Tomasz Koźbielski

