

# SUPREMACY

## WSTĘP

„Supremacy” to gra strategiczna, rozgrywająca się na „kosmiczną” skalę, a jej tematem – jak to zwykle bywa – jest walka dwóch wrogich cywilizacji o dominację w systemie planetarnym. Sposób, w jaki została przedstawiona ta rywalizacja, nawiązuje do klasycznych wzorców i pod tym względem „Supremacy” bardzo przypomina słynny „Millenium 2.2”, równocześnie widać starania programistów, aby stary temat ubrać w nową, jeszcze atrakcyjniejszą formę. Mamy



więc doskonałą, choć głównie ilustracyjną grafikę oraz sporo samplowanych efektów dźwiękowych, a całość zajmuje na dysku prawie 900 kilobajtów. Jak na tego rodzaju program jest to objętość imponująca.

Zabawę zaczynamy od wybrania przeciwnika, spośród kilku oferowanych przez program. Różnią się oni między sobą wyglądem i zdolnościami, zaś stopniowanie trudności odbywa się również przez zwiększanie liczby planet do zasiedlenia w systemie słonecznym. Celem „Supremacy” jest nie tylko skolonizowanie jak największej liczby planet, ale przede wszystkim pokonanie przeciwnika, co następuje po zajęciu jego bazy (Enemybase). Gra zawiera w sobie rozbudowany system powiązań ekonomicznych, także od strony militarnej pozwala na wybór różnych środków do prowadzenia wojny. Tyle zasadniczych informacji tytułem wstępu.

## EKRAN GRY

Na ekranie głównym „Supremacy” można wyodrębnić cztery obszary, zależnie od funkcji jaką pełnią. Lewy górny róg zajmuje duża, ogólna mapa systemu słonecznego, na której „bujają się” planety. Ich ruch ma ułatwić orientację, gdyż pojedyncze piksele są raczej słabo widoczne. Strzałki z prawej strony mapy pozwalają wybrać jedną z planet, aby uzyskać o niej szczegółowe informacje lub – jeśli to Twoja planeta – dokonać tam zmian. Ponadto z lewej strony mapy znajdują się dwie ikony: tupnięcie na górną ikonę pozwoli Ci uzyskać ogólną informację o świecie, w którym walczysz, dolna powoduje natychmiastowy powrót na planetę – bazę (Starbase).

Prawy górny róg jest miejscem zarezerwowanym na mały ekranik, zazwyczaj preka-



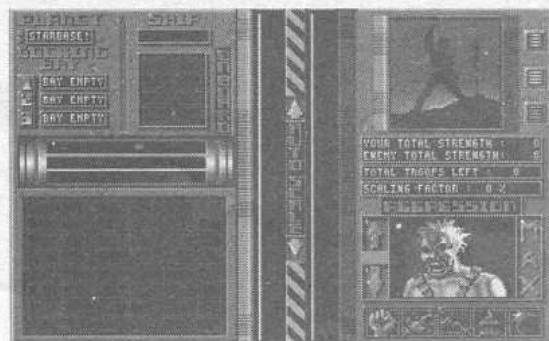
zujący obraz z planety wskazanej na mapie białą strzałką. Na ekraniku tym możesz także oglądać sceny z toczonych walk. Podłużne okno nad ekranikiem wyświetla aktualną datę (dzień i rok), a poniżej znajduje się podobne okno z nazwą planety. Dwie ikony z prawej strony, to pauza i wyłączanie efektów dźwiękowych. Prawy dolny róg zajmuje ekran informacyjny, na którym wyświetlane są wszystkie dane, wiadomości i komunikaty napływające do bazy.

Wreszcie lewy dolny róg zajmują dwa rzędy ikon, służące do sterowania rozgrywką. Wspólnie tworzą one...

## MENU PROGRAMU

Z dziesięciu ikon menu, aż dziewięć wpływa bezpośrednio na przebieg gry. Oto ich znaczenie:

- **IKONA Z WYKRESEM** – pokazanie stanu ekonomicznego bazy lub wybranej kolonii. Możesz tu otrzymać bieżące informacje dotyczące stanu finansów (credits), żywności (food), zapasu surowców (minerals), paliw (fuel) i energii (energy), a także liczby ludności (population), przyrostu naturalnego (pop. growth), morale oraz obronności planety.



W opcji tej możesz przede wszystkim zmieniać wysokość podatku, który występuje w postaci tzw. pogłównego, to znaczy jest płacony od osoby. Balans między elementami ekonomii jest zgodny z logiką: zmniejszenie stopy podatkowej powoduje zwiększenie przyrostu naturalnego i wzrost morale, równocześnie wzrasta zapotrzebowanie na żywność. Generalnie podatkami reguluje się nie tylko dopływ pieniędzy do budżetu, ale także utrzymuje liczbę ludności w bezpiecznych granicach. W opcji ekonomicznej możesz także zmienić nazwę planety i przelać pieniądze z kolonii do bazy.

- **IKONA ZE SZTABKAMI ŻŁOTA** – dokonywanie zakupów na miarę posiadanych finansów:

- Atmosphere Processor – czyli procesor atmosfery, to urządzenie do wytwarzania ziemskiej atmosfery na martwych planetach, przygotowywanych do kolonizacji.

- Carrier – transportowiec o dużej ładowności do przewozu towarów i ludzi.

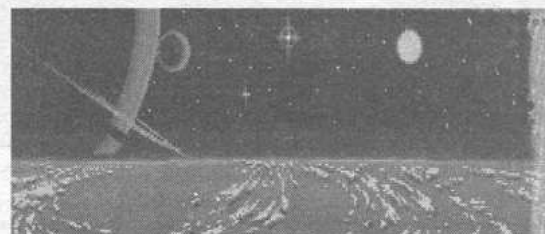
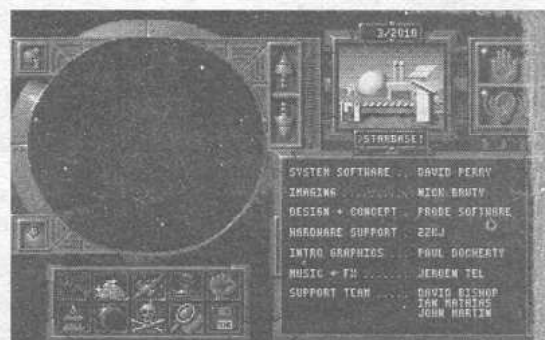
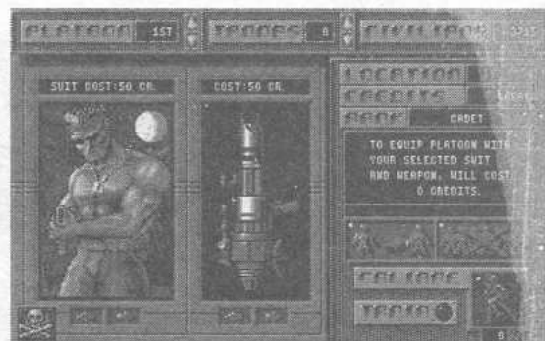
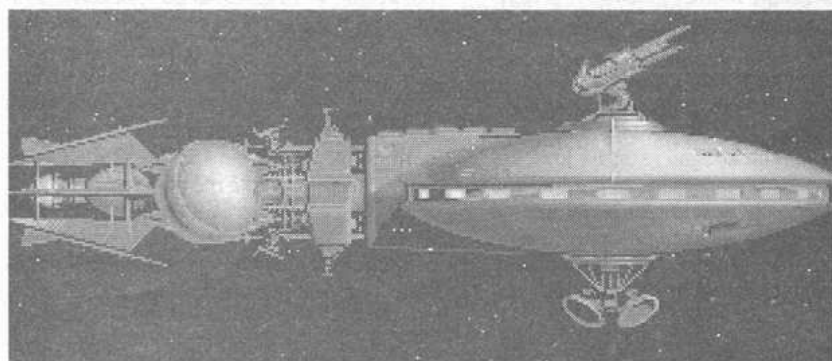
- Mining Station – kopalnia dostarczająca surowce i paliwa.

- Horticultural Station – stacja produkcji żywności.

- B29 Battle Cruiser – statek bojowy do transportu wojsk (max. 4 oddziały), może także przewozić cywiliów.

- Solar-Sat Generator – bateria słoneczna, która umieszczona na orbicie, dostarcza energii dla funkcjonowania wszelkich urządzeń zainstalowanych na planecie.

- **IKONA ZE STATKIEM** – centrum lotów kosmicznych, skąd wysyłasz statki na orbitę i dalej w stronę odległych planet. Każde urzą-



dzenie, jakie zakupisz jest równocześnie samodzielną jednostką latającą, którą po zaopatrzeniu jej w załogę i odpowiednią ilość paliwa możesz wysłać w przestrzeń.

• **IKONA Z PROCESOREM ATMOSFERY** – kolonizacja planety. Jeśli zakupiłeś procesor, wybierz na mapie martwą planetę i tupnij na ikonę kolonizacji. Procesor atmosfery zostanie wysłany automatycznie i rozpocznie się proces uzdatniania atmosfery.

• **IKONA Z PIĘŚCIĄ** – zbrojenia. Na górze wybierasz numer plutonu i ustalasz jego liczebność. Następnie decydujesz jakie ma być wyposażenie plutonu w sprzęt bojowy. Koszty zbrojeń są podawane na bieżąco, zaś figurka biegacza informuje o rozpoczęciu treningu i procentowym wyszkoleniu żołnierzy. Kończącym akcentem jest wydanie wojsku broni, po czym można je skierować do działań. Na wszelki wypadek obok znajduje się też ikona pozwalająca rozbroić pluton.

• **IKONA Z ZAWIESZONĄ SKRZYNIA** – załadunek statku przed wysłaniem go w przestrzeń. Najpierw powinieneś zaokrętować załogę i zatankować paliwo, potem możesz załadować na pokład dodatkowych ludzi, a także surowce z magazynów (oczywiście jeśli to statek transportowy). W opcji tej możesz także złomować niepotrzebny statek.

• **IKONA Z PLANETĄ** – widok powierzchni planety i jej zagospodarowanie. Na powierzchni możesz umieścić do sześciu urządzeń wziętych z doku. Kopalnie i stacje produkujące żywność, po zainstalowaniu należy uruchomić, tupiąc na napis ON. Podczas pracy urządzenia te czerpią energię z orbitalnych baterii słonecznych. Za każdym razem, gdy nad planetą przejdzie burza magnetyczna, urządzenia same się wyłączą,

zatem uważnie czytaj wszelkie komunikaty o kataklizmach.

• **IKONA Z CZASZKĄ** – kierowanie oddziałami szturmowymi. Możesz je załadować na bojowy okręt, znajdujący się w doku i wysłać na podbój wrogich planet lub do ochrony własnych kolonii. Po wylądowaniu statku na planecie przeciwnika, wyląduj oddziały, a rozpoczną one walkę. W tym momencie powinieneś ustawić agresywność swoich żołnierzy na maksimum, dzięki czemu wzrośnie ich siła (Your Total Strength). Podczas walki będziesz na bieżąco informowany o stosunku sił między walczącymi stronami.

• **IKONA Z LUPĄ** – wysłanie szpiega na wybraną planetę wroga, aby uzyskać o niej szczegółowe dane. Wywiadowcze informacje słono kosztują, więc postępuj uważnie, żebyś przez pomyłkę nie opłacił szpiegowania... własnej bazy.

• **IKONA Z DYSKIETKĄ** – opcja ta pozwala zapisać stan gry na osobnym dysku lub rozpocząć zabawę od początku.

## PODSUMOWANIE

Po tych informacjach dotyczących zasad gry, nikt nie powinien mieć jakichkolwiek problemów z wejściem w świat (czy raczej światy) „Supremacy”. Na zakończenie wypada dodać jeszcze kilka zdań komentarza, żeby uzupełnić obraz gry. Pod względem grafiki i dźwięku „Supremacy” jest niewątpliwie krokiem do przodu w stosunku do wcześniejszych gier strategiczno-handlowych. Natomiast w scenariuszu gry, jej autorzy uparli się,

aby umieścić prawie wszystko, co dotąd wymyślono: podróże międzyplanetarne, kolonizacja planet, podatki, fundusze, nastroje, kupowanie urządzeń i statków, produkowanie żywności i energii, wydobywanie surowców, szkolenie wojsk, prowadzenie wojen, szpiegowanie...itd.

Można chwilami odnieść wrażenie, że tych elementów jest trochę za dużo, w każdym razie wiele działań wymaga rozdrobnienia ich na szereg dodatkowych czynności, co odrywa gracza od zasadniczej strategii. Na przykład każdy statek musi najpierw otrzymać załogę i odpowiedni zapas paliwa na drogę, potem wysyłamy go na orbitę, skąd ustalamy kurs, a po dotarciu nad wybraną planetę, sprowadzamy statek do doku, rozładujemy... Więcej prostoty! – chciałoby się zakrzyknąć.

Niewygody, o których wspominałem nie powinny jednak przeszkadzać w dobrej zabawie prawdziwym fanom gier strategicznych, natomiast jeśli ktoś bez entuzjazmu odnosi się do tego typu gier, to „Supremacy” raczej nie skłoni go do zmiany upodobań.

opracowanie: Lech Zaciura  
w oparciu o wersję na Atari ST

