# The Lost Patrol

Sebastian Rosa

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Lata 60. XX wieku spędzały Amerykanom sen z powiek. Wśród wielu tego powodów należy wskazać Wojnę Wietnamską jako jedną z tych rzeczy, której celowość tylko nieliczni są w stanie zrozumieć. Zainteresowanie tym faktem, jak i próba ustalenia czy Amerykanie "byli tymi złymi, czy też stali się ofiarami" do dzisiaj jest kwestią sporną. Nie nam (ani tym bardziej mnie) to rozstrzygać, jednak w czasach amigowej popularności rynek gier komputerowych wyraźnie sympatyzował (o ile jest to właściwe słowo) z tymi drugimi. W przypadku "The Lost Patrol" nie jest inaczej.

Tytuł stanowi połączenie elementów gry strategicznej ze zręcznościówką. Sierżant Weaver oraz sześciu podległych mu żołnierzy rozbijają się nad azjatycką dżunglą. Niektórzy odnieśli pewne obrażenia, lecz wszyscy żyją. Posiadając niewielkie zapasy żywności i amunicji należy przedostać się do najbliższej miejscowości, w której stacjonują Amerykanie. Du Hoc oddalone jest o 58 mil od miejsca wypadku, a droga do celu wiedzie przez wąwóz między dwoma pasmami górskimi. Zadanie jak widać oczywiste, choć nie okaże się takie proste. Droga najeżona jest zasadzkami przygotowanymi przez patrolujące i stacjonujące w regionie oddziały Vietcongu. Teren, przez który należy się przedostać także nie jest łatwy. Oprócz wspomnianych gór, które spowalniają znacząco marsz przyjdzie też stawić czoło przecinającym drogi rzekom, rozległym bagnom czy moczarom. Gęste zalesienie terenu również nie będzie pomocne, zwłaszcza, że stanowi idealne miejsce na zasadzkę. Do tego wszystkiego należy jeszcze dodać stałą kontrolę zapasów żywności czy amunicji, którą posiada oddział, a także kontrolować zmęczenie i morale żołnierzy.

Główny ekran gry stanowi mapa, na której kolorami niepozostawiającymi złudzeń oznaczono wzniesienia, tereny zalesione, rzeki, bagna, linie frontu, miejsca stacjonowania wojsk przeciwnika oraz wioski cywilów. Przy pomocy róży wiatrów przemieszczamy nasz oddział w obranym kierunku. Tempo marszu uzależnione jest od terenu, po którym zmierzamy, więc czasami warto się zastanowić, którędy będziemy podążać. Strzałki widoczne z lewej strony służą do przewijania mapy, a znajdująca się pod nimi zakratkowana ikona, do rozeznania po otaczającym terenie (gdyby ktoś miał nadal wątpliwości co dany kolor na mapie oznacza). Obok niej znajduje się ikona z literą M, która służy do zapoznania się z drużyną. Możemy tutaj przyjrzeć się obrażeniom każdego z żołnierzy, które wyniósł z ostatnio stoczonej walki lub które po prostu odniósł w wypadku (co interesujące, ten ostatni element jest losowy - zaczynając każdorazowo grę żołnierze posiadają inne obrażenia). Dodatkowo możemy zapoznać się z jego stanem fizycznym jak i morale. Dowódcą całej grupy jest Weaver, którego śmierć oznacza natychmiastowy koniec gry. Obok każdego z żołnierzy znajdują się dwie ikonki: LEAD i SCOUT. Służą one do wskazania osoby, która będzie szła jako pierwsza (LEAD) oraz osób (do dwóch) będących zwiadowcami (SCOUT) informującymi nas o ewentualnym niebezpieczeństwie. Warto pamiętać, że zwiadowcy znacznie szybciej się męczą i należy kontrolować ten czynnik.

Do wydawania innych poleceń służy menu dostępne na ekranie mapy po wciśnięciu prawego przycisku myszy. Możemy z niego wydać rozkaz przeszukania terenu (SEARCH AREA - efekty przynosi tylko po zwycięskiej walce), krótkiego odpoczynku (REST - lewym przyciskiem myszy zwiększamy długość odpoczynku mierzoną w minutach), czy też snu (DIG-IN - lewym przyciskiem myszy zwiększamy długość czasu mierzoną w godzinach). Żołnierze jedzą żywność przed każdym odpoczynkiem lub snem w określonych porcjach, które determinują ustawienia z kolejnego menu (normalne racje, połowa racji, racje głodowe). Menu umożliwia także stawianie pułapek, w które jednak sami też możemy wpaść. Z opcji dodatkowych należy wspomnieć o możliwości wyłączenia muzyki, obrazków i animacji przerywnikowych, jak również zapisać i odczytać stan gry (do/z RAM:), rozpocząć grę ponownie jak i z niej wyjść.

Podczas wędrówki wielokrotnie spotkamy się z przeciwnikiem. Dzięki zwiadowcom, niektórych będzie można ominąć, lecz z niektórymi zaistnieje konieczność stoczenia walki. Są jej cztery rodzaje, w zależności od okoliczności. Pierwsza to walka wręcz. Zwiadowca może czasami natknąć się na samotnego żołnierza, z którym będzie musiał się zmierzyć. Zadaniem gracza jest, korzystając z joysticka lub klawiatury, zadawać ciosy, które sprawią, że wróg zostanie pokonany.

# The Lost Patrol

Sebastian Rosa

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Jest na to przeznaczona ilość czasu, który należy kontrolować. Sekcja nie należy do specjalnie skomplikowanych. Repertuar ciosów jest znikomy, a i sama walka trochę kuleje. Drugi rodzaj zasadzki to obóz wroga, gdzie niczym w "Operation Wolf" należy eliminować wychylających się i strzelających w naszą stronę przeciwników. Czasami wypadałoby także rzucić granatem w dwa bunkry znajdujące się po skrajnych stronach. Dodatkowym elementem jest konieczność wychylania się ponad murem obronnym (dokonujemy tego prawym przyciskiem myszy). Należy mieć na uwadze, aby nie stać zbyt długo w defensywie, gdyż możemy zostać schwytani. Trzeba też uważać na żołnierzy rzucających granatami.

Kolejne etapy zręcznościowe to atak snajperski oraz "zasadzka w krzakach". Są do siebie dosyć podobne z tą różnicą jakiego rodzaju broni używamy. Przy ataku snajperskim należy przy pomocy lunety wypatrzeć strzelającego w naszym kierunku wroga i go odstrzelić. Z kolei "zasadzającego się w krzakach" wroga należy unieszkodliwić granatem. Przy tym ostatnim trzeba jednak mieć na uwadze, iż w momencie wyciągnięcia zawleczki (prawy klawisz myszy), dopiero możemy poruszać celownikiem. W tym czasie należy już obierać cel jednocześnie trzymając lewy przycisk myszy, aby zwiększać siłę (a przez to zasięg) rzutu. Zbyt długie trzymanie odbezpieczonego granatu spowoduje śmierć Twojego plutonu.

Wart odnotowania jest także element wejścia do wioski cywilów. Może jej towarzyszyć kolejna sekcja zręcznościowa, którą jest przeprawa przez pole minowe. Jest to najsłabsza część gry. Należy każdym członkiem drużyny przebrnąć przez piaszczysty, zaminowany teren. Wszystko byłoby w porządku gdyby nie fakt, że min w ogóle nie widać. Zalecam omijać tę sekcję. Po wejściu do wioski mamy możliwość jej przeszukania (czasami można coś znaleźć; w pierwszej wiosce jest tunel z żywnością i amunicją. Jeśli Gomez nie został zabity, będziesz mógł przy jego pomocy zwiększyć trochę swoje zapasy) lub przesłuchać jej mieszkańców. Rozmowę z nimi możemy prowadzić na dwa sposoby: łagodny i ostry. Od strony technicznej nie różnią się one zbytnio. Sprowadzają się do wpisywania kluczowych słów takich jak: VC (żołnierze Vietcongu), FOOD (żywność), AMMO (amunicja). Jeżeli wioska nie ma żadnych powiązań z armią wietnamską, zdobędziesz trochę informacji i zwiększysz zapasy. Czasami jednak mieszkańcy współpracują z żołnierzami wroga i o ile nie uciekną do lasu, mogą wezwać oddział czający się w krzakach lub wręcz wbić Ci nóż w plecy. Istnieje też wariant ostrzejszy dla graczy pozbawionych skrupułów - mieszkańców, którzy nie chcą współpracować możemy od razu zastrzelić (jednego, aby resztę zastraszyć lub wszystkich, aby "pozbyć się kłopotu"). Nie polecam jednak tego rozwiązania.

Od strony graficznej gra przedstawia się nad wyraz wybornie. Mapa jest czytelna i starannie wykonana, podobnie jak i sekcje zręcznościowe. Wędrówkę przez dżunglę będą nam umilać różne, zależne od okoliczności, obrazki oraz animacje pełniące funkcję przerywników. Jest ich naprawdę sporo i są bardzo zróżnicowane. Muzycznie jest już nieco gorzej. Co prawda rozgrywce towarzyszy ciekawy i atmosferyczny motyw, niemniej szybko on się nudzi, a i z czasem zaczyna irytować. Milknie jedynie w sekcjach zręcznościowych lub gdy całkowicie wyłączymy muzykę.
Jeżeli stronie graficzno-muzycznej, jak na rok wydania gry, nie można wiele zarzucić, to jednak nie można tego samego powiedzieć o rozgrywce, która mimo że atmosferyczna i posiadająca klimat (głównie dzięki świetnej grafice), na dłuższą metę jest nudna, przewidująca i bardzo powtarzalna. Na początku, gdy nie jesteśmy do końca z grą obeznani, można szybko się zniechęcić. Jednak gdy już załapiemy o co w tym chodzi, bez większego kłopotu uporamy się z przeprawą przez dżunglę i osiągniemy cel. Na początku trochę zdziwiony byłem możliwością zapisania stanu gry wyłącznie do RAM:, lecz po ukończeniu gry uznałem ten ruch za całkowicie uzasadniony, gdyż wbrew pozorom gra nie jest tak trudna, na jaką może początkowo wyglądać.

"The Lost Patrol" to pozycja bardzo oryginalna i (nie wiem czy nie na wyrost powiedziane) jedyna w swoim rodzaju. Tytuł ten stanowi bardzo nietypowe podejście do tematu, lecz mógłby zostać znacznie bardziej urozmaicony np.

# The Lost Patrol

Sebastian Rosa

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

dodatkowymi sekcjami zręcznościowymi lub taktycznymi, losowo generowaną mapą terenu, a może i nawet szeregiem zestawów misji, które oddział powinien wykonać.  Brak tego sprawia, że gra jest praktycznie na raz (mimo tego, że mapa pozwala na dotarcie do celu na wiele różnych sposobów) i niewielkie są szanse na to, aby gracz do niej powrócił. Co najwyżej, jedynie jak do tytułu stanowiącego zbiór kilku prostych, a zarazem zróżnicowanych gier zręcznościowych. Walor edukacyjny, a tym bardziej strategiczny, jest znikomy.

Gra zajmuje dwa dyski.  Można ją zainstalować na dysku twardym przy pomocy WHDLoad.  Jako dodatkową funkcję autor slave zaimplementował zapisywanie stanu gry na dysk (w grze nadal odbywa się do RAM:, lecz po wyjściu z gry następuje zapis pliku ze stanem do katalogu z grą). Osoby pochłonięte tematem powinny zainteresować się specjalną stroną poświęconą grze, na której znajdziemy sporo ciekawostek i wywiadów z autorami.

## Kilka rad

obserwuj wskaźnik żywotności Twoich żołnierzy i często zamieniaj ich w rolach zwiadowców. Zwiadowcy bardziej się męczą i wolniej odpoczywają, co trzy, cztery tury odpoczywaj po około 60 minut; w nocy śpij od 22:00 do 06:00, będąc w wiosce najpierw przeszukaj obszar, a następnie przesłuchaj mieszkańców sposobem łagodnym. Gdy nie przyniesie efektów, spróbuj ostrzej, aż wreszcie daj sobie spokój i opuść wioskę, po każdej sekcji zręcznościowej przeszukuj obszar oraz sprawdź czy postać, która w niej brała udział (np. zwiadowca po walce wręcz) nie powinna odpocząć, w sekcji snajperskiej oraz "zasadzka w krzakach" udział bierze przywódca grupy (LEAD).

 The Lost Patrol - Ocean 1990  80 2 75 ECS, 1 MB 70 http://thelostpatrol.knagge.com/

www.ppa.pl