



Biuletyn knights.sztab.com o grze *Knights and Merchants*

## ***Biuletyn startuje!***

Witam serdecznie wszystkich Fanów gry „Knights and Merchants”! Już sam fakt pobrania tego biuletynu ze strony [knights.sztab.com](http://knights.sztab.com) świadczy o tym, że jesteś – drogi Czytelniku – zainteresowany nieco bardziej tą strategią. Właśnie specjalnie dla Ciebie zebraliśmy i stworzyliśmy własne materiały, których nie znajdziesz nigdzie indziej.

Na początek polecamy wywiad z Barbarianem, który na łamach „Biuletynu...” opowiada o tym, jak doszło do jego rezygnacji z kontynuowania projektu edytora misji. Po poznaniu stanowiska Barbariana, zachęcamy do przeczytania drugiego wywiadu, tym razem z rosyjskim Fanem gry, który stworzył najnowszy edytor terenu i – co najważniejsze – na tym nie poprzestanie. Szczegóły na



stronie 3. Dzięki środowisku Graczy, skupionemu wokół strony [knights.sztab.com](http://knights.sztab.com) udało się również zebrać opowiadania, które będziemy publikować w kolejnych numerach. Cykl otwiera opowiadanie Khelbena (opowiadania innych graczy czekają już na publikację), ale zachęcamy wszystkich innych graczy do nadsyłania swoich propozycji.

Na deser przygotowaliśmy krzyżówkę związaną z grą „Knights and Merchants”. Życzymy przyjemnej lektury i udanej rozrywki!

■Lucbach

## **W numerze**

### **Biuletyn startuje!..... 1**

Słowo wstępu i kilka słów o tym, co można znaleźć w numerze.

### **Wywiad z Barbarianem.....2-4**

Barbarian, Holender, który zapoczątkował myślenie o dodatkach do gry, mówi w specjalnym wywiadzie dla „Biuletynu...” o swoim odejściu od społeczności gry i jego przyczynach.

### **Wywiad z Kromem.....5**

Krótkiego wywiadu udzielił nam także Krom, za sprawą którego znowu ożywiła się społeczność gry K&M na całym świecie.

### **Okiem Fana..... 6-8**

W tym numerze opowiadanie „Zuo w potrawce, czyli coś o wojowaniu i kupczeniu”, autorstwa Khelbena.

### **Krzyżówka.....9**

Na koniec nieco rozrywki – krzyżówka związana z *Knights and Merchants*.

## Wywiad z Barbarianem

(na początek polecamy „kilka słów o naszym rozmówcy”)



Kilka lat temu, kiedy firmy Zuxxez/Joymania przestały wydawać cokolwiek do gry „Knights and Merchants”, Barbarian postanowił wziąć sprawę w swoje ręce. Wydał kilka użytecznych programów, między innymi patch, który firmy Zuxxez i Joymania uznały z czasem za oficjalny. Najbardziej oczekiwanym dziełem Barbariana był jednak edytor misji, o którym wielu graczy mówiło od dawna z wypiekami na twarzy. Barbarian podjął się tego zadania i gdy stan projektu oceniano na ok. 90%... wycofał się, zrywając niemal całkowicie kontakt ze społecznością gry. Postanowiliśmy zapytać go, jakie były tego przyczyny.

**Lucbach:** Jakie były powody, dla których zacząłeś programowanie dla Fanów „K&M” (Kam Graphics Reader, Service Release 2, Edytor Stylów itd.) i jakie były powody, dla których przestałeś to robić? Widzieliśmy już screeny z Edytora Misji, mieliśmy nieco konkretnych informacji o nim i... i teraz koniec.

**Barbarian:** Powody, dla których zacząłem programowanie dla społeczności „K&M” są proste: chciałem nowych misji do mojej ukochanej gry. Moim celem są, były i zawsze będą nowe misje do gry, na przykład dzięki rozszerzeniu jej.

Gdyby Joymania/ZuXXez jako pierwsze wydały edytor, nigdy nie zacząłbym mojej pracy. Gdyby Joymania/ZuXXez chciały sprzedać swój edytor, od razu zaprzestałbym wtedy tworzenia swojego i kupił ich produkt. Ale kiedy nie było żadnych planów ani programów ze strony tych firm, my, fani, zaczęliśmy tworzyć je sami. To jest jedyny powód dlaczego zacząłem i kontynuowałem moją pracę.

Graphics Reader, Edytor Stylów i moja praca nad Patch Pack (pierwszy patch – przypis Lucbach) i Service Release 2 (i innymi nieopublikowanymi programami) nie były celami samymi w sobie, kolejnymi produktami komercyjnymi, a odzwierciedlały moją wiedzę w tamtym czasie.

Każdemu wydawało się, że mapa + mission.dat = nowa misja. Więc jeśli rozumiałeś strukturę pliku mapy i strukturę pliku mission.dat, to mogłeś stworzyć nową misję, tak? No cóż, pozostawiam to pytanie, żebyście odpowiedzieli sobie na nie sami.

Powiem wam tylko, jakie były fakty: odkodowałem słynne mission.dat's w listopadzie 2003 r. (tak, byłem pierwszy, który to zrobił) i w całości odkodowałem strukturę pliku mapy miesiąc później.

Przyczyny, dla których przestałem robić projekty związane z „K&M” są również proste, choć bardziej skomplikowane do wyjaśnienia.

W kilku słowach: żadne z wydanych przeze mnie programów



nie mogły uszkodzić, czy też zniszczyć oryginalnej gry, wydanej przez firmę Joymania. Jediną rzeczą, którą mogły robić, było naprawianie błędów (Patch Pack i Service Release 2) lub dostosowywanie głównego menu. Oryginalna gra była zawsze pozostawiona w nienaruszonym stanie, tak jak powinna!!! Czy ktoś kiedykolwiek zwrócił na to uwagę? Czy ktoś kiedykolwiek zastanawiał się dlaczego?

Jestem programistą, projektuję i wydaję oprogramowanie samodzielnie i prawo autorskie jest dla mnie ogromnie ważne. Nie chciałem naruszać praw autorskich firmy Joymania, chciałem zostawić grę w nietkniętej postaci i tylko dodawać kolejne misje, zwracając szczególną uwagę na to, by raczej rozszerzać grę, niż ją niszczyć.

Edytor terenu wyświetlał oryginalne mapy stworzone przez Joymanię i zaopatrywał grę w kolejne (dla celów naukowych), a nie robił żadnych zmian w oryginalnych plikach gry! Nigdy nie mogłem zrozumieć, dlaczego cała społeczność tak bardzo zabiegała o to, żeby edytować oryginalne misje Joymanii. To jest nie fair i nigdy nie powinno być celem.

Teraz widzę, że to jest dokładnie to, co społeczność (i webmasterzy) próbują osiągnąć. Każdy nowy haker, który chce opanować „sekrety K&M” jest witany z otwartymi rękoma i oklaskiwany.

Zaprojektowałem idealne rozwiązanie dla wszystkich: nowe misje dla każdego plus ochrona praw autorskich misji w obu oryginalnych kampaniach Joymanii, przy jednoczesnym zachowaniu praw autorskich dla misji stworzonych przez użytkowników.

Ale nikt nie zrozumieć celów i punktu oklaskiwał hackera, tylko mógł.

“ Nikt nie raczył zrozumieć moich celów i mojego punktu widzenia i oklaskiwał każdego hackera, którego tylko mógł.

raczył moich mojego widzenia i każdego którego

Teraz są powszechnie internecie,

sekrety gry dostępne w każdy

może zaingerować w misję jeśli tylko chce. Moja praca mija się więc z celem – program, a może raczej jego koncepcja, jest już zrujnowana, zanim jeszcze doszło do wydania edytora.



To jest przyczyna, dla której zaprzestałem wszelkich projektów do gry „K&M”.

W zasadzie mam kompletnie dosyć gry „Knights and Merchants”, jej społeczności, stron internetowych i webmasterów. Jeśli wy wszyscy tak gorliwie walczyście o to,

żeby zniszczyć grę, to proszę bardzo, ja już o to nie dbam.

**Lucbach:** Wspomniałeś o nieopublikowanych programach. Podaś nam jakieś informacje na ich temat? Czy są jakieś programy, które mógłbyś jeszcze wydać?

**Barbarian:** Nie, więcej żadnych programów.

**Lucbach:** Teraz na scenie „K&M” widzimy kilku fanów, którzy pracują nad dodatkowymi programami do gry, na przykład nad edytorem terenu. Czy jest to nielegalne, jeśli tak, to dlaczego, i czy jest możliwe stworzenie edytora misji bez posiadania kodu źródłowego gry?

**Barbarian:** a) Działanie na szkodę, hackowanie i crackowanie są nielegalne, przecież to jest różnica, b) Nigdy nie prosiłem nikogo o kod źródłowy (więc jednak jest możliwe stworzenie edytora misji bez kodu źródłowego gry – przypis Lucbach).

**Lucbach:** Czy byłbyś gotów dać swój kod z projektu edytora misji komuś, kto byłby w stanie to kontynuować? Musiałby to być ktoś biegły w programowaniu, prawda?

**Barbarian:** Zaawansowane umiejętności w programowaniu nie były kryteriami dla mnie. Całe źródło dla „K&M” mogło być we właściwym miejscu, ale na to jest już za późno (patrz odp. na 1. pytanie).

**Lucbach:** Czy Twoim zdaniem są jakieś szanse na to, by pojawiła się druga część gry lub jakieś dodatkowe mapy?

**Barbarian:** Nie, nie sędzę, żeby Joymania kontynuowała tę grę. Jestem pewien, że ZuXXez zrobi wszystko, żeby jeszcze uciulać każde euro lub dolara z tej gry, ich ostatnie wydanie gry w USA jest na to dowodem. Śmiechu warty jest dla wszystkich, którzy znają dobrze grę, fakt, że nie pojawiło się nic nowego, załedwie tłumaczenie. Tłumaczenie, które możemy zrobić sobie sami (dzięki narzędziom The Barbariana), tak jak to zrobiliśmy w patchach Patch Pack i Service Release 2, bez pomocy ZuXXez.

**Lucbach:** Dziękuję za rozmowę.







**Najnowsze z  
najnowszych wieści  
na temat „Knights  
and Merchants”  
pojawiły się w  
internecie właśnie  
dzięki niemu.  
Używający  
pseudonimu „Krom”  
młody programista z  
Rosji udzielił  
krótkiego wywiadu  
specjalnie dla  
knights.sztab.com.  
Opowiada w nim o  
początkach swojego  
programowania i o  
swoich projektach  
związanych z grą  
„Knights and  
Merchants”.**

#### **Kilka faktów o Kromie**

**Pseudonim:** Krom vel.  
Dan

**Narodowość:** Rosjanin  
(aktualnie mieszka w  
Moskwie)

**Wiek:** 22 lata

**Miejsce nauki:** Institute  
of Design w Moskwie

**W K&M gra od:** chwili  
jej wydania, ale  
ostatnimi czasy mniej

## **Wywiad z Kromem**

(na początek polecamy „kilka słów o naszym rozmówcy”)

**Lucbach:** Kromie, jakie jest Twoje doświadczenie w programowaniu różnych narzędzi? Jakie są powody, dla których zacząłeś tworzyć edytor terenu do „Knights and Merchants”? Grałeś przedtem długo w tę grę?

**Krom:** Programuję, odkąd na rynku pojawiła się gra „GTA 3”. To hobby, pewnego razu jeden z moich kolegów nauczył mnie Delphi, dając mi podstawową wiedzę o tym języku programowania. Pierwsze narzędzia, które zaprojektowałem były tylko do prywatnego użytku, dużo brakowało im do perfekcji. Niedługo potem zacząłem swoje pierwsze próby z edytorem do „Knights and Merchants”.

Moje pierwsze opublikowane narzędzie wiązało się z grą „Mercedes-Benz World Racing” firmy Synetic. Było to 3 lata temu (wystartowało 1 marca). Wydałem wówczas cały pęczek narzędzi zaopatrujących we wszystko, co było potrzebne, by tworzyć nowe modele samochodów i nowe mapy w grze.

Niektóre moje programy są dostępne na mojej stronie internetowej (<http://www.krom.rscsites.org>), a te do „Mercedes-Benz World Racing” także na stronie domowej gry.

**Lucbach:** Wiemy wszyscy, że wydałeś „Edytor Terenu by Krom”, ale nie jest to jeszcze narzędzie perfekcyjne – powstały kolejne jego wersje, a cały projekt jest nieukończony. Jakie są najbliższe plany dotyczące tego narzędzia?

**Krom:** Tak, mam plany dalszej rozbudowy edytora, ale w tej chwili całą swoją uwagę poświęcam innemu projektowi. Na dzień dzisiejszy przy pomocy mojego edytora można robić mapy – zmieniać teren, ustawiać wysokość, umieszczać obiekty.

**Lucbach:** Czy możemy spodziewać się wydania edytora misji?

**Krom:** Tak, później do powyższego narzędzia planuję dodać część, którą będzie edytor misji, umożliwiający umieszczanie budynków i dodawanie skryptów. Będzie to więc docelowo jedno narzędzie, dzięki któremu będziemy mogli i edytować teren, i dodawać misje.

**Lucbach:** Powiedziałeś „później”. To znaczy kiedy?

**Krom:** Później, niezbyt szybko.

**Lucbach:** Czekamy z niecierpliwością. Dziękuję za rozmowę.



## Okiem Fana

W tym dziale „Biuletynu Knights and Merchants” będziemy publikować Wasze wszelkiej maści teksty: opowiadania, opinie, eseje, głosy w dyskusji itp.

Zachęcamy serdecznie do nadsyłania propozycji pod adresem:

[webmaster@knights.sztab.com](mailto:webmaster@knights.sztab.com). W temacie e-maila prosimy wpisać: „Okiem Fana”. Wybrane teksty pojawią się w tej rubryce. Tymczasem zapraszamy do lektury pierwszego tekstu.

### „Zuo, czyli coś o wojowaniu i kupczeniu”

Wspaniałe królestwo ukazało się moim oczom, gdy znalazłem się na skraju lasu. Miasto otoczone było wysokim, warownym murem, szeroką fosą i ze zwodzonym mostem, odbijało promienie wiosennego słońca. Słyszałem śpiew ptaków nad głową, dostrzegłem je, gdy przelatywały ponad gałęziami topól. Nieopodal zamku znajdowało się wielkie jezioro, którego drugiego brzegu nie można było dostrzec. Jeszcze raz wyjąłem z przypiętej u boku sakwy odpieczętowany zwój i spojrzałem na królewską pieczęć z podpisem samego władcy. To musiała być prawda – król wzywał mnie do siebie.

“  
Ale... czego mógł  
chcieć król ode  
mnie?”

Wsiadłem znowu na rumaka, odzianego w ozdobne, ekstrawagandzkie siodło, sięgające prawie kopyt. Chwyciłem bogatą uzdę, po czym zmusiłem konia do galopu. Zjechaliśmy z pagórka w kierunku zwodzonego mostu. Nad murami unosił się dym, zapewne z kuźni. Coś się szykowało, skoro kowale ciężko pracowali nad wyrobem broni. Usłyszałem nagle odgłosy młota, uderzającego o coś, co zdawało się być

metałem. Tak, to z pewnością robota kowala. Mokra trawa, jeszcze utrzymująca na sobie poranną rosę, błyszczała w słonecznym świetle, odbijanym przez krople. Czulem na twarzy powiew świeżego powietrza, jakże przyjemna to podróż do mego rodzinnego miasta. Mogę wracać do stolicy, która cieszyła się najlepiej prezentującym się miastem w państwie. Ale... czego mógł chcieć król ode mnie?

Dojeżdżałem do głównej bramy, gdy pewien strażnik z kopią i tarczą wyrzwał na mnie zza muru, opierając się o blanki. Spodziewałem się, iż zapyta się mnie, jaki jest powód mojej wizyty, jednakże ten od razu zlecił wpuszczenie mnie do miasta. Być może nie tylko władca spodziewał się mojej wizyty. Albo po prostu owy strażnik przyjrzał się uważnie mojej srebrnej zbroi, siedzącego na dorodnym koniu w pełnym rynsztunku: z mieczem u boku, tarczą na plecach, hełmem przy siodle...

Wjechałem konno do miasta. Mieszkańcy nawet nie spostrzegli mojego przyjazdu, zajęci swoimi codziennymi sprawami. Grupa kobiet stała przy straganie, wybierając różnorakie owoce i zamierzając je najpewniej kupić. Jakiś drwal właśnie przechodził przez tłum z kilkoma ubranymi na czerwono młodzieńcami, dźwigając porąbane na kawałki drzewo. Siedząc na koniu, widziałem życie w mieście ponad

tłumem, chyba w tej chwili nic by mi nie umknęło. Aby dostać się do królewskiego pałacu, musiałem przemierzyć główną aleję. Mieszkańcy usuwali się mi z drogi, co pozwalało prędko przejść memu wierzchowcowi. Mijałem przeróżne budynki, od gospodarstw, przy których jakiś gruby, niski człowieczek usiłował naprawić kosę, gdyż była ustawiona na sztorc, poprzez liczne warsztaty, w tym i pancerzy, gdzie cieśle i młodzi adepci zajmowali się swym fachem.

Wreszcie oczom ukazały mi się wielkie, szerokie schody, prowadzące do wielkiej forticy władcy całego państwa. Przy mosiężnych drzwiach stało dwóch uzbrojonych po zęby halabardników. Wtem, drzwi się otworzyły i naprzeciwko mnie siedł gruby, odziany w bogate, purpurowe szaty mężczyzna. Wskazał palcem na znajdujące się nieopodal dzieci, które siedziały sobie przy stajni, przypatrując mi się z uwagą. Najwyraźniej grubasek chciał, by zajęły się moim wierzchowcem. Zsiadłem z konia, puściłem uzdę i stanąłem naprzeciwko osobnika, co wyszedł naprzeciw mnie. Uprzejmym gestem skłonił się, po czym dał znak, bym ruszył za nim. Bez wahania zacząłem wdrapywać się po schodach. Byłem już prawie na wysokości murów obronnych, gdy poproszono mnie, bym wszedł do zamku.

“  
Prowadzono mnie  
licznymi korytar-  
zami i przez wiele  
komnat (...).

Prowadzono mnie licznymi korytarzami i przez wiele komnat, w których zaiste było znacznie chłodniej niż podczas galopu. Słudzy szorowali posadzkę w jadalni, przez którą mnie prowadzono. W końcu znalazłem się przed bogatymi drzwiami. O ile dodrze pamiętam, to była właśnie sala tronowa. I nie zdziwiłem się, gdy po otwarciu wrót rzucił mi się w oczy bogaty tron i postać w koronie

nań siedząca. Szedłem tak ku tronowi po czerwonym dywanie, moja peleryna powiewała przy każdym ruchu, a zbroja skrzypiała przy każdym kroku. Mogłem chociaż na to spotkanie się lepiej przygotować... gdybym tylko miał czas, a przecież musiałem bez przygotowania, od razu po wręczeniu wiadomości królewskiej, jechać do stolicy. Teraz to już nie miało znaczenia, bo oto stałem przed samym królem, przed przyjacielem, z którym nieraz rozmawiałem o sprawach bezpieczeństwa miasta. To zapewne zaszczyt było być królewskim championem, jakim ja byłem.

Król powstał z tronu i zszedł po paru stopniach do mnie, aby uściskać z trudem przybyłego dowódcę. Wyglądało na to, jakby zamierzał mi zlecić jakieś zadanie, tak czule się ze mną witał. Powiedział, bym udał się z nim do pałacowych ogrodów. Przeszliśmy przez kilka izb i król otworzył drewniane drzwi, prowadzące na krużganki.

“  
- *Dawno minęły  
czasy pokoju... O  
tak. To był znak.*

Władca o czarnych włosach i brodzie, ubrany w czerwono-fioletową koszulę ze złotymi zdobieniami i z nałożoną złotą koroną, powiedział do mnie twardym, chropowatym, a zarazem smutnym głosem...

- *Dawno minęły czasy pokoju... O tak. To był znak. Coś się złego święci. Prędko ruszyłem pamięcią, gdzie to ostatnio toczyły się moje ostatnie boje, że pokój został nagle przerwany, jednak na nic nie mogłem wpaść. Liczne rośliny i kompozycje kwiatów wyglądały tak imponująco, gdy przechadzaliśmy się po alejkach, że trudno było mi zebrać myśli. Król usiadł w cieniu pod starym dębem i kontynuował swoje słowa:*

- *Nieszczęście nawiedziło moje królestwo, sprowadzając na nie okrutne wojny. -*

spoglądał tak na mnie z nieszczęsną miną i zaniechałem jakiegokolwiek przerwania mu.  
– *Nawet następca tronu, odważył się podnieść na mnie rękę...*

Tymi słowy wskazał na okno do jednej z komnat na wyższych poziomach zamku. Najwyraźniej tam właśnie niegdyś mieszkał słynny książę.

– *Wróg w podstępny sposób przeszedł w posiadanie planów naszych twierdz obronnych* – dodał nagle.

Aż mnie zmroziło w środku, ażeby sam książę okazał się takim haniebnym szelmą. Woląłem nie myśleć teraz o tym, co może się stać przez kradzież takiej rzeczy. Może teraz spokojnie dojść do wojny... Ba! Na pewno dojdzie. A tyle wkładałem starań w utrzymanie jako takiego pokoju w naszym kraju. Król mówił dalej:

– *Jeśli zostaniemy pokonani, królestwo popadnie w chaos.*

“

*Jeśli zostaniemy  
pokonani, królestwo  
popadnie w chaos.*

---

Gdy jeszcze przemawiał, wyjął zza pasa pergamin i rozłożył go na trawie. Obaj wpatrywaliśmy się teraz w różne linie, znaki i napisy zakreślone czarnym piórem. Była to dosyć szczegółowa mapa granic państwa. Najważniejsze fortece zostały zaznaczone czerwonym kolorem i przekreślone. Czyżbyśmy te właśnie twierdze stracili? Na to wyglądało... Nie wyobrażam sobie, jakbym mógł je z powrotem odzyskać, nawet w

snach.

Władca spojrział na mnie ponownie z lekkim uśmiechem i położył mi rękę na ramieniu

– *Teraz nasz los spoczywa w rękach mego wiernego dowódcy* – rzekł.

Chciałem się z początku pełen ironii zaśmiać. Ale jednak woląłem się skupić nad tym, co zrobić, by odbić zamki na granicach. Jeżeli tego nie zrobię, wróg będzie podbijać wsie naszych poddanych. Do tego nie można absolutnie dopuścić, zatem muszę się wziąć w karby. Czeka mnie prawdziwie trudne zadanie...

Król, widząc mą posmutniałą minę, postanowił dać mi nadzieję. Rozumiał zapewne to, co ja: że muszę ponownie pchać się na wojnę, ale czułem że po dokonaniu tego, wszystko się dobrze ułoży, a ja sam dostanę solidne honorarium. Ustatkuję się może w stolicy... szybko mnie z tych rozmyślań wyrwały słowa przyjaciela.  
– *Może uda Ci się jeszcze odwrócić los* – władca wstał, by zostawić mnie samego w rozmyślaniach – i poskromić mego wyrodnego syna.

Siedziałem tak na kamieniu nieopodal zamku, dokładnie tam, gdzie wpatrywałem się przed wizytą u króla. Koń dreptał sobie w miejscu, a ja musiałem szybko coś postanowić. Nie mógłbym zawieść władcy, przyjaciela. Ten cholerny zdrajca wykradł najważniejsze mapy – plany twierdz. Trzeba teraz spojrzeć na nie oczami wroga i nie mając zbyt dużego pojęcia o tych budowlach i ich fortyfikacjach. Po prostu będzie to podbój...

Autor: **Khelben**

Masz jakieś spostrzeżenia? Opinie? Podziel się z nami! Odwiedź nasze Forum w dziale „Działalność Fanów”. Adres: <http://www.knights.szcztab.com/forum>.

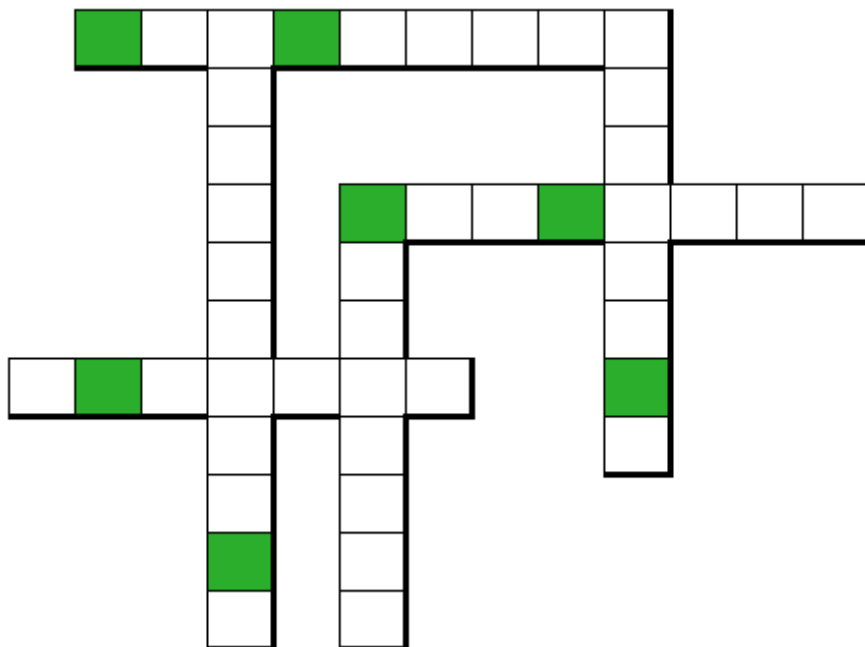




## Krzyżówka

Na zakończenie proponujemy rozkosze łamania głowy – wszak każdy rycerz dbać musi i o to, co pod przyłbicą ma :-)! Rozwiązywanie będzie z pewnością wygodniejsze, gdy wydrukujesz tę stronę. Możesz to szybko zrobić, klikając menu „plik” -> „drukuj” lub „file” -> „print”. Jeśli rozwiążesz krzyżówkę, możesz przesłać jej rozwiązanie (wszystkie hasła składowe oraz hasło końcowe ułożone z kolorowych pól) pod adresem: [webmaster@knights.sztab.com](mailto:webmaster@knights.sztab.com), w temacie wpisując „krzyżówka”. Gdy będzie ono poprawne, prześlemy Ci w nagrodę mały upominek – tapetę [knights.sztab.com](http://knights.sztab.com). Rozwiązanie tej krzyżówki podamy w następnym numerze „Biuletynu [knights.sztab.com](http://knights.sztab.com)”. Miłego rozwiązywania!

### Jednostki militarne w „Knights and Merchants”



Do powyższej krzyżówki należy wpisać nazwy jednostek militarnych z gry „Knights and Merchants”, szkolonych zarówno w warowni (3 jednostki), jak i w ratuszu (3 jednostki). Po wpisaniu wszystkich wyrazów, z liter w zielonych polach należy ułożyć nazwę jeszcze jednej jednostki.

Biuletyn [knights.sztab.com](http://knights.sztab.com) jest wydawany przez webmasterów strony [www.knights.sztab.com](http://www.knights.sztab.com). Jakiegokolwiek przedrukowywanie i wykorzystywanie zamieszczonych tekstów i grafiki bez wiedzy i zgody wydawcy jest zabronione. W razie pytań proszę pisać: [webmaster@knights.sztab.com](mailto:webmaster@knights.sztab.com).

