Przewodnik po Labiryntach Groźby:
Przewodnik po *NetHacku* 3.2

Eric S. Raymond
(Znacznie poprawiony i rozszerzony dla wersji 3.0 przez Mike'a Threepointa)

April 3, 1995

1 Wstęp

Wyczerpawszy swoje własne mizerne zasoby finansowe, a także zasoby swoich rodziców, odkryłeś że musisz zakończyć swoją formalną edukację. Twój brak doświadczenia i zdolności pozostawia cię w oczekiwaniu całkiem ponurej przyszłości. Mógłbyś poszukać jakiegoś niewdzięcznego zawodu i mieć nadzieję że spiszesz się na tyle dobrze że zostaniesz zauważony i być może urośniesz w odpowiedzialność aż będziesz zarabiać dość pieniędzy aby czuć się wygodnie. Albo mógłbyś wyprawić się w świat i zarabiać na życie snuciem planów, kradzieżą, udziałem w krucjatach, czy po prostu zabijaniem, dla złota. Mimo obiekcji swojego miejscowego mistrza cechowego, wybrałeś podążanie szlakiem przygody. Przecież kiedy podróżnicy wracali tą drogą, zwykle wyglądali na zamożniejszych niż kiedy przechodzili tamtędy po raz pierwszy. A kto powie że ci którzy nie wrócili nie udali się w dalszą drogę?

Rozpytując się wokoło usłyszałeś o pewnym świecidełku, nazywanym przez niektórych Amuletem Yendoru, które, jeśli potrafisz je znaleźć, przyniesie ci wielkie bogactwo. Jedna z legend które ci opowiadano wspominała nawet że ten kto odnajdzie Amulet zostanie obdarowany przez bogów nieśmiertelnością. Amulet znajduje się podobno gdzieś za Doliną Gehenny, głęboko w Labiryntach Groźby. Zdecydowałeś że nawet jeśli pogłoski o mocach amuletu są nieprawdziwe, i nawet jeśli nie uleczy on zwykłych zaraz, powinieneś przynajmniej być w stanie sprzedać opowieści o swojej przygodzie miejscowym bardom, za okrągłą sumkę. Ostatnią noc spędzasz umacniając się w miejscowej gospodzie, popadając w coraz to większą depresję na widok jak stawki twojego sukcesu spadają coraz niżej i niżej. Rankiem budzisz się, zbierasz do kupy swoje rzeczy, i wyruszasz ku przygodzie ...

Twoje zdolności i silne punkty w radzeniu sobie z niebezpieczeństwami przygody będą się różnić w zależności od twojego pochodzenia i wyszkolenia.

Archeolodzy rozumieją całkiem dobrze podziemia; umożliwia im to szybkie poruszanie się i zakradanie się ku lochowym potworkom. Zaczynają wyposażeni w narzędzia odpowiednie dla wyprawy naukowej.

Barbarzyńcy są wojownikami z odległych ziem, zaprawionymi w boju. Zaczynają swoją misję z niczym prócz niezwykłej siły, wiernej zbroi i wielkiego dwuręcznego miecza.

Jaskiniowcy i **Jaskiniowiczki** Zaczynają z niezwykłą siłą, lecz, niestety, z neolitycznymi broňmi.

Elfy są zręczne, szybkie i mają wyostrzone zmysły; bardzo niewiele z tego co się dzieje dokoła umknie uwadze elfa. Jakość elfickiego rzemiosła często daje im przewagę w broni i zbrojach.

Lekarze znają się na medycynie i aptekarstwie. Znają zioła i proste leki które potrafią przywrócić witalność, złagodzić ból, znieczulić, i zneutralizować truciznę; swoimi instrumentami potrafią zgadnąć stan zdrowia czy choroby dowolnej istoty. Ich praktyka lekarska daje im całkiem rozsądne sumy pieniędzy, z którymi wkraczają do podziemi.

Rycerze odróżniają się od zwykłych zabijaków przywiązaniem do ideałów rycerstwa i niezrównaną wyśmienitością ich zbroi.

Kapłani i **Kapłanki** to klerycy-wojownicy, krucjanci szerzący sprawę prawości bronią, zbroją i sztukami taumaturgicznymi. Ich zdolność komunikowania się z bóstwami poprzez modlitwę często wyrywa ich z niebezpieczeństwa; lecz może ich także w nie wpakować.

Złodzieje są zręczni i skryci, znają się na zamkach, pułapkach i truciznach. Ich przewaga leży w zaskoczeniu, które stosują ze znacznym efektem.

Samuraje są elitarnymi wojownikami feudalnego Nipponu. Są lekko opancerzeni i szybcy, dzierżą zaś *dai-sho*, dwa miecze zabójczej sprawności.

Turyści zaczynają z mnóstwem złota (nadaje się do kupowania w sklepie), kartą kredytową, masą jedzenia, niektórymi mapami, oraz drogim aparatem fotograficznym. Większość potworów nie lubi fotografowania.

Walkirie to twarde kobiety-wojowniczki. Wyrastanie w surowych krajach północy czyni je silnymi, przyzwyczaja do ekstremalnego zimna i zaszczepia w nich skrytość i przebiegłość.

Czarownicy zaczynają ze znajomością magii, wyborem magicznych przedmiotów i szczególnym zamiłowaniem do czarnoksięstwa. Chociaż z pozoru słabi i na pierwszy rzut oka łatwi do pokonania, doświadczony Czarownik to śmiertelny przeciwnik.

Wyruszasz w kierunku podziemi i po kilku dniach podróży bez wydarzeń widzisz stare ruiny które znaczą wejście do Labiryntów Groźby. Jest późno w nocy, rozbijasz więc obóz przy wejściu i spędzasz noc śpiąc pod gołym niebem. Rankiem gromadzisz swoje wyposażenie, jesz swój ostatni posiłek na zewnątrz, i wkraczasz do podziemi.

2 Co tu się dzieje?

Zacząłeś właśnie grać w *NetHacka*. Twoim celem jest zgarnięcie jak największej ilości skarbów, odnalezienie Amuletu Yendoru, i ujście z Labiryntów Groźby z życiem. Na ekranie przechowywana jest mapa tego gdzie już byłeś i co widziałeś na obecnym poziomie lochów; w miarę jak odkrywasz dany poziom, pojawia się on na ekranie przed tobą.

Kiedy pojawił się *rogue*, praprzodek *NetHacka*, jego interfejs ekranowy był niemal unikatowy wśród komputerowych gier fantasy. Od tego czasu, ów interfejs stał się normą raczej niż wyjątkiem; *NetHack* kontynuuje ową chlubną tradycję. W odróżnieniu od tekstowych gier przygodowych które przyjmują komendy wyrażone pseudoangielskimi zdaniami, komendy *Nethacka* składają się wszystkie z jednego lub dwóch naciśnięć klawiszy, a rezultaty wyświetlane są graficznie na ekranie. Zaleca się minimalną wielkość ekranu 24 linii na 80 kolumn; jeśli ekran jest większy, na mapę zostanie przeznaczony tylko obszar 21×80 znaków.

NetHack tworzy nowe podziemia za każdym razem kiedy w niego grasz; nawet sami autorzy ciągle znajdują go rozrywkową i wciągającą grą, mimo że wygrali już kilkanaście razy.

3 Co znaczą te wszystkie rzeczy na ekranie?

NetHack oferuje szereg opcji ekranowych. Opcje dostępne tobie będą się różnić z wersji na jedną platformę na inną, zależnie od zdolności twojego sprzętu i programów, i tego czy włączono różne opcje kompilacji przy tworzeniu twojego pliku wykonywalnego. Trzy możliwe opcje wyświetlania to: monochromatyczny interfejs znakowy, kolorowy interfejs znakowy, oraz interfejs graficzny używający małych obrazków zwanych kafelkami. Dwa interfejsy znakowe pozwalają na podstawienie fontów z innymi znakami, ale domyślne ustawienia używają standardowych znaków ASCII dla przedstawiania wszystkiego. Nie ma różnicy pomiędzy różnymi opcjami wyświetlania odnośnie samej gry. Ponieważ nie jesteśmy w stanie oddać kafelków ani kolorów w tym przewodniku, i ponieważ jest on wspólny dla wszystkich platform, użyjemy domyślnych znaków ASCII z interfejsu monochromatycznego mówiąc o rzeczach które możesz zobaczyć na ekranie w trakcie gry. Aby zrozumieć co się dzieje w *NetHacku*, musisz najpierw zrozumieć co *NetHack* robi z ekranem. Ekran *NetHacka* zastępuje opisy w rodzaju „You see ...” przygodówek tekstowych. Rysunek 1 to przykład tego jak może wyglądać ekran z *NetHacka*

```
The bat bites!

          ------
          |....|    ----------
          |.<..|####...@...$.|
          |....-#   |...B....+
          |....|    |.d......|
          ------    -------|--



Player the Rambler        St:12 Dx:7 Co:18 In:11 Wi:9 Ch:15  Neutral
Dlvl:1  $:0  HP:9(12) Pw:3(3) AC:10 Exp:1/19 T:257 Weak
```

Rysunek 1

Linie stanu (na dole)

Dolne dwie linie ekranu zawierają różne tajemnicze informacje opisujące twój obecny stan. Jeśli któraś z linii stanie się dłuższa niż szerokość ekranu, możesz jej nie zobaczyć w całości. Oto wyjaśnienie co oznaczają różne linie stanu (przez swoją konfigurację możesz nie mieć wszystkich elementów linii wymienionych poniżej):

Ranga Imię twojego bohatera i ranga zawodowa (oparta na poziomie doświadczenia, patrz niżej).

Siła Miara siły twojego bohatera, jednego z twoich sześciu podstawowych atrybutów. Twoje atrybuty mogą się zawierać w przedziale od 3 do 18 włącznie (czasami możesz dostać supersiłę w formie 18/xx). Im wyższa twoja siła, tym jesteś silniejszy. Siła wpływa na to jak skutecznie wykonujesz czynności fizyczne, ile obrażeń zadajesz w walce, i ile łupu potrafisz unieść.

Zręczność Zręczność wpływa na twoje szanse zadania ciosu w walce, uniknięcia pułapek, i innych czynności wymagających sprawności i manipulowania rzeczami.

Budowa Budowa wpływa na twoją zdolność wylizywania się z ran lub innych urazów fizycznych.

Inteligencja Inteligencja wpływa na twoją zdolność rzucania czarów i czytania ksiąg.

Mądrość Mądrość pochodzi z praktycznego doświadczenia (zwłaszcza gdy zajmujesz się magią). Wpływa ona na twoją energię magiczną.

Charyzma Charyzma wpływa na zachowanie się różnych stworzeń wobec ciebie. W szczególności, może ona wpłynąć na ceny które ofiarują ci sklepikarze.

Nastawienie *Prawe*, *Neutralne* lub *Chaotyczne*. Zasadniczo, prawe oznacza dobre, a chaotyczne złe. Twoje nastawienie wpływa na to jak reagują wobec ciebie inne potwory. Potwory takiego samego nastawienia będą bardziej prawdopodobnie nieagresywne, podczas gdy te przeciwnego nastawienia będą bardziej prawdopodobnie urażone twoją obecnością.

Poziom lochów Jak głęboko jesteś w lochach. Zaczynasz na poziomie pierwszym, a liczba ta zwiększa się gdy wkraczasz głębie w lochy. Niektóre poziomy są specjalne; identyfikuje je nazwa, nie numer. Amulet Yendoru jest podobno gdzieś poniżej dwudziestego poziomu.

Złoto Liczba sztuk złota które niesiesz na wierzchu. Złoto ukryte w pojemnikach nie jest wliczane.

Punkty Żywotności Twoje bieżące i maksymalne punkty żywotności. Punkty żywotności wskazują ile

	obrażeń możesz otrzymać zanim umrzesz. Im więcej ciosów otrzymujesz w walce, tym niżej spadają. Możesz odzyskać punkty żywotności poprzez odpoczynek, albo używając pewnych magicznych przedmiotów i czarów. Liczba w nawiasach to maksymalny poziom jaki osiągnąć mogą twoje punkty żywotności.
Moc	Punkty czarów. Mówią ci ile mistycznej energii, (*mana*) posiadasz na rzucanie czarów. Tu także odpoczynek zregeneruje dostępną sumę.
Klasa zbroi	Miara tego jak efektywnie twoja zbroja blokuje ciosy nieprzyjaznych stworzeń. Im niższa liczba, tym bardziej efektywną jest zbroja; całkiem możliwym jest klasa zbroi ujemna.
Doświadczenie	Twój bieżący poziom doświadczenia i punkty doświadczenia. W miarę postępu przygody zdobywasz punkty doświadczeń. Po uzyskaniu pewnych ich sum, zdobywasz poziom doświadczenia. Im bardziej jesteś doświadczony, tym lepiej walczysz i opierasz się atakom magicznym. W wielu systemach pokazywany jest tylko poziom doświadczenia.
Czas	Liczba tur jakie już upłynęły, wyświetlana jeśli ustawiłeś opcję *time*.
Poziom głodu	Bieżący poziom głodu, od *Satiated* do *Fainting*. Jeśli poziom głodu jest normalny, nie jest wyświetlany. Obok poziomu głodu mogą się pojawić dodatkowe flagi: *Conf* kiedy jesteś w konfuzji, *FoodPois* or *Ill* gdy jesteś [zatruty lub] chory, *Blind* kiedy nie widzisz, *Stun* gdy jesteś ogłuszony, i *Hallu* kiedy masz halucynacje.

Linia komunikatów (na górze)

Górna linia ekranu zarezerwowana jest dla komunikatów które opisują to czego nie można przedstawić na ekranie. Jeśli widzisz w górnej linii „`-More-`” znaczy to że *NetHack* ma jeszcze jakieś komunikaty do wyświetlenia, ale chce się upewnić że przeczytałeś ten wcześniejszy. Aby przeczytać następny komunikat, naciśnij spację.

Mapa (reszta ekranu)

Resztę ekranu zajmuje mapa poziomu - tak jak go dotąd zwiedziłeś. Każdy symbol na ekranie coś oznacza. Możesz ustawić różne opcje graficzne aby zmienić niektóre z symboli których używa gra; w przeciwnym razie, użyte zostaną symbole domyślne. Oto lista tego co oznaczają domyślne symbole:

`- i |`	Ściany pomieszczenia, albo otwarte drzwi.
`.`	Podłoga pomieszczenia, lód, albo wyjście bez drzwi.
`#`	Korytarz, albo zlew kuchenny (jeśli w twoich lochach są zlewy), albo most zwodzony.
`<`	Schody na poprzedni poziom.
`>`	Schody na następny poziom.
`+`	Zamknięte drzwi, albo księga czarów z czarem którego możesz się nauczyć.
`@`	Człowiek (zwykle ty).
`$`	Kupka złota.
`^`	Pułapka (po wykryciu)
`)`	Broń.
`[`	Część zbroi.
`%`	Coś do jedzenia (niekoniecznie zdrowego).
`?`	Zwój.
`/`	Różdżka.
`=`	Pierścień

! Napój.

(Użyteczny przedmiot (kilof, klucz, lampa ...).

" Amulet (albo pajęczyna).

* Klejnot albo kamień (może szlachetny, może bezwartościowy).

` Głaz albo statua.

0 Żelazna kula.

_ Ołtarz, albo żelazny łańcuch.

{ Jeziorko wody, fosa, albo jeziorko lawy.

{ Fontanna.

\ Wystawny tron.

a-zA-Z i inne symbole Litery i niektóre inne symbole przedstawiają rozmaitych mieszkańców Labiryntów Groźby. Uważaj, mogą być oni niemili i podstępni. Czasami jednak potrafią pomóc.
Nie musisz uczyć się na pamięć wszystkich tych symboli; możesz zapytać grę co oznacza dany symbol komendą '/' (patrz sekcja Komendy po więcej informacji).

4 Komendy

Komendy uruchamiane są wpisaniem jednego lub dwóch znaków. Niektóre komendy, jak „search" nie wymagają podania więcej informacji. Inne komendy mogą wymagać owej dodatkowej informacji, na przykład kierunku, albo przedmiotu do użycia. Dla tych komend które wymagają dodatkowej informacji, *NetHack* wyświetli bądź to wybieralne menu, albo linię ze znakiem zachęty, żądając informacji. To co zostanie ci zaprezentowane zależeć będzie głównie od tego jak ustawiłeś opcję '*menustyle*'.

Na przykład, typowe pytanie w formie „What do you want to use? [a-zA-Z ?*]", prosi się o wybranie przedmiotu który niesiesz. Tutaj „a-zA-Z" to litery w ekwipunku odpowiadające twoim mozliwym wyborom. Wpisanie '?' podaje ci listę ekwipunku tych przedmiotów [których możesz użyć w danej chwili], tak abyś mógł zobaczyć do czego odnosi się każda z liter. W tym przykładzie znajduje się tam również '*' oznaczające możliwość wyboru przedmiotu którego nie ma na liście, jeśli chciałbyś użyć czegoś niespodziewanego. Wpisanie '*' wypisuje całą zawartość ekwipunku, tak że możesz zobaczyć litery każdego przedmiotu jaki niesiesz. W końcu, jeśli się rozmyśliłeś i zdecydowałeś że wcale nie chcesz wykonywać tej komendy, możesz nacisnąć klawisz 'ESC' aby ją przerwać.

Przed większością komend możesz wstawić liczbę, aby powtórzyć je taką ilość razy; na przykład, „10s", szukać będzie dziesięć razy. Jeśli ustawiłeś opcję *number_pad*, musisz napisać 'n', aby poprzedzić liczbę, tak więc powyższy przykład brzmiałby „n10s". Komendy dla których powtórzenie nie ma sensu ignorują to. Dodatkowo, prefiksem poprzedzić można komendy ruchu, dla większej kontroli (patrz niżej). Aby usunąć liczbę lub prefiks, naciśnij klawisz 'ESC'.

Lista komend jest raczej długa, ale w czasie gry można ją zawsze przeczytać komendą '?', która wywołuje menu pomocnych komend. Oto te komendy, dla twojej wygody:

? Menu pomocy: wyświetla jeden z kilku dostępnych tekstów pomocy.

/ Mówi co reprezentuje symbol. Możesz wybrać wskazanie miejsca [na mapie] albo wpisać symbol (albo nawet całe słowo) które ma zostać zdefiniowane. Jeśli ustawiono opcję *help*, a *NetHack* ma jakąś specjalną informację o przedmiocie lub potworze na który spojrzałeś, zostaniesz zapytany czy chcesz „More info?".
Jeśli wyłączono opcję *help*, otrzymasz ową specjalną informację tylko kiedy wyraźnie o nią poprosisz, wpisując nazwę przedmiotu lub potwora.

& Mówi co robi dana komenda.

< Idź w górę po schodach na poprzedni poziom (jeśli jesteś na schodach).

> Idź w dół po schodach na następny poziom (jeśli jesteś na schodach).

[yuhjklbn] Idź jeden krok w podanym kierunku (zobacz rys. 2). Jeśli znajduje się tam potwór, zaczniesz z nim walczyć. Tylko te jednokrokowe komendy sprawiają że wdajesz się w walkę; pozostałe (poniższe) są 'bezpieczne'.

```
y  k  u            7  8  9
 \ | /              \ | /
h- . -l            4- . -6
 / | \              / | \
b  j  n            1  2  3
```

(jeśli ustawiono *number_pad*)

Rysunek 2

[YUHJKLBN] Idź w tym kierunku aż trafisz na ścianę, albo wpadniesz na coś.

m[yuhjklbn] Prefiks: Idź bez podnoszenia przedmiotów.

M[yuhjklbn] Prefiks: Idź na większą odległość, bez podnoszenia.

g[yuhjklbn] Prefiks: Idź aż znajdziesz coś interesującego.

G[yuhjklbn] or <CONTROL->[yuhjklbn] Prefiks: Tak samo jak 'g', ale rozgałęzienia korytarzy nie są uważane za interesujące.

. Odpoczywaj, nic nie rób przez turę

a Zastosuj (apply) narzędzie (kilof, klucz, lampę …).

A Zdejmij wszystką zbroję. Użyj 'T' (take off) aby zdjąć tylko część zbroi.

^A Ponownie wykonaj poprzednią komendę.

c Zamknij drzwi.

C Nazwij (call) pojedynczego potwora.

^C Ostatnia deska ratunku. Wyjdź z gry.

d Upuść (drop) coś.
d7a – upuść siedem przedmiotów oznaczonych przez *a*.

D Upuść wiele rzeczy. W odpowiedzi na pytanie „What kinds of things do you want to drop? [!%= au]" powinieneś wpisać zero lub więcej symboli przedmiotów, być może z 'a' i/lub 'u' na końcu.
Da – upuść wszystko, bez pytania o potwierdzenia.
Du – upuść tylko niezapłacone rzeczy (w sklepie).
D%u – upuść tylko niezapłacone jedzenie.

^D Kopnij coś (zwykle drzwi).

e Zjedz coś.

E Napisz coś na podłodze. Napisanie słowa „Elbereth" spowoduje że większość potworów nie będzie cię atakowała wręcz (ale jeśli ty sam zaatakujesz, zetrzesz napis); jest to często przydatne dla dania sobie chwili odpoczynku. (Tą opcję można wykompilować z gry, tak więc twoja wersja niekoniecznie musi ją mieć.)
E- – pisz w kurzu palcami.

i Wypisz ekwipunek (wszystko co niesiesz).

I Wypisz wybrane części ekwipunku.
I* – wypisz wszystkie klejnoty w ekwipunku;
Iu – wypisz wszystkie niezapłacone rzeczy;
Ix – wypisz wszystkie zużyte rzeczy w rachunku sklepowym;
I$ – policz pieniądze.

o Otwórz drzwi.

O Ustaw opcje. Zostaniesz poproszony o wprowadzenie linii opcji. Jeśli wprowadzisz linię pustą, przedstawione zostaną bieżące opcje. Wpisanie '`?`' poda ci wyjaśnienie poszczególnych opcji. W przeciwnym razie, powinieneś podać listę opcji oddzielonych przecinkami. Dostępne opcje podane są w dalszym ciągu tego Przewodnika. Opcje ustawia się zwykle przed grą, nie komendą '`O`'; patrz sekcję o opcjach, poniżej.

`p` Zapłać rachunek sklepowy.

`P` Załóż pierścień albo inne akcesorium (amulet, przepaskę).

`^P` Powtórz poprzedni komunikat (kolejne `^P` powtarzają wcześniejsze komunikaty).

`q` łyknij (quaff) napój.

`Q` Wyjdź z gry.

`r` Przeczytaj zwój albo księgę czarów.

`R` Zdejmij akcesorium (pierścień, amulet itd.)

`^R` Odśwież ekran.

`s` Szukaj ukrytych drzwi i pułapek dokoła ciebie. Zwykle na znalezienie czegoś potrzeba parunastu prób.

`S` Zapisz grę. Zostanie ona odtworzona automatycznie przy następnym uruchomieniu.

`t` Rzuć przedmiotem, albo strzel pociskiem.

`T` Zdejmij zbroję.

`^T` Teleportuj się, jeśli masz taką zdolność.

`v` Wypisz number wersji.

`V` Wyświetl tekst o historii gry.

`w` Dzierż (wield) broń.
`w-` – dzierż nic, używaj gołych rąk.

`W` Załóż zbroję.

`x` Wypisz czary które znasz (to samo co '`+`').

`X` Wejdź do trybu explore.

`z` Strzel (zap) z różdżki.

`Z` Rzuć (Zap) czar.

`^Z` Zawieś działanie gry (tylko wersje UNIXa z kontrolą zadań).

`:` Popatrz co tu jest [tzn. na polu na którym stoisz]

`;` Pokaż jakiemu rodzajowi rzeczy odpowiada symbol który widzisz.

`,` Podnieś coś.

`@` Włącz/wyłącz opcję *autopickup*.

`^` Zapytaj o rodzaj pułapki jaką ostatnio znalazłeś.

`)` Powiedz jaką dzierżysz broń.

`[` Powiedz jaką masz na sobie zbroję.

`=` Powiedz jakie masz na sobie pierścienie.

`"` Powiedz jaki masz na sobie amulet.

`(` Powiedz jakie masz przy sobie narzędzia.

`$` Policz swoje złoto.

`+` Wypisz czary które znasz (to samo co '`x`').

`\` Pokaż jakie rodzaje przedmiotów odkryłeś.

`!` Wyjdź do shella.

`#` Wykonaj polecenie rozszerzone. Jak widać, autorzy *NetHacka* zużyli wszystkie litery, tak więc jest to sposób na wprowadzenie mniej użytecznych komend, albo komend używanych w określonych warunkach. Możesz otrzymać ich listę wpisując '`?c`'. To jakie komendy są dostępne zależy od tego z jakimi opcjami skompilowano grę.

Jeśli twoja klawiatura ma klawisz Meta (który, kiedy się go naciśnie razem z innym klawiszem, modyfikuje go ustawiając bit 'meta' (ósmy, albo 'wysoki'), możesz wywołać komendy rozszerzone naciskając go razem z pierwszą literą komendy. W *NetHacku* na *OS/2, PC* i *ST* można do tego celu używać klawisza 'Alt'; na Amidze ustaw altmeta, aby zemulować to zachowanie.

`M-a`	Dopasuj (adjust) litery w ekwipunku (najpożyteczniejsza przy włączonej opcji *fixinv*).
`M-c`	Rozmawiaj (chat) z kimś [w grze oczywiście, nie po sieci :-)]
`M-d`	Umaczaj (dip) przedmiot w czymś.
`M-f`	Wyważ (force) zamek.
`M-i`	Przywołaj (invoke) specjalne moce przedmiotu.
`M-j`	Skocz (jump) do innego miejsca [jeśli masz taką zdolność].
`M-l`	Ograb (loot) pudło na podłodze.
`M-m`	(monster) Użyj specjalnych zdolności potwora [jeśli nim jesteś, oczywiście].
`M-n`	Nazwij (name) przedmiot albo rodzaj przedmiotów.
`M-o`	Złóż ofiarę (offer) bogu.
`M-p`	Pomódl się (pray) do boga o pomoc.
`M-r`	Potrzyj (rub) lampę.
`M-s`	Usiądź (sit).
`M-t`	Odwracaj (turn) niemartwych [jeśli masz taką zdolność]
`M-u`	Usuń pułapkę (untrap) z czegoś (podłogi, drzwi lub skrzyni).
`M-v`	(version) Wypisz opcje użyte przy kompilacji dla tej wersji *NetHacka*.
`M-w`	Wytrzyj (wipe) twarz.

Jeśli włączono opcję *number_pad*, dostępnych jest kilka dodatkowych liter na komendy:

`j`	Tak jak „`#jump`" albo „`M-j`".
`k`	Tak jak '`^D`'.
`l`	Tak jak „`#loot`" albo „`M-l`".
`N`	Tak jak „`#name`" albo „`M-N`".
`u`	Tak jak „`#untrap`" albo „`M-u`".

5 Pomieszczenia i korytarze

Pomieszczenia i korytarze w lochach są albo oświetlone, albo ciemne. Wyświetlane są wszystkie oświetlone obszary w zasięgu twojej linii wzroku; ciemne obszary są wyświetlane tylko na odległość jednego pola. Ściany i korytarze pozostają na mapie po odkryciu.

Ukryte korytarze są niewidoczne, możesz je odnaleźc używając komendy `s`' (search).

Wejścia/wyjścia

Wejścia/wyjścia łączą pomieszczenia i korytarze. Niektóre wejścia nie mają drzwi; możesz przez nie swobodnie przejść. Niektóre mają drzwi, które mogą być otwarte, zamknięte, albo zakluczone. Aby otworzyć zamknięte drzwi użyj komendy '`o`' (open); aby na nowo je zamknąć, komendy '`c`' (close).

Przez zakluczone drzwi możesz się przedostać używając narzędzia do otwarcia zamka komendą '`a`' (apply), albo kopiąc w nie komendą '`^D`' (kick).

W otwarte drzwi nie można wejść po przekątnej; musisz stać na wprost nich, poziomo lub pionowo. Wejścia bez drzwi nie są w ten sposób ograniczone.

Drzwi mogą pomóc w powstrzymaniu potworów. Większość potworów nie potrafi otwierać drzwi, chociaż kilka z nich nie potrzebuje (np. duchy potrafią przechodzić przez drzwi).

Ukryte drzwi są niewidoczne. Możesz je znaleźć komendą '`s`' (search). Po znalezieniu zachowują się tak samo jak normalne drzwi.

Pułapki ('^')

Po lochach porozrzucane są pułapki, mające usidlić nieostrożnego odkrywcę. Na przykład możesz wpaść do dołu i przez kilka tur próbować się z niego wydostać. Pułapek nie widać na mapie aż uruchomisz je wchodząc na nie, zobaczysz jak coś w nie wpada, albo odkryjesz je komendą '`s`' (search). Potwory także mogą paść ofiarą pułapek, co może być użyteczną strategią obronną.

6 Potwory

Potwory których nie możesz zobaczyć nie są wyświetlane na ekranie. Uważaj! Możesz się czasem na jakiegoś natknąć w ciemnym miejscu. Pewne magiczne przedmioty mogą pomóc ci je odnaleźć zanim one odnajdą ciebie (co niektóre z nich potrafią bardzo dobrze).

Walka

Jeśli widzisz potwora i chcesz z nim walczyć, po prostu spróbuj na niego wejść. Wiele potworów będzie pilnowało własnego nosa, chyba że je zaatakujesz. Część z nich jest bardzo niebezpieczna gdy się je rozgniewa. Pamiętaj: ostrożność popłaca.

Twój zwierzak

Zaczynasz grę z małym pieskiem ('`d`'), albo kotkiem ('`f`'), który chodzi za tobą po lochach i walczy z potworami razem z tobą. Tak jak ty, potrzebuje on jedzenia aby przeżyć. Karmi się przeważnie świeżą padliną i innymi strawami. Jeśli martwisz się o niego albo chcesz go wytrenować, możesz też sam go karmić, rzucając mu jedzenie. Odpowiednio wytresowany zwierzak może być w niektórych sytuacjach bardzo pożyteczny.

Twój zwierzak także zdobywa doświadczenia zabijając potwory, i może z czasem urosnąć, zdobywając punkty żywotności i zadając więcej obrażeń. Z początku może on nawet lepszy w zabijaniu od ciebie, co sprawia że zwierzaki są przydatne postaciom na niskich poziomach.

Twój zwierzak pójdzie za tobą w górę lub dół po schodach jeśli jest tuż obok ciebie kiedy się przemieszczasz. W przeciwnym razie zabłąka się i może zdziczeć.

Poziomy z duchami

Możesz też spotkać cienie i zwłoki innych podróżników (bądź też nawet własne poprzednie wcielenia!) i ich ekwipunek. Duchy ciężko zabić, ale łatwo ich uniknąć, ponieważ są wolne i zadają niewielkie obrażenia. Możesz splądrować inwentarz nieboszczyka; uważaj, przeważnie będzie on przeklęty. Uważaj też na to co zabiło poprzedniego gracza; pewnie ciągle czatuje gdzieś w pobliżu, chełpiąc się swoją ostatnią wygraną.

7 Przedmioty

Gdy znajdziesz coś w lochach, zwykle chcesz to podnieść. W *NetHacku* odbywa się to automatycznie poprzez wejście na przedmiot (chyba że wyłączysz opcję *autopickup* - patrz niżej), lub poruszasz się z użyciem prefiksu '`m`' - patrz wyżej, lub wreszcie ręcznie, komendą '`,`'. Jeśli niesiesz zbyt dużo rzeczy, *NetHack* powie ci o tym i nie będziesz mógł podnieść niczego więcej. W przeciwnym razie, doda przedmiot(y) do twojego plecaka i powie ci co właśnie podniosłeś.

Gdy podnosisz przedmiot, przypisywana mu jest litera w ekwipunku. Wiele komend operujących na przedmiotach musi zapytać cię [o nie] celem dowiedzenia się którego przedmiotu chcesz użyć. Gdy *NetHack* prosi cię o wybranie konkretnego przedmiotu który niesiesz, zwykle podaje ci listę liter ekwipunku (patrz Komendy, wyżej).

Niektóre przedmioty, takie jak bronie, są łatwo rozróżnialne. Inne, jak napoje i zwoje, otrzymują opisy które różnią się w zależności od typu. W ciągu jednej gry, dwa obiekty o tym samym opisie są tego samego typu. Opisy jednak będą się różniły z gry na grę.

Gdy używasz któregoś z tych przedmiotów, jeśli jego efekt jest oczywisty, *NetHack* będzie pamiętać co to jest za ciebie. Jeśli efekt nie jest tak od razu oczywisty, zostaniesz zapytany jak chcesz nazwać ten typ przedmiotów, aby rozpoznawać je później. Możesz także użyć do tego celu komendy „`#name`” w każdym momencie gry, aby nazwać przedmioty danego rodzaju, albo po prostu jeden indywidualny przedmiot.

Przekleństwa i błogosławieństwa

Każdy obiekt który możesz znaleźć może być przeklęty, nawet jeśli zwykle jest to przydatny przedmiot. Najbardziej typowym efektem przekleństwa jest przyczepienie się przedmiotu do ciebie. Przeklęte bronie przylepiają się do ręki gdy je weźmiesz, tak że nie możesz ich odłożyć. Każdego przeklętego przedmiotu który nosisz na sobie nie można usunąć zwykłymi sposobami. Dodatkowo, przeklęte bronie i zbroje będą także miały ujemne zaklęcia które powodują mniejszą ich efektywność w walce. Inne przeklęte przedmioty mogą działać słabo albo w inny sposób szkodliwie.

Przedmioty mogą także być błogosławione. Błogosławione przedmioty działają zwykle lepiej lub bardziej skutecznie niż normalne, nieprzeklęte rzeczy. Na przykład błogosławiona broń zada więcej uszkodzeń demonom.

Istnieją magiczne metody nakładania i zdejmowania klątw z przedmiotów, tak więc nawet jeśli trafił ci się jakiś, ciągle możesz zdjąć klątwę i odłożyć przedmiot. Kapłani i kapłanki mają wrodzoną zdolność rozpoznawania tej właściwości we wszystkich przedmiotach, tak więc mogą o wiele łatwiej uniknąć przeklętych obiektów niż inne klasy postaci.

Przedmiot o nieznanym stanie pojawi się w twoim ekwipunku bez prefiksu. Przedmiot którego stan znasz odróżniany będzie w ekwipunku obecnością słowa „cursed”, „uncursed” lub „blessed” w opisie.

Bronie (‘`)`’)

Większość potworów w Labiryntach Groźby chętnie spróbuje pozbawić cię życia, jeśli będzie miało okazję. Potrzebujesz broni do samoobrony (to znaczy zabicia ich zanim one zabiją ciebie). Bez broni zadajesz tylko 1-2 obrażenia (plus bonusy, jeśli masz jakieś).

Istnieją bronie dzierżone, jak maczugi i miecze, i bronie miotane, jak strzały i włócznie. Aby uderzyć potwora bronią, musisz ją dzierżyć i zaatakować go, albo rzucić nią w niego. Włócznię możesz po prostu rzucić. Aby wystrzelić strzałę, musisz dzierżyć łuk. Kusze strzelają pociskami do kuszy. Proce miotają kawałki skał i (inne) kamyki (jak klejnoty). Możesz dzierżyć tylko jedną broń na raz, ale możesz je zmieniać, chyba że masz w ręku broń przeklęta.

Zaklęte bronie mają „plus” (albo „polepszenie SZC” [Szansy Zadania Ciosu], które może być dodatnie lub ujemne), które dodaje lub odejmuje do/od twojej szansy zadania ciosu i obrażeń jakie zadajesz potworowi. Jedynym sposobem określenia zaklęcia broni jest magiczna identyfikacja.

Dla tych z was którzy grają w AD&D: pamiętajcie o tym że każda broń istniejąca w AD&D zadaje takie same obrażenia potworom w *NetHacku*. Niektóre z rzadziej spotykanych broni (jak *aklys*, *lucern hammer* czy *bec-de-corbin*) opisano w dodatku do *Unearthed Arcana*, supplementu AD&D.

Komendy używające broni to ‘`w`’ (wield) i ‘`t`’ (throw).

Zbroja (‘[’)

Dokoła czai się mnóstwo nieprzyjaznych rzeczy; potrzebujesz zbroi aby zabezpieczyć się przed ich ciosami. Niektóre rodzaje zbroi oferują lepszą ochronę niż inne. Twoja klasa zbroi jest miarą tej ochrony. AC mierzy się tak jak w AD&D, 10 równoważne jest brakowi zbroi, a mniejsze liczby oznaczają lepszą zbroję. Każda część zbroi istniejąca w *NetHacku* daje taką samą ochronę jak w AD&D. Oto (niekompletna) lista klas zbroi którą oferują różne pancerze:

smocza zbroja łuskowa	1	zbroja łańcuchowa	5
kryszt. zbr. łuskowa	3	zbroja płytowa	3
zbroja łuskowa	6	brązowa zbr. płytowa	4
kolczuga	7	zbroja odłamkowa	4
wykładana zbr. skórz.	7	zbroja wiązana	4
zbroja skórzana	8	elfia zbr. z mithrilu	5
brak zbroi	10		

Możesz także zakładać inne części zbroi (np. hełmy, buty, tarcze, płaszcze) aby obniżyć swoją AC jeszcze bardziej, ale tylko po jednym z każdej kategorii.

Jeśli część zbroi jest zaklęta, ochrona jaką zapewnia będzie lepsza (lub gorsza) niż zwykle, a jej plus lub minus odejmie lub doda do twojej klasy zbroi. Na przykład zbroja łańcuchowa $+1$ da ci lepszą ochronę niż zwykła taka zbroja. Gdy zakładasz część zbroi natychmiast dowiadujesz się o zmianie AC i o jakichkolwiek plusach/minusach. Przeklęte części zbroi mają przeważnie ujemne zaklęcia (minusy), a w dodatku nie można ich zdjąć.

Komendy używające zbroi to ‘`W`’ (wear) i ‘`T`’ (take off).

Jedzenie (‘%’)

Jedzenie jest niezbędne do przeżycia. Jeśli nie będziesz jadł przez długi czas, zemdlejesz, a w końcu umrzesz z głodu. Niektóre rodzaje jedzenia zepsują się, i staną się niezdrowe, jeśli się ich nie zabezpieczy. Jedzenie przechowywane w pudełkach z lodem lub puszkach zwykle pozostanie świeże, ale pudełka są ciężkie, a puszki wymagają czasu na otwarcie.

Gdy zabijasz potwory, wiele z nich zostawi zwykle zwłoki, które także można jeść. Wiele, ale nie wszystkie z nich są jadalne; niektóre też obdarzają cię specjalnymi zdolnościami po zjedzeniu. Dobra zasada to „jesteś tym co jesz”. Możesz nazwać jeden rodzaj jedzenia tak jak coś co lubisz jeść opcją *fruit*, jeśli jest dostępna.

Komenda jedzenia to ‘`e`’ (eat).

Zwoje (‘?’)

Zwoje oznaczone są różnymi tytułami, wybranymi zapewne przez dawnych czarodziejów ze względu na swoją wartość rozrywkową (np. „READ ME” albo „HOLY BIBLE” wspak). Zwoje znikają po użyciu (z wyjątkiem pustych zwojów, które nie mają na sobie czarów).

Jednym z najbardziej przydatnych zwojów jest *zwój identyfikacji*, którego użyć można do określenia czym jest inny obiekt, czy jest on przeklęty lub błogosławiony, oraz ile razy można go jeszcze użyć. Niektóre przedmioty o skomplikowanym zaklęciu trudno zidentyfikować bez niego.

Jeśli otrzymasz pocztę w czasie gry (w wersjach skompilowanych z tą opcją), może do ciebie podbiec demon pocztowy i dostarczyć ją tobie jako *zwój poczty*. Aby skorzystać z tej opcji, musisz powiedzieć *NetHackowi* gdzie ma szukać nowej poczty ustawiając zmienną środowiskową „MAIL” na nazwę pliku twojej skrzynki pocztowej. Możesz także chcieć ustawić zmienną „MAILREADER” na nazwę swojego ulubionego programu pocztowego, tak aby NetHack mógł go wywołać gdy przeczytasz zwój. Możesz wyłączyć demona pocztowego ustawiając opcję *nomail*.

Komendą czytającą zwój jest ‘`r`’ (read).

Napoje (‘!’)

Napoje odróżniane są po kolorze płynu w butelce. Znikają po wypiciu.

Napoje przezroczyste to woda. Czasami są one błogosławione lub przeklęte, co daje wodę święconą lub nieświętą. Woda święcona to zguba dla niemartwych, dobrze jest więc w nich rzucać (‘t’ takie napoje. Czasami bardzo przydatne jest umaczanie („#dip”) przedmiotu w napoju.

Komendą do wypicia napoju jest ‘q’ (quaff).

Różdżki (‘/’)

Magiczne różdżki mają przeważnie kilka „nabojów”. Niektóre różdżki są kierukowe—musisz podać kierunek w którym je skierujesz. Możesz też skierować je na siebie (podaj ‘.’ lub ‘s’ jako kierunek). Uważaj jednak, bowiem często jest to nierozsądne. Inne różdżki nie wymagają podania kierunku. Ilość ładunków w różdżce jest losowa, i zmniejsza się o jeden po użyciu.

Gdy liczba ładunków pozostałych w różdżce dojdzie do zera, próba użycia różdżki najczęściej spowoduje że stanie się nic. Czasami jednakże może być możliwe wyciśnięcie kilku ostatnich porcji mana z już zużytej różdżki. W prawdziwie skrajnej sytuacji, przyparty plecami do muru, możesz zdecydować się postawić wszystko na jedną kartę i złamać różdżkę. Nie jest to czyn dla słabych sercem. Złamanie różdżki spowoduje najpewniej katastroficzny wyrzut energii magicznych.

Komendą używającą różdżki jest ‘z’ (zap). Aby ją złamać, użyj komendy ‘a’ (apply).

Pierścienie (‘=’)

Pierścienie to bardzo pożyteczne przedmioty, ponieważ zawierają względnie trwałą magię, w odróżnieniu od zwykle przemijających efektów napojów, zwojów i różdżek. Założenie pierścienia aktywuje jego magię. Możesz nosić tylko dwa pierścienie, po jednym na każdym palcu. Większość pierścieni spowoduje że szybciej będziesz stawał się głodny, w tempie zależnym od typu pierścienia.

Komendy używające pierścieni to ‘P’ (put on) i ‘R’ (remove).

Księgi czarów (‘+’)

Księgi czarów to woluminy zawierające potężną magię. Gdy przestudiujesz je komendą ‘r’, pozwalają ci poznać czar—chyba że próba nie wypali. Czytanie przeklętej księgi, bądź zawierającej mistyczne runy poza zasięgiem twojego umysłu, może być szkodliwa dla twego zdrowia!

Czar (nawet gdy wyuczony) może również nie wypalić kiedy go rzucasz. Jeśli próbujesz rzucić czar bardzo przewyższający twój poziom doświadczenia, bądź rzucić go w momencie gdy twoje szczęście jest szczególnie słabe, możesz stracić i energię i czas potrzebny na rzucanie.

Rzucanie czaru przywołuje energie magiczne i koncentruje je twoim odsłoniętym umysłem. Uwolnienie tej magicznej energii uwalnia razem z nią cząstkę twojej pamięci zaklęcia. Za każdym razem gdy rzucasz czar, twoje obeznanie z nim zmniejsza się, aż w końcu całkowicie zapominasz jego szczegółów i musisz się go ponownie nauczyć.

Komendą czytającą księgę jest ta sama która służy do czytania zwojów, ‘r’ (read). Komenda ‘+’ pokazuje znane przez ciebie czary i ilość punktów czarów których wymagają. Komenda ‘Z’ (cast) rzuca czar.

Narzędzia (‘(’)

Narzędzia to różne przedmioty służące do rozmaitych celów. Niektóre narzędzia, jak instrumenty muzyczne, mają ograniczoną liczbę użyć. Na przykład lampy gasną po jakimś czasie. Innym rodzajem narzędzi są pojemniki, do których można wkładać i wyjmować przedmioty.

Komendą używającą narzędzi jest ‘a’ (apply).

Chests and boxes

W swoich wędrówkach możesz napotkać skrzynie i pudełka. Można je otworzyć rozszerzoną komendą „#loot” w czasie gdy znajdują się na podłodze, albo komendą ‘a’ (apply) kiedy są niesione. Skrzynie są jednak często zamknięte, i potrzeba do nich bądź to klucza do odkluczenia, bądź wytrychu do włamania się, bądź wyłamania zamka siłą fizyczną. Skrzynie są nieporęcznymi przedmiotami i muszą być postawione na podłodze aby zostać odkluczone (kopaniem, kluczem lub wytrychem za pomocą komendy ‘a’ (apply), lub używając broni do wyłamania zamka rozszerzoną komendą „#force”.

Niektóre skrzynie są wyposażone w pułapki, wywołując różne nieprzyjemne rzeczy przy otwarciu lub odkluczeniu. Możesz je sprawdzić i spróbować zdezaktywować pułapki używając rozszerzonej komendy „#untrap”.

Amulety (‘"’)

Amulety są bardzo podobne do pierścieni, a często potężniejsze. Tak jak pierścienie, amulety posiadają różne właściwości magiczne, niektóre pożyteczne, niektóre szkodliwe, które aktywowane są nałożeniem amuletu. Możesz nieść tylko jeden amulet naraz, zawieszony na szyi.

Komendy używające amulety są analogiczne do używających pierścieni, ‘P’ (put on) i ‘R’ (remove).

Klejnoty (‘*’)

Część klejnotów jest wartościowa, i można ją sprzedać za sporo złota. Są one także o wiele bardziej wydajną metodą noszenia zapasów gotówki. Drogie kamienie zwiększają twój wynik, jeśli zaniesiesz je z sobą do wyjścia.

Inne małe kamyki także są nazywane klejnotami, lecz są o wiele mniej wartościowe. Wszystkie jednak kamienie mogą zostać użyte jako pociski miotane (jeśli masz procę). W skrajnej sytuacji, możesz je też rzucać własnoręcznie.

Duże głazy (‘‘’)

Statuy i głazy nie są specjalnie użyteczne, są też przeważnie ciężkie. Chodzą słuchy że niektóre statuy nie są tym czym się wydają.

Wiadomo że bardzo rośli humanoidzi (olbrzymy i ich krewniacy) używają głazów jako broni.

Złoto (‘$’)

Złoto powiększa twój wynik, możesz też kupować za nie rzeczy w sklepie. Twoja wersja *NetHacka* może w linii stanu wyświetlać ile złota niesiesz. Jeśli nie, komenda ‘$’ policzy je. W lochach istnieje pewna liczba monstrów na które może wpłynąć liczba złota którą niesiesz przy sobie (nie licząc sklepikarzy).

8 Opcje

Z powodu różnic w osobistych gustach i zamysłach co do tego jak powienien działać *NetHack*, istnieją opcje za pomoca których możesz zmienić zachowanie *NetHacka*.

Ustawianie opcji

Opcje można ustawić na kilka sposobów. W grze, komenda ‘O’ pozwala obejrzeć wszystkie opcje i ustawić większość z nich. Możesz też ustawić opcje automatycznie umieszczając je w zmiennej NETHACKOPTIONS, albo w pliku konfiguracyjnym. Niektóre wersje *NetHacka* posiadają własne programy które pozwalają ustawić opcje przed rozpoczęciem gry.

Używanie zmiennej środowiskowej NETHACKOPTIONS

Zmienna NETHACKOPTIONS to rozdzielona przecinkami lista początkowych wartości dla różnych opcji. Niektóre można tylko załączać lub wyłączać. Możesz załączyć którąś z nich dodając nazwę opcji do listy, a wyłączyć poprzedzając ją przez '`!`' lub „`no`". Inne opcje przyjmują jako wartość łańcuch. Możesz ustawiać opcje łańcuchowe wpisując nazwę opcji, dwukropek, a następnie wartość łańcucha. Wartość ta jest zakończona jest następnym przecinkiem lub końcem łańcucha.

Na przykład, aby ustawić zmienną środowiskową w ten sposób że *female* jest załączona, *autopickup* wyłączona, *name* ustawiona jest na „Blue Meanie", a *fruit* ustawiona jest na „papaja", wpisałbyś w *csh* komendę

```
setenv NETHACKOPTIONS "female,\!autopickup,name:Blue Meanie,fruit:papaya"
```

(zauważ potrzebę wyescapeowania !, ponieważ jest to znak specjalny dla shella), bądź

```
NETHACKOPTIONS="female,!autopickup,name:Blue Meanie,fruit:papaya"
export NETHACKOPTIONS
```

w *sh* lub *ksh*.

Używanie pliku konfiguracyjnego

Każda linia w pliku konfiguracyjnym zaczynająca się od „`OPTIONS=`" może zostać wypełniona opcjami wedle tej samej składni co NETHACKOPTIONS. Każda linia zaczynająca się od „`DUNGEON=`", „`EFFECTS=`", „`MONSTERS=`", „`OBJECTS=`", lub „`TRAPS=`" uznawana jest za definiującą odpowiednio opcję *dungeon*, *effects*, *monsters*, *objects*, lub *traps*, w różnej składni. Do podawania pozycji znaku w bieżącym foncie, który ma zostać użyty do wyświetlenia każdej pozycji, można użyć sekwencji numerów dziesiętnych. Taką sekwencję można kontynuować przez wiele linii wstawiając '\' na końcu każdej linii która ma być kontynuowana. Każda linia zaczynająca się od '`#`' jest traktowana jako komentarz.

Domyślna nazwa pliku konfiguracyjnego różni się w różnych systemach operacyjnych, ale NETHACKOPTIONS można także ustawić na pełną nazwę pliku którego chcesz użyć (być może poprzedzoną przez '`@`').

Opcje przystosowywania

Oto wyjaśnienie działania poszczególnych opcji. Za długie łańcuchy znaków mogą zostać obcięte. Niektóre z wymienionych opcji mogą być nieaktywne w twojej wersji lochów. [W nawiasach ustawienie domyślne zał/wył]

autopickup — Automatycznie podnosi rzeczy na które wejdziesz (zał).

BIOS — Używa funkcji BIOSu aby szybciej odświeżać ekran i czytać klawiaturę (pozwalając na używanie klawiszy strzałek do poruszania się) na komputerach z BIOS ROM kompatybilnym z IBM PC (wył, tylko dla *OS/2*, *PC* i *ST*.

catname — Imię kota z którym startujesz (np. „`catname:Mruczuś`"). Nie można ustawić komendą '`O`'.

checkpoint — Zapisuj stan gry po każdej zmianie poziomu, dla ułatwienia odzyskania gry po krachu programu (zał).

color — Używaj kolorów dla różnych potworów, przedmiotów i elementów lochów (zał jeśli nie na UNIXie).

confirm — Użytkownik musi potwierdzić chęć atakowania zwierzaków, sklepikarzy, i innych pokojowo nastawionych stworzeń (zał)

DECgraphics — Używa predefiniowanego zestawu znaków z kodowania DEC VT-xx/DEC Rainbow/ANSI do wyświetlania lochów, efektów i pułapek zamiast konieczności własnoręcznego definiowania pełnego zestawu grafiki (wył). Opcja ta pozwala również na należytą obsługę znaków graficznych dla tych terminali, powinieneś więc włączyć ją kiedy trzeba, nawet jeśli zastąpisz zestaw znaków własną grafiką.

disclose
: Proponuj ujawnienie pewnych informacji po zakończeniu gry (domyślnie wszystkiego). Możliwości to: identyfikacja ekwipunku (‘`i`’), pokazanie atrybutów (‘`a`’), lista pokonanych monstrów (‘`v`’), lista gatunków które zostały wybite (‘`g`’). Zauważ że lista pokonanych monstrów obejmuje także wszystkie monstra zabite przez pułapki i przez inne monstra. .lp

dogname
: Imię psa z którym startujesz (np. „`dogname:Azor`”). Nie można ustawić komendą ‘`O`’.

dungeon
: Ustaw symbole graficzne służące do rysowania lochów (domyślnie „ `|--------||.-|++.## <><>_\\#{}.}..## #}`”). Po tej opcji powinien następować ciąg 1–38 znaków których należy użyć zamiast domyślnych symboli [...] Pamiętaj że możesz potrzebować wy-escapeować niektóre z tych znaków jeśli, [nie daj Boże :-)], używasz csh(1).
Zauważ że łańcuch podany tej opcji obrabiany jest w sposób przyjęty dla języka C. Oznacza to że ‘\’ jest prefiksem każącym brać następny znak dosłownie, a nie jako specjalny prefiks. Specjalne escapeowanie ‘`\m`’ włącza ósmy bit następnego znaku, a prefiks ‘`^`’ powoduje że następny znak traktowany jest jako znak kontrolny.
Kolejność symboli to: lita skała, ściana pionowa, ściana pozioma, górny lewy róg, górny prawy róg, dolny lewy róg, dolny prawy róg, skrzyżowanie ścian, ściana T do góry, ściana T na dół, ściana T na lewo, ściana T na prawo, bez drzwi, otwarte drzwi pionowe, otwarte drzwi poziome, zamknięte drzwi pionowe, zamknięte drzwi poziome, podłoga pomieszczenia, ciemny korytarz, oświetlony korytarz, schody do góry, schody w dół, drabina do góry, drabina w dół, ołtarz, tron, zlew, fontanna, jeziorko lub fosa, lód, lawa, m. zw. spuszczony poziomo, m. zw. spuszczony pionowo, m. zw. podniesiony poziomo, m. zw. podniesiony pionowo, powietrze, chmura, teren podwodny.
Możesz chcieć używać ‘+’ dla rogów i T-ścian aby uzyskać bardziej estetyczną, „pudełkową” mapkę. Zauważ że w kolejnych wydaniach gry mogą zostać dodane nowe symbole, albo zmieniona kolejność bieżących.
Nie można ustawić komendą ‘`O`’.

effects
: Ustaw symbole graficzne do wyświetlania efektów specjalnych (domyślnie „`|-\\/*!)(0#@*/-\\||\\-//-\\| |\\-/`”). Po tej opcji powinien następować ciąg 1–29 znaków których należy użyć zamiast domyślnych znaków efektów specjalnych. łańcuch ten podlega takiemu samemu przetworzeniu jak przy opcji *dungeon*.
Kolejność symboli: promień pionowo, promień poziomo, promień na ukos w lewo, promień na ukos w prawo, promień kopiący, promień z kamery, bumerang w lewo, bumerang w prawo, cztery znaki będące sekwencją przy odporności na magię, osiem znaków otaczających cię gdy jesteś połknięty, dziewięć znaków dla wybuchów. Wybuch składa się z trzech rzędów (górnego, środkowego i dolnego) po trzy znaki. Jest on wycentrowany na środku owej tablicy 3×3.
Zauważ że w kolejnych wydaniach gry mogą zostać dodane nowe symbole, albo zmieniona kolejność bieżących.
Nie można ustawić komendą ‘`O`’.

female
: Ustaw płeć (wył). Nie można ustawić komendą ‘`O`’.

fixinv
: Litera przedmiotu z ekwipunku przylega do niego gdy się go upuści (zał). Jeśli wył, upuszczenie przedmiotu powoduje że wszystkie pozostałe litery się przesuną.

fruit
: Nazwij owoc który najbardziej lubisz jeść (np. „`fruit:mango`”) (domyślnie „`slime mold`”). Zasadniczo nostalgiczny kaprys którego *NetHack* używa od czasu do czasu. Powinieneś ustawić to na coś co znajdujesz bardziej apetyczniejszym od szlamopleśni. Jabłka, gruszki, pomarańcze i banany istnieją już osobno w *NetHacku*, więc ich nie

	używaj.
help	Jeśli dostępnych jest więcej informacji o przedmiocie o którego pyta się komendą '/, zapytaj czy chcesz ją zobaczyć (zał). Wyłączenie tej opcji sprawia że szybciej się pyta o rzeczy, ponieważ nie przerywa ci zachęta „More info?", ale też możesz opuścić pewne interesujące i/lub ważne informacje.
hilite_pet	Rozrózniaj wizualnie zwierzaki od podobnych stworzeń (wył). W trybie tekstowym, użyj podświetlania jeśli kolor jest wyłączony. Z kafelkami w X, wyświetlaj koło zwierzaka małe serduszko.
IBMgraphics	Używa predefiniowanego zestawu znaków IBM do wyświetlania lochów, efektów i pułapek zamiast konieczności własnoręcznego definiowania pełnego zestawu grafiki (wył). Opcja ta pozwala również na należytą obsługę znaków graficznych dla tych terminali, powinieneś więc włączyć ją kiedy trzeba, nawet jeśli zastąpisz zestaw znaków własną grafiką.
ignintr	Ignoruj sygnały przerwań, w tym ˆC (wył).
legacy	Wyświetlaj tekst legendy przy rozpoczęciu gry (zał)
lit_corridor	Pokazuj pola korytarza widziane w ciemności albo dzięki źródłu światła trzymanemu przez postać jako podświetlone (wył)
mail	Pozwól na dostarczanie poczty w trakcie gry.
male	Ustaw płeć (zał, większość hackerów to mężczyźni). Nie można ustawić komendą 'O'.
menustyle	Kontroluje interfejs używany przy wybieraniu różnych przedmiotów (w odpowiedzi na komendę Drop, na przykład). Podana wartość powinna być pierwszą literą jednego z poniższych: traditional, combination, partial, bądź full. Traditional to jedyny interfejs dostępny we wcześniejszych wersjach; składa się on ze znaku zachęty do wpisywania klas przedmiotów, i dalszego przepytywania jeden po drugim dla wszystkich przedmiotów należących do wybranej klasy. Combination zaczyna od pytania o klasę(y) przedmiotami, ale potem wyświetla menu z pasującymi przedmiotami, zamiast przepytywać. Partial opuszcza filtrowanie klasami i natychmiast wyświetla menu wszystkich przedmiotów. Full wyświetla menu klas przedmiotów zamiast znaku zachęty, a potem menu pasujących przedmiotów do wybrania.
monsters	Ustawia znaki używane do wyświetlania klas potworów (domyślnie „abcdefghijklmnopqrstuv wxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ@ \\&;:~]"). łańcuch ten podlega takiemu samemu przetworzeniu jak przy opcji *dungeon*. Kolejność symboli to: mrówka albo inny owad, plama, bazyliszek, pies i psowate, oko/sfera, kotowate, gremlin, humanoid, diabełek lub pomniejszy demon, żelek, kobold, leprechaun, mim, nimfa, ork, przebijacz, czworonóg, gryzoń, pająk, pułapiak lub czajak, jednorożec, cyklon, czerw, ksan albo inny fantastyczny owad, światło, zruty, istota anielska, nietoperz, centaur, smok, żywiolak, grzyb lub pleśń, gnom, olbrzym, niewidzialny skradacz, dżabbersmok, glina, licz, mumia, naga, ogr, pudding lub szlam, mechanik kwantowy, rdzowy potwór, wąż, troll, umber hulk, wampir, zjawa, ksorn, yeti/małpa/inny wielki humanoid, zombie, człowiek, duch, golem, demon, potwór morski, jaszczurka, ogon długiego czerwia i pułapiak/czajak ukryty. Nie można ustawić komendą 'O'.
msghistory	Ilość komunikatów z górnej linii do zachowania (i przywoływania przez '^P') - domyślnie 20. Nie można ustawić komendą 'O'.
name	Ustawia imię postaci (domyślnie systemowa nazwa użytkownika). Możesz także podawać klasę postaci dołączając myślnik i pierwszą literę nazwy klasy (to jest, dołączając jedno z „-A -B -C -E -H -K -P -R -S -T -V -W"). Jeśli użyto „-@", automatycznie wybierana jest losowa klasa. Nie można ustawić komendą 'O'.

news	Przeczytaj *NetHackowy* plik z nowościami, jeśli jest (zał). Ponieważ wiadomości pokazywane są na początku gry, nie ma sensu ustawianie tego komendą ‘`O`’.
null	Wysyłaj wyrównujące znaki 0x00 na terminal (wył).
number_pad	Używaj klawiszy numerycznych do poruszania się, zamiast `[yuhjklbn]` (wył).
objects	Ustaw znaki używane do wyświetlania klas przedmiotów (domyślnie „`])[="(%!?+/$*‘0_.`”). łańcuch ten podlega takiemu samemu przetwarzaniu jak w opcji *dungeon*. Kolejność symboli: nielegalny przedmiot (nie powinien się nigdy pojawić), broń, zbroja, pierścień, amulet, jedzenie, napój, zwój, księga, różdżka, złoto, klejnot lub kamień, głaz lub statua, żelazny łańcuch, kula i jad. Nie można ustawić komendą ‘`O`’.
packorder	Ustawia porządek na liście ekwipunku (domyślnie „`\")[\%?+/=!(*‘0_`”). Wartością tej opcji powinien być ciąg znaków zawierający symbole dla różnych typów przedmiotów.
perm_invent	Jeśli załączone, zawsze wyświetlaj bieżący ekwipunek w [osobnym] oknie. Ma to sens tylko dla systemów okienkowych skompilowanych z tą opcją.
pettype	Ustaw rodzaj zwierzaka z którym zaczynasz, jeśli grasz postacią która może zaczynać z obydwoma. Możliwe wartości to „`cat`” i „`dog`”. Nie można ustawić komendą ‘`O`’.
pickup_types	Ustaw rodzaje przedmiotów do automatycznego podnoszenia przy włączonej opcji *autopickup* . Domyślnie wszystko.
rawio	Wymuś tryb surowy (bez Ctrl-Break) dla szybszego wyjścia i bardziej odpornego na błędy wejścia (bez niego MS-DOS czasami traktuje ‘`^P`’ jako komendę dla drukarki). Uwaga: terminale DEC Rainbow zawieszają się przy włączonej. Nie można ustawić komendą ‘`O`’.
rest_on_space	Uczyń spację synonimem komendy ‘`.` (rest) (wył)
safe_pet	Nie pozwala ci (niechcący) zaatakować twojego zwierzaka (zał).
scores	Kontroluje pokazywanie części listy wyników po zakończeniu gry (np. „`scores:5top scores/4around my score/own scores`”). Wystarcza pierwsza litera każdej z kategorii (‘`t`’, ‘`a`’ lub ‘`o`’) .
showexp	Pokazuj zgromadzone punkty doświadczenia na dole ekranu (wył).
showscore	Pokazuj przybliżony uzyskany wynik na dole ekranu (wył).
silent	Nie pozwól na piski terminala (zał).
sortpack	Sortuj zawartość plecaka według typów przy wyświetlaniu ekwipunku (zał).
standout	Potwory i „`-More-`” znakami pogrubionymi.
time	Pokaż czas jaki upłynął w grze w turach na dole ekranu (wył).
timed_delay	Przy chwilowym pauzowaniu przy wyświetlaniu efektów, jak eksplozje i przesuwane przedmioty, użyj pętli czasowej zamiast wysyłania dodatkowych znaków na ekran (dotyczy tylko interfejsu znakowego, interfejs „X11” zawsze używa pętli. Domyślnie zał, jeśli włączone przy kompilacji).
tombstone	Rysuj graficzny nagrobek przy śmierci (zał).
toptenwin	Wyświetl rysunek końcowy w oknie *NetHacka*, a nie na stdout (wył). Ustawienie tej opcji sprawia że lista wyników jest widoczna gdy wersja okienkowa *NetHacka* uruchomiona została bez okienka-rodzica, ale nie zostawia już osobnej listy po skończeniu gry w oknie terminala lub emulatora.
traps	Ustaw symbole graficzne do wyświetlania pułapek (domyślnie „`^^^^^^^^^^^^^^^^^#^^^^`”). Po opcji *traps* powinien następować ciąg 1-2 znaków do użycia zamiast znaków domyślnych. The *traps* option should be followed by a string of 1–22 characters to be

	used instead of the default traps characters. łańcuch ten podlega takiemu samemu przetworzeniu jak przy opcji *dungeon*. Kolejność symboli: pułapka-strzały, pułapka-strzałki, spadająca skała, skrzypiąca deska, wnyki, mina, toczący się głaz, gaz usypiający, pułapka rdzowa, pułapka ogniowa, dół, dół z kolcami, dziura, zapadnia, pułapka teleportacyjna, teleporter między poziomami, magiczny portal, pajęczyna, statua-pułapka, pole antymagiczne, pułapka polimorfująca. Nie można ustawić komendą '`O`'.
verbose	Udostępniaj więcej komentarza podczas gry (zał).
videocolors	Ustaw paletę kolorów dla systemów PC używających NO_TERMS (domyślnie 4 2 6 1 5 3 15 12 10 14 9 13 11). Kolejność kolorów: czerwony, zielony, brązowy, niebieski, magenta, cyjan, biały, jasnoczerwony, jasnozielony, żółty, jasnoniebieski, jasny magenta i jasny cyjan. Nie można ustawić komendą '`O`'.
videoshades	Ustaw poziom intensywności trzech dostępnych skali szarości (domyślnie czarny normalny jasny, tylko wersja dla PC). Jeśli trudno coś odczytać z ekranu gry, spróbuj dopasować te skale; jeśli to nie poprawi sytuacji, spróbuj opcji nocolor. Nie można ustawić komendą '`O`'.
windowtype	Wybierz używany system okienkowy, np. „`tty`" lub „`X11`" (domyślnie - zależy od wersji). Nie można ustawić komendą '`O`'.

9 Wyniki

NetHack zachowuje listę najlepszych wyników lub ich autorów na twoim komputerze, zależnie od ustawienia. W tym drugim przypadku, każde konto na komputerze może umieścić tylko jeden nie-najwyższy wynik na tej liście. Jeśli uzyskałeś lepszy wynik niż ktoś inny na liście, albo poprawiłeś swój poprzedni wynik, zostaniesz umieszczony w odpowiednim miejscu pod swoją bieżącą nazwą. Ile wyników jest przechowywanych ustawiane jest w trakcie kompilacji.

Twój wynik zależy głównie od zdobytego doświadczenia, zgromadzonego łupu, głębokości do której dotarłeś oraz sposobu zakończenia gry. Jeśli wyjdziesz z gry, uciekniesz z całym zgromadzonym złotem. Jeśli jednak zginiesz w Labiryntach Groźby, glidia dowie się tylko o około 90 % twojego złota gdy odnajdzie się twoje ciało (inni eksploratorzy znani są z pobierania znależnego). Tak więc zastanów się czy chcesz zamachnąć się jeszcze raz na potwora i być może przeżyć, czy też wyjść z tym co masz. Jeśli wyjdziesz, zachowasz swoje złoto, ale jeśli trafisz i przeżyjesz, możesz znaleźć więcej.

Jeśli po prostu chcesz zobaczyć jak wygląda lista najlepszych graczy/ wyników, możesz wpisać

```
nethack -s all
```

w większości wersji.

10 Tryb eksploracji

NetHack jest złożoną i trudną grą. Początkujący mogą podchodzić do niego ze strachem, świadomi swojej ignorancji środków przezycia. Nie bój się więc. Twoje lochy mogą zawierać tryb „explore" i „discovery", który pozwala zachować stare save'y i oszukać śmierć, za śmieszną cenę nieznalezienia się na liście najlepszych wyników.

Istnieją dwie metody wywoływania trybu eksploracji. Jedna to uruchomienie gry z opcją `-X`. Druga to wydanie komendy „`X`" podczas trwania gry. Pozostałe pożytki płynące z trybu eksploracji pozostawiono do odkrycia śmiałemu czytelnikowi.

11 Podziękowania

Oryginalna gra *hack* została wykonana na podstawie UNIXowej gry *rogue*. Spore części tego Przewodnika zostały bezwstydnie zerżnięte z *A Guide to the Dungeons of Doom*, autorstwa Michaela C. Toya and Kennetha C. R. C. Arnolda. Pewne kawałki zaadaptowano z *Further Exploration of the Dungeons of Doom* Kena Arromdee.

NetHack jest produktem pracy dosłownie tuzinów ludzi. Główne wydarzenia w rozwoju gry opisano poniżej:

Jay Fenlason napisał oryginalnego *Hacka*, przy pomocy *Kenny'ego Woodlanda*, *Mike'a Thome*, and *Jona Payne*.

Andries Brouwer znacznie przepisał kod na nowo, przerabiając *Hacka* w zupełnie różną grę, i wypuścił (co najmniej) trzy wersje (1.0.1, 1.0.2, i 1.0.3) na maszyny UNIXowe.

Don G. Kneller przeniósł *Hacka* 1.0.3 do Microsoft C i MS-DOSu, tworząc *PC Hacka* 1.01e, dodał obsługę grafiki DEC Rainbow w wersji 1.03g, a potem stworzył co najmniej cztery dalsze wersje (3.0, 3.2, 3.51, and 3.6).

R. Black przeniósł *PC Hacka* 3.51 do Lattice C i Atari 520/1040ST, tworząc *ST Hacka* 1.03.

Mike Stephenson poskładał owe różne wersje z powrotem w jedno, wcielając w to wiele z dodanych opcji, i stworzył *NetHacka*, wersja 1.4. Później koordynował on tysiącami poprawiaczy i odpluskwiaczy *NetHacka* 1.4 i wypuścił wersje 2.2 and 2.3.

Później, Mike koordynował przepisanie od podstaw kodu gry, stojąc na czele zespołu w skład którego wchodzili: *Ken Arromdee*, *Jean-Christophe Collet*, *Steve Creps*, *Eric Hendrickson*, *Izchak Miller*, *Eric S. Raymond*, *John Rupley*, *Mike Threepoint*, oraz *Janet Walz*, i który stworzył *NetHacka* 3.0c.

NetHack 3.0 przeniósł: na Atari *Eric R. Smith*, do OS/2 *Timo Hakulinen*, a na VMS *David Gentzel*. Ci trzej, oraz *Kevin Darcy* dołączyli później do głównego zespołu rozwojowego i stworzyli kolejne poprawione wersje 3.0.

Olaf Seibert przeniósł *NetHacka* 2.3 i 3.0 na Amigę. *Norm Meluch*, *Stephen Spackman* i *Pierre Martineau* zaprojektowali kod nakładkowy dla *PC NetHacka* 3.0. *Johnny Lee* przeniósł *NetHacka* 3.0 na Macintosha. Razem z wieloma innymi „lochowcami" ulepszali oni dalej wersje na PC, Macintosha i Amigę poprzez dalsze poprawki wersji 3.0.

Zespół rozwojony, kierowany przez *Mike'a Stephensona*, koordynowany przez *Izchaka Millera* i *Janet Walz*, w skład którego wchodzili *Ken Arromdee*, *David Cohrs*, *Jean-Christophe Collet*, *Kevin Darcy*, *Matt Day*, *Timo Hakulinen*, *Steve Linhart*, *Dean Luick*, *Pat Rankin*, *Eric Raymond*, i *Eric Smith* podjął się radykalnej rewizji wersji 3.0. Opracowanie gry zostało zrestrukturyzowane, a większe części kodu napisane na nowo. Dodane zostały rozmaite poziomy, nowy tryb wyświetlania, specjalne questy dla poszczególnych postaci, nowy poziom końcowy i wiele innych nowych opcji. Powstał *NetHack* 3.1.

Ken Lorber, *Gregg Wonderly* i *Greg Olson*, z pomocą *Richarda Addisona*, *Mike'a Passarettiego*, oraz *Olafa Seiberta*, rozwinęli *NetHacka* 3.1 na Amidze.

Norm Meluch i *Kevin Smolkowski*, z pomocą *Carla Schelina*, *Stephena Spackmana*, *Steve'a VanDevendera*, oraz *Paula Winnera*, przenieśli *NetHacka* 3.1 na PC.

Jon Wätte i *Hao-yang Wang*, z pomocą *Rossa Browna*, *Mike'a Engbera*, *Davida Hairstona*, *Michaela Hamela*, *Jonathana Handlera*, *Johnny'ego Lee*, *Tima Lennana*, *Roba Menke*, i *Andy'ego Swansona*, rozwinęli *NetHack* 3.1 na Macintoshu, przenosząc go na MPW. Nadbudowywując ich projekt, *Barton House* dodał wersję w Think C.

Timo Hakulinen przeniósł *NetHacka* 3.1 do OS/2. *Eric Smith* przeniósł *NetHacka* 3.1 na Atari. *Pat Rankin*, wspomagany przez *Joshuę Delahunty'ego*, odpowiada za wersję VMS *NetHacka* 3.1. *Michael Allison* przeniósł *NetHacka* 3.1 do Windows NT.

Dean Luick, z pomocą *Davida Cohrsa*, rozwinął *NetHacka* 3.1 dla X11.

Zespół rozwojowy wersji 3.2, w składzie: *Michael Allison*; *Ken Arromdee*; *David Cohrs*; *Jessie Collet*; *Steve Creps*; *Kevin Darcy*; *Timo Hakulinen*; *Steve Linhart*; *Dean Luick*; *Pat Rankin*; *Eric Smith*; *Mike Stephenson*; *Janet Walz*; i *Paul Winner*, wypuścił wersję 3.2 w kwietniu 1996.

Wersja 3.2 znaczy dziesiątą rocznicę utworzenia zespołu rozwojowego. Poświadczając swoje przywiązanie do gry, wszystkich trzynastu członków oryginalnego zespołu pozostału w nim do momentu rozpoczęcia prac nad bieżącym wydaniem. W czasie między wydaniem wersji 3.1.3 i 3.2 jeden z członków-założycieli zespołu rozwojowego, *dr. Izchak Miller*, zachorował na raka i zmarł. Zespoły rozwojowy i przenoszący zadedykowały mu to wydanie gry.

Pat Rankin utrzymywał wersję 3.2 dla VMS.

Michael Allison, *Yitzhak Sapir* i *Paul Winner*, z pomocą *Steve'a Linharta*, *Kevina Smolkowskiego*, *Mike'a Stephensona* i *Stephena White* przenieśli 3.2 do MSDOSu. *Keizo Yamamoto* i *Ken Washikita* przenieśli 3.2 na popularne w Japonii maszyny NEC 98xx.

Ken Lorber, *Andy Church*, i *Gregg Wonderly*, z pomocą *Richarda Addisona*, przenieśli 3.2 na Amigę.

Dean Luick przeniósł 3.2 na Macintosha.

Eric Smith i *Warwick Allison* przenieśli 3.2 na komputery Atari.

Michael Allison przeniósł 3.2 na platformę Microsoft Windows NT.

Timo Hakulinen pozostaje odpowiedzialnym za wersję OS/2.

Od czasu do czasu jakiś zdeprawowany osobnik z krainy sieci podsyła szczególnie intrygująca przeróbkę mająca wspomóc grę. Bogowie Lochów czasami zanotowywują nazwiska najgorszych z tych nieudaczników w poniższej liście Lochowców:

Andy Church	Helge Hafting	Mike Gallop
Andy Swanson	Izchak Miller	Mike Passaretti
Ari Huttunen	Janet Walz	Mike Stephenson
Barton House	Jean-Christophe Collet	Norm Meluch
Benson I. Margulies	Jochen Erwied	Olaf Seibert
Bill Dyer	John Kallen	Pat Rankin
Boudewijn Wayers	John Rupley	Paul Winner
Bruce Holloway	John S. Bien	Pierre Martineau
Bruce Mewborne	Johnny Lee	Ralf Brown
Carl Schelin	Jon Wätte	Richard Addison
David Cohrs	Jonathan Handler	Richard P. Hughey
David Gentzel	Joshua Delahunty	Rob Menke
David Hairston	Keizo Yamamoto	Roland McGrath
Dean Luick	Ken Arromdee	Ross Brown
Del Lamb	Ken Lorber	Scott R. Turner
Deron Meranda	Ken Washikita	Stephen Spackman
Eric Backus	Kevin Darcy	Stephen White
Eric Hendrickson	Kevin Sitze	Steve Creps
Eric R. Smith	Kevin Smolkowski	Steve Linhart
Eric S. Raymond	Kevin Sweet	Steve VanDevender
Frederick Roeber	Mark Gooderum	Tim Lennan
Gil Neiger	Matthew Day	Timo Hakulinen
Greg Laskin	Merlyn LeRoy	Tom Almy
Greg Olson	Michael Allison	Tom West
Gregg Wonderly	Michael Hamel	Warwick Allison
Hao-yang Wang	Michael Sokolov	Yitzhak Sapir