



СРЕДСТВА УПРАВЛЕНИЕ

Клавиши	Игровой процесс
Стрелка вверх, W	Увеличение скорости
Стрелка вниз, S	Движение назад
Стрелка влево, A	Поворот налево
Стрелка вправо, D	Поворот направо
Q	Переключение скорости вверх
E	Переключение скорости вниз
C	Задний вид
Пробел	Передний тормоз
,	Задний тормоз
.	Скольжение (50 миль/ч или больше)
Enter	Действие (зависит от контекста)
Shift	Клавиша для езды на заднем колесе

Ручное переключение передач может быть включено путем изменения настроек коробки передач в Вашем меню Опций.

Клавиши	Гараж
Клавиши со стрелками	Движение по меню
A, S, D, W	Вращение вокруг мотоцикла (только зоны сборки/покраски)
E	Приближение вида (только зоны сборки/покраски)
Q	Удаление вида (только зоны сборки/покраски)
Пробел	Показать/спрятать интерфейс
Enter	Выбрать вариант/Отменить полёт камеры
Ctlr	Показать/спрятать дополнительную информацию (только зоны сборки/производства/демонстрации), покрасить все байки (только комната покраски)
Esc	Назад

Советы по езде на мотоцикле

Торможение

На всех байках есть передние и задние тормоза, которые могут использоваться поочередно. Используйте все тормоза одновременно для максимального торможения.

Заносы

Чтобы выполнить контролируемый занос, используйте задние тормоза при повороте.

Скольжения чоппера

Вы можете скользить под грузовиками с помощью маневра скольжения. Чтобы сделать этот трюк, просто нажмите кнопку Скольжения (.) при езде со скоростью 50 миль/ч или выше.

Езда на заднем колесе

Одновременно удерживайте клавишу езды на заднем колесе (wheelie) и клавишу увеличения скорости, чтобы добиться езды на заднем колесе.

Задний ход

Вы можете сдать назад, только если байк находится на нейтральной передаче. Для осуществления заднего хода, нажмите и удерживайте клавишу движения назад.

Burnout

Чтобы осуществить burnout, добейтесь полной остановки байка, выжмите передний тормоз, поддайте газу, а затем наклоняйте и поворачивайте байк вправо или влево.

Drag Racing

Во время Drag Racing Ваша трансмиссия всегда устанавливается в ручной режим. После завершения такой гонки, коробка передач будет автоматически возвращена к тем параметрам, которые были установлены ранее.

ГАРАЖ

Выбор персонажа

В American Chopper 2 Вы можете играть за Поля Старшего, Поля Младшего, Майки и Винни. Вы можете поменять персонажа в любой момент в течение игры. Каждый персонаж наделен уникальными миссиями и должен построить свой собственный байк. Чтобы победить в игре, Вы должны поиграть за каждого персонажа.

Ваш текущий прогресс отображается с помощью трофеев над каждым персонажем на экране выбора персонажа. Вы сможете посмотреть, сколько уровней Вы сыграли, а также какие медали Вы получили (бронзовую, серебряную или золотую).

Экран выбора персонажа



Меню Гаража

Гараж служит Вам домом, где Вы можете строить и красить Ваши байки, открывать новые детали и выбирать миссии. Ниже представлен список действий, которые Вы можете осуществлять из гаража:

Сборка: Конструирование собственного байка.

Производство: Открытие новых деталей за производственные очки, которые Вы можете заработать в течение игры.

Покраска: Покраска байка.

Миссии: Выбор миссии.

Выставка: Просмотр байка из телевизионного шоу.

Опции: Изменение игровых опции, таких, как аудио настройки и тип коробки передач.

Сохранить игру: Сохранение игры.

Загрузка игры: Загрузка игры.

Персонаж: Выбор персонажа.

Главное меню Гаража



Экстра: Просмотр открытых видеороликов.

Пролеты камеры

Когда Вы сделаете свой выбор в гараже, камера будет двигаться по гаражу к выбранной зоне. Если Вы хотите, Вы можете сразу попасть в выбранную зону, нажав на Enter во время движения камеры.

Сборка мотоцикла

У Вас есть возможность построить четыре своих чоппера в игре – по одному для каждого игрового персонажа. Для начала выберите опцию Сборки в меню гаража.

Опция готового байка

При первом входе в меню Сборки, Вам будет предложено создать для Вас байк. Выберите «да», если Вы хотите, чтобы байк был создан автоматически из базовых частей. Выберите «нет», если предпочитаете сами выбирать свои детали. Вы не сможете поехать на Вашем байке до тех пор, пока Вы не установите на него все необходимые компоненты. Кроме того, некоторые детали не могут быть поставлены на байк, если не установлены необходимые для этого компоненты. К примеру, Вы не можете установить на байке выхлопные трубы, пока Вы не выбрали двигатель.

Меню Сборки



Навигация

Чтобы вращаться вокруг Вашего чоппера, используйте кнопки A и D. Чтобы увеличить или уменьшить изображение, используйте Q и E соответственно. Вы также можете спрятать меню и получить полный вид Вашего байка, нажав на клавишу Пробел.

Параметры чоппера

Детали, которые Вы устанавливаете на свой байк, могут влиять на его ходовые характеристики. Изменяться могут следующие параметры:

Ускорение:	Как быстро Ваш байк набирает скорость
Скорость:	Верхний предел скорости байка.
Управление:	Поворачивание и маневренность.
Стиль:	Множитель стиля (см. описание ниже).

Выбрав любую деталь в меню Сборки, Вы можете нажать на Ctrl и получить информацию по данной детали. Здесь Вы найдете название детали, ее описание и информацию относительно того, как деталь повлияет на Ваш байк при установке на него.

Множитель Стиля

Ваш Множитель Стиля влияет на то, как быстро Вы сможете набирать очки стиля во время миссий. По окончании каждой миссии, стилевые очки будут переводиться в производственные очки, которые Вы можете использовать для открытия деталей в гараже. См. раздел «игровой процесс» для получения более подробной информации относительно стилевых очков.

Открытие новых деталей

Вы можете открыть новые детали, заработав медали во время миссий или используя производственные очки в производственном меню.

Покраска

Практически каждая деталь Вашего чоппера может быть покрашена. Чтобы покрасить детали, просто выберите необходимую деталь в меню, а также выберите цвет, который Вы хотите нанести.

Тематическая покраска:

Некоторые детали могут быть покрашены при помощи тематической покраски. Если тематическая покраска может быть использована, она будет отображаться в меню в виде дизайнерской графики с цветовыми полями по обеим сторонам. Цвет, расположенный слева, будет представлять базовый цвет, а цвет справа будет являться второстепенным цветом для данной темы.

Меню Окраски



Производство

Заработайте производственные очки во время игры, а затем используйте их в Производственном меню для открытия новых деталей. Детали будут открываться в определённой последовательности. Каждый раз, когда Вы будете заполнять производственный счетчик, новая деталь будет открываться в меню Сборки.

Меню Производства



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

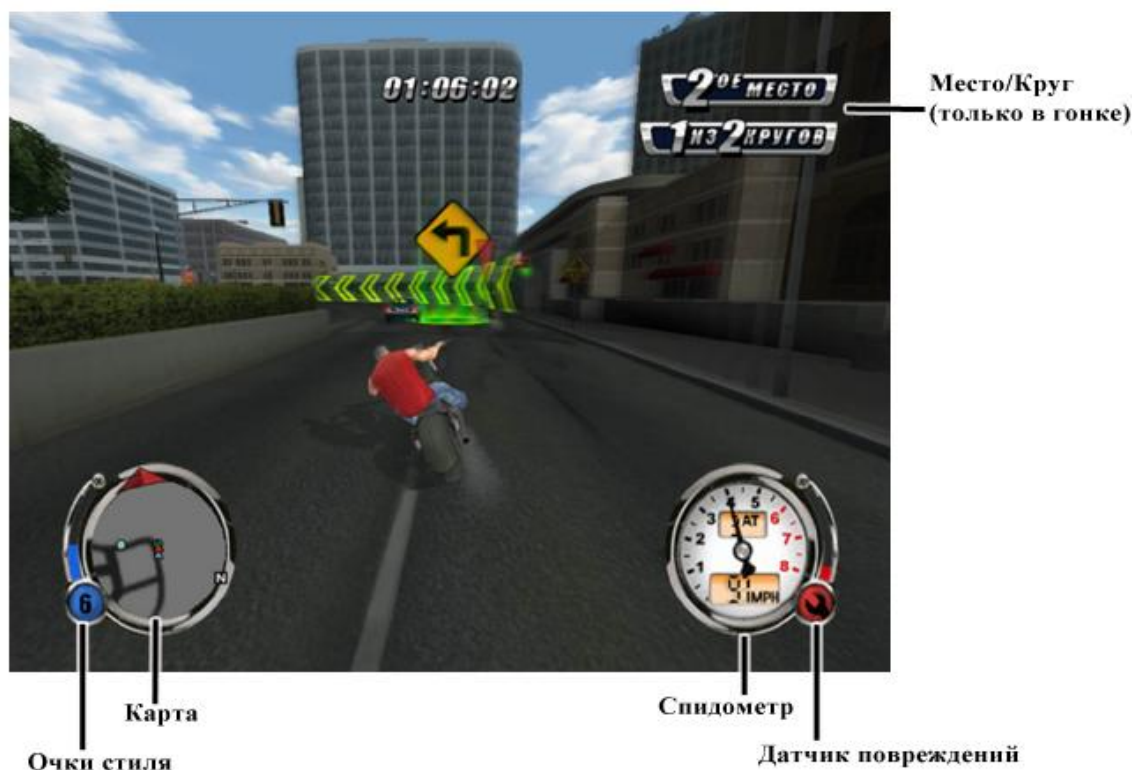
Экран выбора миссии

Зарабатывайте детали, медали, производственные очки и получайте преимущество в игре при прохождении миссии. Каждая миссия является уникальной. Используйте экран выбора миссий для определения того, что Вам необходимо для получения определенных медалей. Во время миссии Вы можете посмотреть цели миссии и открытые детали в меню Паузы.

Трофеи

В каждой миссии Вы можете заработать три различных трофея. Каждый трофей обеспечивает Вам доступ к различным деталям. Если Вы выигрываете золото, Вы сможете также открывать серебряные и бронзовые детали, а если Вы зарабатываете серебро, Вы также можете открывать бронзовые детали. Заработав бронзовый трофей, Вы можете открывать бронзовые детали.

Миссионный интерфейс



Спидометр / Передачи/ Тахометр: Эти датчики отображают соответственно Вашу скорость, передачу и число оборотов в минуту.

Датчик повреждений: Этот датчик измеряет физическое состояние Вашего байка. Его показания увеличиваются, если Ваш байк врезается во что-нибудь. Когда Ваш байк достигает

предела повреждений, колонка заполняется и Ваша миссия завершается, так как вы не можете продолжать игру на сломанном байке.

Стилевые очки: При получении очков стиля, заполняется датчик очков стиля слева от карты. При заполнении датчика, на Ваш счёт начисляются стилевые очки.

Карта: Представляет собой карту окружающей зоны.

Описание:

Белая Стрелка:	Вы
Красные Стрелки:	Противники
Мигающие красные, белые и синие стрелки:	Преследующие противники
Темно-зеленая точка:	Следующая контрольная точка
Светло-зеленая точка:	Контрольная точка после следующей
Золотая звезда:	Полиция

Быстрый Старт

Вы можете получить дополнительное ускорение в начале миссии, увеличив до 3-4 тысяч число оборотов в минуту в начале гонки (синий индикатор на датчике тахометра). Держите число оборотов в минуту в нужном диапазоне, а в момент начала гонки или при команде «Вперед!» сразу газуйте.

Стилевые очки

Вы можете заработать стилевые очки, осуществляя трюки во время прохождения миссии. Существует множество способов заработать стилевые очки. Успешное уклонение от едущих навстречу машин, прыжки, скольжения чоппера, сбивание байкеров с их байков, точное вождение и испуг пешеходов – все это увеличивает Ваши очки. Вы будете терять стилевые очки при сбивании пешеходов, падая с мотоцикла или при столкновении. По окончании каждой миссии происходит суммирование очков и их пересчет на Ваши производственные очки, которые позволят Вам открывать детали в гараже.

Drag Racing

В некоторых миссиях есть drag racing. При начале drag racing, Ваше управление перейдет в ручной режим переключения передач и Вам придется переключать передачи вручную. Попробуйте переключать передачи, когда стрелка на тахометре достигнет 6 (6000 оборотов в минуту) для достижения максимального ускорения и скорости.

ЮРИДИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ

"Game Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc."

"FMOD Sound System, copyright (c) Firelight Technologies, Pty Ltd., 1994-2005"

CREDITS

ACTIVISION CREDITS

EXECUTIVE MANAGEMENT

General Manager

Dave Oxford

Vice President of Studios

Patrick Kelly

Vice President of Sales

Tim Flaherty

Vice President of Marketing and Creative Services

Mark Meadows

Legal

Joe Hedges

STUDIO GROUP

Producer

Chris Owen

Associate Producer

Aaron M. Thompson

Director of Product Development

Chip Pedersen

Technology Manager

Chris Arends

Supervisor of Quality Assurance

Jason Lembcke

QA Lead

Dean Fingerholz

QA Team

Jeremy Andresen

Stephen Crayton

Paul Ference

Jeremy Huisheere

Adam Hunter

Kyle Kleven

Brian Kuyath

Madison Meahyen

Steve Myers

Andy Owen

Bob Paterson

Matt Reese

Adam Rogers
Nick Tomlinson
Matthew True
Justin Westplate
Thanuvong Yang

Supervisor of Technical Requirements Group
Chad Schilling

Technical Requirements Group
Rasheem Harris
Matt McCullough
Jon Pho

SALES

Sales Director
Jennifer Mirabelli

Regional Sales Director
Jim Holland

Director Bus. Development
Brian Johnson

Sales/Marketing Coordinator
Robbin Livernois

Sales Assistant
Brynja Bjarnason

MARKETING AND CREATIVE SERVICES

Senior Graphic Artist
Trevor Harveaux

Graphic Artist
Sean James

LICENSING

Senior Brand and Licensing Manager
Andy Koehler

OPERATIONS

Director of Operations and Planning
Mike Groshens

TECHNOLOGY DEPARTMENT

INFORMATION SYSTEMS ADMINISTRATOR

Bob Viau

THANKS

Ann Beggs
Randy Beverly
Mike Dalton
Donna Johnston
Nicole Lindstrom
Jeff Muench
Alex Neuse
Kurt Niederloh
Janet Paulsen
Mike Roska
Andy Spohn
Steve Williams

SPECIAL THANKS

Steve Beachamp
Randal Berger
Jim Miller
Randy Ryan
Brian Talbot

SERVICES

SCRIPTWRITERS

The Freeman Group

David Freeman
Mary-Louise Gemmill
Glenn Benest
Frank Baldwin

Additional Writing

Steve McInerny
John Layman

SOUND ENGINEER

Martin Kelly

CONCEPT ARTIST

Character Artist

Jeff Fisher

LEISURE INC.

President

Rick Polk

Director of Design

Neil Amundsen

Parts Bin Conceptualists

Dan Anderson
Noah Hammersten

AUDIO AND SOUND SERVICES

Bell Sound Studios
Hamster Ball Studios
Omni Interactive Audio
Splice Here
Voice Works Recording Studio

DISCOVERY CHANNEL

General Manager

Jane Root

Senior VP, Strategic Partnership & Licensing

Sharon M. Bennett

VP Domestic Licensing

Michael Malone

VP, Creative, Strategic Partnership & Licensing

Elizabeth Bakacs

Product Development Manager

Dana Newbold

Manager, Talent Relations

David Schaefer

Special Thanks

Paul Teutul Sr.
Paul Teutul Jr.
Mikey Teutul
Vinnie DiMartino
Mike Rowe

CREAT STUDIOS CREDITS

Исполнительный продюсер

Владимир Старжевский

Продюсеры

Михаил Глазырин
Jonathan Chmura

Заместители продюсеров

Михаил Фёдоров
Глеб Яльчик

Координаторы проекта

Станислав Богданов
Ольга Соколова

Главный программист
Анатолий Ахмедов

Главный гейм-дизайнер
Дмитрий Воронов

Арт-директора
Андрей Поваров
Андрей Калюкин

Директор 3D производства
Дмитрий Астахов

Главный моделер уровней
Максим Клочков

Менеджер дополнительного производства
Акжол Абдулин

Главный моделер персонажей
Андрей Громов

Главный интегратор
Илья Пшеничный

Звукорежиссёр
Александр Дударев

Гейм-дизайнеры
Александр Лохов
Алексей Рехлов
Дмитрий Сапелкин

Скриптеры
Денис Абрамов
Артём Колбасин
Виктор Накидайло
Илья Сафьянников

Ведущие программисты
Иван Гавренков
Николай Додонов
Евгений Иванов
Алексей Кузнецов

Программисты

Керим Борчаев
Игорь Горягин
Александр Долбилов
Евгений Заякин
Дмитрий Карпов
Борис Карулин
Николай Платонов
Владимир Сапронов
Ростислав Хлебников
Александр Шафранов
Антон Яковлев

Технологическая группа

Станислав Володарский
Юрий Золотухин

3D Художники

Артём Артемьев
Дмитрий Астапкович
Благой Борисов
Ольга Буданова
Татьяна Глазырина
Наталья Грачёва
Екатерина Елисеева
Олег Зайцев
Алла Зубакова
Елена Мартянова
Антон Опарин
Ирина Плешак
Илья Попенкер
Екатерина Фёдорова
Наталья Фёдорова
Ирина Шостик

2D Художники

Илья Мавиди-Руднев
Сергей Никитин
Александр Секираш
Олег Тютюнников

Художники интерфейсов

Дмитрий Альберт
Максим Казаков

Освещение

Станислав Володарский
Ольга Черемисова

Аниматоры

Ольга Борисова
Денис Демьянов
Олег Зайка
Юрий Ильин
Татьяна Пушкарёва
Алексей Рубель
Андрей Тарновский
Владимир Уряшов

Руководитель QA

Роман Клочков

Группа QA

Даниил Плешак
Дмитрий Фенцик
Ольга Яльчик

Продюсер FMV

Станислав Богданов

Режиссёр FMV

Владимир Александров

Технический директор FMV

Андрей Тарновский

Звукорежиссёр FMV

Александр Дударев

Группа FMV

Акжол Абдулин
Артём Артемьев
Дмитрий Астапкович
Благой Борисов
Ольга Буданова
Татьяна Глазырина
Андрей Громов
Денис Демьянов
Олег Зайцев
Сергей Зубаков
Илья Мавиди-Руднев
Антон Опарин
Илья Попенкер
Татьяна Пушкарёва
Алексей Рубель
Владимир Уряшов

Екатерина Фёдорова

Game Intro

Сергей Дебежев

Владимир Александров

Сергей Белик

Motion Capture by Giant Studios

Producer

Greg Philyaw

Technical Director

Addison Bath

Associate Producer

Ryan Adams

Motion Edit

Ken Murano

Database

Pam Hammond

Дополнительный арт – Driver-Inter, Ltd

Менеджер

Александр Александров

Художники

Андрей Ефимов

Данас Глодас

Дина Лесовая

Сергей Лебедев

Света Полохина

Владимир Акишин

Дополнительное программирование - Driver-Inter, Ltd

Руководитель проекта

Макс Плотников

Программисты

Антон Жердев

Евгений Шаприн

Фёдор Моисеев

Павел Смирнов

Отдельное спасибо

Анне Бойковой

Антону Козыреву

Дмитрию Макарову

Bob Pariury

Антону Петрову

Михаилу Пилюгину

Daniel Prouslane

Андрею Шальопе

Сергею Шипилову

попугайчику Басилошвиллеру (Басе)

и всем в CREAT Studios