

ANTI KILLER



1. Ostrzeżenie

U osób podatnych na ataki epileptyczne, nieregularne, bardzo intensywne rozbłyski lub częste zmiany koloru mogą wywołać skurcz mięśni lub omdlenie. Niestety, jaskrawe, kolorowe animacje oraz migotanie mogą spowodować atak. Nawet, jeśli u Ciebie lub u Twojego dziecka nigdy nie stwierdzono epilepsji oraz *nigdy nie miałeś ataku epilepsji*, nie oznacza to, że migający ekran nie wywoła u Ciebie takiej reakcji. Jeśli Ty lub członkowie Twojej rodziny kiedykolwiek mieli ataki podobne do ataku epilepsji, skonsultuj się z lekarzem, zanim zaczniesz grać. Zalecamy, aby rodzice starannie obserwowali swoje dzieci grające w gry komputerowe. Jeśli stwierdzisz u swojego dziecka występowanie następujących objawów: zawroty głowy, utrata ostrości widzenia, tiki, dezorientacja, drgawki lub konwulsje, **natychmiast** wyłącz grę i skontaktuj się z lekarzem.

Środki ostrożności:

- Nie siedź zbyt blisko ekranu
- Jeśli jesteś zmęczony lub senny, nie graj
- Pomieszczenie, w którym grasz powinno być jasno oświetlone
- Po godzinie gry odpocznij, przez co najmniej 10-15 minut.

2. Wprowadzenie

Po wyjściu z więzienia były sowiecki oficer śledczy, major Korenev (Fox) przekonuje się, że w jego rodzinnym mieście trwa wojna gangów. Jednym z jego przeciwników jest Szaman. Koronev nie planował wyrównać porachunków z Szamanem oraz kolegami, którzy go zdradzili. Jednak chaos i anarchia panujące w mieście a także morderstwo przyjaciół zmuszają majora Koreneva do podjęcia decyzji... Chce przywrócić porządek za pomocą swoich własnych metod ...

Gra "AntiKiller" pokrywa się z rosyjskim filmem nie tylko w warstwie akcji: każdy poziom poprzedzony jest fragmentem filmu, który przedstawia przebieg wcześniejszych wydarzeń i ujawnia pobudki, jakimi kieruje się gracz na danym poziomie.

3. Wymagania systemowe

Minimalne wymagania systemowe:

- System operacyjny Microsoft® Windows® 2000/XP
- Procesor Pentium® III 700 MHz
- 128 MB RAM
- 1 Gb wolnej przestrzeni na twardym dysku
- Karta graficzna 3D – z 32 Mb pamięci
- DirectX® 9.0c
- CD/DVD-ROM

Zalecane wymagania systemowe:

- System operacyjny Microsoft® Windows® 2000/XP
- Procesor Pentium® III 1,2 MHz
- 256 MB RAM
- 1 Gb wolnej przestrzeni na twardym dysku
- Karta graficzna 3D - z 64 Mb pamięci, T&L(NVIDIA GeForce/ATI Radeon)
- DirectX® 9.0c
- CD/DVD-ROM

4. Instalacja

Przed instalacją zaleca się zamknięcie wszystkich innych uruchomionych programów.

Program posiada funkcję „autorun” (autostart). Włóż płytę do napędu CD-ROM i poczekaj kilka sekund na rozpoczęcie instalacji.

Następnie postępuj zgodnie ze wskazówkami pojawiającymi się na ekranie.

Jeśli program nie da się zainstalować automatycznie:

- Kliknij “Start” i wybierz “Uruchom” z menu
- W okienku, które się pojawi wpisz D:\setup, jeśli napęd CD jest na Twoim komputerze oznaczony literką D (jeśli nie, wpisz odpowiednią literę)
- Naciśnij “OK”

W tym momencie rozpocznie się proces instalacji. Następnie wykonuj polecenia, które kolejno pojawiać się będą na ekranie.

Aby uzyskać dodatkową pomoc, uruchom plik pomocy.

5. Usuwanie gry

Aby usunąć grę z komputera:

- Naciśnij “Start”
- Wybierz Programy /AntiKiller
- Kliknij napis “Deinstalacja programu AntiKiller”

6. Początek gry

Jeśli chcesz uruchomić grę:

- Naciśnij "Start"
- Wybierz Programy /AntiKiller
- Kliknij napis "**AntiKiller**"

Po uruchomieniu gry **AntiKiller** pojawi się menu, w którym możesz wybrać różne opcje, np. ustawienia klawiatury, dostosować grę do parametrów swojego komputera, wybrać poziom trudności.

7. Menu



Menu składa się z pięciu części:

[**New game**] = [Nowa gra] – zaczyna nową grę od początku

[**Continue**] = [Kontynuacja] – kontynuacja poprzednio rozpoczętej gry

[**Options**] = [Opcje] – pozwala zmienić jakość obrazu i dźwięku, opcje wydajności i poziom gry. W większości komputerów program automatycznie definiuje zalecane opcje.

[**Credits**] = [Autorzy] – pokazuje listę autorów gry

[**Quit**] = [Wyjście] – wyjście do systemu Windows®.

8. Opis gry

Poziom 1. Fox

Po wyjściu z więzienia i przejściu niecałych 200 metrów wzdłuż muru, Fox jest świadkiem jak gang nastolatków bije policjanta. Pomimo tego, że bandytów jest wielu i że są uzbrojeni, decyduje się na interwencję.

Poziom 2. Vane

Szaman – złodziej i gangster, który depcze po piętach starym władzom. Żyje w luksusie i niczym się nie przejmuje, ponieważ kieruje się swoimi własnymi, a nie starymi zasadami. Szaman posiada wielką władzę i stopniowo przejmuje wszystkie sfery wpływu starych władz. Pomaga mu Vane, lider najliczniejszej i najsilniejszej bandy. Pierwsze wydarzenie z jego udziałem to bójka uliczna z Brick’iem i jego bandziorami niedaleko siedziby gangu Szamana.

Poziom 3. Brick

Przy zakupie broni Brick zabija handlarza i zabiera torbę z uzbrojeniem. Teraz musi jedynie pozbyć się ochrony.

To pierwszy poziom, na którym jest dużo strzelania. Wrogowie sprytnie chowają się i czają w najmniej spodziewanych miejscach. Zadanie polega na zniszczeniu ochrony.

W międzyczasie duże gangi, które nie mają pojęcia o planach „Wikingów” walczą o kontrolę nad miastem: ostatnio ktoś ostrzelał z centrum handlowego rakietami sąsiednie budynki. Trzeba to wyjaśnić i odstraszyć ewentualnych rywali, żeby trzymali łapy z dala od nie swoich spraw!

Poziom 4. Vane

Odbić centrum handlowe z rąk gangów z północy i dać nauczkę temu dupkowi, który trafił naszego człowieka.

Poziom 5. Brick

Zniszczyć ochronę siedziby Vane’a.

Poziom 6. Vane

Załatwić sprawę z Bankierem. Strzelanie z możliwością poruszania się po terenie mając osłonę.

Poziom 7. Brick

Brick idzie zabawić się na dyskotekę, nagle zjawiają się tam ludzie z gangu Vane’a i zaczyna się jatka. Brick musi uciekać tylnymi drzwiami.

Poziom 8. Fox

Uciec przed napastnikami i zabić ich przy tym tylu, ilu się tylko da.

Poziom 9. Fox

Na tym poziomie masz okazję poczuć się jak snajper.

Misja zostanie wypełniona, jeśli Fox pomoże policji, zabijając bandytów.

Poziom 10. Fox

Co tu dużo gadać? Pozbyć się Brick’a!

W przeciwieństwie do filmu, nie ma tu drugiego gliniarza do pomocy. Fox musi dostać się na najwyższe piętro budynku, przedrzeć się przez liczną i dobrze uzbrojoną ochronę z gangu Brick’a i znaleźć jego kryjówkę.

9. Interfejs gry

1. **Health - Zdrowie** – jeśli pasek jest pełen jesteś całkowicie zdrowy. Jeśli zostajesz ranny, czerwony pasek zmniejsza się. Kiedy limit zdrowia wyczerpuje się, umierasz. Zdrowie możesz odzyskać przy pomocy wściekłości.
2. **Rage - Wściekłość** – żółty pasek pokazuje aktualny poziom wściekłości. Wściekłość wzrasta, kiedy strzelasz do przeciwników. Kiedy dochodzi do maksimum, zmienia się w Zdrowie.
3. **Number of shots in a weapon - Liczba naboï w broni** – pokazuje liczbę pozostałych naboï w magazynku broni używanej w danej chwili oraz ogólną pojemność magazynka.
4. **Sight - Celownik** – celownik pomaga wycelować broń w przeciwnika.

10. Charakterystyka postaci

Dziesięć misji podzielonych jest pomiędzy trzech głównych bohaterów filmu. Po trzy misje na bandytów i cztery na Foxa. Misje następują kolejno po sobie, w miarę rozwoju akcji. Po pomyślnym wypełnieniu jednej przechodzi się na kolejny wyższy, bardziej skomplikowany poziom. Można również zrobić przegląd dotychczasowych scen dla któregośkolwiek z bohaterów.

Fox



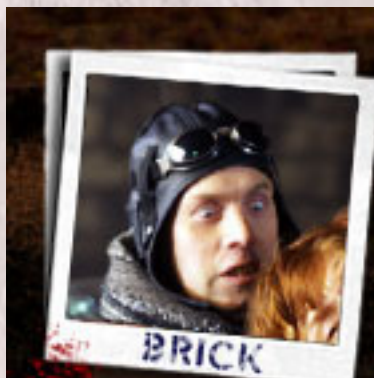
Główny bohater filmu i gry. Uczciwy gliniarz, który wylądował w więzieniu na skutek zdrady. Surowy, stanowczy, spokojny, bezlitośnie wymierza sprawiedliwość.

Vane



Lider największego gangu w mieście, podlega Szamanowi. Były żołnierz z doświadczeniem militarnym zdobytym w różnych punktach zapalnych na świecie. Sprawiedliwy na swój sposób.

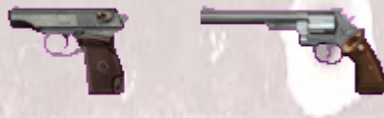
Brick



Awanturniczy podejrzany oprych. Stracił nieco szarych komórek i zatrzymał się na poziomie rozwoju nastolatka, jest nieprzewidywalny i niedojrzały. Dowodzi gangiem bandziorów, zdeterminowany by wejść w krąg „prawdziwej” zbrodni dzięki stosowaniu terroru. Pojęcie moralności nie istnieje dla niego. Uważa się za potomka Wikingów. Jako nieustraszony Wiking, marzący o Valhalli, nie boi się śmierci. Niewrażliwy na ból.

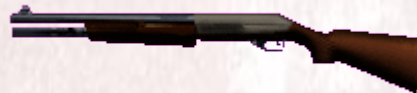
11. Broń

Pistol – pistolet\rewolwer



Standardowy pistolet. Zapewnia wysoką celność i pozwala zatrzymać wroga przy minimalnym zużyciu amunicji. W grze AntiKiller pistolet ma nieograniczoną liczbę naboí.

Shotgun – karabin



Najlepsza broń do walki w bliskim kontakcie. Mniej skuteczna na średnią i dużą odległość.

Subgun – pistolet/karabin maszynowy

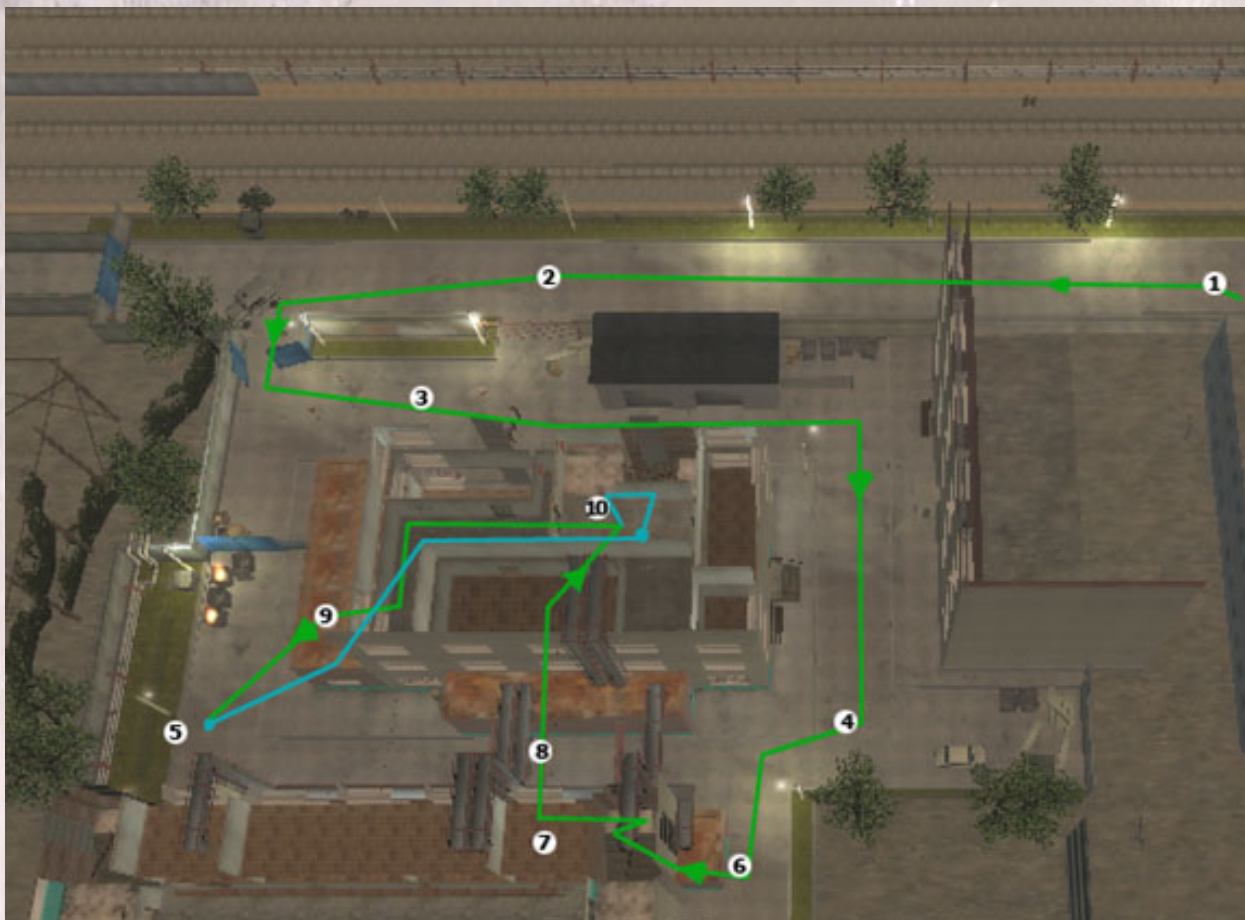


Szybkostrzelność, celność i siła rażenia gwarantują doskonałą skuteczność tej broni w walkach na średnią i dużą odległość oraz kiedy trzeba szybko wycelować.

Używanie funkcji naprowadzania na cel – „pointing mode” podczas walki zwiększa celność strzałów. I na odwrót, kiedy biegniesz lub idziesz, celność maleje.

12. Wskazówki

Misja 1

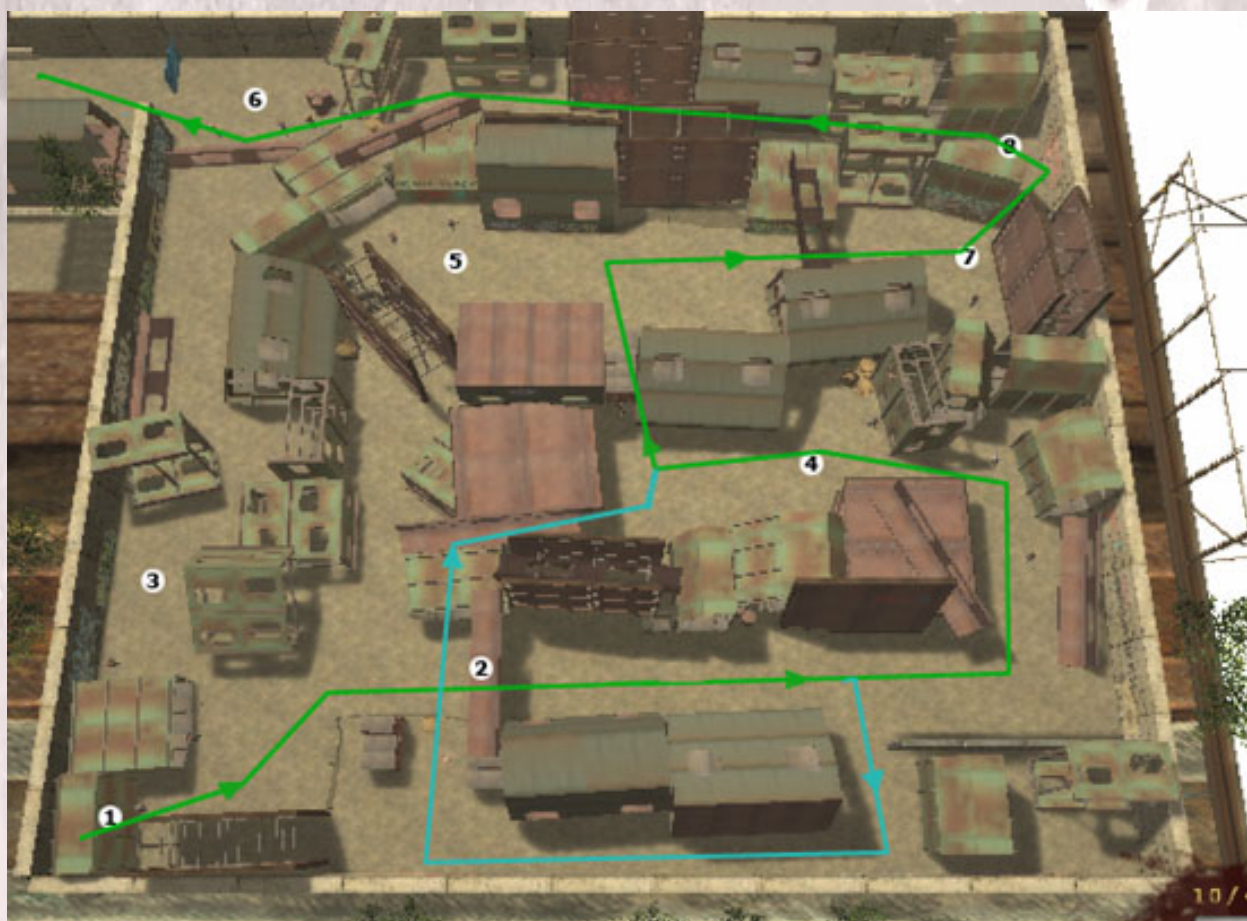


Fox wyszedł więzienia. Odszedł raptem 200 m. od bramy – a już się pojawili! Bandyci atakują samochód policyjny. Kierowca nie żyje a drugi gliniarz gdzieś znika.

Biegnij do miejsca “1”, w którym nieszkodliwe łobuzy szwendają się przy murze i coś majstrują przy nim. Warto sprawdzić, dlaczego. Następnie idąc wzdłuż torów kolejowych Fox widzi przez kratę w murze “2” jak chuligani biją gliniarza. Chociaż Fox dopiero co wyszedł z pudła, decyduje się przyłączyć do bójki. Przebiegnij przez bramę, podnieś pistolet leżący obok samochodu policyjnego i odstraszyć chuliganów w “3”. Gliniarz ucieka ze strachu. Znajdź go... Oczywiście o bezpieczeństwie można tylko pomarzyć. Po drodze ktoś do Ciebie strzela z różnych niespodziewanych miejsc. Kiedy dojdiesz do “4”, robi się jeszcze trudniej: bandyci z pistoletami maszynowymi atakują z „5”. Uciec można tylko przez drzwi “6”.

W budynku z drugiego piętra “7” poprzez przejście “8” możesz dostać się do sąsiedniego zabudowania. Na pierwszym piętrze, obok schodów, Fox spotyka przestraszonego gliniarza, który nie ruszy się stamtąd, dopóki chuligani włączą się w pobliżu. Idź zabić chuliganów. Zabijasz gościa z pistoletem maszynowym, który był na drugim piętrze na balkonie albo w drzwiach. Niestety głośne strzały wabią innych bandytów. Fox pośpiesznie podnosi broń, żeby zabić napastników. Następnie wraca do gliniarza i wynosi go z budynku.

Misja 3



Brick'owi udaje się zdobyć potrzebne uzbrojenie. Czas spadać ze składu broni. Ale mściwi handlarze rozchodzą się po całym terenie i nie wyglądają na przyjaźnie nastawionych.

Poziom zaczyna się w punkcie "1". Najłżejszy ruch – i Brick jest pod ostrzałem dwóch snajperów. Wyeliminowanie ich jest Twoim priorytetem. Jeśli pobiegiesz w stronę "3", zobaczysz wyjście ze składu,. Ale pułapka zastawiona przez handlarzy w punkcie "6" przeszkodzi Ci wydostać się tą drogą. Uciec można tylko przez labirynt składu z bronią, ale trzeba być przygotowanym na to, że w każdej chwili trafisz na bezwzględnych bandytów. Pod mostem "2", w stronę strefy "4", nad pudłami, na powierzchnię "5", ominąć pułapkę w punkcie "7" i w końcu poprzez „korytarz śmierci "8" do wyjścia "6".

Uwaga: nie zapomnij się rozejrzeć. Skupiska metalowych elementów to nie tylko miejsca gdzie wieje przyjemny wietrzyk, można tam także znaleźć alternatywne sposoby rozwiązania problemów z uzbrojonymi wrogami.

13. Rozwiązywanie problemów

Przed instalacją:

Zamknij inne aplikacje.

Upewnij się, że twój komputer spełnia minimalne wymagania systemowe.

Zachowaj wszystkie dokumenty dołączone do gry.

Jeśli masz problem z uruchomieniem gry:

Zainstaluj najnowsze sterowniki do karty dźwiękowej i graficznej.

Zrób reinstalację DirectX 9.0c

Zainstaluj wszystkie „łatki” do gry (jeśli jakieś istnieją)

Upewnij się, że usunąłeś wszystkie zbędne skróty z paska narzędziowego (tam, gdzie widać godzinę), ponieważ utrudniają one działanie systemu.

14. Pomoc techniczna

Użytkownicy mogą uzyskać pomoc techniczną pod adresem: tester@play.pl

Podaj osobie z pomocy technicznej, wszystkie informacje dotyczące błędu i następujące dane o swoim komputerze:

- System operacyjny
- Typ procesora i jego częstotliwość
- Model i nazwę producenta karty dźwiękowej i graficznej.
- Model i nazwa producenta napędu CD lub DVD-ROM-u
- Pojemność RAM

15. Autorzy

MB Production

Główny producent

Yusup Bakhshiev

Producent

Dmitriy Yudaev

Realizacja dźwięku

Gosha Kuzenko

Victor Sukhorukov

Evgeniy Sidikhin

Yusup Bakhshiev

Seva Nem

Dmitriy Yudaev

Sergey Lysogor

Noviy Disc

Główny developer
Marina Goncharova

Manager QA
Alexandr Ptizyn

Testy
Alexandr Uzienko
Yuriy Grachev
Konstantin Sedykh
Andrey Rodin

Szef działu PR i marketingu
Anna Fyodorova

Dział PR i marketingu
Egor *Grischenko*
Alexandr Kourikh

Projekt okładki
Dmitriy Lapitskiy

Qbik Interactive

Główny developer
Vyacheslav Gordeyev

Producent
Sergey Aldoukhov

Kierownik projektu
Alexey Kholopov

Projekt gry
Pavel Tsarev

Główny programista
Igor Lvov
Alexandr Druzhinin

Programiści AI
Anton Kiselev
Grigiriy Para
Valeruy Ivanov

Poziomy
Pavel Tsarev

Główny grafik
Pavel Tsarev

Graficy
Sergey Scherbakov

Alexey Kholopov

Animacja
Yuriy Vereteno

Wewnętrzne testy QA

Egor Kurashov

Dźwięk

Efim Aldoukhov

Ścieżka dźwiękowa
Zespół "Biopsihoz"
Zespół "Krestnaya Sem'ya"

Tłumaczenie i skład instrukcji:



multimedia

Kapelusznik

www.kapelusznik.com.pl