PYL

OPTIMUS NEXUS

Ostrzeżenie

U niektórych osób pulsujące układy świetlne mogą wywołać ataki epilepsji. Ataki te mogą wystąpić w codziennym życiu, pod wpływem obrazu telewizyjnego, a także na skutek grania w gry wideo - także u osób, które nie miały nigdy wcześniej podobnych objawów. Jeżeli kiedykolwiek zaobserwowałeś u siebie objawy zbliżone do epilepsji (zmiany widzenia, niekontrolowane skurcze mięśni, utrata orientacji, konwulsje), bądź wystąpią one podczas grania - natychmiast przerwij grę i zwróć się do lekarza.

Dla zachowania dobrego zdrowia i samopoczucia graj w cyklach 1 ÷ 15 (po każdej godzinie grania przeznacz 15 minut na odpoczynek). Unikaj grania, gdy jesteś znużony bądź cierpisz na bezsenność. Nigdy nie graj w całkowicie zaciemnionym pomieszczeniu i zachowaj możliwie duży dystans do ekranu.

Informacje wstępne

"Pył" - to gra nietypowa, łącząca w sobie cechy strzelanek i przygodówek. "Pył" - to gra, której twórcy postawili na maksymalny realizm, przez co nie jest on grą łatwą, a tym samym grą dla każdego. Jeśli więc jesteś małym chłopcem drżącym ze strachu na myśl o mrocznych korytarzach, zmutowanych postaciach i zaskakujących zawirowaniach losu, a w dodatku nie lubisz, gdy do Ciebie strzelają - odnieś tę grę do sklepu, a pieniądze oddaj mamie...

Aby uruchomić "Pył", powinieneś mieć komputer wyposażony w:
Windows 95 lub 98, Pentium 133, 32MB RAM, 300MB wolnej przestrzeni na dysku, kartę grafiki SVGA zgodną ze standardem VESA 2.0, kartę dźwiękową Sound Blaster lub w 100% z nią zgodną CD-ROM poczwórnej prędkości, myszkę.

Aby w pełni wykorzystać możliwości "Pyłu", powinieneś mieć komputer wyposażony w: Windows 95 lub 98, Pentium II 300, 64MB RAM, 300MB wolnej przestrzeni na dysku, kartę grafiki SVGA, akcelerator grafiki 3D - Voodoo 3Dfx, kart dźwiękową Sound Blaster 16, AWE32, AWE64 lub w 100% z nią zgodną, CD-ROM poczwórnej prędkości, myszkę.

Instalacja / Konfiguracja / / Uruchamianie / Pomoc

Instalacja w systemach Windows 95 i Windows 98

Gra "Pył" wyposażona jest w funkcję automatycznego startu w tych systemach*. Włóż płytę z grą do napędu CD-ROM i odczekaj chwilę na pojawienie się okna programu instalacyjnego. Następnie kliknij na przycisk "Instaluj", aby rozpocząć instalację. Jeżeli okno programu instalacyjnego nie pojawia się, postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:

1. kliknij dwukrotnie na ikonie "Mój komputer" umieszczonej na pulpicie
2. kliknij dwukrotnie na ikonie "CD-ROM" (zazwyczaj jest to napęd D lub E)
3. kliknij dwukrotnie na ikonie programu "Instaluj"
4. po uruchomienie programu instalacyjnego kliknij na przycisku "Instaluj"
5. postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie

lub

1. kliknij na przycisku "Start" umieszczonym na pasku zadań systemu Windows
2. kliknij na przycisku "Uruchom"
3. kliknij na przycisku "Przeglądaj", aby znaleźć program "Instaluj.exe" na płycie kompaktowej gry, lub wpisz ścieżkę dostępu, np. : "D:\instaluj.exe" i kliknij na przycisk "OK"
4. po uruchomieniu programu instalacyjnego kliknij na przycisku "Instaluj"
5. postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie

*tylko jeśli funkcja Autoplay systemu jest aktywna

Instalacja w systemie MS-DOS

Jakkolwiek "Pył" umożliwia zabawę również w tym systemie, instalowanie i konfigurowanie gry możliwe jest tylko z poziomu systemów Windows 95 lub Windows 98.

Konfiguracja

"Pył" wyposażony jest w mechanizm autodetekcji karty dźwiękowej wystarczający w większości przypadków, czasem jednak, szczególnie w przypadku kart niekompatybilnych w 100% ze standardem Sound Blaster, pojawia się konieczność ręcznego podania parametrów posiadanej karty. Ustawienia te możesz odczytać z Panelu sterowania w systemie Windows 95 i Windows 98, bądź z instrukcji dołączonej do karty dźwiękowej.

Uwaga ! Zmian dokonuj tylko wtedy, gdy "Pył" nie wykryje żadnej karty dźwiękowej, mimo iż jesteś przekonany, że taką posiadasz, bądź zawiesi się podczas przeprowadzania procedury autodetekcji.

Aby odczytać ustawienia karty dźwiękowej w systemach Windows 95 i Windows 98, postępuj zgodnie z podanymi poniżej wskazówkami:

1. kilknij na przycisku "Start" umieszczonym na pasku zadań systemu Windows
2. wybierz kategorię "Ustawienia \ Panel sterowania"
3. kliknij dwukrotnie na ikonie "System"
4. wybierz zakładkę "Menedżera urządzeń"
5. rozwiń kategorię "Kontrolery grafiki, dźwięku i gier"
6. wybierz nazwę twojej karty dźwiękowej i kliknij na przycisku "Właściwości"

7. Wybierz zakładkę "Zasoby" i odczytaj kolejno:
- "Zakres wejścia - wyjścia" - pierwsza z dwu podanych liczb jest numerem portu
- "Przerwanie"
- "Bezpośredni dostęp do pamięci dla 8 bitowego dźwięku"
- "Bezpośredni dostęp do pamięci dla 16 bitowego dźwięku"

8. Klikaj na przyciski "Anuluj", aby kolejno zamykać wszystkie otwarte okna

Odczytane ustawienia wpisz w programie konfiguracyjnym podając kolejno:

1. Typ / zgodność ze standardem Sound Blaster (TM):
- Sound Blaster
- Sound Blaster 2.0
- Sound Blaster Pro / Pro2
- Sound Blaster 16 / 16 ASP / 32 / AWE32 / AWE64
2. numer portu IO
3. numer przerwania
4. numer 8 bitowego kanału bezpośredniego dostępu do pamięci
5. numer 16 bitowego kanału bezpośredniego dostępu do pamięci

Jeżeli nie wiesz, jaki typ karty dźwiękowej posiadasz, bądź z jakim typem standardu twoja karta jest kompatybilna, wybierz opcję "Sound Blaster". Jest to podstawowy tryb kompatybilności, który powinien działać na wszystkich typach kart. Jeżeli mimo to "Pył" uruchamia się bez dźwięku, skontaktuj się
z Działem Pomocy Technicznej.

Uwaga ! Ostatnią opcję (5.) zmieniaj tylko w przypadku, gdy twoja karta jest kompatybilna z Sound Blasterem 16 lub późniejszym.

"Pył" zaopatrzony jest procedury generowania efektów dźwiękowych w czasie rzeczywistym. Część z nich możesz modyfikować podczas gry używając menu, pozostałe musisz skonfigurować przed jego uruchomieniem:

wykorzystaj stereo - pozostaw zaznaczony, aby cieszyć się dźwiękiem stereofonicznym lub przestrzennym
wykorzystaj pogłos - pozostaw zaznaczony, aby cieszyć się efektami pogłosu w pomieszczeniach, które będziesz odwiedzał w trakcie gry
wykorzystaj echo - pozostaw zaznaczony, aby cieszyć się efektem echa w etapach zewnętrznych

Jeśli uznasz, że generowanie powyższych efektów zbyt obciąża twój komputer lub po prostu Ci one nie odpowiadają, wyłącz poszczególne lub wszystkie wymienione opcje.

"Pył" pełnię swoich możliwości rozwija, gdy komputer wyposażony jest w kartę akcelerującą (przyspieszającą) operacje 3D (Voodoo, Voodoo Rush, Voodoo2), jednak uruchomienie go na komputerze nie wyposażonym w taką kartę także jest możliwie. Wyboru sposobu, w jaki grafika ma być przetwarzana dokonuje się przyciskami:

rendering programowy
- gdy nie ma akceleratora, bądź z jakichś przyczyn nie chcesz go używać
3Dfx Glide - gdy posiadasz akcelerator wraz

z prawidłowo zainstalowanym pakietem sterowników Glide i chcesz zobaczyć, co "Pył" potrafi z niego wycisnąć

Uruchamianie

Po prawidłowym zainstalowaniu i skonfigurowaniu gry możesz uruchomić "Pył" wykonując następujące czynności:

1. włóż płytę z grą do napędu CD-ROM i odczekaj chwilę na pojawienie się okna programu instalacyjnego
2. jeżeli "Pył" został zainstalowany poprawnie, aktywny jest przycisk "Uruchom" w programie instalacyjnym - kliknij na niego, aby uruchomić grę

Jeżeli program instalacyjny nie pojawia się (może to być spowodowane tym, że w twoim komputerze nieaktywna jest funkcja Autoplay systemu Windows), postępuj zgodnie z podanymi wskazówkami:

1. kliknij na przycisku "Start" umieszczonym na pasku zadań systemu Windows
2. wybierz kategorię "Programy"
3. wybierz kategorię "Optimus Nexus"
4. wybierz kategorię "Pył"
5. kliknij na ikonie "Pył", aby uruchomić grę, bądź na ikonie "Pył - konfiguracja", aby uruchomić program konfiguracyjny

lub

1. kliknij dwukrotnie na ikonie "Mój komputer"
2. kliknij dwukrotnie na ikonie dysku twardego, na którym zainstalowany został "Pył" (zazwyczaj jest to dysk C)

3. Kliknij dwukrotnie na folderze, w którym zainstalowany został "Pył" (zazwyczaj jest to "C:\Program Files\Optimus Nexus\Pył"
4. Kliknij dwukrotnie na ikonie "Pył", aby rozpocząć grę, bądź na ikonie "Pył - konfiguracja", aby uruchomić program konfiguracyjny

Możliwe jest również uruchomienie "Pyłu" z poziomu MS-DOS:

1. Kliknij na przycisku "Start" umieszczonym na pasku zadań systemu Windows
2. Wybierz kategorię "Programy"
3. Wybierz "Tryb MS-DOS"
4. Przejdź do katalogu, w którym zainstalowana została gra, wydając polecenie <cd "c:\program files\pyl"> i naciśnij <Enter>
5. Napisz: "pyl" i naciśnij <Enter>

lub

1. Podczas restartowania komputera wybierz "Poprzednią wersję systemu operacyjnego"
2. Przejdź do katalogu, w którym zainstalowana została gra, wydając polecenie
<cd c:\program~1\pyl> i naciśnij [Enter]
3. Napisz: "pyl" i naciśnij [Enter]

Pomoc

Aby uzyskać pomoc, zajrzyj na stronę internetową poświęconą "Pyłowi": www.nexus.optimus.com.pl lub skontaktuj się z Działem Pomocy Technicznej.

Menu

Po uruchomieniu gry, bądź naciśnięciu Esc w trakcie gry, powita cię panel menu głównego,

który pozwoli Ci na dostosowanie "Pyłu" do możliwości twojego komputera i twoich własnych preferencji. Kliknięcie na umieszczonym obok nazwy podmenu przycisku spowoduje wyświetlenie spisu dostępnych opcji na ekranie tekstowym.

1. Start:

- pozwala na rozpoczęcie nowej gry
- pozwala na kontynuację przerwanej gry

2. 3. Mechanizm zapisywania i odczytywania stanu gry:

"Pył" umożliwia Ci zapisanie i odczytanie stanu gry w dowolnym momencie - dokonujesz tego za pośrednictwem menu głównego, wpisując bądź klikając nazwę, lub tzw. szybkiego zapisu / odczytu dostępnego w trakcie gry (bez konieczności wychodzenia do menu głównego) pod klawiszami odpowiednio: F8 i F7. Stan gry zapisany w ten sposób dostępny jest także jako ostatnia pozycja na liście.

4. Opcje:

a. dźwięk:

- suwak służący do ustawiania głośności muzyki
- suwak służący do ustawiania głośności efektów dźwiękowych
- dźwięk przestrzenny - włącz, aby poszerzyć zakres słyszenia na standardowym zestawie stereofonicznym; powinieneś usiąść dokładnie pomiędzy głośnikami.

Uwaga ! ostatnią z opcji włączaj tylko wtedy, gdy nie używasz słuchawek.

b. grafika:

- rozdzielczość - suwak służący do zmiany

trybu graficznego (tylko dla renderingu programowego); podczas gry odpowiadają mu klawisze F1...F5

- Gamma - rozjaśnienie obrazu
- mgła - suwak pozwalający sterować zasięgiem renderowania - przybliżając mgłę odciążasz komputer, lecz pozbawiasz się możliwości podziwiania daleko położonych elementów otoczenia

c. klawiatura:

podmenu umożliwia przedefiniowanie klawiszy odpowiedzialnych za sterowanie bohaterem; symbole LMB i RMB odpowiadają odpowiednio: lewemu i prawemu przyciskowi myszki. Aby zmienić przypisany funkcji klawisz, kliknij na nazwie funkcji, po czym naciśnij wybrany klawisz - jeśli wybranemu przez Ciebie klawiszowi przypisana została już inna funkcja, zamiga napis "zajęty" (możesz, naciskając ten klawisz powtórnie, wymusić jego użycie - w tym momencie poprzednio obsługiwana przez niego funkcja pozostanie niezdefiniowana).

d. myszka:

inwersja góra / dół
inwersja przycisków
czułość

e. realizm:

- Rwanie broni - włącz, aby poczuć, jak zachowuje się prawdziwy karabin; opcja dla zadeklarowanych żołnierzy
- Pamiętaj zoom - włącz, jeśli chcesz, aby przy powtórnym użyciu celownika włączone było poprzednio ustawione zbliżenie

- poruszanie się bieg / chód - domyślny sposób poruszania bieg / chód (alternatywny sposób poruszania się jest dostępny w połączeniu z klawiszem Shift, lub dowolnie wybranym po zredefiniowaniu)
- autocelownik - wyłącz, aby rozdzielić przełączanie karabinku w tryb strzału pojedynczego z wysunięciem celownika

Pamiętaj !

Aby wyjść w górę z bieżącego poziomu menu, kliknij na napis "powrót", bądź naciśnij klawisz Esc.
Aby przewijać spis opcji menu w górę i w dół, kliknij na strzałki umieszczone na ekranie tekstowym.

Natychmiastowe wyjście do systemu (zakończenie gry) dostępne jest jako kombinacja klawiszy "Shift + Q".

Domyślna konfiguracja klawiszy

Krok naprzód	UP
Krok w tył	DOWN
Krok w lewo	LEFT
Krok w prawo	RIGHT
Obrót w lewo	,
Obrót w prawo	.
Spójrz w górę	INS
Spójrz w dół	DEL
Bieg / chód	RIGHT SHIFT
Kucanie	C
Skok	RIGHT CTRL
Biostymulant	B
Użyj	SPACE
Strzał A	LMB
Strzał B	RMB

Celownik	BACK SPACE
Zmiana trybu celownika	\
Zoom -	[
Zoom +	]
Zmiana trybu karabinka	1
Zmiana typu granatów	2
Mina	3
Flara	4

Historia "Areny"

Rok 2798 - następny rok imperialnego kryzysu; rok, w którym kolejne planety staną nad mroczną otchłanią barbarzyństwa. Niezliczone miliardy istnień ludzkich pochłonie ogień wojny, która już dawno wymknęła się spod kontroli Imperialnych Sił Rozjemczych, przybierając niewyobrażalne rozmiary.

Jesteś, a właściwie byłeś, żołnierzem elitarnego regimentu lekkiej kawalerii imperialnej. Korupcja dowódców doprowadziła do kompletnej klęski i rozbicia waszego korpusu w trakcie jednej z prywatnych wojen o zasoby żywnościowe jakiejś rolniczej planetki - wasz dumny oddział pokonała masa głodnych i zdesperowanych pastuchów i rolników, uzbrojonych jedynie w miotacze własnej roboty i elektryczne cepy...

Pieniądze za sprzedane wyposażenie i z reszty żołdu pozwoliły Ci dotrzeć aż tu - na "Arenę", pustynny księżyc krążący wokół gazowego giganta zwanego ironicznie "Wielkim Bratem".

"Arena" była jedną z planet systemu rozjemczego Imperium. Na takich jak ona planetkach Imperialne Siły Rozjemcze nadzorowały rozstrzyganie wszelkich konfliktów o charakterze międzyplanetarnym - wszystko po to, aby nie dopuścić do ich eskalacji. Czas pokazał, że nadaremnie...

Obecnie "Arena" stała się siedliskiem mętów i zbirów z wszelkich zakątków galaktyki, żywiących nadzieję znalezienia jakiejś broni, pojazdów wojskowych, danych komputerowych, których technologie pozwolą na zdobycie wielkiej fortuny i władzy, albo przynajmniej umożliwią bezpieczną ucieczkę z "Areny".

Scenerie "Areny"

Stacja bojowa "Anastazja" - jedna z ostatnich instalacji powstałych za czasów świetności "Areny" - czyli jakieś sto lat temu, kiedy Siły Rozjemcze Imperium jeszcze nad wszystkim panowały. Pozostałość po rosyjskojęzycznym kontyngencie, stojącym na straży neokomunistycznych ideałów. Obecnie rdzewiejący kompleks tuneli, bunkrów, bastionów i tym podobnych konstrukcji, zamieszkany przez bandy banitów grasujących w okolicy, zdziczałych ludzi i inne, mniej lub bardziej zmutowane drapieżniki.
W tym "królestwie rdzy i wilgoci" stawiają swoje pierwsze, a często i ostatnie, kroki wszystkie żółtodzioby odwiedzające "Arenę". Tak, tak... Tobie też przyjdzie zacząć w tym miejscu...

SCPH 23/89 Planetarna stolica - "Goleb" - miasto wykute w skale... Początkowo również jako instalacja o charakterze militarnym - założone mniej więcej w czasie ostatecznego wyludnienia "Anastazji", jakieś 80 lat temu, przez Gideona - "Księcia Odkrywców". To miasto powoli umiera, podobnie jak całe Imperium, ale jeszcze się trzyma, głównie dzięki drobnym znaleziskom dokonywanym przez dzielnych śmiałków - takich jak Ty. Z wielką przyjemnością można by zwiedzać przedziwnie zdobione korytarze i sale, ale niestety - nie chodzi się z przyjemnością po obozie koncentracyjnym - a tym tak na prawdę jest "Goleb"...

Samojezdna platforma wydobywczo-poszukiwawcza JHTR-64

To gigantyczny pojazd gąsienicowy, swoiste połączenie koparki odkrywkowej z platforma wiertniczą i hotelem robotniczym... Prywatny interes Kapitana Ruperta - powoli rosnąca w siłę konkurencja dla "Wielkiego" Gideona. Pracownicy "Platformy" to całkiem normalni ludzie - cywile; no... prawie normalni - bo o robotnikach ściągniętych z najniebezpieczniejszych kopalń i instalacji wydobywczych galaktyki powiedzieć, że są twardzi, to trochę za mało...

Jeden z wielu kanionów "Arena" - do tego musi dojść, bo być na "Arenie" i nie poczuć w ustach smaku pyłu, nie usłyszeć zgrzytu piachu w zębach...?
Już za czasów Imperium Rzymskiego wiedziano, że najlepiej walczy się na arenie wysypanej piaskiem. Powód jest jeden - krew łatwiej wsiąka... Pierwsze Imperium Galaktyczne czerpało zawsze z najlepszych wzorców - księżyc "Wielkiego Brata" jest jedną wielką, ozdobioną nagimi skałami, piaskownicą. Wybór Imperialnych Sił Rozjemczych nie mógł być lepszy. "Arena" to miejsce, gdzie tysiące kilometrów piaszczystych wydm konkurują o prymat z setkami kilometrów

skalistych kanionów, tworzących nieprzebyte labirynty.
Tylko od Ciebie zależeć będzie, co w nich znajdziesz - wybawienie czy śmierć...

NDSS (Neue Deutsche Stellar Shiff) "Walkirie" - piękna, błyszcząca gwiezdna fregata: prawdopodobnie jedyny egzemplarz dysponujący nadświetlnym napędem Schroedera/Katza w całej galaktyce ! Unikatowa pozostałość po utarczkach z udziałem niemieckojęzycznej reprezentacji Nowej Rzeszy, kolejne świadectwo germańskiej solidności - to cacko czeka na Ciebie w piaskach "Areny" już jakieś 300 lat ! Czeka, lecz ciągle jest niebezpieczne - ach, te niemieckie systemy antywłamaniowe...

Broń Sope'a

Osobiste przyrządy celownicze i wskaźniki uniwersalne
W ścisłym znaczeniu tego słowa - bronią nie są, jednak ze względu na pełne z nią powiązanie muszą się tu znaleźć, i to na pierwszej pozycji. Sope jako żołnierz jest standardowo wyposażony w przyrządy celownicze.

Jest to zestaw precyzyjnych elementów optycznych i przetworników elektronicznych, montowanych na głowie, a służących, po zsynchronizowaniu z bronią osobistą, do wspomagania prowadzenia skutecznego ognia w bezpośrednim otoczeniu żołnierza. Dodatkowo na uniwersalnych wskaźnikach obrazowany jest ogólny stan uzbrojenia, posiadanej amunicji, pakietów biostymulujących, ogólna kondycja fizyczna, a także poziom radioaktywności otoczenia.

- wizjer celownika - wyposażony w silny zoom, w połączeniu z karabinkiem w trybie snajperskim (ognia pojedynczego) potrafi zdziałać cuda. Może również pokazać obraz w trybie "echo" - przetworzony elektronicznie, uzyskany za pomocą ultradźwięków - idealny do zastosowania w zupełnych ciemnościach. Celownik możesz również włączyć bez przełączania rodzaju ognia, w dowolnym żądanym trybie pracy (normalny lub echo), używając w tym celu odpowiednich klawiszy.

Pamiętaj !

Celownik to urządzenie ultraprecyzyjne - z bardzo dużej odległości możesz za jego pomocą obejrzeć wszystkie pryszcze na twarzy przeciwnika, a po wybraniu najbardziej soczystego - wycisnąć go, używając 9mm pocisku z Twojego karabinu. Powinieneś jednak zdawać sobie sprawę, że duże powiększenia powodują proporcjonalne skalowanie ruchu myszą - bez tego celowanie przy maksymalnym powiększeniu byłoby niemożliwe - najmniejsze drgania ręki powodowałyby utratę celu. Pamiętaj, aby nie angażować się w starcie na małym dystansie w momencie, kiedy masz celownik z ustawionym zoom'em - taką sytuację możesz porównać do przyłapania Cię ze spuszczonymi spodniami...

- wskaźnik ogólnej kondycji fizycznej - otoczony punktowym wskaźnikiem ilości dostępnych pakietów biostymulujących. Bardzo przydatny, jednak niezbyt precyzyjny - cóż, trudno określić precyzyjnie czyjąś "ogólną kondycję fizyczną" - Generalnie: przez kolor zielony (jest dobrze), żółty (średnio), pomarańczowy, migotanie (niedobrze), aż do ciemnej czerwieni (trup), wskazuje twój stan - staraj się go często kontrolować.

Pamiętaj !

Zła kondycja fizyczna (np. migający pomarańcz) ma duży wpływ na Twoje możliwości - spowolnienie, zaburzenia widzenia, utrudnione celowanie, zaburzenia słuchu - wszystko to znacząco zmniejsza Twoje i tak małe szanse na przeżycie. W tym przypadku szybko zażyj biostymulant.

Biostymulanty to nanotechnologiczne cacka, relikt zapomnianej technologii - coś w rodzaju mikroskopijnej ekipy naprawczej robiącej porządek w twoim organizmie. Jednorazowa dawka podnosi sprawność organizmu do wartości początkowej. Jednak bądź oszczędny - na "Arenie" biostymulanty są poszukiwaną rzadkością - często cenniejszą niż broń...

- uniwersalne wskaźniki broni, amunicji, flar, min - dokładny opis znajdziesz wraz z opisami poszczególnych rodzajów broni.

- wskaźnik radioaktywności otoczenia - jeśli miga, staraj się jak najszybciej opuścić miejsce, w którym obserwujesz wzmożoną radioaktywność; jeśli palą się wszystkie punkty na wskaźniku, jest bardzo źle - zwiewaj, ile sił w nogach !

Karabinek - szturmowy AK-247 - korzysta z 9mm amunicji rozpryskowej o dużej sile penetracji, zasilany z magazynków na 25 naboi. Strzelający ogniem ciągłym,

seriami (po 5 naboi), lub pojedynczo.

AK-247 jest specjalnie zaprojektowany do współpracy z przyrządami celowniczymi; zmiana trybu ognia na pojedynczy powoduje (domyślnie) włączenie celownika.

Pamiętaj !

W trybie snajperskim (ognia pojedynczego) odgłos strzału jest wyciszony kosztem szybkostrzelności - korzystaj z tego i używaj celownika jak najczęściej. Jest to jedyna pomoc przy celowaniu dostępna w "Pyle". Strzelając w trybie snajperskim (ogień pojedynczy i celownik) możesz być bardzo skuteczny - duże skupienie i precyzja pozwolą Ci zlikwidować przeciwnika jednym strzałem w głowę ! Wobec notorycznego braku amunicji, z jakim przyjdzie Ci się borykać - jest to niebagatelna zaleta. Podsumowując: planowanie, spokój, działanie z ukrycia to podstawowa strategia obowiązująca Cię na "Arenie", przynosząca więcej korzyści, niż bezmyślne strzelanie do wszystkiego, co się rusza - to jest właśnie to, co powinno wyróżniać Imperialnego żołnierza od zgrai nierozgarniętych najemników...

Granatnik - karabinek szturmowy AK-247 jest standardowo wyposażony w 40mm granatnik strzelający pociskami bezłuskowymi. Do twojej dyspozycji będą dostępne dwa rodzaje granatów: konwencjonalny - wybuchowy lub gazowy ,rażący gazem bojowym

o krótkim czasie rozpadu. Przy uzbrojeniu w karabinek szturmowy klawisz "strzał A" powoduje oddanie strzału z karabinka, a klawisz "strzał B" - strzału z granatnika. Wybór trybu ognia lub rodzaju granatu następuje za pomocą klawiszy wyboru broni.

Pamiętaj !

Granaty są miotane, nie posiadają silnika - w związku z tym podlegają normalnym zasadom balistyki - nie zapominaj o tym celując. Bezpośrednie trafienie przeciwnika granatem rani go, lecz nie zabija - granat nie posiada zapalnika uderzeniowego - wybucha po 3 sek. od momentu wystrzelenia go z lufy.

Tryb ognia karabinowego i rodzaj granatów zobrazowany jest na uniwersalnym wskaźniku. Lewy symbol pokazuje typ strzału karabinka (pojedynczy / seria) , prawy wskazuje typ granatu (konwencjonalny / gazowy).

Miny - są to 1,5kg pakiety

materiału wybuchowego o różnorodnym zastosowaniu. Standardowo wyposażone w zapalnik kontaktowy mogą służyć jako miny przeciwpiechotne lub po ustawieniu czasu detonacji - jako miny zegarowe. Ilość min i czas opóźnienia eksplozji obrazowany jest na uniwersalnym wskaźniku.

Domyślnie mina ustawiona jest na tryb kontaktowy (brak kropek na wskaźniku opóźnienia eksplozji) - przyciśnięcie klawisza "strzał A" powoduje wyrzucenie miny - po 3 sek. mina uzbraja się i od tej chwili zabija każdego, kto przejdzie w odległości mniejszej niż 1 metr.

Jeśli chcesz podłożyć minę zegarową, użyj klawisza: "strzał B" - każdorazowe przyciśnięcie opóźni wybuch o jedną sekundę (jedna kropka na wskaźniku uniwersalnym) - przytrzymanie tego klawisza spowoduje szybkie ustawienie czasu, a po osiągnięciu wartości maksymalnej - wyzerowanie (przejście w tryb "kontaktowy"). Po ustawieniu żądanego czasu, naciśnięcie klawisza "strzał A" spowoduje wyrzucenie miny.

Pamiętaj !

"Saper myli się tylko raz" - ta złota myśl powinna przyświecać wszystkim Twoim manipulacjom z minami. Zapamiętuj miejsca, w których kładłeś miny kontaktowe -
po uzbrojeniu mina nie zważa na to,

KOGO ZABIJA !
KAŻDĄ PODŁOŻONĄ MINĘ MOŻESZ ZDETONOWAĆ WCZEŚNIEJ - STRZELAJĄC W NIĄ.

FLARY - W WIELU MIEJSCACH, KTÓRE PRZYJDZIE CI EKSPLOROWAĆ NA "ARENIE", PANUJE CIEMNOŚĆ - NIE OBAWIAJ SIĘ JEJ - JEST TWOIM JEDYNYM SPRZYMIERZEŃCEM. W CIEMNOŚCIACH MOŻESZ UKRYWAĆ SIĘ PRZED PRZECIWNIKAMI, A JEDNOCZEŚNIE - DZIĘKI PRZYRZĄDOM CELOWNICZYM - MOŻESZ WSZYSTKO OBSERWOWAĆ. DODATKOWO MOŻESZ WSPOMAGAĆ SIĘ FLARAMI, KTÓRYCH SILNY BLASK ROZŚWIETLA OTOCZENIE, A TLĄCE SIĘ DŁUGO PO WYGAŚNIĘCIU OGARKI OZNACZAJĄ PRZEBYTĄ PRZEZ CIEBIE DROGĘ.
PRZYCIŚNIĘCIE KLAWISZA "STRZAŁ A" POWODUJE ZAPALENIE, A NASTĘPNIE RZUCENIE FLARY. MOŻESZ RÓWNIEŻ CHODZIĆ Z ZAPALONĄ FLARĄ W RĘKU - W TYM CELU DO ZAPALENIA FLARY UŻYJ KLAWISZA "STRZAŁ B" - JEŚLI CHCESZ SIĘ JEJ POZBYĆ, NACIŚNIJ KLAWISZ: "STRZAŁ A" - WYCIĄGNIĘCIE INNEJ BRONI, WEJŚCIE NA DRABINĘ RÓWNIEŻ POWODUJE ODRZUCENIE ZAPALONEJ FLARY. PO WYPALENIU SIĘ FLARY SOPE SAM ODRZUCA TLĄCY SIĘ OGAREK, PO CZYM WYCIĄGA NOWĄ FLARĘ.

Pamiętaj !

Flary paląc się wydają charakterystyczny, głośny syk - zapalając flarę, chodząc z nią w ręku musisz się liczyć z tym, że jej dźwięk może kogoś przyciągnąć. Fakt ten możesz wykorzystać dla własnych celów, używając flar np. do zwabiania przeciwników na ustawione wcześniej miny...

Lanca elektryczna - broń będąca na wyposażeniu wszelkiego rodzaju sił porządkowych - ulubiona broń strażników miasta "Goleb" i plutonów porządkowych. Duża skuteczność na niewielkie odległości, punktowe działanie; zasilana z pakietów baterii, potrafi po dłuższym wyładowaniu doprowadzić płyny ustrojowe ofiary do wrzenia, w następstwie czego dochodzi do eksplozji ciała. W rękach wprawnego żołnierza - bardzo niebezpieczna.

Pamiętaj !

Celowanie lancą przy jednoczesnym prowadzeniu ostrzału jest bardzo utrudnione

- SPOWODOWANE JEST TO CHARAKTEREM ŁUKU ELEKTRYCZNEGO, KTÓRY MA TENDENCJĘ DO "CZEPIANIA SIĘ" ELEMENTÓW OTOCZENIA. ZJAWISKO TO W PRZYPADKU BEZPOŚREDNIEGO TRAFIENIA JEST DUŻĄ ZALETĄ I BARDZO UŁATWIA UTRZYMANIE NAWET BARDZO RUCHLIWEGO CELU POD DZIAŁANIEM BRONI.

RĘCZNA WYRZUTNIA RAKIET ZEPH-108E - WYKONANA Z LEKKICH STOPÓW BROŃ, UMOŻLIWIAJĄCA PRECYZYJNE WYSTRZELIWANIE RAKIET.

PAMIĘTAJ !

STRZELANIE RAKIETAMI MOŻE SPRAWIĆ POCZĄTKUJĄCYM KŁOPOTY - GŁÓWNIE ZE WZGLĘDU NA UMIEJSCOWIENIE WYRZUTNI NA RAMIENIU I DŁUGOŚĆ BRONI - WYMAGA TO WPRAWY; PRAWDOPODOBNIE PIERWSZE TRAFIENIA LOKOWANE BĘDĄ ZA NISKO.

RAKIETA WYPOSAŻONA W ZAPALNIK UDERZENIOWY MOŻE PRZENOSIĆ W GŁOWICY 200G KONWENCJONALNEGO ŁADUNKU WYBUCHOWEGO LUB 50G MATERIAŁU ROZSZCZEPIALNEGO O DUŻEJ CZYSTOŚCI WRAZ Z POBUDZACZEM - CZYLI TAKTYCZNY

ŁADUNEK NUKLEARNY - TZW. "NUKE"

PAMIĘTAJ !

ŁADUNEK "NUKE", MIMO ŻE JEGO MOC JEST STOSUNKOWO NIEWIELKA, POZOSTAJE REGULARNYM ŁADUNKIEM NUKLEARNYM - NIE PRÓBUJ STAWAĆ NA DRODZE FALI UDERZENIOWEJ PODCZAS EKSPLOZJI - JEŚLI TYLKO DOSTRZEŻESZ ZAPOWIADAJĄCY JĄ BŁYSK, STARAJ SIĘ SCHOWAĆ ZA JAKĄŚ PRZESZKODĘ, KTÓRA POCHŁONIE CZĘŚĆ IMPETU I ZASŁONI CIĘ PRZED ODŁAMKAMI.

Eksploracja "Areny"

Postacie - podczas eksploracji "Areny" spotkasz różnorodne postacie - agresywne, neutralne, a nawet przyjazne. Ze względu na ich ilość (ponad 20 rodzajów) nie będziemy ich prezentować; nie chcemy też odbierać Ci przyjemności zaskoczenia podczas spotkań
z nimi. Nie powinieneś być jednak zdziwiony, jeśli zaatakowana postać, zamiast rzucić się bezmyślnie na Ciebie - ucieknie za róg• by stamtąd się ostrzeliwać, czy też próbować obejść Cię od tyłu.

Musisz pamiętać, że nie zawsze taktyka á la "Rambo 2000" zdaje egzamin - często skuteczniejsze będzie wyczekanie w ukryciu
na dogodny moment i oczyszczenie sobie pola z dużej odległości w trybie snajperskim za pomocą celownika. Sytuacja, w której zostaniesz wzięty w krzyżowy ogień, nawet przez słabych przeciwników - najczęściej skończy się zejściem śmiertelnym - Twoim zejściem...

Zdarza się również, że atak zawsze będzie pociągać za sobą klęskę - wtedy może się okazać, że skuteczne jest po prostu udawanie turysty i spokojne przejście jakiegoś odcinka drogi...

Pamiętaj !

Nigdy nie wychodź z jakiejś lokacji bez uprzedniego dokładnego jej przeszukania - nie zaglądając w zakamarki, ciemne i trudno dostępne miejsca, pozbawiasz się cennych (najczęściej ratujących Twoje życie) znalezisk...

Drzwi, zapory, bariery laserowe - często napotkasz na swojej drodze różnego rodzaju drzwi i zapory; generalnie można podzielić je na następujące grupy:
- drzwi otwierające się same,
- drzwi otwierane jakimś rodzajem przełącznika - możliwe, że będziesz musiał go poszukać...
- drzwi, które trzeba zniszczyć, żeby przez nie przejść - mogą to być również różnego rodzaju rumowiska - w tym przypadku stosuj się do zasady: jeśli jakaś przeszkoda nie poddaje się drugiej próbie zniszczenia - szkoda twojego trudu i amunicji - poszukaj przełącznika lub innej drogi...,
- drzwi, które nie otworzą się nigdy - owszem, nikt nie zabroni Ci próbować, ale nawet nie podejrzewamy, byś dał się nabrać na tak proste numery...

Pamiętaj !

Automatycznie otwierające się drzwi również automatycznie się zamykają - jeśli nieopatrznie znajdziesz się pośrodku, nie powinieneś mieć złudzeń co do swoich szans...

Przełączniki - cóż, w świecie "Pyłu" przełączników jest dużo, bardzo dużo, i niestety nie powinieneś się spodziewać wielkich kloców 1m x 1m, które można przełączyć nosem lub plecami...

Często przełączniki są integralnym elementem ściany, małymi dźwigienkami gdzieś w kącie, mogą też znajdować się na podłodze i okazuje się, że aby je przełączyć, należy zgiąć kark (przykucnąć).

Powinieneś być również przygotowany na znalezienie przełączników wielopozycyjnych, które można ustawiać w więcej niż dwóch pozycjach - często sterują one skomplikowanymi procesami...

Samo operowanie przełącznikami jest bardzo proste - staraj się maksymalnie zbliżyć do obiektu, który uznałeś za przełącznik, i naciśnij klawisz "użyj" - ta sama metoda obowiązuje przy używaniu wszelkich innych elementów otoczenia, które uznałeś za warte sprawdzenia.

Przedmioty - podobnie jak w przypadku przełączników, nie powinieneś spodziewać się monstrualnie wielkich skrzyń, wypełnionych po brzegi wszelkim dobrem, kręcących się w cudowny sposób i pulsujących magicznym światłem mówiącym: "Tu jestem !"... Jeśli wydaje Ci się, że znalazłeś coś wartego uwagi - wypróbuj metodę znaną z obsługi przełączników - klawisz "użyj". Przedmioty mające jakąkolwiek wartość będą zazwyczaj małe i trudne do znalezienia, położone w miejscach nieoświetlonych, czasami pod wodą... Najmniejszy obiekt, jaki przyjdzie Ci znaleźć, będzie miał wymiary zaledwie karty kredytowej...

Pamiętaj!
Oto lista przedmiotów, które będą Ci najbardziej przydatne:

Pakiet biostymulantów - zażywasz - wygrywasz

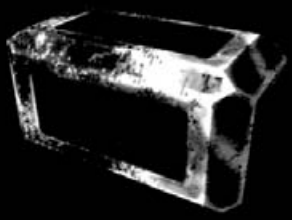
Skrzynka z amunicją - producent: Archer Radom ?!

Butelka czegoś rozgrzewającego...

Pudełko flar - niech się stanie jasność !

Skrzynka z granatami - miły prezent

Bateria dużej pojemności, idealna do lancy elektrycznej



Skrzynka rakiet - z życzeniami Wszystkiego Najlepszego...

Puszka z czymś do jedzenia - nie pytaj, z czym - ważne, że uratuje Ci życie

Skrzynka min - bez komentarza...

Napój energetyczny -
ma obrzydliwy smak, ale daje
niezłego kopa

Windy i suwnice - niech nie przychodzi Ci do głowy, że kolizja z rozpędzoną windą ujdzie Ci na sucho. Pamiętaj, że winda w połączeniu z krawędzią szybu równa się "gilotyna" ! Zachowaj szczególną ostrożność przy skokach z i na windę. Pamiętaj również o tym, że bezmyślne stanie w szybie windy, kiedy ta jedzie w dół, także może skończyć się bardzo niefortunnie...

Lampy - duża część lamp w świecie "Pyłu" ma tę piękną cechę, że można je zestrzelić, zniszczyć eksplozją lub po prostu wyłączyć. Może to mieć istotne znaczenie dla powodzenia Twoich misji, a często - najzwyczajniej w świecie uratuje Ci życie.

Drabiny - cóż, trudno się rozpisywać na ich temat - wypada jednak zaznaczyć, że korzystanie z nich wymaga pewnej wprawy... Bądź więc przygotowany na to, że w ogniu walki często zdarzy Ci się z drabiny po prostu spaść...

Pamiętaj !

Kiedy znajdujesz się na drabinie, nie możesz używać żadnych broni, flar, min - masz zajęte obie ręce !

Pamiętaj również, że podejście przodem do drabiny będzie interpretowane jako próba wejścia na nią - nagłe zniknięcie broni może być bardzo dezorientujące - staraj się przewidywać takie sytuacje...

Inne obiekty - ich zadanie, to po prostu jeszcze bardziej ubarwić i urozmaicić świat "Pyłu". Ty prawdopodobnie, będziesz nazywać je pogardliwie "przeszkadzajkami", i bardzo dobrze - zapewniamy Cię, że ich ustawienie nie jest w najmniejszym stopniu przypadkowe i z całą pewnością zamierzone...

Pamiętaj !

Jeśli wydaje Ci się, że utknąłeś w jakimś miejscu - dokładnie przeanalizuj swoje położenie - zrób to bardzo spokojnie, o ile, oczywiście, okoliczności na to pozwalają - najczęściej okaże się, że ogromna presja, jaka została na Ciebie wywarta, nie pozwoliła Ci dostrzec całkiem oczywistego wyjścia z sytuacji... W ostateczności możesz powrócić do któregoś z uprzednio zapisanych stanów gry.

Osoby zamieszane w produkcję "Pyłu"

Kierownictwo produkcji

Mirek Wąsowicz
Tomek "Włodar" Włodarek

Programowanie

Jarek "Hobbit" Świerczek
Tomek "Włodar" Włodarek

Grafika

Michał "Mauser" Meiser
Adam "Skalu" Skalski

Projekty postaci i pojazdów

Michał "Mauser" Meiser
Rafał "Mauz" Meiser
Adam "Skalu" Skalski

Animacja postaci

Adam "Skalu" Skalski

Projekty wnętrz

Michał "Mauser" Meiser
Adam "Skalu" Skalski

Muzyka

Tomasz Jachowicz (komputery)
Adam Szymański (gitara)

Realizacja i montaż dźwięku

Piotr "Pietka" Suchomski
Tomek "Włodar" Włodarek

Program instalacyjny

Tomasz "Siekiera" Siekierski

Głosów użyczyli

Izabela Bujniewicz
Mirosław Krawczyk
Tomasz Lorenc
Mirek Wąsowicz

Testowanie

Marcel "Kathoga" Miletić
Łukasz "Mały" Łakomy
Rafał "Mauz" Meiser
Darek "Molzey" Molasy
Michał "Mysza" Wyżlic

Autorzy gry dziękują

Joannie i Tymkowi "Maćkowi" Chmielewskim
Adamowi i Zbyszkowi Dyksy
Grzegorzowi Powałce

Oraz specjalnie

Rodzicom i bliskim za cierpliwość
i wyrozumiałość