

# BLADE RUNNER



**INSTRUKCJA**

# SPIS TREŚCI

<b>ŚWIAT GRY</b>	<b>5</b>	
<b>PORUSZANIE SIĘ W GRZE</b>	<b>6</b>	
<b>POSTACIE</b>	<b>8</b>	
<b>KIA</b>	<b>10</b>	
<b>OPCJE GRY</b>	<b>14</b>	
<b>SPINNER</b>	<b>16</b>	
<b>ESPER</b>	<b>17</b>	
<b>KOMENDA GŁÓWNA POLICJI</b>	<b>18</b>	
<b>CENTRALNY SYSTEM KOMPUTEROWY</b>	<b>18</b>	
<b>LABORATORIUM</b>	<b>18</b>	
<b>TRENING WALKI</b>	<b>20</b>	
<b>MIESZKANIE MCCOY'A</b>	<b>21</b>	
<b>TEST VOIGT-KAMPPFA</b>	<b>22</b>	
<b>UDANE MISJE</b>	<b>24</b>	
<b>ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW</b>	<b>25</b>	
<b>POMOC TECHNICZNA</b>	<b>28</b>	



# WAŻNE:

## OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

PULSUJĄCE BŁYSKI LUB OKREŚLONE UKŁADY ŚWIATEŁ WYSTĘPUJĄCE W CODZIENNYM ŻYCIU MOGĄ WYWOŁYWAĆ U NIEKTÓRYCH OSÓB ATAKI EPILEPSJI LUB UTRATĘ ŚWIADOMOŚCI.

OSOBY TAKIE MOGĄ MIEĆ ATAKI POD WPŁYWEM OBRAZU TELEWIZYJNEGO LUB GRAJĄC W OKREŚLONE GRY. JEST TO MOŻLIWE NAWET WÓWCZAS, GDY DANA OSOBA NIE CIERPIAŁA DO TEJ PORY NA STWIERDZONĄ KLINICZNIE EPILEPSJĘ ANI NIGDY WCZEŚNIEJ NIE WYSTĄPIAŁA U NIEJ UTRATA PRZYTOMNOŚCI.

JEŚLI TY LUB KTOKOLWIEK Z TWOJEJ RODZINY MIELIŚCIE OBJAWY ZBLIŻONE DO EPILEPSJI (ATAKI DRGAWEK LUB UTRATĘ PRZYTOMNOŚCI) POD WPŁYWEM PULSUJĄCEGO ŚWIATŁA, SKONTAKTUJ CIE SIĘ Z LEKARZEM PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY.

JEŚLI TY LUB TWOJE DZIECI DOŚWIADCZĄCIE PODCZAS GRY NASTĘPUJĄCYCH OBJAWÓW: ZAWROTY GŁOWY, NIEOSTRE WIDZENIE, DRGANIE OCZU LUB MIĘŚNI, UTRATA PRZYTOMNOŚCI, DEZORIENTACJA, MIMOWOLNE RUCHY LUB KONWULSJE, NATYCHMIAST PRZERWIJCIE GRE I SKONTAKTUJ CIE SIĘ Z LEKARZEM.

NAJPIERW JEDNAK CHCIAŁBYŚ ZAPEWNE DOWIEDZIEĆ SIĘ CZEGOŚ O SAMYM DIRECTX...

TECHNOLOGIA DIRECTX™ ZOSTAŁA OPRACOWANA W CAŁOŚCI PRZEZ MICROSOFT® I PRZEZNACZONA JEST DLA SYSTEMÓW OPERACYJNYCH WINDOWS® 95/NT. DZIĘKI DIRECTX™ OPROGRAMOWANIE PRZEZNACZONE WYŁĄCZNIE DO UŻYTKU Z WINDOWS® 95/NT MA BEZPOŚREDNIE POŁĄCZENIE Z ODPOWIEDNIMI UKŁADAMI KOMPUTERA. WYNIKA Z TEGO WIELE KORZYSCI TAKICH, JAK SZYBSZE DZIAŁANIE GRY ORAZ PŁYNNIEJSZA ZMIANA OBRAZU. ABY JEDNAK APLIKACJA DIRECTX™ 5.0 DZIAŁAŁA WŁAŚCIWIE, MUSISZ UPEWNIĆ SIĘ, ŻE STEROWNIKI SPRZĘTOWE ZAINSTALOWANE W KOMPUTERZE SĄ Z NIĄ ZGODNE.

UWAGA DLA UŻYTKOWNIKÓW WINDOWS NT: WERSJA DIRECTX™ 5.0 PRZEZNACZONA JEST WYŁĄCZNIE DLA WINDOWS® 95. WINDOWS® NT MA WŁASNE STEROWNIKI DIRECTX™. JEŚLI MASZ JAKIEŚ PROBLEMY, SKONTAKTUJ SIĘ Z MICROSOFT®, ABY OTRZYMAĆ PAKIET ZAKTUALIZOWANYCH STEROWNIKÓW. POSTĘPUJ WEDŁUG PONIŻSZYCH WSKAZÓWEK, ABY SPRAWDZIĆ, CZY TWÓJ SYSTEM JEST ZGODNY Z DIRECTX™ 5.0:

KLIKNIJ NA PRZYCIŚKIU [START], WYBIERZ [ZNAJDŹ], A NASTĘPNIE [PLIKI LUB FOLDERY]. W POLU NAZWA WPISZ DXSETUP.EXE, A POLU SZUKAJ W WYBIERZ NAPĘD CD-ROM (ZWYKLE JEST TO D:). NASTĘPNIE KLIKNIJ NA PRZYCIŚKIU [ZNAJDŹ]. PO ZAKOŃCZENIU PRZESZUKIWANIA DYSKU KLIKNIJ LEWYM PRZYCIŚKIEM MY-

## PRZECZYTAJ PONIŻSZE INFORMACJE ZANIM ZAINSTALUJESZ DIRECTX™ 5.0..

SZY NA IKONIE **DXSETUPEXE**. POJAWI SIĘ OKNO ZAWIERAJACE LISTĘ STEROWNIKÓW OBSŁUGIWANYCH PRZEZ **DIRECTX™ 5.0**.

JEŚLI PRZY KTÓREJŚ Z POZYCJI W TRZECIEJ KOLUMNIE NIE MA SŁOWA **CERTIFIED** (POSWIADCZONA), MOŻLIWE SĄ NASTĘPUJĄCE WYJAŚNIENIA:

- **WERSJA DIRECTX™**, Z KTÓREJ KORZYSTASZ, ZOSTAŁA DOSTARCZONA PRZEZ PRODUCENTA SPRZĘTU. NA LIŚCIE NIE BĘDZIE OZNACZONA JAKO „POSWIADCZONA” PRZEZ **MICROSOFT**, ALE POWINNA BYĆ ZGODNA Z **DIRECTX™ 5.0**.

- JEŚLI STEROWNIK NIE JEST OZNACZONY JAKO „POSWIADCZONY” I W POLU OPISU NIE MA NUMERU WERSJI, W CZASIE GRY MOGĄ POJAWIĆ SIĘ PROBLEMY. ZALECAMY SKONTAKTOWANIE SIĘ Z PRODUCENTEM SPRZĘTU (NA PRZYKŁAD PRODUCENTEM KARTY GRAFICZNEJ LUB SPRZĘDAWCĄ KOMPUTERA) W CELU UZYSKANIA ZAKTUALIZOWANYCH STEROWNIKÓW.

- JEŚLI STEROWNIK NIE JEST OZNACZONY JAKO „POSWIADCZONY”, ALE W POLU OPISU POJAWIA SIĘ NUMER WERSJI, STEROWNIK NIE BYŁ INSTALOWANY Z AKTUALNĄ WERSJĄ **DIRECTX™**, ALE POWINIEN BYĆ ZGODNY Z **DIRECTX™ 5.0**. MOŻESZ ZAINSTALOWAĆ NOWSZĄ WERSJĘ STEROWNIKA Z PŁYTY Z **BLADE RUNNER** LUB SKONTAKTOWAĆ SIĘ Z DOSTAWCĄ SPRZĘTU W CELU UZYSKANIA ZAKTUALIZOWANYCH STEROWNIKÓW.

- JEŚLI W POLU OPISU ZNAJDZIE SIĘ KOMUNIKAT „**NO HARDWARE SUPPORT**”, POSIADANA PRZEZ CIEBIE WER-

SJA STEROWNIKA NIE JEST ZGODNA Z **DIRECTX™ 5.0** I W ZWIĄZKU Z TYM W WIĘKSZOŚCI PRZYPADKÓW PROGRAM W OGÓLE NIE BĘDZIE DZIAŁAŁ. **NAWET JEŚLI** PROGRAM DA SIĘ URUCHOMIĆ, BĘDZIE WYKORZYSTYWAŁ NIEWSPÓLMIERNIE DUŻO MOCY OBLICZENIOWEJ PROCESORA. **W** TAKIM PRZYPADKU RÓWNIEŻ RADZIMY SKONTAKTOWANIE SIĘ Z PRODUCENTEM SPRZĘTU W CELU UZYSKANIA ZAKTUALIZOWANYCH STEROWNIKÓW.

**UWAGA: W** WIĘKSZOŚCI PRZYPADKÓW **DIRECTX™ 5.0** POWODUJE PROBLEMY ZWIĄZANE Z DZIAŁANIEM KARTY GRAFICZNEJ LUB DŹWIĘKOWEJ, DLATEGO ZALECAMY SKONTAKTOWANIE SIĘ PRODUCENTAMI TYCH URZĄDZEŃ W CELU UZYSKANIA ZAKTUALIZOWANYCH STEROWNIKÓW, ZGODNYCH Z **DIRECTX™ 5.0**. JEŚLI PO INSTALACJI NOWYCH STEROWNIKÓW POJAWIA SIĘ PROBLEMY, MOŻESZ ODZYSKAĆ STARE STEROWNIKI PRZY POMOCY **DXSETUPEXE**, WYBIERAJĄC OPCJE **RESTORE AUDIO DRIVERS** LUB **RESTORE DISPLAY DRIVERS**.

JEŚLI W TWOIM KOMPUTERZE NIGDY NIE INSTALOWANO **DIRECTX™ 5.0**, PODCZAS INSTALACJI **BLADE RUNNER** MOŻE POJAWIĆ SIĘ PROPOZYCJA ZASTĄPIENIA STARYCH STEROWNIKÓW STEROWNIKAMI ZGODNYM Z **DIRECTX™ 5.0**. **NIE** RÓB TEGO, JEŚLI NIE JESTEŚ PEWIEŃ, CZY UŻYWANE PRZEZ TWÓJ KOMPUTER STEROWNIKI SĄ W PEŁNI KOMPATYBILNE Z **DIRECTX 5.0**. ODPOWIEDNIE INFORMACJE O STEROWNIKACH ZAINSTALOWANYCH W KOMPUTERZE UZYSKASZ OD DOSTAWCY KOMPUTERA LUB PRODUCENTA ODPOWIEDNICH KOMPONENTÓW.

# INSTALACJA

WŁÓŻ PŁYTĘ Z GRĄ DO NAPEWU **CD-ROM**. **BLADE RUNNER** KORZYSTA Z FUNKCJI **AUTOPLAY** **WINDOWS® 95**, WIĘC PROGRAM URUCHOMI SIĘ AUTOMATYCZNIE.

JEŚLI NA **TWOIM** KOMPUTERZE FUNKCJA **AUTOPLAY** NIE JEST AKTYWNA, KLIKNIJ NA PRZYCISKU **START**, WYBIERZ **URUCHOM** I WPISZ „**D:\AUTORUN.EXE**” (GDZIE **D:** OZNACZA NAPEW **CD-ROM**), NASTĘPNIE KLIKNIJ NA **OK**.

KLIKNIJ NA „**INSTALL**”. **URUCHOMISZ** W TEN SPOSÓB PROGRAM KONFIGURACYJNY **SETUP**. **ODPOWIADAJ** NA PYTANIA I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI PODAWANYCH NA EKRANIE. **PRZED** INSTALACJĄ POJAWI SIĘ SIEDEM OPCJI DOTYCZĄCYCH ROZMIARU PARTII PROGRAMU, KTÓRA MA ZOSTAĆ PRZENIESIONA NA DYSK TWARDY. **W** ZALEŻNOŚCI OD TEGO, KTÓRĄ OPCJĘ WYBIERZESZ, W CZASIE INSTALACJI MOŻESZ BYĆ ZMUSZONY DO UŻYCIA WSZYSTKICH CZTERECH PŁYT.

**OBOK** KAŻDEJ OPCJI ZOSTANIE PODANY WYMAGANY OBSZAR DYSKU.

**MINIMUM AMOUNT** [OBSZAR MINIMALNY]

**OPTION 1 - LEVEL 1** [OPCJA 1 - POZIOM 1]

**OPTION 2 - LEVEL 2** [OPCJA 2 - POZIOM 2]

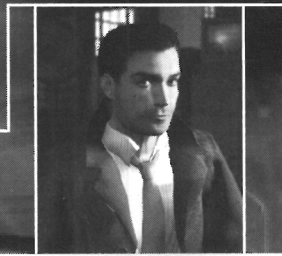
**OPTION 3 - LEVEL 3** [OPCJA 3 - POZIOM 3]

**OPTION 4 - LEVEL 4** [OPCJA 4 - POZIOM 4]

**OPTION 5 - LEVEL 5** [OPCJA 5 - POZIOM 5]

**MAXIMUM AMOUNT** [OBSZAR MAKSYMALNY]

**PO** ZAKOŃCZENIU INSTALACJI ZRESTARTUJ KOMPUTER. **NALEŻY** TO ZROBIĆ W PRZYPADKU INSTALACJI **DIRECTX™**, KTÓRY JEST **NIEZBĘDNY** DO URUCHOMIENIA **BLADE RUNNER**.



# ŚWIAT GRY



Replikant(Rep'-li cant'n. Patrz też Robot (archaiczne): Android (przestarzałe) Nexus (seria): Syntetyczny człowiek o możliwościach parafizycznych wyposażony w sztuczną skórę i mięśnie. Również: rep, sztuczniak (slang): Użytkowanie pozaziemskie: walka, prace w wysoce niebezpiecznych środowiskach, sondy kosmiczne. Użytkowanie na Ziemi zabronione. Specyfikacja i liczebność – tajne.

*Nowy słownik amerykański. Copyright © 2016.*

**WITAMY W LOS ANGELES 2019 ROKU. ŻYCIE NA ZIEMI ZMIENIŁO SIĘ DRASTYCZNIE. ZNISZCZONE, DZIWAČNE BUDYNKI CENTRUM LOS ANGELES POGRAŻYŁY SIĘ W MROČNYCH OPARACH NIEPEWNOŚCI. KOLONIZACJA KOSMOSU STAŁA SIĘ RZECZYWISTOŚCIĄ. REPLIKANCI NIE MAJĄ WSTĘPU NA ZIEMIĘ – POD GROŻBĄ KARY ŚMIERCI. JAKO CZŁONEK SPECJALNEGO ODDZIAŁU POLICJI – TAK ZWANYCH ŁOWCÓW – MASZ ROZKAZ STRZELAĆ I ZABIJAĆ KAŻDEGO REPLIKANTA NARUSZAJĄCEGO TO PRAWO.**

**NIE NAZYWAMY TEGO EGZEKUCJĄ.  
NAZYWAMY TO DYMISJĄ.**

**NAZYWASZ SIĘ RAY MCCOY, JESTEŚ REKRUTEM ODDZIAŁU ŁOWCÓW. ZWYKLE PRZYDZIELAJĄ CI FALSZYWE TROPY I SKARGI PUBLICZNE. LECZ ZE WZGLĘDU NA NAGLE NASILENIE AKTYWNOŚCI REPLIKANTÓW, TWÓJ NOWY PORUCZNIK PRZYDZIELIŁ CI DO WYJAŚNIENIA PRZYPADKÓW SZCZEGÓLNIE BRUTALNEGO MORDU POPEŁNIONEGO NA ZWIERZĘCIU. WIĘKSZOŚĆ MIESZKAŃCÓW LOS ANGELES 2019 ROKU NIE POMYŚLAŁOBY NAWET O ZABICIU JEDNEGO Z CENNYCH, PRAWDZIWYCH ZWIERZĄT, TAK RZADKO WYSTĘPUJĄCYCH W ICH OTCCZENIU.**

**TO MOŻE OZNACZAĆ OBECNOŚĆ REPLIKANTA.**

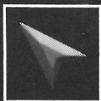




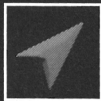
W CZASIE GRY MOŻESZ KONTROLOWAĆ **McCoy'a** PRZY POMOCY MYSZY. KLIKNIJ NA PRZEDMIOCIE, BY GO ZBADAĆ, KLIKNIJ NA POSTACI, ABY ROZPOCZĄĆ ROZMOWĘ. KLIKNIJ NA POJEŹDZIE POLICYJNYM LUB NA WYJŚCIU, BY OPUŚCIĆ EKRAŃ.

## PORUSZANIE SIĘ W GRZE

KURSOR MYSZY PRZYJMUJE CZTERY KSZTAŁTY INFORMUJĄCE, CO **McCoy** MOŻE ZROBIĆ:

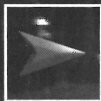


TO PODSTAWOWY KSZTAŁT KURSORA, POZWALA PORUSZAĆ **McCoy'a** PO EKRAŃNIE. KLIKNIJ RAZ LEWYM PRZYCISKIEM MYSZY NA GRUNCIE, GDY KURSOR MA TEN KSZTAŁT, A **McCoy** PRZEJDZIE WE WSKAZANY PUNKT. POWTÓRNE KLIKNIĘCIE LEWYM PRZYCISKIEM MYSZY SPOWODUJE, ŻE **McCoy** PRZYSPIESZY KROKU.

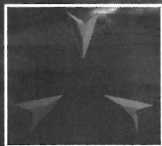


ZIELONY KURSOR INFORMUJE, ŻE **McCoy** MOŻE COŚ ZROBIĆ. KLIKNIĘCIE TAKIM KURSOREM NA INNEJ POSTACI ROZPOCZYNA KONWERSACJĘ. WCIŚNIĘCIE KLAWISZA **ENTER** POZWOLI POMINAĆ TREŚĆ DIALOGU. JEŚLI KLIKNIESZ NA PRZEDMIOCIE, **McCoy** DOKŁADNIE GO OBEJRZY. KLIKNIĘCIE LEWYM PRZYCISKIEM MYSZY NA **McCoy'u** DAJE DOSTĘP DO PODRĘCZNEGO SYSTEMU INTEGRACJI DANYCH

(**KNOWLEDGE INTEGRATION ASSISTANT – KIA**) ORAZ DO EKRAŃU OPCJI.



GDY KURSOR JEST UMIESZCZONY NAD WYJĘCIEM – KRAWĘDZIĄ EKRANU LUB POJAZDEM POLICYJNYM – POJAWI SIĘ ANIMOWANY KURSORSKI KURSOR. KURSORSKI KURSOR BĘDZIE WSKAZYWAŁ KIERUNEK, W KTÓRYM MOŻESZ SIĘ ODDALIĆ. KLIKNIĘCIE W MOMENCIE, GDY KURSORSKI KURSOR MA TAKI WYGLĄD, SPOWODUJE, ŻE **McCOY** WYJDZIE.



KLIKNIĘCIE PRAWYM PRZYCISKIEM MYSZY NA **McCOY**U LUB WCISNIĘCIE SPACJI SPOWODUJE PRZEJŚCIE W TRYB WALKI I **McCOY** WYJMIE BRŃ. KURSORSKI KURSOR ZMIENI SIĘ W CELOWNIK, INFORMUJĄC, ŻE **McCOY** JEST W TRYBIE WALKI. SZARY CELOWNIK ZMIENI SIĘ W CZERWONY I ZACZNE SIĘ OBRACAĆ, GDY ZOSTANIE PRZESUNIĘTY NA CEL, W KTÓRY **McCOY** MOŻE STRZELIĆ. KLIKNIĘCIE LEWYM PRZYCISKIEM MYSZY W MOMENCIE, GDY CELOWNIK JEST

CZERWONY, SPOWODUJE ODDANIE STRZAŁU DO WYZNACZONEGO CELU.

**SZCZEGÓLOWE DOCHODZENIE POGLEBI TWOJA WIEDZE I BĘDZIESZ W STANIE ODKRYĆ WIĘKSZY OBSZAR ŚWIATA GRY.**

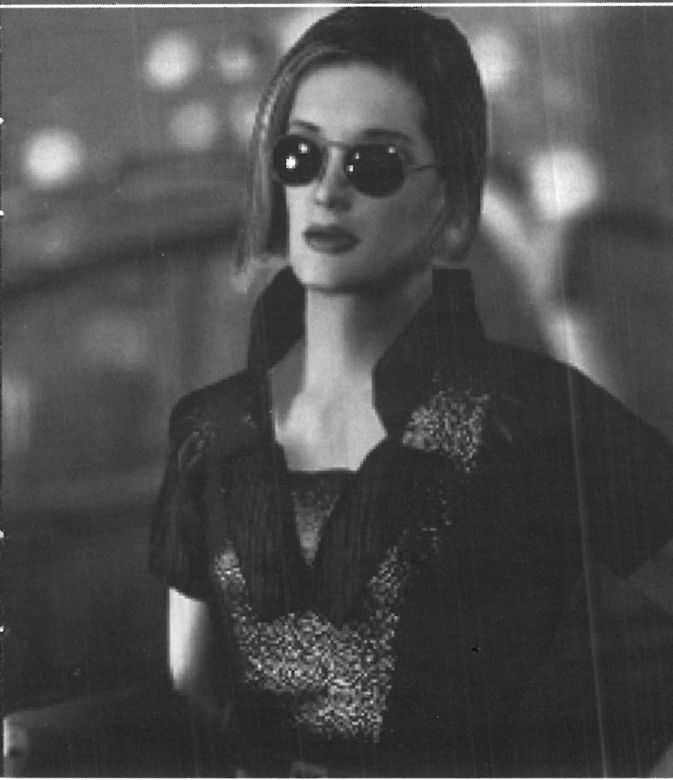
# POSTACIE

W GRZE WYSTĘPUJE 70 POSTACI. KAŻDA JEST WYPOSAŻONA WE WŁASNĄ SZTUCZNĄ INTELIGENCJĘ (ARTIFICIAL INTELLIGENCE – AI) I ZA KAŻDYM RAZEM, GDY ROZPOCZYNASZ GRĘ BĘDZIE MIAŁA PRZYPISANY INNY PLAN DZIAŁANIA. POSTACIE PORUSZAJĄ SIĘ PO ŚWIECIE GRY I SPRZEDAJĄ INFORMACJE DOTYCZĄCE TEGO, CO WIDZIAŁY, CO PRÓBUJĄ ZROBIĆ I KOGO UWAŻAJĄ ZA PRZYJACIÓŁ, A KOGO ZA WRÓGÓW. TWÓJ PODEJRZANY MOŻE KRYĆ SIĘ ZA ROGIEM LUB ZUPEŁNIE GDZIE INDEJ. MOŻE PODJĄĆ POJEDYNEK NA ŚMIERĆ I ŻYCIE LUB WYBRAĆ UCIECZKĘ.



PONIEWAŻ POZOSTAŁE POSTACIE WYSTĘPUJĄCE W GRZE MAJĄ SWÓJ WŁASNY PLAN DZIAŁANIA, MOGĄ ZDOBYĆ INFORMACJE, KTÓRE PRZEOCZYŁEŚ. LECZ NIE MARTW SIĘ, GŁÓWNE TROPY MOŻNA ODSZUKAĆ W CENTRALNYM SYSTEMIE KOMPUTEROWYM KOMENDY GŁÓWNEJ POLICJI LUB ZDOBYĆ INFORMACJE Z „DRUGIEJ REKI”, OD INNYCH POSTACI W GRZE.

GDY JUŻ SIĘ ZAMUSTRUJESZ, SWOJE OCZEKIWANIA MUSISZ ZOSTAWIĆ ZA DRZWIAMI. PRZECZYTANIE WIADOMOŚCI, PRZESŁUCHANIE PODEJRZANEGO LUB ZASTRZELENIE UMYKAJĄCEJ POSTACI WPŁYNIE NA DAŁSZY ROZWÓJ WYPADKÓW I POKIERUJE CIĘ W ZUPEŁNIE NOWĄ STRONĘ. GRA W CZASIE REALNYM OZNACZA, ŻE NIGDY NIE ZAGRASZ DWA RAZY W TĘ SAMĄ GRĘ I NIE UNIKNIESZ ZASKAKUJĄCYCH SYTUACJI – OD POCZĄTKU DO KOŃCA.





# KIA

(PODRĘCZNY SYSTEM INTEGRACJI DANYCH)

TEN POLICYJNY SYSTEM KOMPUTEROWY ZOSTAŁ NAZWANY **KNOWLEDGE INTEGRATION ASSISTANT**, PONIEWAŻ ZBIERA FAKTY, KLASYFIKUJE JE I WYSZUKUJE ZWIĄZKI MIĘDZY NIMI. **INTERFEJS KIA** WYKORZYSTYWANY JEST TEŻ DO REGULACJI PARAMETRÓW GRY, DAJE DOSTĘP DO FUNKCJI NATYCHMIASTOWEJ POMOCY, OPCJI ZAPISU I ŁADOWANIA GRY ORAZ POZWALA WYJŚĆ DO **WINDOWS**. **OPCJE** ZWIĄZANE Z REGULACJĄ PARAMETRÓW GRY I ZAPISEM SĄ OPISANE W ROZDZIALE **OPCJE GRY**.

DOSTĘP DO **KIA** UZYSKASZ KLIKAJĄC NA **McCOY**'U LUB WCISKAJĄC KLAWISZ **TAB**. **U** GÓRY EKRANU ZOBACZYSZ RZĄD NIEBIESKICH PRZYCISKÓW. **PIERWSZE** TRZY OTWIERAJĄ PANELE: **CRIME SCENE** (MIEJSCE ZBRODNI), **SUSPECT** (PODEJRZANY) I **CLUE** (DOWODY), KTÓRE ZOSTAŁY OPISANE PONIŻEJ. **KIA** PRZECHOWUJE HISTORIE UŻYTKOWANIA WSZYSTKICH EKRANÓW W FORMIE LISTY; CZWARTY I PIĄTY PRZYCISK POZWALAJĄ PRZEGLĄDAĆ TE LISTĘ W PRZÓD I W TYŁ, PODOBNIIE JAK PRZYCISKI PRZEGLĄDARKI INTERNETOWEJ. **SZÓSTY** PRZYCISK TO ZAMKNIĘCIE EKRANU **KIA** I POWRÓT DO ŚWIATA GRY.



**PANEL MIEJSCA ZBRODNI** – TEN PANEL WYŚWIETLA MIEJSCE ZBRODNI WRAZ ZE WSZYSTKIMI ŁĄCZĄCYMI SIĘ Z NIM DOWODAMI I POTENCJALNYMI PODEJRZANYMI. **PRZEGLĄDANIE** MIEJSC ZBRODNI ODBYWA SIĘ ZA POŚREDNICTWEM PRZYCISKÓW STRZAŁEK ZNAJDUJĄCYCH SIĘ Z PRAWEJ STRONY NAZWY MIEJSCA ZBRODNI, NATOMIAST PRZEGLĄDANIE POTENCJALNYCH PODEJRZANYCH – ZA POŚREDNICTWEM PRZYCISKÓW ZNAJDUJĄCYCH SIĘ POD ZDJĘCIEM PODEJRZANEGO. **KLIKNIJ** NA ZDJĘCIU, **BY PRZEJŚĆ**

NELU PODEJRZANEGO. ZWIĄZANE ZE SPRAWĄ FAKTY LUB DOWODY WYŚWIETLONE SA Z PRAWEJ STRONY; KLIKNIJ NA WYBRANEJ POZYCJI, BY UZYSKAĆ SZCZEGÓLOWE INFORMACJE.



PANEL PODEJRZANYCH – TEN PANEL PODAJE WSZYSTKIE ZNANE INFORMACJE DOTYCZĄCE PODEJRZANEGO. U GÓRY WYŚWIETLONE JEST IMIĘ I NAZWISKO PODEJRZANEGO.

POD IMIENIEM POJAWIA SIĘ NAJLEPSZE DOSTĘPNE ZDJĘCIE, LISTA MIEJSC ZBRODNI, W KTÓRYCH MÓGŁ SIĘ ZNAJDOWAĆ I LISTA DOWODÓW, KTÓRE MOGĄ BYĆ Z NIM ZWIĄZANE. KLIKNIJ NA NAZWIE MIEJ-

SCA ZBRODNI, BY PRZEJŚĆ DO PANELU MIEJSCA ZBRODNI.

KAŻDY DOWÓD JEST KLASYFIKOWANY PRZEZ KIA DO JEDNEJ Z CZTERECH KATEGORII: WHEREABOUTS, M.O., REPLIKANT I NIE-REPLIKANT. JEŚLI TROP NIE KLASYFIKUJE SIĘ DO ŻADNEJ Z TYCH KATEGORII, ZOSTAJE UMIESZCZONY W KATEGORII OTHER. KATEGORIA WHEREABOUTS DOSTARCZA INFORMACJI O PRZYPUSZCZALNYM MIEJSCU POBYTU PODEJRZANEGO. KATEGORIA M.O. CZYLI MODUS OPERANDI, INFORMUJE O CHARAKTERYSTYCZNYM SPOSOBIE DZIAŁANIA PODEJRZANEGO – ORAZ JAK MOŻE PRZYPUSZCZALNIE ZACHOWAĆ SIĘ W PRZYSZŁOŚCI. KATEGORIA REPLICANT ZAWIERA DANE WSKAZUJĄCE, ŻE PODEJRZANY MOŻE BYĆ REPLIKANTEM. KATEGORIA NON-REPLICANT ZAWIERA DOWODY, ŻE PODEJRZANY NIE JEST REPLIKANTEM. PRZY KAŻDEJ Z KATEGORII ZNAJDUJE SIĘ OKIENKO NA ZNACZNIK, POZWALAJĄCE SPRAWDZIĆ, JAKIEGO RODZAJU DOWODY SĄ WYŚWIETLANE NA LIŚCIE Z PRAWEJ STRONY.



**PANEL DOWODÓW** – TEN PANEL ZAWIERA GŁÓW-  
NĄ LISTĘ FAKTÓW ZEBRANYCH W CZASIE ŚLEDZ-  
TWA. **WSZYSTKIE** ZDOBYTE INFORMACJE  
WPROWADZA DO **KIA**; WIELE Z TYCH INFORMACJI  
NIE JEST BEZPOŚREDNIO ZWIĄZANYCH Z KONKRET-  
NYM MIEJSCEM PRZESTĘPSTWA LUB PODEJRZA-  
NYM. **PANEL DOWODÓW** JEST JEDYNYM MIEJSCEM,  
W KTÓRYM ZNAJDZIESZ WSZYSTKIE ZGROMADZONE  
INFORMACJE. Z LEWEJ  
STRONY ZNAJDUJE SIĘ LISTA FILTRÓW, KTÓRYMI  
MOŻNA OPEROWAĆ



NA LIŚCIE DOWODÓW. **G**DY PRZESUWASZ KURSOR NAD POSZCZEGÓLNYMI DOWODAMI, W MAŁYM OKIENKU U DOŁU EKRANU POJAWIAJĄ SIĘ WYJAŚNIENIA.

**N**OWE DOWODY SĄ OZNACZONE MAŁĄ MIGAJĄCĄ STRZAŁKĄ; GDY OBEJRZYSZ TAKĄ INFORMACJĘ W **KIA**, STRZAŁKA ZNIKNIE. **T**EN SYSTEM OZNACZEŃ POZWALA SZYBKO ZAPOZNAWAĆ SIĘ Z NOWYMI FAKTAMI W ŚLEDZTWIE.

**W KIA** ZNAJDZIESZ JESZCZE DWA TYPY INFORMACJI. **P**IERWSZA DOTYCZY ŚRODKÓW FINANSOWYCH **McCoy'a** PODAWANYCH W CHINYENACH. **T**Ę INFORMACJĘ ZNAJDZIESZ W MAŁYM OKIENKU Z PRAWEJ STRONY EKRANU. **McCoy** OTRZYMUJE PIENIĄDZE ZA ZWOLNIENIE REPLIKANTA; CZASEM TEŻ ZNAJDUJE SPOŚÓB, BY JE WYDAWAĆ.

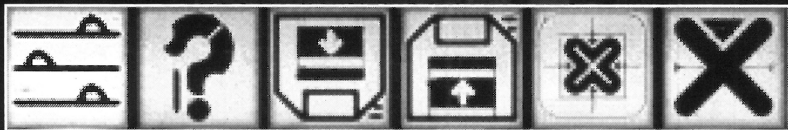
**D**RUGA INFORMACJA DOTYCZY ZAPASU AMUNICJI **McCoy'a**. **U** DOŁU EKRANU ZNAJDUJE SIĘ IKONA NABOJU. **W**CIŚNIĘCIE I PRZYTRZYMANIE PRZYCIŚNIKA MYSZY NA TEJ IKONIE WYŚWIETLI INFORMACJĘ O LICZBIE KUL, JAKĄ **McCoy** MA W ZAPASIE. **G**DY **McCoy** UZYSKA DOSTĘP DO CIĘŻSZEJ AMUNICJI, OBOK PIERWSZEJ IKONY POJAWI SIĘ NOWA IKONA NABOJU. **K**LIKNIĘCIE NA WYBRANEJ IKONIE POWODUJE ZAŁADOWANIE DANEGO RODZAJU AMUNICJI.



# OPCJE GRY



ABY DOSTAĆ SIĘ DO EKRANU OPCJI GRY, KLIKNIJ NA PRZYCISKU **OPT** ZNAJDUJĄCYM SIĘ W LEWYM GÓRNYM ROGU EKRANU **KIA** LUB WCIŚNIJ KŁAWISZ **ESC**. RZĄD SZESZCIU NIEBIESKICH PRZYCISKÓW ZOSTANIE ZASTĄPIONY RZĘDEM SZESZCIU ŻÓŁTYCH PRZYCISKÓW. **OD** LEWEJ DO PRAWYJ SĄ TO: USTAWIENIA, POMOC, ZAPIS, ODTWARZANIE/NOWA GRA, WYJŚCIE ORAZ POWRÓT DO BIEŻĄCEJ GRY. **OPCJA** POMOCY PODAJE PODSTAWOWE WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE SPOSOBU GRY, **OPCJA** „**WYJŚCIE**” POZWALA PRZEJŚĆ DO **WINDOWS**. **OPCJA** POWROTU DO BIEŻĄCEJ GRY DZIAŁA IDENTYCZNIE JAK TA SAMA OPCJA NA EKRANIE **KIA** – POZWALA WRÓCIĆ DO ŚWIATA GRY. **OPCJE** USTAWIENIA, ZAPISU I ODTWARZANIA SĄ OPISANE PONIŻEJ.



## USTAWIENIA [SETTINGS]

POZWALA OKREŚLIĆ ZA POMOCĄ ODPOWIEDNIH SUWAKÓW GŁOŚNOŚĆ MUZYKI, EFEKTÓW DŹWIĘKOWYCH, PODKŁADU DŹWIĘKOWEGO I DIALOGÓW. **SUWAK** **GAMMA CORRECTION** POZWALA REGULOWAĆ JASNOŚĆ OBRAZU.

PONIŻEJ SUWAKÓW ZNAJDUJE SIĘ RZĄD PRZELACZNIKÓW, KTÓRE POZWALAJĄ KONTROLOWAĆ SPOŚÓB WYBORU TEMATÓW W CZASIE ROZMOWY. **PODCZAS** DIALOGU **McCoy** BĘDIE MOĞŁ CZASEM PODJĄĆ WIELE WAŻNYCH DECYZJI; NA PRZYKŁAD MOŻE ZDECYDOWAĆ O ARZĘSTOWANIU LUB ZWOLNIENIU PRZESŁUCHIWANEGO.



JEŚLI WYBRANY JEST JEDEN Z CZTERECH PIERWSZYCH PRZEŁACZNIKÓW, **McCoy** DZIAŁA W TRYBIE ROZMOWY AUTOMATYCZNEJ. AUTOMATYCZNIE BĘDZIE WYBIERAŁ SVOJE KWESTIE NA PODSTAWIE TRYBU ZACHOWANIA, JAKI DLA NIEGO WYBIERZESZ: **POLITE** [UPRZEJMY], **NORMAL** [ZWYKLY], **SURLY** [STANOWCZY] I **ERRATIC** [NIEPRZEWIDYWALNY][LOSOWY]. PIĄTY PRZEŁACZNIK, **USER CHOISE** [WYBÓR UŻYTKOWNIKA], POWODUJE WYŚWIETLENIE MENU W TRAKCIE KAŻDEJ ROZMOWY – MENU TO POZWALA SAMODZIELNIE WYBIERAĆ KAŻDĄ WYPOWIEDZ **McCoy**'A.

#### ZAPIS

ABY ZAPISAĆ STAN GRY, WPISZ NAZWĘ I KLIKNIJ NA PRZYCSIKU **SAVE**. JEŚLI CHCESZ PODCZAS ZAPISU SKASOWAĆ POPRZEDNI STAN GRY, KLIKNIJ NA STARYM ZAPISIE ZANIM WPROWADZISZ NOWA NAZWĘ.

#### ODTWARZANIE/NOWA GRA

KLIKNIJ NA NAZWIE STANU GRY, KTÓRY CHCESZ ODTWORZYĆ LUB NA JEDNEJ Z TRZECH OPCJI NOWEJ GRY: **EASY** [ŁATWA], **MEDIUM** [ŚREDNIA] LUB **HARD** [TRUDNA]. POZIOM TRUDNOŚCI WPŁYWA NA TO, JAK TRUDNO JEST ZABIĆ INNE POSTACIE, JAK ŁATWO JEST ZABIĆ CIEBIE I ILE MASZ PIENIEDZY I AMUNICJI.

# SPINNER

DO PORUSZANIA SIĘ PO MIEŚCIE ŁOWCY UŻYWAJĄ SPINNERÓW. SPINNER POZWAŁA MCCOY'OWI PRZELECIEĆ W WYBRANE MIEJSCE. WSIĄDŹ DO ŚRODKA KLIKAJĄC NA SPINNERZE NIEBIESKIM KURSOREM WYJSCIA. GDY ZNAJDZIESZ SIĘ W ŚRODKU, ZOBACZYSZ MAPĘ MIASTA Z ZAZNACZONYMI MIEJSCAMI ZWIĄZANYMI Z BADANĄ PRZEZ CIEBIE SPRAWĄ.

KLIKNIJ NA WYBRANYM MIEJSCU PRZEZNACZENIA, A POKŁADOWY SYSTEM NAWIGACYJNY ZROBI RESZTĘ. W MIARĘ POSTĘPÓW W ŚLEDZTWIE, MAPA ROZSZERZY SIĘ OFERUJĄC WIĘCEJ MIEJSC DO ZBADANIA.

# ESPER



**ESPER** TO ANALIZATOR ZDJĘĆ FOTOGRAFICZNYCH, KTÓRY POZWALA POWIEKSZAĆ FOTOGRAFIE W CELU UZYSKANIA BARDZIEJ SZCZEGÓŁOWYCH INFORMACJI.

**G**DY ZDOBĘDZIESZ ZDJĘCIE, ZOSTANIE ONO WPROWADZONE DO KIA DLA DAJSZEJ ANALIZY. W KWATERZE GŁÓWNEJ POLICJI, W TYM SAMYM POMIESZCZENIU, GD GŁÓWNY SYSTEM KOMPUTEROWY, ZNAJDUJE SIĘ URZĄDZENIE **ESPER**, DRUGI TAKI APARAT **McCoy** MA W SWOIM MIESZKANIU. **K**LIKNIJ NA **ESPER**. NA EKRANIE POJAWIA SIĘ FOTOGRAFIE, KTÓRYMI DYSPONUJESZ. **W**YBIERZ FOTOGRAFIE DO ANALIZY. **N**ASTĘPNIE WYBIERZ I POWIEKSZ BOWOLNĄ CZĘŚĆ ZDJĘCIA PRZYTRZYMUJĄC PRZYCISK MYSZY I PRZECIAGAJĄC RAMKĘ, ABY PODŚWIETLIĆ WYBRANY OBSZAR ZDJĘCIA. **Z**MNIEJSZASZ ZDJĘCIE WCISKAJĄC PRAWY PRZYCISK MYSZY. **G**DY ZNAJDZIESZ COŚ INTERESUJĄCEGO, ODBITKA POWIEKSZENIA ZNAJDZIE SIĘ W KIA.

**Z**BIERANIE DOWODÓW PRZEZ ANALIZĘ ZDJĘĆ WYMAGA NIECO PRAKTYKI, WIĘC BĄDŹ CIERPLIWY.

# KOMENDA GŁÓWNA POLICJI

ODWIEDZAJ REGULARNIE KOMENDĘ GŁÓWNA. MOŻESZ TAM DOKONAĆ LABORATORYJNEJ ANALIZY DOWODÓW RZECZOWYCH, ZA POŚREDNICTWEM KOMPUTERA ŚCIAĞNĄĆ INFORMACJE ZDOBYTE PRZEZ INNYCH ŁOWCÓW, POĆWICZYĆ NA STRZELNICY, SKONSULTOWAĆ SIĘ Z SIERZANTEM GUZZA I PRZESŁUCHAĆ ZATRZYMANÝCH.

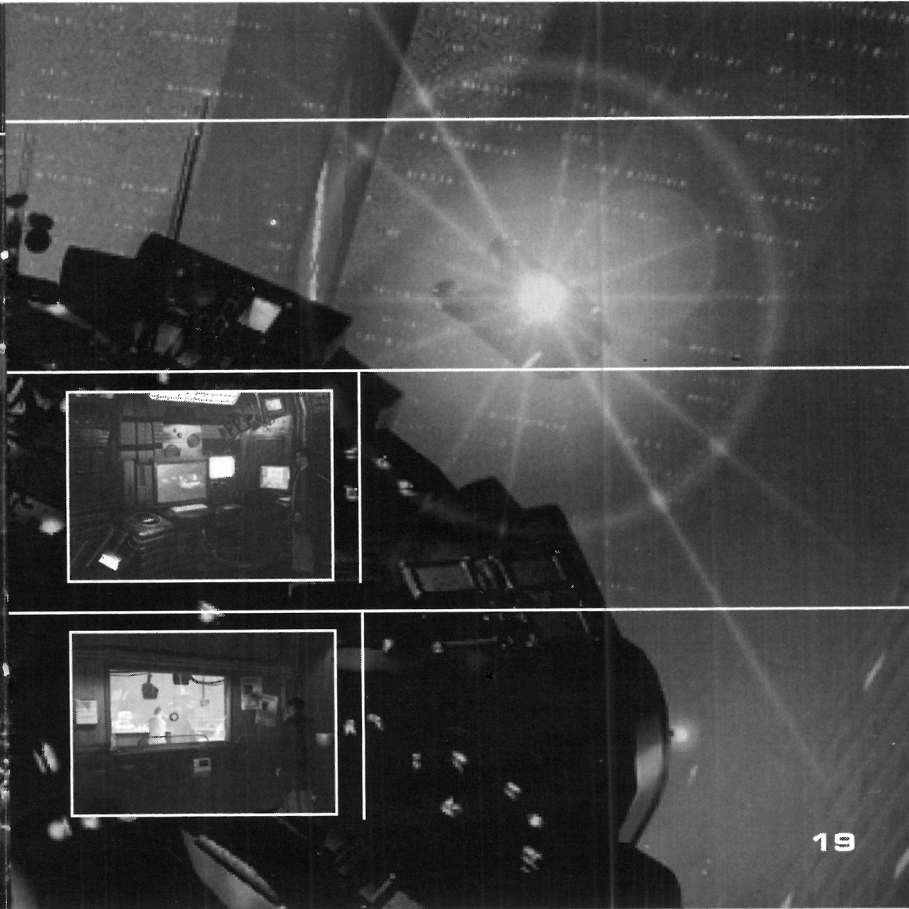
## CENTRALNY SYSTEM KOMPUTEROWY

WSZYSCY CZŁONKOWIE ODDZIAŁÓW ŁOWCÓW KORZYSTAJĄ Z CENTRALNEGO SYSTEMU KOMPUTEROWEGO. POWINIENES SYSTEMATYCZNIE PRZEKAZYWAĆ NOWE INFORMACJE DO TEGO SYSTEMU. KLIKNIJ NA MONITORZE Z PRAWEJ STRONY, BY SIĘ PODŁĄCZYĆ. W TEN SPOSÓB POZNASZ TEŻ INFORMACJE ZDOBYTE PRZEZ INNYCH.

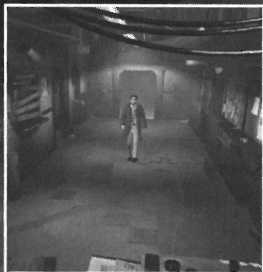
## LABORATORIUM

LABORATORIUM ZNAJDUJE SIĘ NA TRZECIM POZIOMIE KOMENDY I PROWADZONE JEST PRZEZ OFICERA IMIENIEM DINO KLEIN. ANALIZUJE ON WSZYSTKIE DOWODY ZGROMADZONE W KIA. KONTAKTUJ SIĘ Z NIM SYSTEMATYCZNIE, PONIEWAŻ POTRAFI PODAĆ SZCZEGÓLWNE INFORMACJE O DOWODACH, KTÓRE PRZESZŁY PRZEZ JEGO LABORATORIUM.

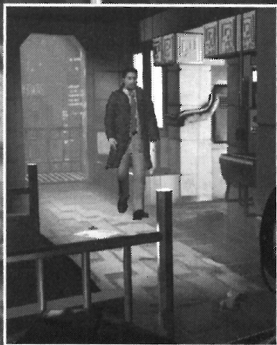
**UWAGA:** DINO NIE MOŻE ANALIZOWAĆ DOWODÓW, DOPOKI NIE ZOSTANĄ PRZEKAZANE DO CENTRALNEGO SYSTEMU KOMPUTEROWEGO.



# TRENING WALKI

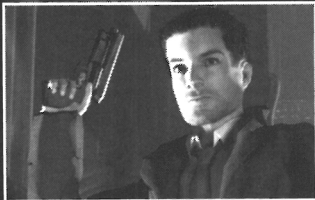


CELEM TEGO OBSZARU JEST NAUCZENIE CIĘ ROZPOZNANIA CELU, REAGOWANIA I WYKORZYSTYWANIA OKAZJI STRZELECKICH. **WYCIĄGNIJ BRON I STRZELAJ DO CELÓW** NABIERZ PRAKTYKI W POSŁUGIWANIU SIĘ BRONIĄ, GDYŻ W AKCJI BĘDZIESZ MUSIAŁ REAGOWAĆ BARDZO SZYBKO. **MOŻESZ SPRAWDZIĆ SWÓJ WYNIK** KLIKAJĄC NA EKRANIE MONITORA KOMPUTEROWEGO W HOLU NA ZEWNĄTRZ. **ZNAJDUJE SIĘ NAD WEJŚCIEM DO CENTRUM KOMPUTEROWEGO I ESPER.**





# MIESZKANIE MCCOY'A



ANALIZY ZDJĘĆ MOŻESZ WYKONYWAĆ RÓWNIEŻ W MIESZKANIU. W SYPIALNI POWINIENES PRZESŁUCHAĆ AUTOMATYCZNĄ SEKRETARKĘ, NAGRANE INFORMACJE MOGA DOSTARCZYĆ POŻYTECZNYCH WSKAZÓWEK. W PRACY BĘDZIESZ SPĘDZAŁ DŁUGIE NOCNE GODZINY. PAMIĘTAJ, BY POŚWIĘCIĆ NIECO CZASU SWOJEMU PSU – MAGGIE – I WYSPIJ SIĘ DOBRZE.

# TEST VOIGT-KAMPPFFA

CZASEM BĘDZIESZ MIAŁ MOŻLIWOŚĆ PRZEPROWADZENIA NA PODEJRZANYM TESTU VOIGT-KAMPPFFA (VK). ZWYKLE DOCHODZI DO TEGO AUTOMATYCZNIE; JEŚLI GRASZ W TRYBIE **User Choice**, TEST MOŻE SIĘ POJAWIĆ JAKO JEDNA Z OPCJI ROZMOWY.

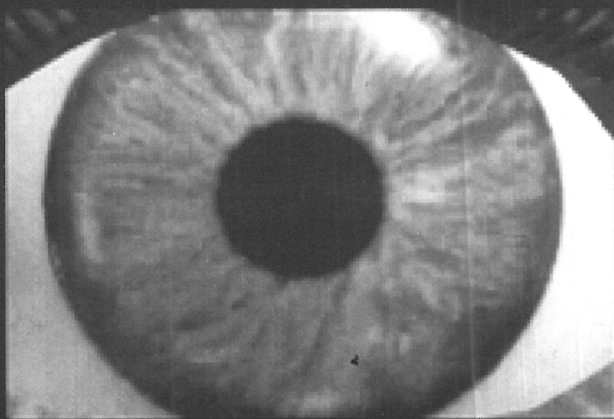
PODZAS TESTU SPRAWDZAJ DWIE IGLY Z LEWEJ STRONY. IM BARDZIEJ GÓRNA IGLA ODCHYLA SIĘ NA PRAWO, TYM BARDZIEJ PRAWDOPODOBNE, ŻE ODPOWIEDZ PODEJRZANEGO JEST LUDZKA; IM BARDZIEJ DOLNA IGLA ODCHYLA SIĘ NA PRAWO, TYM BARDZIEJ PRAWDOPODOBNE, ŻE PRZESŁUCHIWANY JEST REPLIKANTEM. IGLA ZNAJDUJĄCA SIĘ POŚRODKU WSKAZUJE STOPIEŃ WAŻNOŚCI PYTANIA.

GDY TEST SIĘ ZACZYNA, WCIŚNIJ CZERWONY PRZYCIŚNIK, BY WYKALIBROWAĆ URZĄDZENIE. MOŻNA TO ZROBIĆ RĘCZNIE PRZESUWAJĄC MAŁY CZERWONY SUWAK NAD WSKAZNIK REAKCJI, LECZ BĘDZIE TO WYBREM OBOWIĄZUJĄCEJ PROCEDURY I NIE JEST ZALECANE. GDY JESTEŚ PRZEKO-NANY, ŻE URZĄDZENIE JEST PRAWIDŁOWO WYKALIBROWANE, WCIŚNIJ DOWOLNY Z TRZECH PRZY-CISKÓW Z PRAWEJ STRONY, ABY ROZPOCZĄĆ TEST.

WYKRYWANIE REPLIKANTA PRZY POMOCY TESTU VK NIE JEST ŁATWYM ZADANIEM. MUSISZ ZA-DĄC DOBRY ZESTAW PYTAŃ NISKIEJ, ŚREDNIEJ I WYSOKIEJ ISTOTNOŚCI, ABY TEST BYŁ MIARODAJNY. WYBIERAJ RODZAJE POSZCZEGÓLNYCH PYTAŃ KLIKAJĄC NA TRZECH PRZYCIŚKACH Z PRAWEJ STRO-NY. ZBYT DUŻO PYTAŃ WYSOKIEJ WAŻNOŚCI MOŻE ZIRYTOWAĆ PODEJRZANEGO, NATOMIAST PRZE-WAGA PYTAŃ MAŁO ISTOTNYCH NIE DA POŻĄDANEGO REZULTATU.

JEŚLI URZĄDZENIE ZDECYDOWANIE WYKAŻE, ŻE PRZESŁUCHIWANY JEST REPLIKANTEM LUB CZŁO-WIEKIEM, TEST ZAKOŃCZY SIĘ AUTOMATYCZNIE, A INFORMACJA ZOSTANIE PRZEKAZANA DO KIA.







# UDANE MISJE

**B**LADE RUNNER TO GRA WYMAGAJĄCA CIERPLIWOŚCI I DOKŁADNOŚCI. **N**IE OPUSZCZAJ ZBYT POŚPIESZNY ŻADNEGO MIEJSCA, JEŚLI NIE ZOSTAŁO SZCZEGÓŁOWO ZBADANE. **W**YKORZYSTUJ WSZYSTKIE MOŻLIWOŚCI **K**IA – TO TWÓJ NAJLEPSZY PRZYJACIEL. **I**NNI ŁOWCY MOGLI ZNALEŻĆ TO, CO PRZEOCZYŁEŚ, POSUNĄĆ SIĘ W ŚLEDZTWIE ZNACZNIE NAPRZÓD I W EFEKCIE PODKRAŚĆ **C**I PREMIEŻ ZA DYMISJĘ.

**G**DY ZNAJDZIESZ NOWE DOWODY, MOŻE OKAZAĆ SIĘ CELOWE PONOWNE PRZESŁUCHANIE OSÓB, Z KTÓRYMI JUŻ ROZMAWIAŁEŚ. **P**REDSTAWIAJĄC IM NOWY DOWÓD MASZ SZANSĘ WYCIAGNAĆ OD NICH DODATKOWE INFORMACJE. **P**AMIĘTAJ, ŻE OBRACASZ SIĘ W TWARDYM ŚWIECIE FAKTÓW DOKONANYCH; BĄDŹ CZUJNY, BO SAM MOŻESZ PRZEJŚĆ NA WDCZEŚNIEJSZĄ EMERYTURĘ!

# ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

ZMIANY I UWAGI WPROWADZONE W OSTATNIEJ CHWILI ZNAJDZIESZ W PLIKU **README.TXT** NA PŁYTCIE NUMER **1** LUB NA NASZEJ STRONIE INTERNETOWEJ ([WWW.WESTWOOD.COM](http://WWW.WESTWOOD.COM)).

**OPROGRAMOWANIE SYSTEM AGENT DLA WINDOWS® 95** (ZNAJDUJĄCE SIĘ W PAKIECIE **PLUS!**) MOŻE POWODOWAĆ ZAKŁÓCENIA W DZIAŁANIU PROGRAMU INSTALACYJNEGO **BLADE RUNNER**. **RAZDZIMY WYŁĄCZENIE TEGO PROGRAMU PRZED INSTALACJĄ GRY.**

## **CZEMU BLADE RUNNER NIE INSTALUJE SIĘ NA DYSKU TWARDYM?**

**SPRAWDŹ, CZY NA DYSKU JEST WYSTARCZAJĄCA ILOŚĆ WOLNEGO MIEJSCA. BLADE RUNNER DO INSTALACJI WYMAGA CO NAJMNIEJ 150 MB. ODRADZAMY KORZYSTANIE ZE SKOMPRESOWANYCH DYSKÓW.**

## **CZEMU BLADE RUNNER NIE URUCHAMIA SIĘ?**

**SPRAWDŹ, CZY MASZ WYSTARCZAJĄCĄ ILOŚĆ PAMIĘCI. JEŚLI MASZ MAŁO PAMIĘCI RAM (16MB), SYSTEM WINDOWS® 95 SPÓBUJE STWORZYĆ TYMCZASOWY PLIK WYMIANY NA DYSKU TWARDYM. JEŚLI SYSTEM WINDOWS® 95 NIE BĘDZIE MÓGŁ STWORZYĆ PLIKU WYMIANY, BR BĘDZIE DZIAŁAĆ BARDZO WOLNO LUB W OGÓLE SIĘ NIE URUCHOMI.**

## **CZEMU PO KLIKNIĘCIU NA IKONIE GRY BLADE RUNNER EKРАН POZOSTAJE CZARNY?**

**BLADE RUNNER WYMAGA KARTY GRAFICZNEJ WYPOSAŻONEJ W 2MB PAMIĘCI ZDOLNEJ WYŚWIETLAĆ OBRAZ W ROZDZIELCZOŚCI 640x480 PIKSELI I W 16-BITOWYM KOLORZE (TZW. „HIGH-COLOUR”). UŻYTKOWNICY WINDOWS® 95 MUSZĄ ZAINSTALOWAĆ DIRECTX 5.0 (DOŁĄCZONY NA PŁYTCIE Z GRĄ). UŻYTKOWNICY WINDOWS NT POWINNI KORZYSTAĆ Z NT 4.0 I SERVICE PACK 3 (LUB NOWSZEJ WERSJI). JEŚLI WCIAŻ MASZ PROBLEMY, SKONTAKTUJ SIĘ PRODUCENTEM KARTY, ABY UZYSKAĆ UAKTUALNIONE STEROWNIKI.**

# ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

## CZEMU NIE MA DŹWIĘKU?

**SPRAWDŹ, CZY GŁOŚNIKI SĄ WŁĄCZONE DO PRĄDU I PODŁĄCZONE DO KOMPUTERA. UPEWNIJ SIĘ, CZY POKRETLKO KONTROLI GŁOŚNOŚCI ZNAJDUJE SIĘ WE WŁAŚCIWEJ POZYCJI. JEŚLI KARTA DŹWIĘKOWA W TRYBIE PODSTAWOWYM NIE OBSŁUGUJE MICROSOFT DIRECT SOUND, DŹWIĘK MOŻE MIEĆ GORSZĄ JAKOŚĆ. JEŚLI WSZYSTKO INNE ZAWIEDZIE, SKONTAKTUJ SIĘ Z PRODUCENTEM KARTY DŹWIĘKOWEJ, ABY NABYĆ UAKTUALNIONE STEROWNIKI.**

## GRA DZIAŁA BARDZO WOLNO. CO MOGĘ ZROBIĆ?

**BLADE RUNNER WYMAGA KARTY GRAFICZNEJ WYPOSAŻONEJ W 2 MB PAMIĘCI. KARTY Z MNIEJSZĄ ILOŚCIĄ PAMIĘCI POWODUJĄ WOLNIEJSZE DZIAŁANIE GRY.**

**UŻYTKOWNICY WINDOWS® 95 POWINNI KORZYSTAĆ Z DIRECTX™ 5.0 (DOŁĄCZONY NA PŁYDIE Z GRĄ).**

**UŻYTKOWNICY WINDOWS NT POWINNI KORZYSTAĆ Z NT 4.0 I SERVICE PACK 3 (LUB NOWSZEJ WERSJI).**

**NIE URUCHAMIAJ INNYCH APLIKACJI PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY. SPOWODUJE TO WOLNIEJSZE DZIAŁANIE GRY.**

**URUCHAMIANIE BLADE RUNNER W CZASIE POŁĄCZENIA Z SIECIĄ RÓWNIEŻ SPOWODUJE ZWOLNIENIE TEMPA GRY. GRAJ W BLADE RUNNER NIE WŁĄCZAJĄC SIĘ DO SIECI W TRAKCIE URUCHAMIANIA WINDOWS. JEŚLI MASZ WYSTARCZAJĄCO DUŻO MIEJSCA NA DYSKU TWARDYM, SPRÓBUJ ZAINSTALOWAĆ WIĘKSZĄ LICZBĘ PLIKÓW GRY NA DYSKU.**

## CZEMU SEKWENCJE FILMOWE SĄ PRZERYWANE?

**BLADE RUNNER** WYMAGA NAPEDU **CD-ROM** O PRĘDKOŚCI TRANSFERU DANYCH CO NAJMNIEJ **600KB** NA SEKUNDĘ (POCZWÓRNEJ PRĘDKOŚCI). MOŻESZ PRZYSPIESZYĆ PRZEKAZ DANYCH Z PŁYTY POSTĘPUJĄC ŚCIŚLE WEDŁUG PONIŻSZYCH KROKÓW:

- A. **WYBIERZ KOLEJNO START/USTAWIENIA/PANEL STEROWANIA.**
- B. **KLIKNIJ DWUKROTNIE NA IKONIE SYSTEM.**
- C. **KLIKNIJ NA ZAKŁADCE WYDAJNOŚĆ, A NASTĘPNIE NA PRZYCISKU SYSTEM PLIKÓW.**
- D. **KLIKNIJ NA ZAKŁADCE CD-ROM.**
- E. **ZOBACZYSZ SUWAK OZNACZONY JAKO DODATKOWY ROZMIAR PAMIĘCI PODRĘCZNEJ. PRZE-SUŃ SUWAK MAKSYMALNIE W PRAWO. PAMIĘTAJ JEDNAK, ŻE ZWIEKSZENIE OBSZARU PA-MIĘCI DODATKOWEJ ZMNIJSZA PAMIĘĆ DOSTĘPNĄ DLA SYSTEMU WINDOWS.**
- F. **NASTĘPNIE POSZUKAJ OKIENKA OZNACZONEGO JAKO OPTYMALIZUJ DOSTĘP DLA CD-ROM: WYBIERZ OPCJĘ NAJLEPIEJ ODPOWIADAJĄCĄ NAPEĐOWI CD-ROM (POCZWÓR-NEJ PRĘDKOŚCI LUB SZYBSZY).**
- G. **KLIKNIJ NA PRZYCISKU ZASTOSUJ. POJAWI SIĘ OKNO Z PYTANIEM, CZY ZRESTARTOWAĆ SYSTEM. ZRÓB TO.**
- H. **PO PONOWNYM URUCHOMIENIU KOMPUTERA ROZPOCZNIJ GRE. W TEN SPOSÓB MOŻESZ PRZYSPIESZYĆ TEŻ DZIAŁANIE INNYCH PROGRAMÓW ODTWARZANYCH Z PŁYTY KOMPAKTOWEJ.**



# OBSŁUGA KLIENTA:

DZIĘKUJEMY, ŻE KUPIŁEŚ **BLADE RUNNER**. JEŚLI MASZ JAKIEŚ PROBLEMY DOTYCZĄCE TEGO PRODUKTU, SKORZYSTAJ Z NASZEGO DZIAŁU POMOCY. PAMIĘTAJ, ŻE PRACOWNICY OBSŁUGI SĄ WYŁĄCZNIE ANGIELSKOJĘZYCZNI ORAZ ŻE LINIA POMOCY TECHNICZNEJ NIE UDZIELA WSKAZÓWEK, JAK GRAĆ.

**POMOC TECHNICZNA:** +44 171 368 2266  
**BBS:** +44 171 468 2022  
**FAX:** +44 171 468 2003  
**INTERNET:** CUSTOMER\_SUPPORT@VIE.CO.UK

SUPPORT@WESTWOOD.COM

**WorldWide Web:** HTTP://WWW.VIE.CO.UK  
HTTP://WWW.WESTWOOD.COM

**Adres:** **CUSTOMER SERVICES DEPARTMENT**  
**VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.**  
**2 KENSINGTON SQUARE**  
**LONDON**  
**W8 5RB**  
**ENGLAND**

JAK WSPOMNIANO WYŻEJ, LINIA POMOCY TECHNICZNEJ NIE UDZIELA WSKAZÓWEK DOTYCZĄCYCH SPOSOBÓW GRY, JEŚLI JEDNAK POTRZEBUJESZ TAKIEJ POMOCY, MOŻESZ WYSLAĆ DUŻĄ KOPERTE ZE SWOIM ADRESEM DO:

**BLADER RUNNER HINTS**  
**VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.**  
**2 KENSINGTON SQUARE**  
**LONDON**  
**W8 5RB**  
**ENGLAND**

**JEŚLI WYSTĄPI JAKIŚ BŁĄD W PROGRAMIE LUB WADA NOŚNIKA, ZWRÓĆ PROGRAM W ORYGINALNYM OPAKOWANIU W PUNKCIE ZAKUPU.**

**GDY DZWONISZ DO LINII POMOCY TECHNICZNEJ, USIĄDŹ PRZED KOMPUTEREM (JEŚLI TO MOŻLIWE) I POSTARAJ SIĘ DYSPONOWAĆ JAK NAJWIĘKSZĄ ILOŚCIĄ INFORMACJI NA TEMAT SWOJEGO SPRZĘTU. SPRAWDŹ, CZY ZNASZ TYP SWOJEGO SPRZĘTU ORAZ PONIŻSZE DANE:**

- **P**RĘDKOŚĆ I PRODUCENT PROCESORA.
- **M**ARKA I MODEL KARTY GRAFICZNEJ I DŹWIEKOWEJ.
- **M**ARKA I MODEL NAPEDU **CD-ROM**.
- **P**AMIĘĆ **RAM**.
- **D**ODATKOWE URZĄDZENIA PODŁĄCZONE DO KOMPUTERA.
- **I**NFORMACJE ZAWARTE W PLIKACH **CONFIG.SYS** I **AUTOEXEC.BAT**.

**UWAGA: JEŚLI MASZ JAKIEKOLWIEK PROBLEMY Z UZYSKANIEM INFORMACJI O SWOIM KOMPUTERZE, SKONTAKTUJ SIĘ ZE SPRZEDAWCĄ.**

**JEŚLI PISZESZ DO NAS, SPRAWDŹ CZY Podałeś W LIŚCIE TYTUŁ I NUMER WERSJI GRY, SZCZEGÓŁOWY OPIS WYSTĘPUJĄCEGO PROBLEMU ORAZ SZCZEGÓŁY DOTYCZĄCE SPRZĘTU.**

**GDY WYSYŁASZ DO NAS FAX, PAMIĘTAJ, BY POZOSTAWIĆ SWÓJ FAX WŁĄCZONY I GOTOWY DO ODBIORU. SPRAWDŹ CZY Podałeś SWOJE IMIĘ, NUMER SWOJEGO FAXU WRAZ Z NUMEREM KIERUNKOWYM ORAZ NUMEREM TELEFONU (KONTAKT GŁOSOWY) – NA WYPADEK, GDYBYŚMY MIELI TRUDNOŚCI PRZY POŁĄCZENIU FAKSOWYM.**



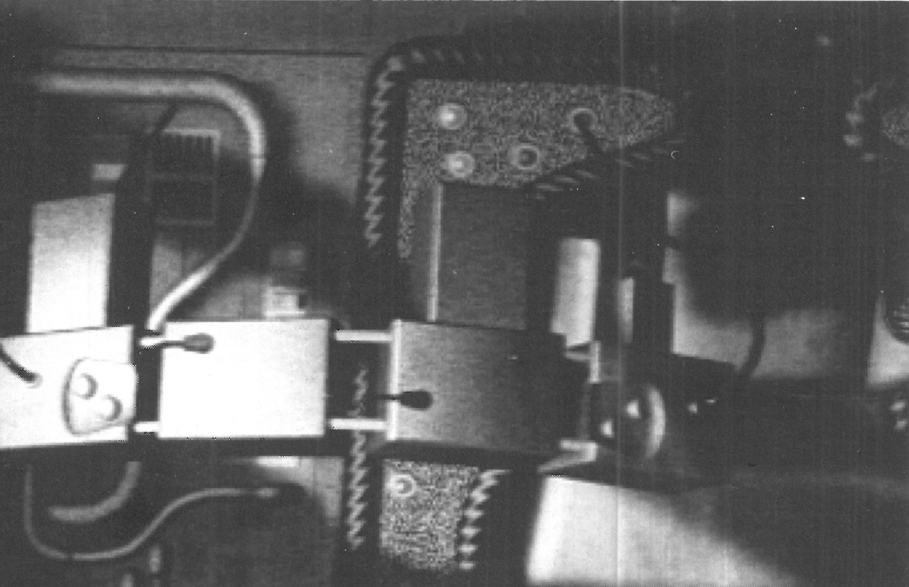
## OBSŁUGA KLIENTA IPS COMPUTER GROUP

W PRZYPADKU WYSTĄPIENIA PROBLEMÓW TECHNICZNYCH POWIĄZANYCH Z PROGRAMEM NALEŻY ZWRÓCIĆ SIĘ LISTOWNIE POD PODANY NIŻEJ ADRES LUB SKONTAKTOWAĆ SIĘ Z TECHNICZNA GORĄCĄ LINIĄ POD NUMEREM (022) 642 27 66 LUB (022) 642 27 68 W GODZINACH OD 10:00 DO 17:00 (OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU) I OD 10:00 DO 14:00 (W SOBOTY). NAJLEPIEJ DZWONIĆ SIEDZĄC PRZED KOMPUTEREM LUB PRZYNAJMNIEJ PRZYGOTOWAĆ WCZEŚNIEJ DANE DOTYCZĄCE KONFIGURACJI KOMPUTERA (SPRZĘTOWEJ I PROGRAMOWEJ) ORAZ PROBLEMU, JAKI WYSTĄPIŁ.

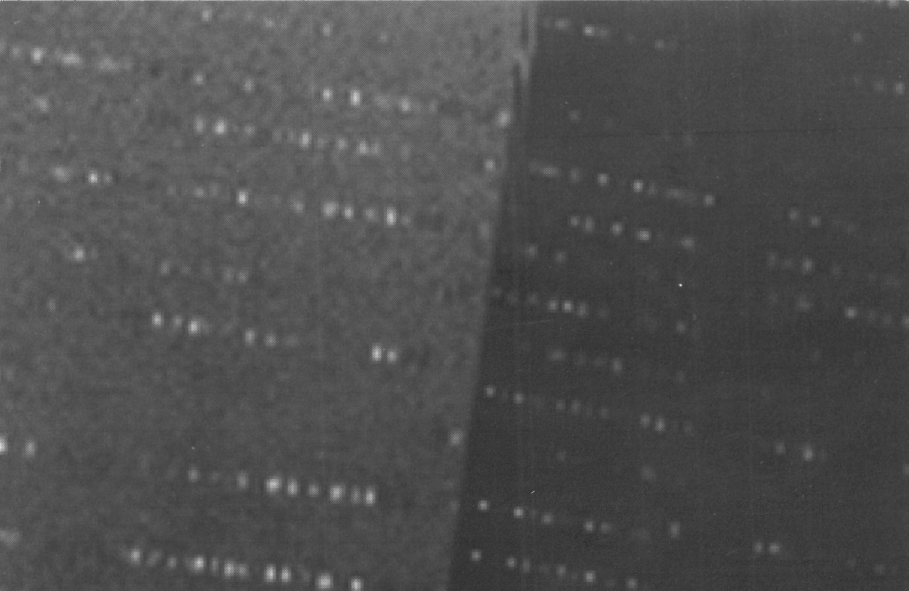
W PRZYPADKU WYSTĄPIENIA WAD NOŚNIKA POWINIENES ODEŚLAĆ GRĘ NA ADRES:

**IPS COMPUTER GROUP, 02-916 WARSZAWA, UL. OKRĘŻNA 3 (POLSKA)**

ZWRÓĆ KOMPAKTY LUB DYSKIETKI WRAZ Z LISTEM ZAWIERAJĄCYM TWOJE NAZWISKO, ADRES I SZCZEGÓŁY DOTYCZĄCE USTERKI. W CIĄGU 28 DNI OD DOTARCIA PRZESYŁKI DO WYDAWCY POWINIENES OTRZYMAĆ ZASTĘPCZY NOŚNIK.



**BLADE RUNNER, FILM © 1982 THE BLADE RUNNER PARTNERSHIP**  
**BLADE RUNNER, GRA KOMPUTEROWA © 1997 BLADE RUNNER/WESTWOOD PARTNERSHIP**  
**BLADE RUNNER JEST ZNAKIEM HANDLOWYM THE BLADE RUNNER PARTNERSHIP**  
**OPRACOWANIE WESTWOOD STUDIOS, INC. WESTWOOD STUDIOS, INC JEST ZNAKIEM**  
**HANDLOWYM WESTWOOD STUDIOS, INC.**  
**WYDANE PRZEZ VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.**  
**VIRGIN JEST ZAREJESTROWANYM ZNAKIEM HANDLOWYM VIRGIN ENTERPRISES LTD. WSZYSTKIE**  
**PRAWA ZASTRZEŻONE.**



**Westwood**  
STUDIOS



BLADE RUNNER, THE FILM ©1982 THE  
BLADE RUNNER PARTNERSHIP. BLADE  
RUNNER, THE COMPUTER GAME ©1997  
BLADE RUNNER/WESTWOOD PARTNERSHIP.  
BLADE RUNNER IS A TRADE MARK OF THE  
BLADE RUNNER PARTNERSHIP. DEVELOPED  
BY WESTWOOD STUDIOS, INC. WESTWOOD  
STUDIOS, INC IS A TRADEMARK OF  
WESTWOOD STUDIOS, INC. PUBLISHED BY  
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT  
(EUROPE) LTD. VIRGIN IS A REGISTERED  
TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES  
LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

**VIRGIN INTERACTIVE  
ENTERTAINMENT  
(EUROPE) LTD,  
2 KENSINGTON SQUARE,  
LONDON, W8 5RB, U.K.**

