

KAO KANGUREK



INSTRUKCJA

PC
CD

LEM
LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA

KAO KANGUREK

KONFIGURACJA KŁAWIATURY

DOMYŚLNA KONFIGURACJA KŁAWISZY:

Strzałka w górę	Bieg naprzód
Strzałka w dół	Bieg do tyłu
Strzałka w lewo	Obrót w lewo
Strzałka w prawo	Obrót w prawo
Lewy klawisz Shift	Pół obrotu w tył
Klawisz Enter	Upuszczenie Flagi
Lewy klawisz Control	Strzał 1
Lewy klawisz Alt	Strzał 2
Spacja	Skok
Prawy klawisz Shift	Rzut Rękawicą
Z	Skok w lewo
X	Skok w prawo
Klawisz Home	Kamera za Kao
0 na klaw. num.	Widok z kamery

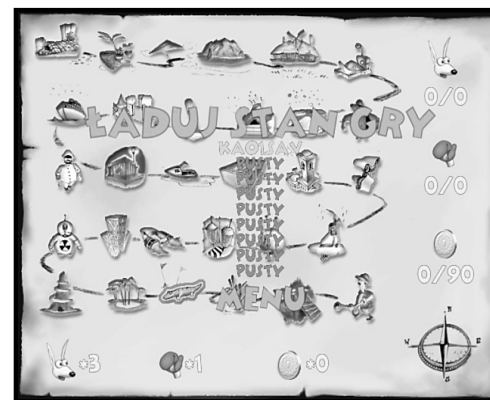


1. Wybierz 'Kontynuacja', aby otworzyć grę zapisaną automatycznie.
2. Wybierz 'Nowa gra'.



Po wybraniu nowej gry gracz może ustalić poziom trudności.

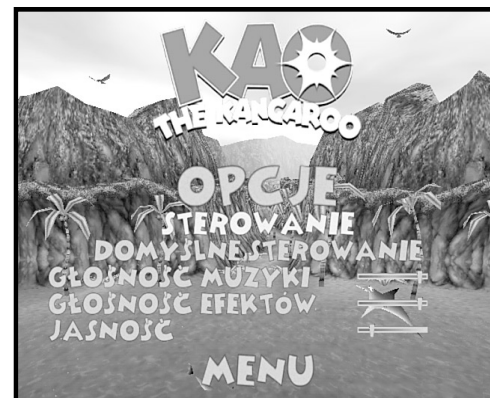
3. Wybierz 'Ładuj stan gry', aby załadować grę.



W tym menu można wybrać zapisaną wcześniej grę. Napis 'Pusty' oznacza, że w tym miejscu nie zapisano jeszcze żadnej gry i można to zrobić teraz.

Nie można załadować gry z miejsca, w którym nie została zapisana.

4. Wybierz 'Opcje', aby zmienić ustawienia gry.



Opcje:

W menu opcji można wybrać następujące pozycje:

- **Sterowanie** - zmiana konfiguracji klawiszy.



- **Domyślne sterowanie** – przywrócenie początkowej konfiguracji klawiszy.
- **Głośność muzyki** – naciskaj strzałki skierowane w lewo/prawo, aby zmniejszyć lub zwiększyć głośność muzyki.
- **Głośność efektów** – naciskaj strzałki skierowane w lewo/prawo, aby zmniejszyć lub zwiększyć głośność efektów dźwiękowych.
- **Jasność** – naciskaj strzałki skierowane w lewo/prawo, aby zmniejszyć lub zwiększyć jasność.

5. Wybierz '**Autorzy**', aby obejrzeć informacje o autorach gry.
6. Wybierz '**Wyjście**', aby wyjść z gry.

ŁADOWANIE I ZAPISYWANIE GRY

Aby załadować grę, wybierz opcję '**Ładuj stan gry**' na ekranie menu głównego, lub opcję '**Zapisz stan gry**' z menu na mapie, aby zapisać grę.

Gracz może zapisać grę tylko na mapie. Oprócz opcji zapisania gry jest także opcja automatycznego zapisywania gry. Gra jest automatycznie zapisywana po ukończeniu każdego poziomu. Jeśli podczas gry gracz wybierze opcję 'powrót do mapy', wówczas zapisana gra zostanie załadowana automatycznie i odczytane będą takie dane, jak ilość żyć, rękawic i monet.

Jeśli gracz wybierze opcję 'powrót do menu głównego', wówczas może kontynuować grę od miejsca, gdzie została ona automatycznie zapisana. W tym celu należy wybrać opcję 'Kontynuacja'.

GRA



Podczas gry widoczne jest 5 obrazków. Głowa Kao w lewym górnym rogu oznacza liczbę żyć, czerwone serce w prawym górnym rogu oznacza energię, trzy obrazki w prawym dolnym rogu oznaczają (od lewej do prawej): super-rękawicę, monety i flagi.

ŚWIATY






Gra składa się z 25 poziomów w 5 światach. Światy oddzielone są od siebie poziomami z super przeciwnikami. Dodatkowo istnieją poziomy premiowane, do których można się dostać przez specjalne teleporty (obrazek teleportu). Razem z nimi można odwiedzić aż 51 różnych miejsc.

Na 5 poziomach znajdują się obiekty, którymi można sterować: lotnia, snowboard, ślizgacz, kosmiczny skuter i krokodyl. Gracz musi ich użyć, aby ukończyć dany poziom.







Na poziomach premiowanych gracz może znaleźć dodatkowe monety oraz inne bonusy. Jeśli uzbiera wymaganą ilość monet (jest ona podana na mapie oddzielnie dla każdego poziomu głównego), wówczas pod koniec gry dostanie poziom dodatkowy.

BONUSY – PRZEDMIOTY DO ZEBRANIA

Istnieje 10 rodzajów bonusów, które można zbierać.

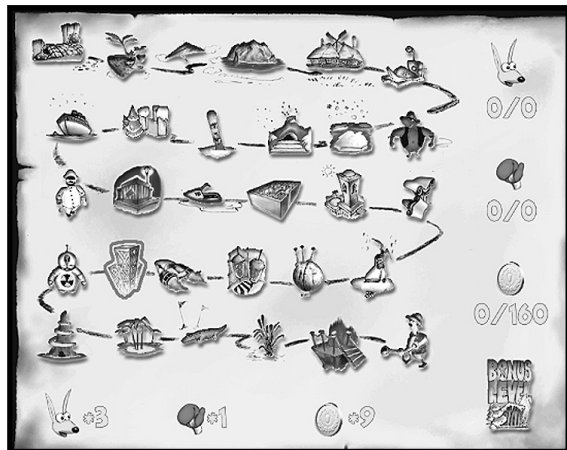
Przedmiot	Symbol	Opis
Duża energia		Duże czerwone serce daje 50 punktów energii (maksymalna ilość punktów energii wynosi 100 na każdym poziomie).
Mała energia		Małe czerwone serce daje 25 punktów energii.
Dodatkowe życie		Głowa Kao daje jedno dodatkowe życie.
Mała moneta		Podstawowy bonus (po zebraniu 100 małych monet dodawane jest jedno życie).
Duża moneta		10 małych monet

BONUSY – PRZEDMIOTY DO ZEBRANIA C.D.

Przedmiot	Symbol	Opis
Flaga (nie aktywna /aktywna)		Czerwona rękawica ze zwiniętą flagą. Po zabraniu tego przedmiotu można ustawić punkt kontrolny (czerwona rękawica ze zwiniętą flagą) w dowolnym miejscu gry (na przykład, przed trudniejszymi do pokonania pułapkami).
Jeśli...		Kao zginie, pojawi się ponownie w miejscu, gdzie ostatnio została upuszczona flaga (jeśli flaga nie została upuszczona nigdzie na danym poziomie, wówczas Kao pojawia się ponownie na początku poziomu). Po rozpoczęciu każdego nowego poziomu nie ma ustawionych żadnych punktów kontrolnych. Nie można upuszczać flag podczas wykonywania skoków, a także, gdy Kao jedzie na obiekcie, którym można sterować.
Super-rękawica		Kao może rzucać tą czerwoną rękawicą. Rzucona rękawica leci w stronę wroga. - Jeśli jest dwóch wrogów, celem staje się ten, który znajduje się bliżej. - Wróg musi być w polu widzenia Kao. - Jeśli lecąca rękawica zderzy się z przeszkodą, wówczas zostaje stracona. - Wrogowie trafieni Super-rękawicą nie pojawiają się ponownie.
Zamrożenie		Wrogowie przestają się poruszać, dzięki czemu Kao może ich z łatwością trafić (do natychmiastowego wykorzystania).
Znak zapytania		Dowolny z powyższych bonusów + strata energii (ilość straconej energii zależy od wybranego poziomu trudności).
Przyspieszenie		Pozwala Kao biegać szybciej.

MAPA

Po ukończeniu każdego poziomu pojawia się mapa i na ścieżce zaczyna błyskać nowy poziom. Oznacza to, że gracz może przejść do nowego poziomu. Ukończone poziomy są zawsze dostępne, jeśli gracz zechce na nich zagrać ponownie, aby zebrać pozostawione bonusy lub po prostu dla zabawy.



Trzy ikony widoczne w rzędzie na dole ekranu pokazują informacje dotyczące całkowitej ilości żyć, monet i super-rękawic. Kolumna po prawej pokazuje ilość przedmiotów, które pozostały na podświetlonym poziomie.

AUTORZY

Dyrektorzy produkcji	Eric Caen Herve Caen
Producent	Paul Leskowicz
Główny programista	Jan Matlag
Programowanie	Marcin Klimek Jakub Kojder
Postacie i animacja	Wojtek Bilinski Pawel Czapla
Projektowanie poziomów	Wojtek Bilinski Marcin Klimek
Efekty graficzne	Alek Szymczyszyn Pawel Czapla
Dźwięk i efekty dźwiękowe	Paulina Klimek Rafał Szumny Bartek Idzi Jakub Kojder
Projekt gry	Wojtek Bilinski Marcin Klimek Pawel Czapla "FLEX"
Dodatkowa grafika	Grzegorz "Nes" Kukus Rafał "Juzwa" Jacko
Business Xray Interactive	Jarek Owczarek Jan Szczepanowski
BusinessDev Titus	Thierry Ortolan Steve Tagger
Kierownik produkcji	Paul Tsannos
Dyrektor ds. marketingu	Cecile Duperray
Dyrektor QA Team	Thomas Baillet
QA Team	Eddie Legendre Frederic Lasseret Emmanuel Faria
Podziękowania	Waldemar Miskow "ReSync" "Trottel" "Krzysiek Urbanski"

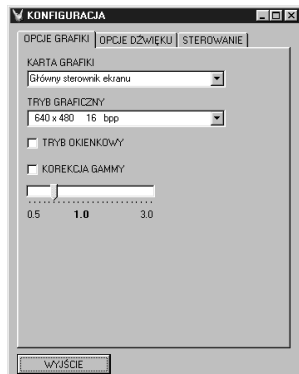
PROGRAM STARTUJĄCY



Po uruchomieniu programu startującego można wybrać następujące opcje:

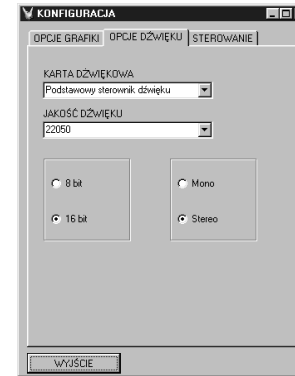
1. **Graj** – rozpoczęcie gry (tylko jeśli KAO jest zainstalowany, w innym wypadku ta opcja jest wyłączona (wycieniowana)).
2. **Czytaj** – informacje z ostatniej chwili.
3. **Instaluj** – instalowanie gry z dysku CD.
4. **Odwiedź WWW** – otwiera internetową stronę domową KAO.
5. **Odinstaluj** – odinstalowywanie KAO z dysku twardego.
6. **Konfiguracja** – główne ustawienia gry.

OPCJE WIDEO



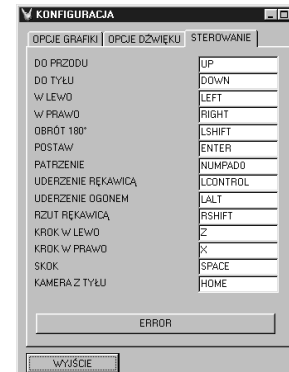
1. **Karta grafiki** – nazwa urządzenia graficznego, które będzie wykorzystywane podczas gry.
2. **Tryb graficzny** – rozdzielczość ekranu. Im większa, tym lepiej, ale gra będzie działać wolniej.
3. **Tryb okienkowy** – po wybraniu tej opcji gra będzie wyświetlana w oknie (a nie na pełnym ekranie).
4. **Korekcja gammy** – jasność ekranu.

OPCJE DŹWIĘKU



1. **Karta dźwiękowa** – urządzenie, które będzie generowało efekty dźwiękowe.
2. **Jakość dźwięku** – częstotliwość dźwięku. Im większa, tym lepiej, ale gra będzie działać wolniej.
3. **8, 16 bit.** – zalecane jest wybranie dźwięku 16-bitowego. Ustawienie 8-bitowe jest przeznaczone dla starszych typów kart dźwiękowych.
4. **Mono, Stereo** – wybór dźwięku monofonicznego lub stereofonicznego.

STEROWANIE



Konfiguracja klawiatury

POMOC TECHNICZNA

Jeśli potrzebujesz pomocy technicznej, skontaktuj się z nami telefonicznie lub listownie. W trakcie telefonowania bądź przy swoim komputerze oraz przygotuj następujące informacje abyśmy mogli lepiej służyć Ci pomocą:

1. Tytuł produktu (na przykład KAO Kangurek)
2. Numer wersji gry (na przykład 1.2)
3. Dokładne brzmienie komunikatu o błędzie (jeśli został wyświetlony) i krótki opis problemu
4. Typ i częstotliwość procesora w Twoim komputerze (na przykład Pentium II 300)
5. Rodzaj systemu operacyjnego
6. Ilość pamięci RAM (na przykład 64MB)
7. Markę oraz model karty graficznej i dźwiękowej (na przykład 3dfx Voodoo2, Turtle Beach Montego II)

Pomoc techniczna firmy L.E.M. (w Polsce)

W celu uzyskania pomocy technicznej możesz się skontaktować z nami od poniedziałku do piątku w godzinach 10:00-16:00.

UWAGA! Prosimy o posiadanie przy sobie niniejszej instrukcji w celu identyfikacji legalności posiadanego produktu.

Licomp Empik Multimedia Sp. z o.o.
ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa
tel./fax: (0-22) 642 99 21, (0-22) 642 81 65
e-mail: lem@lem.com.pl
<http://www.lem.com.pl>



LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA

www.lem.com.pl



www.x-ray.pl