

Zapoznaj się z tym ostrzeżeniem przed rozpoczęciem gry lub przed wydaniem pozwolenia swoim dzieciom na jej użytkowanie.

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku i/lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą również wystąpić u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy nie doznały ataków epileptycznych.

Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien on - przed uruchomieniem gry - zasięgnąć porady lekarskiej.

Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeśli stwierdzisz u siebie lub u dziecka (dzieci) występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze oczu, powiek i mięśni, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, NATYCHMIAST wyłącz komputer i wezwij niezwłocznie lekarza.

### **Zalecenia dotyczące korzystania z gier komputerowych**

- Nie siedź zbyt blisko monitora. Zajmij miejsce możliwie jak najdalej od ekranu, na tyle na ile pozwolą Ci kable.
- Zaleca się, aby ekran monitora był mały.
- Nie graj, gdy jesteś zmęczony lub niewyspany.
- Upewnij się, że pokój, w którym będziesz grał, jest dobrze oświetlony.
- W czasie gry powinieneś robić przerwy (10-15 minut na każdą godzinę zabawy) .

# KAAN

## HISTORIA

Asaquan, królestwo królowej Xithany, zostało zaatakowane przez oddziały Tothuma Sipteta, przywódcę czarnoksiężników Syrkonii. Na szczęście pojawia się Kaan, który ze wszystkich sił stara się odeprzeć atak. Kaan przybywa jednak za późno, gdyż oddziały czarnoksiężnika splądrowały i podpaliły miasto.

Kaan zdołał ochronić królową przed atakiem, która powiedziała, że prawie wszyscy jej wojownicy zostali zabici podczas obrony miasta. Najgorsze miało jednak dopiero nadejść...

Z królestwa umknął zdrajca zabierając ze sobą Oko Nadziei, klejnot chroniący Asaquan.



# INSTALACJA

- Włóż płytę z grą KAAN do napędu CD-ROM.
- Program instalacyjny uruchomi się automatycznie.

Jeśli program nie uruchomił się samoczynnie, odnajdź napęd CD za pomocą programu Eksplorator Windows i kliknij dwukrotnie na pliku o nazwie **Setup.exe**.



- Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.
- Po zakończeniu instalacji programu program zaproponuje umieszczenie skrótu do gry na pulpicie. Zaakceptuj tę propozycję.

# ROZPOCZĘCIE GRY

Gdy na ekranie pojawi się strona tytułowa, naciśnij klawisz **Esc**. Przejdziesz do menu głównego programu.

Wciśnij dowolny klawisz

# MENU GŁÓWNE

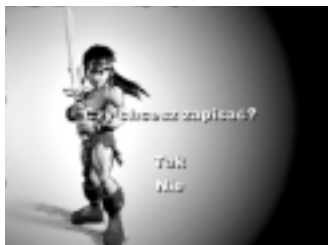
- Aby rozpocząć nową rozgrywkę, wybierz opcję „Nowa gra”.
- Aby wczytać rozgrywkę zapisaną wcześniej na twardym dysku, użyj opcji „Wczytaj rozgrywkę”.
- Regulację głośności oraz wibrację joysticka można ustawić po wybraniu menu opcji.



# WCZYTAJ/ZAPISZ

## ZAPISZ

Po zakończeniu każdego poziomu gry, program zapyta, czy chcesz zapisać stan aktualnej rozgrywki. Po wybraniu opcji „Tak” na ekranie pojawi się okno z opcjami. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać rozgrywkę, a następnie zatwierdź swój wybór wciskając klawisz **Enter**. Po zakończeniu zapisywania, na ekranie pojawia się stosowny komunikat. By powrócić do gry, wciśnij ponownie klawisz **Enter**.



## WCZYTANIE ZAPISANEJ ROZGRYWKI

Wcześniej zapisaną rozgrywkę możesz wczytać za pomocą opcji „Wczytaj rozgrywkę”.

Wybierz rozgrywkę do wczytania i potwierdź wybór wciskając klawisz **Enter**.



## STEROWANIE GRĄ (OPCJE DOMYŚLNE)

Do przodu	strzałka w górę
Do tyłu	strzałka w dół
W lewo	strzałka w lewo
W prawo	strzałka w prawo
Atak słaby	<b>spacja</b>
Atak silny	<b>Alt</b>
Skok	<b>Ctrl</b>
Proste parowanie	lewy <b>Shift</b>
Zmiana broni (w lewo)	<b>Enter</b>
Zmiana broni (w prawo)	<b>Backspace</b>
Przysiad	<b>1</b> w bloku numerycznym klawiatury
Ładowanie broni	<b>2</b> w bloku numerycznym klawiatury
Wyśrodkowanie kamery	<b>3</b> w bloku numerycznym klawiatury
Pauza	<b>Esc</b>

### SKOKI



Aby wykonać skok, należy użyć klawisza **Ctrl**. Jeśli Kaan ma tarczę w prawej ręce, może wykonać podwójny skok, po ponownym naciśnięciu klawisza **Ctrl** w trakcie wykonywania pierwszego skoku. Skok można również wydłużyć naciskając lewy **Shift**.

### ATAK



Kaan atakuje po wciśnięciu spacji oraz przycisków (Atak 1 oraz Atak 2). W zależności od aktualnie używanej broni, Kaan może zadawać różne ciosy poprzez jednoczesne użycie obu klawiszy. Więcej na temat rodzajów broni dowiesz się z menu informacji o uzbrojeniu, dostępnego po wciśnięciu klawisza pauzy - **Esc**. Jeśli Kaan ma wiele różnych rodzajów broni, wybierz najbardziej odpowiednią do danej sytuacji wciskając klawisze **Enter** lub **Backspace**.

## KUCNIĘCIE



Kaan może przykucnąć (np. w celu uniknięcia pułapek).  
W tym celu wciśnij klawisz **1** w numerycznym bloku klawiatury.

## PAROWANIE



Kaan może odeprzeć niemal każdy atak - wystarczy wcisnąć lewy klawisz **Shift**. Pamiętaj jednak, że za każdym powoduje to razem utratę pewnej części jego energii. Gdy Kaan trzyma tarczę w prawej dłoni, może odpierać i odbijać w kierunku wrogów niektóre pociski – aby to zrobić wciśnij lewy klawisz **Shift** zanim któryś z pocisków uderzy w Kaana). Teraz możesz wcisnąć spację, **Alt**, przycisk Atak 1 lub Atak 2 - spowoduje odbicie pocisku w kierunku najbliższego wroga.

## ROZBIEG



Kaan może atakować z rozbiegu lub po prostu biec szybciej, by uniknąć pułapki. W tym celu należy wcisnąć klawisz **2** w bloku numerycznym klawiatury. Aby zaatakować, wciśnij spację, klawisz **Alt** lub jeden z przycisków ataku (Attack 1 lub Attack 2) w czasie, gdy Kaan biegnie. W ten sposób można zabić lub ogłuszyć przeciwnika.

## PREMIE



W czasie rozgrywki Kaan może otrzymać dodatkowe życie - w tym celu powinien zbierać jabłka, ryby lub pieczone mięso. Za męstwo wykazane w czasie ataku na wroga Kaan może uzyskać dodatkowe punkty, które otworzą mu drogę do specjalnego poziomu walk na arenie.

## KAAN I OTOCZENIE

Kaan może niszczyć wiele obiektów wokół siebie: skrzynie, dzbany, beczki, kamienie...

Dzięki temu może zdobyć wiele dodatkowych premii, zwiększyć stan posiadanej energii, bądź otworzyć przed nim przejścia, drogę itp.

# INTERFEJS GRY



## **1 – Kaan i jego energia życiowa:**

Pasek energii złożony jest z trzech części.

- Pierwsza z nich pokazuje zapas podstawowej energii.
- Część druga informuje o stanie „Srebrnej Zbroi”.
- Trzecia część pokazuje stan „Złotej Zbroi”.

## **2 – Energia obiektów niszczonych przez Kaana:**

Pasek może mieć dwojaki wygląd.

- Pierwszy, oznaczony mieczem, wskazuje obiekty trudne do zniszczenia.
- Drugi, oznaczony młotem, wskazuje te obiekty, do których zniszczenia potrzebna będzie ciężka broń.

## **3 – Liczba premii areny (premie specjalne).**

## **4 – Pasek ciosów specjalnych:**

Każdy cios zadany przeciwnikowi wydłuża ten pasek. Gdy pasek uzyska maksymalną długość, będzie można zadawać specjalne ciosy.

Pasek ten jest podzielony na dwie części. Po wypełnieniu pierwszej z nich Kaan może atakować za pomocą zwykłych ciosów specjalnych. Gdy wypełni się druga część, Kaan będzie mógł zadawać także ciosy specjalne o znacznie większej sile.

## 5 – Ocena twojej sprawności bojowej:

Podlicza serie ciosów, które zdołał zadać Kaan. Zadawanie ciosów seriami umożliwiła uzyskanie znacznie lepszych wyników, dzięki czemu uzyskasz dostęp do areny.

## WYNIKI



Kiedy zakończysz dany poziom, na ekranie pojawi się okno zawierające podsumowanie stoczonych przez Ciebie walk. Znajdziesz tam informacje:

- Ile czasu zajęło ci ukończenie danego poziomu.
- Liczba pokonanych wrogów (w procentach).
- Liczba zdobytych premii specjalnych (w procentach).
- Dane na temat twojej sprawności bojowej.

Jeśli co najmniej dwa z tych wyników będą zadawalające, uzyskasz dostęp do areny walk.



## **ARENA WALK**

W zależności od wyników osiągniętych na danym poziomie gry możesz uzyskać dostęp do areny walk. Twoim zadaniem będzie wtedy pokonanie wielu wrogów, jednak bez możliwości odzyskiwania energii życiowej. Jeśli uda ci się pokonać wszystkich wrogów, otrzymasz w nagrodę części zbroi, które uzupełnią i odbudują twoją energię życiową.

## **PRZECIWNICY KAANA**

W czasie całej gry Kaan będzie musiał stawiać czoła wielu różnym przeciwnikom. Musisz znaleźć właściwy sposób na pokonanie każdego z nich. Wykorzystuj wszystkie dostępne taktyki i strategie: atakuj seriami ciosów, staraj się unikać ataków nieprzyjaciół, odbijaj skierowane w ciebie pociski, (jeśli Kaan trzyma tarczę w prawej dłoni), szarżuj by ogłuszyć wrogów...

## **POMOC TECHNICZNA W POLSCE**

W Polsce pomocy technicznej udziela Dział Pomocy Technicznej wydawcy gry – Cenega Poland Sp. z o.o.

W przypadku problemów skontaktuj się z nami pod numerem telefonu:

**(22) 868 52 61**

albo faksu:

**(22) 868 52 60**

Wyślij e-mail na adres:

**serwis@cenega.pl**

Możesz też napisać na adres:

**Cenega Poland Sp. z o.o., ul. Działkowa 37, 02-234 Warszawa**

lub odwiedzić naszą stronę

**www.cenega.pl**

Zapraszamy do odwiedzenia naszego sklepu internetowego pod adresem:

**www.sklep.cenega.pl**

