



PERFECT WORLD

Instrukcja i poradnik

Spis treści:

1. Konfiguracja i wymagania.....	3
2. Sterowanie.....	4
3. Interfejs.....	5
4. Podstawowe informacje o grze.....	6
5. Rozwój postaci.....	7
6. Jak grać, żeby wygrać?.....	8
7. Frakcje poboczne.....	10

1. Konfiguracja i wymagania

Najsłabsza, dostępna konfiguracja, na której udało mi się uruchomić grę. Jedyne problemy jakie mogą wynikać to te związane z wyświetlaniem wielu obrazów naraz. Nie powinno to jednak znacząco zakłócić rozgrywki.

- Microsoft® Windows® 98/98SE/Me/XP/2000 +
- Procesor 1,4GHz Celeron.
- 256Mb pamięci RAM.
- Zintegrowana karta graficzna I muzyczna.
- Około 100mb wolnego miejsca na dysku twardym.

Gra używa czcionki MS Mincho, która znajduje się w folderze z czcionkami i jest instalowana wraz z pakietem Office. W przypadku braku czcionki, można ją pobrać na stronie z grą, w dziale z downloadem, po czym umieścić ją w odpowiednim folderze znajdującym się w Panelu Sterowania.

Gra działa na komputerach, na których nie jest zainstalowane RTP/Rpgmaker. Można ją bezpośrednio uruchomić klikając w ikonę RTP_RT.exe .

Tryb okienkowy

Kliknij w ikonę RTP_RT windowed.exe aby uruchomić grę w trybie okna, a tym samym zapewnić jej lepsze wyświetlanie na ekranach panoramicznych.

W przypadku grania na wolniejszych komputerach polecam wyłączyć wszelkie pamięćożerne programy. Komunikator Gadu-gadu, przeglądarka internetowa, czy odtwarzacz muzyczny nie są potrzebne podczas użytkowania Perfect World.

W przypadku stwierdzenia jakichkolwiek problemów podczas użytkowania gry czy napotkania błędów proszę o kontakt. Daję gwarancję, że w przyszłej wersji Perfect World problem zostanie rozwiązany, a błąd poprawiony. Dzięki.

Istnieje też małe prawdopodobieństwo wystąpienia błędów niezwiązanych z grą, a po prostu wynikających z zmodyfikowanego RM/ PM2k3. Jako, że niemożliwym dla mnie jest znaleźć rozwiązanie na nie to polecam zapisywać grę najczęściej jak to możliwe.

Nie odpowiadam za błędy wynikające z winy użytkownika (próba zabugowania elementów gry takich jak dziennik, czy dokumenty).

2. Sterowanie

Do sterowania w Perfect World używasz klawiatury. Klawisz decyzyjny można zastąpić Lewym przyciskiem myszy.

Klawisze strzałek – Służą do poruszania się po mapie oraz menu.

Enter – Klawisz decyzyjny. Służy do interakcji z otoczeniem. Podejmowania decyzji, rozpoczynania dialogu po podejściu do NPC oraz kolekcjonowania przedmiotów.

Q – Klawisz odpowiadający za funkcję oddania strzału do przeciwnika.

W – Klawisz odpowiadający za funkcję położenia na ziemi granata EMP.

O – Klawisz odpowiadający za funkcję leczenia bohatera fiołką nanitową.

I - Klawisz wywołujący menu gry. Do nawigacji w nim używaj strzałek.

F1 – Klawisz wywołujący dziennik. Do nawigacji w nim używaj strzałek.

F2 – Klawisz wywołujący menu dokumentów. Do nawigacji w nim używaj strzałek.

1 – Klawisz zmieniający używaną broń na nóż.

2 - Klawisz zmieniający używaną broń na pistolet.

3 - Klawisz zmieniający używaną broń na pistolet maszynowy.

4 - Klawisz zmieniający używaną broń na pistolet laserowy.

3. Interfejs

W Perfect World istotną rolę odgrywają dwa wskaźniki.



1 – Ilość amunicji do wyposażonej broni. W przypadku użycia noża wyświetlany jest znak nieskończoności.
2 – Ilość posiadanych przez bohatera punktów życia. Ich utrata oznacza śmierć postaci.

Dziennik misji jest narzędziem intuicyjnym, w którym nikt nie powinien mieć problemów z poruszaniem się.



1- Miejsce ruchu kursora, kliknięcie przed nazwą danej misji powoduje wyświetlenie informacji o niej.

2- Nazwa misji.

3- Kategoria misji. Dzięki niej można sprawdzić czy wykonanie misji jest konieczne do wykonania wątku głównego.
Kolor niebieski – misja główna.
Kolor zielony – misja poboczna.
Kolor żółty – misja frakcyjna.

4- Znaczniki toku misji.
Znacznik brązowy – misja niewykonana.
Znacznik biały – misja w toku.
Znacznik zielony – misja zakończona powodzeniem.
Znacznik czerwony – misja zakończona niepowodzeniem.

4. Podstawowe informacje o grze

Akcja gry toczy się w świecie mocno 'futurystycznym'. Jest rok 2063. Na świecie panuje względny spokój, choć daje się wyczuć atmosferę napięcia, która z dnia na dzień się wzmacnia. Bohater jest świeżym nabytkiem jednej z firm. Nie jest i nigdy nie był człowiekiem. Posiada jednak umiejętności, które wyróżniają go na tle innych. Bohater ma być asem w rękawie, a zarazem pomocnikiem. Stanie w centrum konfliktu i wkrótce zauważy, że być może istnieje więcej prawd niż ta jedna, którą mu wpajano.

W Perfect World sterujesz bohaterem o ograniczonych możliwościach. Nie posiada on żadnych mocy, jest jedynie bardziej wytrzymały od zwykłych ludzi. Poprzez modyfikacje, może stać się jeszcze silniejszy, zwiększając umiejętności ataku, obrony i leczenia. Napotkani przeciwnicy w większości dysponują bronią do walki w zwarcie. Duża część posiadała umiejętności sprawnego posługiwania się bronią dystansową, a niektórzy nawet umiejętność kontrolowania swojego ciała w sposób, który daje im przewagę w walce.

Unikanie walk w Perfect World jest jak najbardziej możliwe. W dużej części gry bohater jest w stanie powstrzymać się od przemocy, jeśli tylko zdąży uciec przed goniącymi go przeciwnikami. Należy jednak pamiętać, że mundury przeciwników często wypchane są pozostałościami ich ekwipunku – ten może nam się przydać.

Perfect World to świat przyszłości, w którym wraz z rozwojem bezpieczeństwa nastąpił rozwój metod jego łamania. Wszelkiego rodzaju panele, wymagające wprowadzenia kodu mogą zostać zhackowane, a bohater może dzięki temu uzyskać dostęp do systemu danego budynku, bądź pomieszczenia. Zazwyczaj ułatwia mu to poruszanie się po placówce przeciwnika, a czasami nawet na zupełne wyłączenie jej zabezpieczeń.

Mieszkańcy miast, osoby pracujące w danym budynku oraz inni NPC mogą wchodzić w interakcje z bohaterem. Oprócz wskazówek i plotek często mogą zlecić ci dodatkowe zadanie, którego istnienie zostanie odnotowane w twoim dzienniku. W trakcie wykonywania misji możesz znaleźć dokumenty, które nie są związane z fabułą, bądź wątkiem głównym, a służą jedynie do poznania świata gry. Dokumenty dodawane są do odpowiedniego menu, gdzie można je przeglądać w dowolnym momencie. Informacje możesz odnaleźć także na kartach, w komputerach stacjonarnych z systemem VUS (Very Useful System), a także w rozmowach z okolicznymi NPC (zazwyczaj za okazaniem paru banknotów).

Perfect World jest grą, w której często jesteś zmuszony do wybierania. Między złem, a mniejszym złem, między opcją pokojowego rozwiązania, a rozwiązaniem siłą i w końcu między opcjami mniej i bardziej korzystnymi dla ciebie. Sam główny wątek oferuje aż trzy zakończenia, w zależności od tego, która strona konfliktu wyda ci się bliższa. W stosownym momencie będziesz miał okazję zmienić swojego pracodawcę, wchodząc w stan wojny z pozostałymi dwoma.

Pieniądze, które zdobędziesz za wykonanie głównej, bądź pobocznej misji możesz wydać na wiele sposobów, ale najbardziej optymalnym wyjściem jest oczywiście przeznaczenie ich na swoje uzbrojenie. Od dawna chodzą słuchy, że w wielu miastach można spotkać tajemniczych Wartowników, którzy mają do zaferowania więcej niż przeciętny sprzedawca broni, a w dodatku poszukują zaufanych klientów.

Pamiętaj tylko o jednym. Grunt to przeżyć, reszta przychodzi później sama.

5. Rozwój postaci

Bohater Perfect World, jak wspomniano wyżej posiada możliwość modyfikacji swojego ciała poprzez użycie Wszczepów. Najtrudniejszym zadaniem jest samo zdobycie tego towaru. Jest to rzecz rzadka, niedostępna dla zwykłych ludzi, lecz często rozprowadzana na czarnym rynku. Bohater w chwili posiadania wszczepu musi odnaleźć robota medycznego, który oprócz opcji całkowitego wyleczenia ran, oferuje też możliwość modyfikacji.

Gracz może zmodyfikować bohatera na trzy sposoby.

- Użyć wszczepu do zwiększenia zadawanych obrażeń.
- Użyć wszczepu do zwiększenia umiejętności leczenia.
- Użyć wszczepu do zwiększenia naturalnego pancerza.

Każda z opisanych modyfikacji posiada 4 poziomy i dwa stopnie 'wtajemniczenia'. Kolejny stopień wtajemniczenia, który można osiągnąć po osiągnięciu 4 poziomów w stopniu niższym, oferuje następne 4 poziomy modyfikacji, zwiększając tym samym premię bohatera w danej dziedzinie.

Poziom	Modyfikacja obrażeń	Modyfikacja pancerza	Modyfikacja leczenia
1	+1 punkt	+1 punkt	+5 punktów
2	+1 punkt	+1 punkt	+5 punktów
3	+1 punkt	+1 punkt	+5 punktów
4	+1 punkt	+1 punkt	+5 punktów
5	+1 punkt	+1 punkt	+5 punktów
6	+1 punkt	+1 punkt	+5 punktów
7	+1 punkt	+1 punkt	+5 punktów
8	+1 punkt	+1 punkt	+5 punktów
Suma:	+8 punktów	+8 punktów	+40 punktów

Dodatkowo, w trakcie dokładnego przeszukiwania budynków można odnaleźć sekretne pokoje, w których ukryte są dodatkowe modyfikacje, nie będące wszczepami, lecz na stałe zwiększające wyżej wymienione atrybuty bohatera. Miej oczy szeroko otwarte jeśli zależy ci na prawdziwej sile.

6. Jak grać, żeby wygrać?

Zasada numer jeden: Zawsze bądź przygotowany do wykonania misji. Kody i dane dostępne można znaleźć zarówno podczas wykonywania misji, jak i przed jej wykonaniem. Oczywiście, istnieje możliwość przejścia gry bez znajomości większości kodów, ale do tego potrzebujesz łamaczy. Warto wyposażać się przynajmniej w dwie sztuki przed wyruszeniem na misję. To samo tyczy się amunicji. Można ją odnaleźć w bazie przeciwnika, ale dobrze mieć przy sobie przynajmniej dwie paczki amunicji. Przeciwnicy z każdą misją robią się coraz wytrzymalsi, więc konieczne jest polepszanie swoich umiejętności oraz wybranie ścieżki rozwoju postaci.

Warto rozmawiać z napotkanymi NPC. Duża część z nich oferuje mniej i bardziej dochodowe dla ciebie misje, które pozwalają uzyskać dostęp do dodatkowych pomieszczeń, czy terenów. W przypadku zgubienia wątku możesz zerknąć do dziennika zadań. Tam w jasny sposób określone są twoje cele. Pamiętaj o tym, że pieniądze są w stanie przekonać wszystkich do twoich racji, a często nawet pomagają uzyskać informacje. Warto nosić przy sobie około 50\$.

Wartownicy są ludźmi, z którymi warto podjąć rozmowy. Oczywiście, możesz też przyczynić się do niszczenia ich kryjówek i otrzymać spory zastrzyk gotówki. Wszystko zależy od twoich preferencji i sposobu w jaki wolisz zarabiać. Wartownicy mają placówkę w każdym większym mieście, ale jedynie w Kairze działają w pełni legalnie. Wykonywanie misji dla nich i zdobywanie reputacji sprawi, że ceny za towar spadną, a ty sam staniesz się milej widziany w ich siedzibie. Więcej informacji na temat grup pobocznych znajduje się w kolejnym rozdziale instrukcji.

Używaj kanałów, często za ich pomocą można ominąć zabezpieczenia laserowe i działka, a tym samym uniknąć uruchomienia alarmu. W kanałach dodatkowo można znaleźć ciekawe przedmioty, zostawione tam przez twoich poprzedników i nie tylko. Walka otwarta może się okazać trudna ze względu na różne kombinacje przeciwników, jakim możesz stawić czoło. Zainwestowanie w pancerz może sprawić, że walki te staną się łatwiejsze, a ty nie zginiesz tak szybko pod ostrzałem wroga.

Apteczki i fiolki nanitowe – są użyteczne, ale podobną do nich rolę spełnia wizyta w klubach i barach. Fiolka, bez umiejętności leczenia odnawia 10% twojego życia. Umiejętność leczenia modyfikuje ilość odzyskanego życia tylko do 3 poziomu i pozwala ci na odnowienie 25% życia jedną fiolką. Apteczek można używać tylko w ekwipunku. Podstawowa apteczka leczy 20% punktów życia, a większa 40%, dodatkowe modyfikacje pozwalają na zwiększenie tego wskaźnika nawet do 75%, co czyni ciebie bardzo trudnym do zabicia.

Jeśli mowa o klubach i barach – warto rozejrzeć się za lokalnymi hazardzistami. Mogą ci zaproponować przynajmniej kilka rodzajów gier, które mogą przynieść ci dochody. Zaryzykuj, być może ci się uda. Warto wspomnieć o grze „Labyrinth”, w której, po osiągnięciu Mistrzostwa możesz otrzymać 500\$. Wymaga to jednak bardzo sprawnych palców, bowiem jej autor stworzył ją tylko i wyłącznie, aby młodzież na całym świecie wydawała swoje kieszonkowe na żetony.

Panele zapisu można spotkać na większości map kluczowych dla fabuły gry. Rzadko znajdziesz je w pobliżu paneli, komputerów i innych urządzeń, które dzięki zapisowi gry można oszukać. Zapisuj najczęściej jak to możliwe, to nie nie kosztuje, a często pomoże zacząć grę z miejsca bliskiego temu, w którym ją ostatnio zakończyłeś.

Szczęście odgrywa małą rolę w PtW. Tutaj liczy się przede wszystkim umiejętność myślenia i szybkiego reagowania. Walki są tylko pobocznym elementem, który wprawny gracz, będzie w stanie zignorować i skupić się na dotarciu do swojego celu. Pamiętaj jednak, że często będziesz zmuszony wracać przez te same sale, z których przyszedłeś, a to oznacza, że znowu spotkasz się z przeciwnikami, których wcześniej nie zabiłeś.


Odnośnie przeciwników – w grze spotkasz dwa typy botów. Bota szpiegowskiego, podążającego po ustalonej ścieżce o zasięgu 3x3, oraz bota strażniczego, który podąża losowymi ścieżkami, skanując obszar 1x1. Zetknięcie z którymkolwiek tych botów, bądź uruchomienie alarmu spowoduje uruchomienie u nich procedur ataku. O ile bot szpiegowski nadal będzie podążał swoją ścieżką, to bot strażniczy zacznie podążać za tobą z wiadomym celem. Boty mogą zostać wyłączone za pomocą granatu EMP. Musisz ustawić go na ścieżce bota i cierpliwie poczekać, aż zmieni się w bezużyteczną górę złomu.


Więcej tajników gry odkryje przed tobą w czasie treningu Jake.


Powodzenia Agencie P.


7. Frakcje poboczne

Frakcje poboczne z chęcią pomogą ci w wykonaniu twoich misji , oraz sprzedadzą potrzebny ekwipunek. Pod jednym warunkiem – musisz im pokazać, że jesteś przydatny i możesz coś zdziałać w ich szeregach.

Wartownicy	
	Wartownicy specjalizują się przede wszystkim w przemyśle broni i wyposażenia wojskowego do miejsc, w których można się szybko wzbogacić. Od lat są w stanie wojny ze strażnikami. Ich głównym celem jest zdobycie wszystkich przedmiotów zwanych "Pudelkami", co ma doprowadzić do całkowitej dominacji na rynku światowym.
Kryjówki:	Ateny – Opuszczony budynek, w północnej części mapy. Dubaj – Dzielnica Dubai-III, blokowisko, ostatnie piętro. Kair – Platforma Górny Kair, hotel „Premium”.
Oferta:	Naboje do pistoletu oraz broni maszynowej. Apteczki (20%) Karty Danych Łamacze Kodów Granaty EMP

Strażnicy	
	Powołani parę miesięcy po rozbiciu pierwszych placówek Wartowników na półwyspie arabskim, Strażnicy są organizacją całkowicie poświęconą odnajdywaniu kolejnych kryjówek Wartowników i mniejszych przemytników. W roku 2063 ich placówki znajdują się w każdym większym mieście, a ich pracownicy kontrolują na bieżąco stan lokalnych rynków.
Kryjówki:	Ateny – Budynek „Piekla”, parter. Dubaj – Dzielnica Dubai-II, niedaleko stacji metra. Kair – Platforma Górny Kair, hotel „Premium”.
Oferta:	Naboje do pistoletu, broni maszynowej oraz laseru. Broń laserowa.

Gladiatorzy	
	Półlegalna organizacja zajmująca się organizacją aren i wyzwań dla wszystkich szukających wrażeń i możliwości szybkiego wzbogacenia się. Według oficjalnych informacji główna arena i zarazem przywódca całego ruchu Gladiatorów przebywa w Kairze czekając na najlepszych zawodników z całego świata.
Kryjówki:	Ateny – Piwnice budynku na północy mapy. Dubaj – Kanały w Dubai-I, na południu mapy. Kair – Dolny Kair, pomieszczenia techniczne budynku.
Oferta:	Fiolki nanitowe.

Egzekutorzy	
	Przebywający w cieniu zabójcy, którzy docierają tam, gdzie ani rząd, ani oficjalne organy ścigania dotrzeć nie mogą. Egzekutorzy są organizacją wędrowną, podążającą za kolejnymi "Bestiami". Wymazują z historii tych, którzy nie zasłużyli, żeby żyć. Ich oddziały składają się z bezlitosnych ludzi gotowych zadać powolną i pełną tortur śmierć.
Kryjówki:	Ateny – Pokój w budynku na północy mapy. Dubaj – Blokowisko w Dubai III, parter. Kair – Platforma Górny Kair, hotel „Premium”.
Oferta:	Ulepszenia pancerza i broni.

AMADIK

AMADIK@GMAIL.COM

WWW.PTW.TSUKURU.PL