

LARA CROFT TOMB RAIDER II ANCIENT ARTIFACT

CREATED BY MAX

(aka maax87)

2015

FABUŁA

Lara Croft odnajduje Świętego Grala - najbardziej pożądaną artefakt w dziejach ludzkości. Według legendy daje on nieśmiertelność osobie, która go posiada. Zostaje on jednak skradziony przez Audrey Brijett, która chce wykorzystać go do swoich celów. Nie wie ona jednak, że Artefakt skrywa jeszcze inną tajemnicę. Lara Musi za wszelką cenę go odzyskać.

INSTALACJA

Nie wymaga instalacji. Należy wypakować pobrany folder następnie kliknąć na ikone Ancient Artifact2.exe aby uruchomić grę. Umieść czcionkę **OldNewspaperTypes.ttf** w folderze Font w Windows – C:/Windows/Fonts/

LOKACJE oraz SEKRETY

Venice	5 Sekretów	-
Back to Ireland - Oldmine	4 Sekrety	1x Bonus Coins*
Back to Ireland - Cathedral	4 Sekrety	-
Brijett Lab	4 Sekrety	1x Bonus Coins*
Brijett Lab - Escape	4 Sekrety	-
Kigdom of the Shadow	5 Sekretów	1x Bonus Coins*
Kigdom of the Shadow - Bonus Level	-	20 Golden Orbs

* Zbierz x3 Bonus Coins aby odblokować Bonus Level w grze.

FABUŁA PIERWSZEJ CZĘŚCI – ANCIENT ARTIFACT

W pierwszej części gry Lara natrafia na wskazówkę dotyczącą Świętego Grala. Według źródeł ukryty jest on w zaświatach. Jedynym łącznikiem okazuje się być portal w Egipcie. Do jego aktywacji wymagany jest jednak klucz. Wtedy Lara poznaje Audrey Brijett, która również poszukuje Artefaktu by wykorzystać jego moc do złych celów. Brijett kradnie klucz aktywujący portal i przedostaje się do Zaświatów, zyskując ochronną aurę. Lara podąża za Brijett, jednak ta ginie w walce ze strażnikami którzy strzegli Grala. Lara zdobywa artefakt, nie wie jednak, że Brijett udaje się przeżyć, tracąc przy tym ochronną aurę.

INFORMACJE I PROBLEMY

Sugeruję grać w przyciemnionym pokoju lub w nocy dla najlepszego efektu.

Ustaw muzykę oraz dźwięki w opcjach gry na maksymalny poziom.

Podczas uruchamiania Ancient Artifact II.exe naciśnij klawisz CTRL i wybierz 'VOLUMETRIC FX'

Filmy FMV powinny odtwarzać się na pełnym ekranie bez problemów. Jeśli jednak będą występować problemy zastosuj poniższe kroki:

1 - Podczas uruchamiania Ancient Artifact II.exe naciśnij klawisz CTRL aby wyświetlić okno z ustawieniami. Wybierz opcję Soft Full Screen.

2 – Jeśli to nie pomoże, spróbuj zmienić rozdzielczość ekranu, przykładowo z 1680x1050 32 BITY na 1440x900 32 BITY. Po zastosowaniu tego rozwiązania może nie pojawić się ekran ładowania gry (load.bmp).

Niektóre programy identyfikują plik exe jako zagrożenie. Rozwiązaniem jest dodanie pliku exe do listy ignorowanych programu antywirusowego. Jeżeli nie ma takiej możliwości, można wyłączyć program na czas grania. Nie zalecam również podmiany plików exe na inny, ponieważ może to powodować błędy i uniemożliwić rozgrywkę.

MUZYKA

Tomb Raider Lara's Shadow, Tomb Raider Underworld, The Witcher, Splinter Cell, Penumbra, Alias, Bioshock, The Last of Us, Cave Ambient (xDimebagx), Florence and The Machine – Seven Devils (instrumental)

CREDITS

Level Designer – Max (aka Maax87)

Objects and Textures – Max (aka Maax87)

FMV Movies – Max (aka Maax87)

Voiceover – Lara / Brijett – Jennifer Milward (aka Greenkey2)

Voiceover – Mercenary – Max (aka Maax87)

Text Translation - Kris Nephilim

Walkthrough - G&D Productions

Core Design (TRLE)

Paolone (TRNG, NGLE)

Michiel (Wadmerger)

Turbo Pascal, Sapper (Strpix, TRUpdate, Fexanim,)

O.Mizno (Metasequoia)

E. Popov (TRViewer)

Meta2tr (Meta2TR)

Beta Tester – Mateusz Dzięcioł (aka Maati)

Bug Fixing – Mateusz Dzięcioł (aka Maati), Max (aka Maax87)

Script / Meta Features Assistance – Mateusz Dzięcioł (aka Maati)

Sound Sample Assistance – Mateusz Dzięcioł (aka Maati)

Lara Model (Anniversary) – PoYu

Animation (faster climb up, faster shimmey) – Geckokid

Stand-roll Animation - Ayal91

Weapons Pack – Trangel

Binocular – Piega

Single Desert Eagle Pack – Delta

Hellhound (edited) – Golden Dawn

Big Spider – Michiel

Ventilator – Baddy

TR5 Dog – Tomo

Textures Prince of Persia – Illyaine

Water Texture – Piega

Sci-Fi Textures – PhilipK

Various Textures – cgtextures.com

Video Stock – digitalmeals.blogspot.com / mitchmartinez.com

SZCZEGÓLNE PODZIĘKOWANIA

Wiele rzeczy nie było by możliwych bez twojej pomocy Mateusz. Dziękuję! Podziękowania dla Jennifer, za nagranie świetnych dialogów. Wykonałaś wspaniałą pracę! Podziękowania również dla Kris'a Nephilim'a za Twoje tłumaczenia tekstów i dialogów w grze.

Dziękuję wszystkim, którzy wspierali mój projekt. Za pomoc i komentarze na forach, które mnie motywowały do pracy. Również za cierpliwość. Stworzenie gry zajęło mi ponad 7 lat ponieważ chciałem zrobić wszystko tak, żeby było maksymalnie dopracowane. Czasem było mało czasu, czasem potrzebowałem odpoczynku od tworzenia. Ale teraz kiedy ukończyłem Ancient Artifact II jestem spełniony i szczęśliwy. Mogę więc spokojnie przekazać ten tytuł w Wasze ręce.

HAPPY RAIDING!

Ancient Artifact II nie został stworzony oraz nie jest wspierany przez Core Design, Eidos Interactive oraz Square Enix.

Max (aka Maax87)

Strona FB: www.facebook.com/maax.workshop

Kontakt: tombraider.maax@gmail.com