

spis treści

Instalacja	3
Wymagania systemowe	3
Konfiguracja minimalna:.....	3
Konfiguracja zalecana:	3
Wymagania rozgrywki wieloosobowej:.....	3
Informacja o zabezpieczeniach DVD i bezpieczeństwie	4
Ostrzeżenia zdrowotne	4
Witaj w piekle, żołnierzu.....	5
Pierwsze kroki w okopach.....	6
Menu główne.....	7
Nowa rozgrywka	7
Kontynuowanie rozgrywki.....	7
Sala wyzwań.....	8
Gra wieloosobowa.....	8
Profil gracza	8
Opcje.....	9
Sterowanie	9
HUD	10
Dźwięk.....	10
Grafika.....	11
Wczytywanie / zapis.....	13
Wyjście	13
Poznaj swe otoczenie.....	14
HUD	14
Kontrolowanie bohatera.....	17
System kombo	18
Furia (łączenie kombo)	19
Walka: porady.....	19
Ręka Cienia: porady.....	21
Smok: porady.....	21

NECROVISIOT

PRZEKŁĘTA KOMPANIA

Instalacja	23
Wymagania sprzętowe	23
Minimalne wymagania sprzętowe:	23
Zalecane wymagania sprzętowe:	23
Wymagania dotyczące gry wieloosobowej:	23
Ostrzeżenie o przeciwwskazaniach zdrowotnych	24
Poczucie obowiązku	25
W pociągu do Francji	25
Twoja wojna zaczyna się... tutaj	27
Menu główne	27
Kontynuuj grę	28
Sala wyzwań	28
Gra wieloosobowa	28
Dołącz do gry	28
Masz do wyboru trzy opcje:	29
Rozpocznij grę	29
Tryby	30
Ustawienia gracza	31
Sterowanie postacią	32
Centrum Obsługi Klienta w Polsce	33
Ograniczona gwarancja	33
Twórcy gry	35

instalacja

Umieść płytę w napędzie DVD. Jeśli nie korzystasz z funkcji autoodtwarzania, kliknij PPM ikonę napędu, wybierz z menu kontekstowego opcję „**Eksploruj**”, a następnie kliknij plik **.exe**. Postępuj zgodnie z wyświetlanymi na ekranie poleceniami. Zwróć uwagę, że grę możesz zainstalować również w miejscu innym od domyślnego.

wymagania systemowe

konfiguracja minimalna:

- System operacyjny: Microsoft® Windows® XP (SP2), Vista (system operacyjny musi zawierać najnowsze uaktualnienia)
- Procesor: Intel Pentium® IV 2.4 GHz lub AMD® Athlon 64 +2800
- Pamięć: 1 GB (Windows® XP) / 1.5 GB (Windows® Vista)
- Grafika: 256 MB, z obsługą DirectX9 Pixel Shader 3.0 (NVIDIA GeForce 6600, ATI Radeon X1600 lub lepsza)
- Dysk twardy: 8.0 GB wolnego miejsca
- Dźwięk: Karta muzyczna kompatybilna z DirectX 9.0c
- Napęd DVD-ROM

konfiguracja zalecana:

- System operacyjny: Microsoft® Windows® XP (SP-2), Vista (system operacyjny musi zawierać najnowsze łatki)
- Procesor: Intel Core 2 Duo 1.80 GHz albo AMD X2 5000+ lub lepszy
- Pamięć: 2 GB (Windows® XP) / 1.5 GB (Windows® Vista)
- Grafika: Karta graficzna serii NVIDIA GeForce 8800, ATI Radeon HD 38xx lub lepsza
- Dysk twardy: 8.0 GB wolnego miejsca
- Dźwięk: Karta muzyczna kompatybilna z DirectX 9.0c
- Napęd DVD-ROM

wymagania rozgrywki wieloosobowej:

- 1 płyta z grą na każdego gracza
- Rozgrywka przez Internet: łącze przynajmniej 56 Kbps, zalecane szybsze
- Rozgrywka w sieci lokalnej: sieć lokalna zgodna z TCP/IP

informacja o zabezpieczeniach dvd i bezpieczeństwie

Niniejsza płyta DVD zawiera oprogramowanie dla komputera klasy PC. Przy wkładaniu płyty do napędu DVD upewnij się, że jej zadrukowana strona jest skierowana w górę. Nie dotykaj powierzchni płyty i trzymaj ją za krawędzie. W celu utrzymania żywotności płyty chroń ją przed źródłami ciepła, wilgoci i bezpośrednim padaniem promieni słonecznych. Gdy nie używasz płyty, trzymaj ją w opakowaniu. Nie dotykaj powierzchni płyty DVD i zawsze trzymaj ją ostrożnie. Chroń powierzchnię płyty przed zarysowaniami i brudem. Do czyszczenia płyt służą odpowiednie zestawy czyszczące. Nie używaj do tego celu produktów kuchennych, jedynie odpowiednich akcesoriów antystatycznych. Nie używaj uszkodzonych płyt - na przykład pękniętych, wygiętych lub sklejonych - może to powodować problemy.

OSTRZEŻENIA ZDROWOTNE

Celem zmniejszenia zagrożenia dla zdrowia należy po każdej godzinie gry urządzać piętnastominutową przerwę. Nie należy grać, gdy jest się zmęczonym, a pomieszczenie, w którym grasz, powinno być dobrze oświetlone. Niektóre osoby mogą cierpieć na napady padaczkowe wywołane migającymi światłami lub wzorami; u osób takich dolegliwości te mogą być wywoływane przez gry komputerowe lub oglądanie telewizji. Chore mogą być nawet osoby, które nigdy nie wykazywały podobnych objawów. Jeśli cierpisz na padaczkę, sądzisz, że możesz cierpieć na podobną chorobę bądź też źle się czujesz, skonsultuj się przed grą z lekarzem. Potencjalne objawy to między innymi: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni, inne mimowolne ruchy, utrata panowania nad sobą, uczucie dezorientacji i konwulsje.

UWAGA: DO UŻYTKOWNIKÓW PROJEKTORÓW CYFROWYCH

Obrazy nieruchome mogą być przyczyną uszkodzeń niektórych podzespołów, odpowiedzialnych za wyświetlanie obrazu. Sugerujemy unikać powtarzającego się i długotrwałego wyświetlania gier komputerowych na projektorach cyfrowych.

witaj w piekle, żołnierzu...

Oczy mam zamknięte - próbuję się przyzwyczaić do światła. Każdy krok to mordęga; obficie broczę krwią z ran, ale staram się nie tracić nadziei. Przynajmniej mogę kroczyć naprzód, licząc, że ktoś mi pomoże. To mój cel. Stacja kolejowa jest olbrzymia i wygląda na opuszczoną, jednak dotarcie na powierzchnię wcale nie będzie proste - wszędzie są „oni”. Skradają się, czekają... Od czasu do czasu ciszę przerywa odgłos pojedynczego strzału.

Piećko zaczęło się, gdy zaatakowaliśmy te okopy. Rozkaz był prosty: zabić wszystkich. Ten żołnierz był mądry - zamknął się w bunkrze i nikogo nie chciał wpuścić. Mogłem uniknąć zasadzki i wszystkiego, co później nastąpiło, ale nie byłem dość szybki. Ruszyłem prosto na tych drani, zabijając wszystkich, których napotkałem: to chyba właśnie to, co nazywają szaleństwem wojennym... To nie wystarczyło, ale dalej zależało mi na powodzeniu operacji. Moi towarzysze broni padali jeden po drugim, aż nagle zostało nas tylko trzech: ten dupka w bunkrze, jeden wystraszony Anglik i ja. Wkrótce miały dotrzeć kolejne jednostki, ale nie mogłem czekać. W powietrzu wisiała jakaś groźba, biegłem więc dalej.

Nagle otoczył mnie biały, niemal lśniący dym. Wyłoniła się z niego jakaś istota mówiąca o obowiązku i jakimś zagrożonym przez piećko imperium. Wtedy wydało mi się to szaleństwem - teraz rozumiem, że powinienem po prostu dać tej istocie ze mną skończyć. Zamiast tego rozpocząłem prawdziwą demolkę.

Pamiętam też strzelanie do olbrzymiego, tłustego kawału mięsa uzbrojonego w coś, co przypominało młot. Początkowo wcale mi się to nie podobało, ale podobno mogę coś zmienić. Jak twierdzą, mogę zostać zbawicielem. Przyjąłem to z całym dobrodziejstwem inwentarza. Usłyszałem w okopach, że wszystkim rządzi jakiś Jonas. Facet ściągnął na powierzchnię dziwne stwory.

Mierzyliśmy się więc wtedy z trzema rodzajami wrogów: Niemcami i tymi... nie wiem nawet, jak ich nazwać. Sytuacja się skomplikowała. Sługi Jonasa dokonały inwazji na ich imperium, a ja miałem być ich zbawicielem.

Faktycznie nim byłem, choć była to robota trudniejsza, niż się spodziewałem. Zewsząd nadchodziły najprzeróżniejsze potwory, niesamowite cienie kryjące się wśród ścian. Były słabe, miałem więc prosty plan: pozbyć się ich bez litości. Nadchodziło ich jednak coraz więcej i w końcu przestałem dawać radę, stało się to coraz trudniejsze. Coraz ciężiej było wytrzymać. W każdym razie to już nie moja sprawa... Ja chcę tylko przeżyć...

Na chwilę wszystko zgasło. Nie rozpoznałem mojego otoczenia i zapomniałem o moich celach. Dlatego właśnie piszę ten list w nadziei, że jakiś inny Anglik pomoże mi się wydostać na powierzchnię. Teraz widzę wszystko dość wyraźnie, więc piszę. W takich sytuacjach papier pomaga przetrwać. Odniosłem ciężkie rany, muszę się spieszyć.

pierwsze kroki w okopach

Nazywasz się Simon Bukner i masz poważne kłopoty. W 1916 roku postanowiłeś wstąpić do armii i skopać tyłki kilku Szwabom (a przy okazji wziąć udział w przygodzie życia). Wojna jednak nigdy nie była zabawna i z tego właśnie szybko zdałeś sobie sprawę. Szczególnie ta wojna. Nie ma w niej honoru, nie ma chwały, nie ma jeńców. Bardzo różni się ona od strzelania do pancerników, które uprawiałeś na swoim rancho w Teksasie. Szczury biegają w błocie u Twoich stóp, a zbłąkane pociski cały czas rozpylają Ci nad głową chmury trującego gazu - prawie się do nich przyzwyczaiłeś. Dowódcy planują potężną kontrofensywę przeciwko siłom niemieckim w tym rejonie. Jak sądzisz, czy wszystko to skończy się w przewidywalnej przyszłości, a Ty będziesz mógł wrócić do domu...?

menu główne

Pierwszy krok jest z reguły dość łatwy - nawet na wojnie. Możesz **Rozpocząć nową grę**, **Kontynuować grę** lub wkroczyć do **Sali wyzwania**, aby dowiedzieć nowych doznań bojowych. Jeśli to dla Ciebie za mało, **Gra wieloosobowa** pozwoli Ci pokazać innym graczom w sieci, kto jest prawdziwym demonem pola boju.



nowa rozgrywka

Rozpocznij swą podróż lub powtórz grę po jej wcześniejszym ukończeniu. Do wyboru masz trzy różne poziomy trudności, na których przeciwnicy będą się różniłi zdolnościami do zadawania Ci cierpień i wytrzymałością na Twoje ataki.

Jeśli boisz się grać na wysokim poziomie trudności, wybierz go później, gdy skończysz grę jako nieopierzony „**Rekrut**”, poznasz podstawowe techniki walki. Pamiętaj jednak – na najniższym poziomie trudności (**Rekrut**) niektóre z Twoich zdolności bojowych są niedostępne. Nie są one potrzebne, by ukończyć grę na tym poziomie, miej to jednak na uwadze, wybierając później normalny (**Chojrak**) lub najwyższy poziom trudności gry (**Młot na demony**).

Kliknij opcję **Rozpocznij nową grę**, wybierz Poziom trudności i walcz!

kontynuowanie rozgrywki

Pozwala wznowić rozgrywkę od ostatniego zapisu. Używaj jej tylko wtedy, gdy 10 godzin gry non stop nie stanowi zagrożenia dla Twojego zdrowia.

sala wyzwań

Jeśli potrzebujesz się gdzieś wyżyć, **Sala wyzwań** dostarczy Ci okazji do stoczenia pełnych adrenalinowy potyczek. Możesz tu rozegrać ponownie dowolny ze **skończonych rozdziałów gry**, aby poprawić swe statystyki i poziom Furii lub zmierzyć się z **Wyzwaniem specjalnym**, aby walczyć o cenne nagrody (ostrzegamy jednak, że w NecroVisioN nie ma nagród za drugie miejsce).

Wyzwania specjalne to małe areny, na których musisz pokonać w limicie czasowym licznych przeciwników, mając do dyspozycji ograniczony arsenał. Wyzwania nie są dostępne od samego początku rozgrywki - musisz je odblokować, kończąc poszczególne poziomy gry. Prawie każdy ukończony rozdział daje Ci dostęp do jednego lub większej liczby wyzwań specjalnych - aby uzyskać dostęp do wszystkich, musisz skończyć całą grę. Jest to warte zachodu - tylko nagrody z wyzwań pozwalają Ci poszerzyć swój ekwipunek o tak przydatne narzędzia jak saperka, bagnet, podwójny pistolet, pancerz czy unikalne zaklęcia. Część z tych fantów możesz też znaleźć podczas zwykłej gry, jednak tylko zdobycie ich w Sali wyzwań zapewni Ci do nich dostęp na początku każdego poziomu zwykłej gry.

GRA WIELOOSOBOWA

UWAGA! Wydawca gra zaprzestał wspierania gry w trybie wieloosobowym.

profil gracza

Profile pozwalają wielu graczom grać w **NecroVisioN** na jednym komputerze i umożliwiają każdemu z nich korzystanie z własnych ustawień i zapisów. Każdy gracz może posiadać własny profil przechowujący informacje o jego postępach w grze i statystykach.

Przy pierwszym uruchomieniu gry tworzony jest profil **„Domyślny”**. Opcje w menu Profil gracza pozwalają Ci zarządzać różnymi profilami - możesz **Tworzyć** nowe profile, **Usuwać** już istniejące (wiąże się to z utratą wszystkich zapisów takiego profilu) oraz **Wybierać** profil z listy.



opcje

Zanim założysz mundur, sprawdź w menu **Opcji**, czy odpowiadają Ci wszystkie ustawienia gry. Menu to pozwala Ci zmienić wiele różnych aspektów rozgrywki oraz sterowanie.

Sterowanie

To menu pozwala Ci sprawdzić obecną konfigurację sterowania lub ją zmienić. Do wszystkich działań w grze używane są klawiatura i myszka.

W zakładce **„Ogólne”** możesz zmienić ustawienia klawiszy i myszy w podstawowych aspektach rozgrywki takich jak ruch czy używanie przedmiotów. Lista **„Akcja”** wyświetla poszczególne działania z przyporządkowanymi do nich domyślnie klawiszami. Ustawienie to możesz zmienić, klikając klawisz w kolumnie **„Podstawowy”** lub **„Drugorzędny”**, a następnie wciskając nowy klawisz (do każdego działania możesz przyporządkować 2 różne klawisze).

Do zmiany ustawień myszy służą opcje **„Odwrócenie osi Y”**, **„Płynny ruch myszy”**, **„Czułość myszy”** i **„Czułość kółka”**. Menu **„Broń”** pozwala Ci włączyć lub wyłączyć wyświetlanie tego menu w grze; po jego włączeniu lista broni będzie pozostawała na ekranie aż do wybrania i potwierdzenia przez Ciebie wyboru oręża (wyłącz ją, jeśli wolisz szybko przełączać się między różnymi typami broni).

Opcje zakładki **„Walka”** pozwalają Ci zmienić przyporządkowanie klawiszy dotyczących walki - wyboru broni, strzału, przeładowania i tak dalej.

Zakładka **„Priorytet broni”** pozwala Ci ustalić preferencje dotyczące broni, na przykład określić, czy bohater będzie automatycznie zmieniał broń na nowo zebraną. Wybierz rodzaj broni z listy i za pomocą opcji **„W górę”** oraz **„W dół”** zmieniaj jego priorytet. Jeśli na przykład na liście **Strzelba** znajduje się wyżej od **Karabinu**, to gdy biegasz po okopach z karabinem i znajdziesz strzelbę, zostaniesz w nią automatycznie wyposażony; jeśli natomiast będziesz biegał ze strzelbą i znajdziesz karabin, nadal będziesz walczyć strzelbą, a w razie chęci skorzystania z karabinu będziesz musiał wybrać go ręcznie.

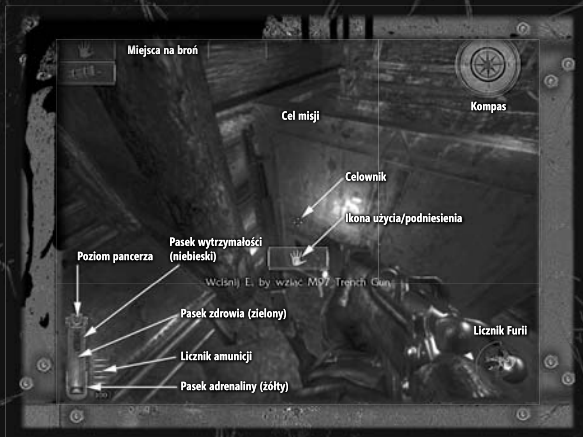
Kliknij opcję **„Wstecz”**, aby opuścić menu sterowania.



HUD

Wyświetlacz HUD zawiera wszystkie najważniejsze informacje dotyczące rozgrywki - ilość amunicji, Twój wskaźnik zdrowia, celownik itp. Opcja **Widoczność HUD** pozwoli Ci ustalić przezroczystość wskaźników (im niższe ustawienie, tym bardziej przezroczyste będą). Analogicznie działa opcja **„Widoczność celownika”**. Opcja **„Podpisy”** pozwala zmienić napisy towarzyszące dialogom z gry.

Po ustawieniu tych opcji wróć do głównego menu opcji za pomocą przycisku **Wstecz**.



Dźwięk

Tutaj możesz zmienić ustawienia głośności i opcje dźwięku.

Suwaki w górnej części okna odpowiadają **„Głośności głównej”** (obejmującej ogół dźwięków gry), **„Głośności muzyki”** (dotyczącej odgrywanej w grze ścieżki dźwiękowej) oraz **„Głośności efektów dźwiękowych”** (dotyczącej efektów specjalnych, dźwięków otoczenia itp.).

W dolnej części ekranu znajdziesz opcje pozwalające wybrać sprzęt, który będzie odgrywał dźwięki w NecroVisioN. Opcja **„Dźwięk 3D”** pozwala zmienić sterownik dźwięku trójwymiarowego (sprawdź właściwe ustawienie w specyfikacji karty dźwiękowej/chipsetu). Jeśli nie masz problemów z dźwiękiem w grze, zalecamy zachowanie ustawienia domyślnego.

Opcja **EAX Acoustics** pozwala włączyć lub wyłączyć specjalne efekty środowiskowe w rodzaju pogłosu w jaskiniach. Po ustawieniu tych opcji wróć do głównego menu opcji za pomocą przycisku **Wstecz**.

Grafika

To menu obejmuje wiele opcji związanych z wyglądem gry. NecroVisioN wykorzystuje niezwykle efektowne techniki renderowania trójwymiarowego, które wymagają potężnego procesora i karty graficznej, więc możliwe jest dostosowanie ustawień do konfiguracji swego komputera celem osiągnięcia optymalnych doznań z rozgrywki.

Zakładka **„Podstawowe”** zawiera następujące opcje:

- **Ustawienia grafiki** – ogólne ustawienie odpowiadające konfiguracji Twojego komputera. Jeśli dysponujesz konfiguracją zbliżoną do minimalnej (jej opis znajdziesz w początkowej części niniejszego podręcznika oraz z tyłu pudełka gry), wybierz ustawienie **„Szybkie”**; jeśli dysponujesz konfiguracją zaleconą, wybierz ustawienie **„Standardowe”** lub **„Wysokie”**. Jeśli posiadasz naprawdę mocny komputer, możesz spróbować włączyć ustawienia **„Bardzo wysokie”**.
- **Rozdzielczość ekranu** – wygląd i działanie gry będą w dużej mierze uzależnione od wybranej rozdzielczości. Ustaw niższą, jeśli chcesz bardziej płynnych animacji; wyższą to ostrzejszy obraz.
- **Jakość tekstur** – możesz osobno ustalać rozdzielczość (i jakość cieniowania) tekstur **Broni, Otoczenia i Postaci**. Im wyższa wartość, tym lepszy obraz, przy czym wyższe ustawienia mogą pogorszyć działanie gry.
- **Gamma** – ten suwak pozwala zwiększać lub zmniejszać zarówno jasność, jak i kontrast obrazu, aby uzyskać najlepsze barwy.
- **Jasność** – ogólna jasność obrazu.
- **Kontrast** – zwiększa lub zmniejsza różnicę pomiędzy najjaśniejszym a najciemniejszym elementem obrazu.



Zakładka **Zaawansowane** zawiera opcje służące do dostosowywania jakości niektórych efektów wizualnych mających wpływ zarówno na doznania wzrokowe, jak i działanie animacji.

- **Jakość renderingu** – określa poziom szczegółowości podstawowych algorytmów renderingu 3D. W przypadku większości kart graficznych można zastosować ustawienie **Wysoki**. W przypadku wystąpienia jakichś problemów, użyj niższego ustawienia.
- **Dynamiczne cienie** - ustala jakość i ilość cieni w grze. Ustawienie to ma ogromny wpływ na wygląd i działanie gry. Poziom **Wysoki** tego ustawienia wymaga naprawdę szybkiego komputera
- **Okluzja otoczenia** – określa jakość dodatkowych algorytmów cieniowania używanych przy tworzeniu delikatnych cieni powstających na styku obiektów. Ten efekt również dość mocno obciąża komputer, więc wybierz ustawienie **Niski** lub **Wyłącz**, jeśli chcesz zwiększyć płynność animacji.
- **Szczegółowość cząsteczek** – pozwala ustalić poziom szczegółów efektów cząsteczkowych w rodzaju ognia, wybuchów czy mgły.
- **Efekty pogodowe** – włącza/wyłącza efekty specjalne deszczu i innych dostępnych w grze stanów pogodowych.
- **Efekt ruchu** – włącza/wyłącza efekty rozmywania ruchu.
- **HDRI** - włącza/wyłącza zróżnicowanie światła, gdy przemieszczasz się pomiędzy różnymi środowiskami.
- **Efekty wolumetryczne** – włącza/wyłącza zaawansowane efekty świetlne.
- **Jakość wody** - ustala poziom szczegółów odbić w płynie.
- **Multisampling** – ustala poziom wygładzania krańców obiektów.
- **Czas wyświetlania dekali** – podczas walki na trójwymiarowych modelach pojawiają się ślady zadawanych im obrażeń. Ta opcja pozwala Ci ustalić, ile z nich będzie wyświetlanych jednocześnie; ma to wpływ na płynność animacji.
- **Filtrowanie tekstur** – zwiększa lub zmniejsza jakość tekstur trójwymiarowych.
- **Dwuliniowe i Trójliniowe** zapewniają lepsze działanie, **Anizotropowe** to z kolei lepsza jakość.

W przypadku części ustawień konieczne jest kliknięcie przycisku **Zastosuj** i ponowne uruchomienie gry. Inne zmiany zostaną zastosowane po kliknięciu przycisku **Wstecz** i powrocie do głównego menu opcji.

wczytywanie / zapis

Opcje w tym menu pozwalają Ci **Zapisać** stan gry lub **Wczytać** wcześniejszy zapis. Dzięki temu zawsze będziesz mógł wrócić do momentu, w którym przerwałeś rozgrywkę.

Podczas gry możesz skorzystać z szybkiego zapisu (domyślnie **F5**). Możliwe jest też szybkie wczytanie takiego zapisu (domyślnie **F9**). Aby skorzystać ze standardowych opcji zapisu, wyjdź do menu głównego (**Esc**) i skorzystaj z odpowiednich jego funkcji. W określonych „punktach kontrolnych” system będzie automatycznie **zapisywać** stan rozgrywki, pozwalając Ci kontynuować grę od tego momentu, jeśli padniesz gdzieś na drodze do sukcesu. Zakładka **Zapisy gry** zawiera wszystkie dokonane przez Ciebie zapisy (włącznie z szybkimi); zakładka **Autozapisy** zawiera z kolei zapisy wykonywane automatycznie. Każdy zapis jest opisany funkcjami **Czas gry**, **Data i godzina zapisu** oraz **Poziom trudności**.



wyjście

Chcesz powiedzieć, że życie jest dla Ciebie ważniejsze od ojczyzny, żołnierzu? Wracaj tu natychmiast!

Jeśli naprawdę musisz **opuścić grę**, ta opcja Ci to umożliwia.

POZNAJ SWOJE OTOCZENIE

HUD

Podczas rozgrywki informacje o swojej postaci, jej celach i postępkach będziesz czerpał z różnych wskaźników i liczników. Najważniejsze elementy wyświetlacza HUD to:

- **Celownik** – wskazuje punkt, w który skierujesz swoje ataki. Rozmiar celownika jest uzależniony od rodzaju broni i wiąże się z jej celnością.
- **Pasek zdrowia** – zielony pasek przedstawia stan Twojego zdrowia. Każda odniesiona rana wiąże się z jego redukcją i stopniową zmianą koloru na czerwony. Gdy odniesiesz poważne obrażenia, unikaj przez pewien czas ataków wroga lub poszukaj apteczki.
- **Pasek wytrzymałości** – ciemnoniebieski pasek wskazuje na Twoją zdolność biegania. Przytrzymaj klawisz Sprint (domyślnie Lewy Shift) z klawiszami ruchu, aby pobiec w wybranym kierunku. Wytrzymałość straconą podczas sprintu odzyskujesz, gdy nie biegasz.
- **Pasek adrenaliny** – żółty pasek pokazujący Twój poziom adrenaliny. Aby go napełnić, musisz wykonywać kombo; adrenalina pozwala Ci korzystać ze zdolności specjalnych takich jak spowolnienie czasu czy zaklęcia Ręki Cienia.
- **Licznik amunicji** – ikony nabojów wskazują, ile pocisków zostało Ci w bieżącym magazynku, liczby pod spodem - ilość posiadanych magazynków lub sumaryczną liczbę amunicji do danego typu broni.
- **Poziom pancerza** – ikonka metalowej tarczy nad paskiem zdrowia wskazuje na pozostały Ci pancerz. Pancerze znajdujesz podczas gry; zmniejszają one odnoszone przez Ciebie obrażenia, ale każde trafienie pogarsza ich stan.
- **Ikony przedmiotów specjalnych/zaklęć** – kolumna ta przedstawia obiekty określonego przeznaczenia, które zebrałeś w czasie gry (na przykład klucze, źródła energii, itp.), jak również pociski miotane (granaty, ładunki, dynamity, itp.). Gdy zostaniesz Nekromantą i odblokujesz niektóre zaklęcia specjalne dla Ręki Cienia, w kolumnie tej będziesz mógł zobaczyć zaklęcia aktywne oraz sprawdzić, czy aktualny poziom adrenaliny umożliwi Ci ich użycie (podświetlona ikona zaklęcia, na przykład czaszka, oznacza, że możesz użyć tego czaru – w tym przypadku będzie to zaklęcie łowca Czaszek).
- **Kompas** – wskazuje kierunek dla bieżącego celu misji.
- **Licznik Furii** – po udanym kombo wyświetlona zostanie czaszka; póki nie zniknie, masz czas na wykonanie kolejnego kombo i osiągnięcie wyższego poziomu Furii. Łącząc szybkie sekwencje ciosów, możesz uwalniać śmiercionośne, demoniczne moce, aby zwyciężać w spektakularnym stylu. Najwyższy dostępny poziom Furii jest uzależniony od tego, ile magicznych artefaktów odkryłeś podczas rozgrywki.
- **Ikona użycia/podniesienia** – wskazuje bliskość interaktywnego przedmiotu lub broni; wyświetlana jest też informacja, co masz teraz zrobić.

- **Cel misji** – w górnej części ekranu wyświetlane są informacje o celach misji. Możesz je też obejrzeć po wciśnięciu klawisza Cele (domyślnie Tab).
- **Miejsca na broń** – wciskając klawisze wyboru broni (domyślnie 1-5), możesz wyświetlić tymczasowo listę dostępnych broni. Jeśli ikona jest wyszarzona, nie dysponujesz odpowiednią amunicją i nie możesz skorzystać z danego oręża.

Broń w grze Necrovision podzielona została na 5 grup. Aby wybrać i/lub zmienić broń z danej grupy, należy skorzystać z jednego z 5 klawiszy wyboru broni.

Grupa broni 1 (broń trzymana w lewej ręce)



Obejmuje broń do walki wręcz (bagnet, saperkę), ładunki wybuchowe i ładunki miotane, jak również pistolety trzymane w lewej dłoni. Żadna z tych rzeczy nie będzie Ci jednak potrzebna, gdy Twoja lewa ręka zamieni się w Rękę Cienia... Używając broni z tej grupy wraz z bronią trzymaną w prawej ręce (Grupa broni 2), możesz uzyskać najbardziej oszałamiające kombosy.

Grupa broni 2 (broń trzymana w prawej ręce)



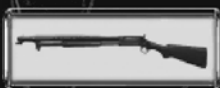
Grupa ta obejmuje pistolety i specjalną broń wampiryczną, pochodzącą z podziemnej części gry. Broni tej używaj w połączeniu z bronią z grupy 1, a na pewno nie będziesz rozczarowany.

Grupa broni 3 (karabiny)



Kto powiedział, że karabin to broń przeznaczona tylko do walki na duże odległości? Cóż, może to i prawda, ale kiedy do karabinu doczepisz bagnet i wyrzutnik granatów, wszystko się zmienia! Dodając lunetę snajpera, możesz też uzyskać lepszy widok swych niecných czynów.

Grupa broni 4 (strzelby)



Strzelba to nie jest broń dla tchórzliwego snajpera. Musisz zbliżyć się do przeciwnika i mieć pewność, że kontrolujesz przebieg zdarzeń.

Grupa broni 5 (karabiny maszynowe)



W przypadku 'tej broni „Deszcz kul” nie jest tylko metaforą. Wystarczy tylko, że będziesz pamiętać, iż większy znaczy zwykle lepszy. Miej jednak na uwadze, że jeśli chodzi o celowanie, nie są one zbyt dokładne.

KONTROLOWANIE BOHATERA

Domyślne ustawienia sterowania (możesz je zmienić w menu Opcji):

W	- Ruch do przodu
A	- Ruch w lewo
S	- Ruch do tyłu
D	- Ruch w prawo
G	- Szybki rzut (granaty)
E	- Użycie: <ul style="list-style-type: none"> - Wejście lub wyjście z pojazdu - Podniesienie broni porzuconej przez przeciwnika - Wskreszenie zabitego wroga Ręką Cienia (musisz posiadać dość adrenaliny) - Wyznaczenie celu wskreszonemu wrogowi (po użyciu zaklęcia Ręki Cienia)
R	- Przeładowanie broni
Q	- Atak specjalny (rzucenie broni/zaklęcia)
Enter	- Pomińnięcie przerywnika filmowego
Kółko myszy	- Następna/poprzednia broń
Lewy Alt	- Przyływ adrenaliny (spowolnienie czasu)
Spacja	- Skok
Lewy Ctrl	- Kopniak
Lewy Shift	- Sprint
C	- Kucnięcie
LPM	- Strzał/broń leworęczna (bagnet, lampa)
PPM	- Alternatywny strzał/broń praworęczna (pistolet, broń wampirza)
ŚPM	- Atak wręcz
V	- Drwina
1	- Broń leworęczna (bagnet, lampa, granat, dynamit, saperka, tryb Ręki Cienia)
2	- Broń praworęczna (pistolety, broń wampirza)
3	- Karabin zwykły, z lunetą snajperską lub granatnikami
4	- Strzelba
5	- Pistolet maszynowy, karabin maszynowy
Tab	- Cele misji
Esc/N	- Menu gry
F5	- Szybki zapis
F9	- Szybki odczyt

system kombo

Jednym z wyjątkowych elementów NecroVision jest system kombo, który pozwala Ci otrzymywać premie za określone połączenia strzałów, ataków wręcz i kopniaków. Po co uczyć się, jak z tego korzystać? Cóż, choćby dlatego, że znacznie to ułatwia przetrwanie wśród zgrai usiłujących Cię wypatroszyć wrogów... Oczywiście zdolny gracz prędzej sam wypatroszy przeciwników. Aby skutecznie wykonywać kombo, musisz:

- poznać właściwą kolejność ataków (to proste - na przykład dwa ataki wręcz z kopniakiem lub dwa strzały w głowę; trochę czasu, kilka eksperymentów i powinno się udać)
- panować nad sobą (panika Ci nie pomoże - konieczne jest celowanie i wycucie czasu)
- zbliżyć się do wroga (w przypadku większości kombo)

Każde kombo, które możesz wykonać, opisują dwa elementy. Pierwszym z nich jest rodzaj ataku - na przykład strzał, rzut, kopniak lub atak wręcz (czasami jest to uzależnione od rodzaju wykorzystanej broni, czasami nie).

Drugim są części ciała - szczególnie głowa i kończyny. Jak to działa w praktyce? To proste; kopiesz ofiarę i strzelasz do niej szybko dwa razy - kombo zaliczone. Inny przykład: władasz w gościa w krótkim odstępie czasu siedem pocisków - kombo zaliczone.

Osobną kombinacją jest nawet pojedyncze trafienie w głowę. Wykonywanie kombo to jedyny sposób na zwiększanie poziomu adrenaliny (potrzebnej do ataków specjalnych i rzucania zaklęć); z reguły im trudniejsze kombo stosujesz, tym więcej adrenaliny zyskasz, a jednocześnie Twoje kolejne ataki będą zadawać wrogom więcej obrażeń.

Niektóre kombinacje automatycznie brutalnie rozprawiają się z twoimi wrogami (którym podrzynasz gardło lub rozwalasz łeb przystawioną do głowy strzelbą). Nie należysz do tych humanitarnych typów...

furia (łączenie kombo)

Skończyliśmy już pierwszą fazę twojej inicjacji; drugą jest łączenie kombo w „Furię”. Po wykonaniu kombo w prawym dolnym rogu ekranu wyświetlona zostanie czaszka. Jest to „**Licznik Furii**”. Jeśli zdołasz wykonać kolejne kombo, zanim zniknie, wspiniesz się na kolejny poziom Furii. Z reguły będzie to oznaczało kłeskę otaczających Cię wrogów - każdy poziom Furii uwalnia część z Twoich ukrytych demonicznych mocy, tworząc na przykład wokół Ciebie potężne fale uderzeniowe lub dając Ci możliwość pokrycia wszystkiego ogniem. Im wyższym poziomem Furii dysponujesz, tym więcej obrażeń możesz zadawać wrogom.

Aby zostać prawdziwym Nekromantą i wspiąć się na najwyższe poziomy Furii, musisz znaleźć magiczne artefakty ukryte w sekretnych pomieszczeniach. Każdy z nich zwiększa maksymalny poziom Furii, możliwy do osiągnięcia poprzez wykonywanie kombo. Czasami trudno jest znaleźć te artefakty, jednak łatwo je rozpoznać. Rozglądaj się za emitowanym przez nie jasnoczerwonym światłem, a gdy je dostrzeżesz, po prostu zbliż się, by zabrać przedmiot. Jeśli w czasie gry na danym poziomie nie znajdziesz części artefaktów, możesz ponownie rozegrać ten poziom w **Sali wyzwań** i poszukać brakujących przedmiotów. Jeśli przestaniesz je zbierać, co skutkować będzie brakiem możliwości osiągnięcia wysokich poziomów Furii, w późniejszych etapach gry możesz być zbyt słaby, by sobie poradzić.

Zebranie wszystkich artefaktów nie jest wymagane, jednak na pewno docenisz możliwość palenia, rozrywania lub zamrażania swoich przeciwników dzięki wykonywaniu połączonych kombo, prawda? Próbuj więc i zbieraj wszystkie artefakty, aby stać się potężnym **Nekromantą** (musisz grać na poziomie **Chojrak** lub **Młot na demony**). Jeśli wybierzesz najniższy poziom trudności (Rekrut), niektóre z poziomów Furii będą niedostępne, podobnie jak niektóre artefakty...

walka: porady

Nawet najwspanialszy żołnierz musi zrozumieć swe mocne i słabe strony. Spróbuj ocalić Ci życie - mimo że i tak zapewne nie zdołasz się uratować...

- Twoje zdrowie ulega automatycznej regeneracji, gdy przez pewien czas nie odnosisz obrażeń, ale do odzyskania pełnego jego stanu potrzebujesz apteczek. W drugiej części rozgrywki znajdziesz narzędzie umożliwiające Ci leczenie się bez apteczek.
- klawisz **Kopniak** (domyślnie **Lewy Ctrl**) pozwoli Ci szybko obalić wrogów, jeśli jesteś w tłumie i nie wiesz, jak się z niego wydostać. Jeśli dysponujesz wysokim poziomem Furii, to dobry sposób na walkę!
- skorzystaj z **przyływu adrenaliny** (domyślnie **Lewy Alt**), aby spowolnić czas; będziesz mógł wydobyć się z kłopotów, ale efekt będzie trwał jedynie do wyczerpania Twojej adrenaliny.
- niektóre rodzaje broni pozwalają na wyprowadzanie ataków specjalnych (domyślnie **Q**).
- korzystaj z różnych kombinacji klawiszy **Strzał** (domyślnie **LPM**), **Alternatywny strzał** (domyślnie **PPM**), **Atak wręcz** (domyślnie **SPM**) oraz **Kopniak** (domyślnie **Lewy Ctrl**), aby wyprowadzać kombinacje ciosów.

W nagrodę za udane kombo otrzymujesz **adrenalinę** (jej stan wskazuje żółty pasek w lewym dolnym rogu ekranu), która pozwala Ci spowalniać czas (domyślnie Lewy Alt) lub korzystać z ataków Ręki Cienia (domyślnie **LPM** lub **Q** - po zdobyciu Ręki).

- na początku gry maksymalny **poziom Furii** jest niski, ale możesz go podwyższyć, zbierając magiczne artefakty ukryte w tajemnych miejscach. Wykorzystuj każdą okazję do badania swego otoczenia.
- gdy **biegniesz** (przytrzymanie klawisza **Sprint** - domyślnie **Lewy Shift**), trafienie Cię jest trudniejsze niż wtedy, gdy się ukrywasz. Sprint na przeciwnika i zabicie go sekwencją kombo z reguły bardziej się opłaca niż próba ustrzelenia go z ukrycia.
- biegnąc na przeciwnika (przytrzymując klawisz **Sprint** - domyślnie **Lewy Shift**) i wykonując **atak wręcz** (domyślnie **SPM**), możesz powalić kilku przeciwników naraz (działa tylko z niektórymi typami broni).
- wiele kombo, takich jak strzał w głowę, daje Ci automatycznie przyływ adrenaliny (spowolnienie czasu). Gdy z niego korzystasz, jesteś szybszy i odporniejszy niż zwykle.
- niektórzy wrogowie są niewrażliwi na ostrzał zwykłej broni... ale zawsze istnieją sposoby, aby ich pokonać.
- zawsze staraj się unikać ataków wroga. Nie tylko pogarszają stan Twojego zdrowia, ale mogą Cię też ogłuszyć lub ograniczyć Twoje widzenie.
- niektóre z Twoich ataków są wolniejsze od innych - pamiętaj o tym, gdy walczysz z wieloma wrogami.
- niektóre obiekty wybuchają, co może być zarówno pomocne, jak i niepożądane.
- jeśli celnie strzelasz, warto mierzyć przeciwnikom w głowy.
- po ukończeniu każdego z poziomów gry możesz rozegrać go ponownie w sali wyzwań, by odnaleźć pozostałe artefakty i zwiększyć swoje zdolności w osiągnięciu furii.
- jeśli potrzebujesz **małego zastrzyku adrenaliny**, **zadrwij** z przeciwnika, celując w niego i wciskając klawisz **Drwina** (domyślnie **V**). Pamiętaj jednak, że działa to tylko raz na jakiś czas - nikogo nie obchodzą długie przemowy!

reka cienia: porady

Ręka Cienia to najpotężniejszy oręż Nekromanty. Nie przejmuj się, jeśli nie jesteś sobie w stanie tego teraz wyobrazić. Z pewnością rozpoznasz ją we właściwej chwili...

- po otrzymaniu **Ręki Cienia** musisz naładować pasek **adrenaliny**, aby korzystać z większości zaklęć. Punkty many otrzymujesz za określone kombo; najłatwiej je gromadzić, niszcząc wrogów w walce wręcz (domyślnie **SPM**).
- w każdym z trybów działania Ręki Cienia klawisz **Strzał** (domyślnie **LPM**) odpowiada za **atak standardowy**, a klawisz **Atak specjalny** (domyślnie **Q**) pozwala Ci skorzystać ze śmiertelnych zaklęć (do ataków specjalnych potrzeba więcej adrenaliny niż do standardowych). Aby odblokować ataki specjalne, musisz wykonać wyzwania w **sali wyzwań**.
- jeśli dysponujesz wystarczającą ilością adrenaliny, możesz **wskrzesić zabitych wrogów**, aby Ci służyli. W tym celu zbliż się do upatrzonych zwłok i wciśnij klawisz **Użycie** (domyślnie **E**) - **fala elektryczna ożywi monstrum**. Ponowne wciśnięcie klawisza **Użycia** pozwoli Ci teraz nakazać swojemu ożywionemu słudze atakowanie wroga, którego masz akurat w celowniku. Jeśli posiadasz dość adrenaliny, możesz wskrzesić jednocześnie nawet kilka monstrów.

smok: porady

Smok? Jaki smok? Cóż, na wypadek, gdybyś spotkał jakiegoś, zamieszczam poniżej kilka wskazówek.

- mysz pozwoli Ci się rozglądać, **klawisze ruchu** - zmieniać kierunek lotu.
- przycisk **Skok** (domyślnie **Spacja**) zwiększa wysokość lotu.
- przyciski **Strzał** (domyślnie **LPM**) oraz **Alternatywny strzał** (domyślnie **PPM**) pozwalają Ci atakować smoczym, ognistym oddechem i kulami ognia.

NECROVISION

PRZEKŁĘTA KOMPANIA

instalacja

Umieść płytę DVD w napędzie optycznym. Jeśli funkcja autorun jest wyłączona, kliknij prawym przyciskiem myszy czytnik, wybierz „Eksploruj” z menu kontekstowego i kliknij plik exe. Wykonuj polecenia wyświetlane na ekranie. Pamiętaj, że możesz wybrać inną ścieżkę instalacji niż ustawiona domyślnie.

wymagania sprzętowe

minimalne wymagania sprzętowe:

- System operacyjny: Microsoft® Windows® XP Service Pack 2, Vista (System operacyjny musi być zaktualizowany do najnowszej dostępnej wersji)
- Procesor: Intel Pentium 4 2.4GHz lub AMD Athlon 64 +2800
- Pamięć: 1GB RAM (Microsoft® Windows® XP) / 1.5GB (Microsoft® Windows® Vista)
- Karta graficzna: 256MB Video RAM lub więcej; z obsługą DirectX9 Pixel Shader 3.0 (NVIDIA GeForce 6600 lub ATI Radeon X1600 albo lepsze)
- Dysk twardy: 8 GB wolnego miejsca na dysku
- Karta dźwiękowa: kompatybilna z DirectX 9.0c; głośniki lub słuchawki
- Napęd optyczny: DVD-ROM

zalecane wymagania sprzętowe:

- System operacyjny: Microsoft Windows XP Service Pack 2, Vista (System operacyjny musi być zaktualizowany do najnowszej dostępnej wersji)
- Procesor: Intel Core 2 Duo 1.80 GHz lub AMD X2 5000+ albo lepszy
- Pamięć: 2GB RAM lub więcej
- Karta graficzna: karta z serii NVIDIA GeForce 8800 lub z serii ATI Radeon HD 38xx albo lepsza
- Dysk twardy: 8 GB wolnego miejsca na dysku
- Karta dźwiękowa: kompatybilna z DirectX 9.0c; głośniki lub słuchawki
- Napęd optyczny: DVD-ROM

wymagania dotyczące gry wieloosobowej:

- 1 płyta z grą dla każdego z graczy / do każdego komputera
- Gra przez Internet: przynajmniej 56Kbps, choć zaleca się szybsze połączenie
- Gra w sieci lokalnej: sieć LAN zgodna ze standardami TCP/IP

Uwagi dotyczące zabezpieczenia płyty DVD i bezpieczeństwa użytkownika

Płyta DVD zawiera oprogramowanie dla komputerów PC. Płytę należy umieścić w napędzie nadrukiem ku górze. Należy unikać kontaktu lustrzanej powierzchni płyty ze skórą, zaleca się przenoszenie płyty dotykając jej krawędzi. Aby płyta nie uległa zniszczeniu, należy trzymać ją z dala od źródeł ciepła, bezpośredniego działania słońca, oraz wilgoci. Jeśli nie korzystasz z płyty, trzymaj ją w odpowiednim pudełku. Unikaj dotykania powierzchni płyty DVD i zawsze obchodź się z nią ostrożnie. Unikaj zabrudzenia bądź zarysowania płyty.

Do czyszczenia powierzchni płyty korzystaj z odpowiedniego zestawu czyszczącego. Nie korzystaj w tym celu z przyborów i środków kuchennych, ale jedynie odpowiednich środków antystatycznych. Nie korzystaj z uszkodzonego dysku, na przykład takiego, który został złamany, wygięty, lub naprawiony za pomocą kleju, ponieważ może to doprowadzić do uszkodzenia napędu.

Ostrzeżenie o przeciwwskazaniach zdrowotnych

Aby zminimalizować ryzyko wystąpienia problemów zdrowotnych, prosimy o robienie sobie 15-to minutowej przerwy po każdej godzinie grania. Należy unikać gry, jeśli czujesz się zmęczony. Graj tylko w dobrze oświetlonym pomieszczeniu. Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epilepsji lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tych ataków może być między innymi użytkowanie gier komputerowych lub oglądanie telewizji. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji, i które nigdy wcześniej nie doznały ataków epileptycznych. Jeśli uważasz, że możesz mieć epilepsję, lub że mogłyby występować u ciebie podobne objawy, albo jeśli po prostu czujesz się źle, przed uruchomieniem gry skonsultuj się z lekarzem. Przykładami możliwych symptomów związanych z epilepsją są: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utrata świadomości, zaburzenia błędnika, drgawki i konwulsje.

Uwaga: Do posiadaczy telewizorów projekcyjnych

Długie wyświetlanie stałych obrazów może spowodować stałe uszkodzenie sprzętu, lub na trwałe odbarwić fosforową powłokę CRT (Cathode Ray Tube). Należy unikać częstego lub zbyt długiego wyświetlania gier wideo na telewizorach projekcyjnych o dużej przekątnej ekranu.

poczucie obowiązku

- Doktorze Zimmerman, musimy się pospieszyć. Pański pociąg do Francji niedługo odjedzie.
- ...
- Słyszał mnie pan, sir?
- Tak się zastanawiałem... Powiedz mi, młody przyjacielu. Skoro syn Boga mógł wyleczyć chorobę jednym tylko dotknięciem... dlaczego nie uczył tego medycznego triku innych... zamiast ciągle szturchać każdego napotkanego trędowatego swym świętym palcem?!
- Nie wiem, sir. Być może... mając taką moc... chce się, żeby inni wiedzieli, że się ją ma...
- Ale czy nie powinno ci wtedy zależeć na tym, by i oni ją mieli?
- Sir, czas już na nas!
- Tak więc, gdybym to ja miał moc boską, i tak wsiadłbym do tego pociągu, żeby pokazać naszym chłopcom, kto wynalazł lekarstwo na ich chorobę?
- Sir, każdego dnia ta paskudna zaraza zabiera nam następnych ludzi. Po mojemu, pańskie lekarstwo to nie lada odkrycie... ale sukces nie jest pełny...
- ... I dlatego właśnie musi pan przenieść badania i kontynuować je wraz z Feldmarszałkiem Menge w jego laboratorium polowym.
- Jestem więc Bogiem, czy jeno dostawcą?
- Jest pan naukowcem... a ci ludzie pana potrzebują!
- Dziękuję. Widzisz, nie chciałbym ryzykować ostrzału i bomb... z czystej próżności.
- Jeśli wolno mi mówić swobodnie, sir – pańskim problemem nie jest próżność. Pańskim problemem jest pociąg, który zaraz panu ucieknie!
- Ach, nowocześnie broń! Brzmi świetnie. Powiadają, że jeśli przeżyjesz wojnę, nigdy już nie zapomnisz dotyku zimnej stali i gorzkiej woni krwi.
- ...
- Na cóż czekasz, młody przyjacielu! Jestem potrzebny w Somme!

w pociągu do francji...

Wojny nie da się wygrać. Wojny są źródłem wynaturzeń, bólu, strat, a na samym końcu i tak nikt nie osiąga pierwotnie zamierzonego celu. Zmienia się jedynie stan posiadania. Wojna jest najbardziej niepotrzebną i bezcelową z ludzkich rozrywek, najbardziej paskudną i odstręczającą.

I najbardziej interesującą zarazem, jeśli jest się naukowcem takim jak ja.

Dlaczego przyjąłem propozycję generała? Wciąż zadaje sobie to pytanie, podczas gdy pociąg wiezie mnie w kierunku małego francuskiego miasteczka, gdzie przyjdzie mi zmierzyć się z... no właśnie, nie do końca wiadomo, ale z pewnością będzie interesujące, cokolwiek to jest. Jedyną odpowiedzią, jaką mam, jest moja ciekawość. Ciekawość to ponoć niebezpieczna przypadłość. Na dodatek jestem niemieckim oficerem, i niemieckim arystokratą. Nie mogłem odmówić.

Nazywają to „mutacją”. Gdyby ktokolwiek mnie słuchał, wiedzieliby, że nie ma to nic wspólnego z mutacją. W głębi serca każdy zdaje sobie z tego sprawę. Ludzie giną z powodu choroby, odwodnienia, braku jedzenia, a czasem nawet od kul. Ale nie przechodzą mutacji, która zmieniałaby ich w coś innego... w coś bezrozumnego i nieodczuwającego strachu.

To się po prostu nie zdarza.

Przeprowadziłem wnikliwe badania w moim laboratorium w Berlinie i jestem absolutnie pewny kilku rzeczy: próbki tkanki, które otrzymałem były martwe, a jednak między tymi martwymi komórkami wykryłem aktywność elektryczną. Potencjał elektryczny martwego ciała wynosi zero. To, co umarło, jest martwe. Nie produkuje elektryczności.

Ta „mutacja” rozprzestrzeniła się na całym froncie zachodnim, dotykając zarówno naszych żołnierzy, jak i sił przeciwnika. Pewny jestem, że gdyby działało to jedynie na przeciwnika, nasi przywódcy uznaliby to za wielkie zwycięstwo i wolę Bożą. Ale działa na wszystkich...

Jestem niemal pewien, że mogę wyleczyć zakażonych za pomocą szczepionki, którą opracowałem. Mam ją w plecaku... „Podawać schłodzone.” Jeszcze tylko kilka testów polowych i nasi żołnierze będą całkowicie odporni. Taką mam przynajmniej nadzieję. Pociąg zbliża się już do tej małej, zniszczonej, francuskiej miejscinki bez nazwy niedaleko od Somme. Coraz wyraźniej widzę zarys budynków.

Miasteczko wydaje się być takie ciche... takie wymarłe. Próbowałem się skontaktować z naszym posterunkiem w mieście, ale milczeli jak grób. Ostatni raport był sprzed 24 godzin i zawierał tylko dwa słowa: Jesteśmy atakowani.

Nie wątpię, że tak właśnie było. Mam tylko nadzieję, że szturmowali ich ludzie.

twoja wojna zaczyna się... tutaj

Nazywałeś się Jonas Zimmerman, jesteś niemieckim oficerem i naukowcem wojskowym. Dostałeś rozkaz znalezienia szczepionki przeciw tajemniczej pladze, dziesiątkującej żołnierzy na zachodnim froncie. Szybko zdałeś sobie sprawę, że tak zwana „mutacja wirusowa” jest znacznie bardziej niebezpieczna, niż wydawało się to możliwe, i że zaczyna działać w kilka sekund po pierwszym kontakcie z krwią lub skórą. Stworzywszy coś, co może okazać się lekarstwem, udajesz się do małego miasteczka we Francji, w którym ktoś ma na ciebie czekać, żeby odebrać lekarstwo i przetestować je w szpitalu polowym.

Ale nic nigdy nie idzie zgodnie z planem...

menu główne



Pierwszy krok jest zwykle dość prosty, nawet na wojnie. Możesz **Rozpocząć** nową grę, **Kontynuować grę** zaczęta wcześniej lub wejść do **Sali wyzwań**, aby doświadczyć prawdziwej furii. Jakby tego było mało, możesz też wejść do **Gry wieloosobowej** i pokazać innym graczom w sieci, kto jest prawdziwym demonem wojny.

1. **Rozpocznij nową grę.** Zaczynaj przygodę lub przejdź grę raz jeszcze po ukończeniu fabuły. Dostępne są trzy poziomy trudności. W każdym z nich przeciwnicy będą różnić się pod względem zadawanych obrażeń, jak również wytrzymałości na twoje ataki. Jeśli za bardzo boisz się rozpoczęcia gry na wysokim poziomie trudności, rozpocznij grę jako zielony „Rekrut”, a wyższego poziomu trudności spróbuj później, kiedy już nauczysz się technik wojny po pierwszym ukończeniu gry. Możesz również zdecydować się na rozpoczęcie gry na normalnym poziomie trudności („Chojrak”), albo nawet podjąć wyzwanie i postarać się ukończyć grę na poziomie trudności „Młot na demony”.

Kliknij opcję **Rozpocznij nową grę**, wybierz Poziom trudności i niechaj zacznie się wojna!



KONTYNUUJ GRĘ

Graj dalej od ostatniego zapisu gry.

Korzystaj z tej opcji tylko, jeśli 7 godzin ciągłej gry nie szkodzi twemu zdrowiu.

SALA WYZWAŃ

Jeśli czujesz potrzebę wyzwolenia swej furii, wejdź do Sali wyzwań i weź udział w kilku pompujących adrenalinę walkach. Możesz tu wrócić do Ukończonych rozdziałów gry w celu poprawienia statystyk i zdolności Furii, lub też wziąć udział w Wyzwaniach specjalnych w celu zdobycia cennych nagród (w NecroVisioN nie ma nagród za drugie miejsce – nie mów, że nikt cię nie ostrzegł!).

Wyzwania specjalne to małe areny, na których przyjdzie ci zmierzyć się z bardzo liczным przeciwnikiem w ograniczonym czasie i z użyciem ograniczonego arsenału. Wyzwania nie są dostępne od początku gry – musisz je odblokować poprzez ukończenie kolejnych etapów linii fabularnej gry. Prawie każdy ukończony Rozdział odblokowuje jedno lub więcej Wyzwań specjalnych, więc dopiero ukończenie całej gry da ci pełny dostęp do wszystkich wyzwań. Mimo wszystko jednak warto je ukończyć, gdyż tylko dzięki nagrodom z wyzwań możesz powiększyć swój ekwipunek o takie przydatne przedmioty jak Pałka okopowa, Pistolet sygnałowy, M97 Trench Gun, Wampirza wyrzutnia rakiet, czy SMLE snajperski.

Przedmioty te można oczywiście zdobyć podczas gry, ale wygranie ich w Sali wyzwań jest jedynym sposobem na posiadanie ich w ekwipunku na początku każdego rozdziału w Kampanii.

GRA WIELOOSOBOWA

W tym menu możesz tworzyć gry wieloosobowe, lub dołączać do już istniejących gier sieciowych z innymi nieszczęśliwymi duszami, które – podobnie jak ty – zostały rzucone w sam środek wiru Wielkiej Wojny. Czy dasz radę się z nimi zmierzyć?

DOŁĄCZ DO GRY

Pójście na wojnę nie jest wcale takie trudne. Ale już zachowanie sprawnych kończyn po kilku bitwach jest. Wybierz z listy serwer, na który chcesz się dostać, i naciśnij „Dołącz”, aby zagrać, lub „Oglądaj”, aby dołączyć do rozgrywki jako obserwator. Nie możesz zmieniać zasad gry, takich jak na przykład mapa, limit czasu na wygraną, itd., możesz jedynie grać zgodnie z zasadami ustalonymi przez zakładającego serwer i udowodnić, że i tak jesteś najlepszy.

Masz do wyboru trzy opcje:

- **„LAN”** jest listą lokalnie założonych gier. Jeśli chcesz zagrać z przyjaciółmi poprzez połączenie lokalne, tutaj właśnie możesz sprawdzić, czy któryś z nich założył już serwer.
- **„Internet”** wyświetli listę dostępnych na całym świecie serwerów. Możesz zdecydować się na rozgrywkę na jednym z oficjalnych serwerów NecroVisioN, jak również dołączyć do gry założonej przez innych użytkowników sieci Internet.
- **„Ulubione”** to zakładka, która pozwoli na wyświetlenie serwerów, które wcześniej dodałeś już do listy Ulubionych. Aby dodać jakiś serwer do tej listy, wybierz jego nazwę z listy serwerów LAN lub Internet i skorzystaj z opcji **„Dodaj do Ulubionych”**. W ten sposób będziesz mieć łatwy dostęp do wybranego serwera bez potrzeby jego ponownego wyszukiwania na liście.



ROZPOCZNIJ GRĘ

Tutaj możesz założyć własny serwer online i umożliwić innym graczom dołączenie się do rozgrywki. Lista „Dostępnych map” pozwoli ci na wybranie ulubionego obszaru. Poprzez wybranie mapy i naciśnięcie „Dodaj”, dodajesz wybrane mapy do listy „Mapy serwera”. Mapy te będą po kolei uruchamiane po rozpoczęciu gry. Możesz również usunąć mapy z listy naciskając „Usuń”, lub zmieniać ich kolejność poprzez naciśnięcie „W górę” lub „W dół”.

W górnej części menu znajdują się dwie zakładki, zawierające „Podstawowe” i „Zaawansowane” opcje serwera. W zakładce z podstawowymi opcjami możesz ustawić opcje takie, jak:

- **Nazwa serwera** – Twój serwer będzie wyświetlany pod tą nazwą w Internecie/ sieci LAN,
- **Hasło serwera** – Umożliwi ograniczenie dostępu do serwera tylko do osób znających hasło,

- **Port serwera** – Jeśli masz problemy z jakością połączenia na domyślnych ustawieniach, spróbuj zmienić port. Jeśli to nie naprawi problemu, skontaktuj się z administratorem sieci,
- **Serwer publiczny** – Ta opcja określa, czy serwer ma być widoczny w sieci LAN, czy w Internecie,
- **Maksymalna ilość graczy** – Tu możesz ustawić maksymalną ilość graczy, jaka może się połączyć z twoim serwerem (gra umożliwia połączenie się 16 graczy),
- **Maksymalna ilość widzów** – Tu możesz ustalić maksymalną ilość biernych obserwatorów walki (gra umożliwia podłączenie się 16 widzów)
- **Limit fragów** – Określa ilość zabójstw, jakich musi dokonać gracz w celu wygrania bitwy.
- **Limit czasu** – Określa ilość czasu, jaki jest wyznaczony na daną bitwę. Po skończeniu się czasu, gracz o najwyższej ilości fragów wygrywa bitwę.

TRYBY

Przed rozpoczęciem rozgrywki wieloosobowej, musisz wybrać w zakładce podstawowych opcji serwera jeden z trybów, jakie możesz rozgrywać:

- **Każdy na każdego** – Każdy walczy o własne życie. Nie ma drużyn, jesteś sam i każdy na mapie jest twoim przeciwnikiem. Pierwszy gracz, który osiągnie wyznaczony limit fragów wygrywa rundę.
- **Pojedynek drużynowy** – Jesteś zwierzęciem stadnym? Przyłącz się do jednej z 2 drużyn i zdobądź przewagę wykorzystując możliwości taktyczne, jakie to otwiera. Drużyna, która pierwsza osiągnie wyznaczony limit fragów wygrywa rundę.
- **Ostatni ocalały** – Nie daj się zabić, i zabij wszystko, co się rusza. Gracze zaczynają z ustaloną ilością żyć i tracą je pojedynczo za każdym razem, kiedy zginą. Ostatni gracz na planszy zdolny do dalszej walki wygra bitwę.
- **Atak gazowy** – Masz ograniczoną ilość czasu przed atakiem gazowym. Musisz znaleźć sobie maskę. Jeśli nie uda ci się znaleźć wolnej, możesz ją odebrać przeciwnikowi, i to nawet po wypuszczeniu gazu (zanim gaz zacznie działać, minie kilka sekund). Kiedy będziesz już mieć maskę przeciwigazową, nikt i nic nie będzie w stanie cię powstrzymać od zabicia wszystkich wrogów.
- **Zdobądź artefakt** – Jesteś ty, twoja drużyna, wasza baza i szansa dla każdego z was. Każdy gracz zaczyna grę w drużynie o określonej bazie. Między bazami znajduje się artefakt (lub flaga). Drużyna musi zdobyć artefakt (lub flagę) drużyny przeciwnej i donieść go do bazy. Drużyna, która pierwsza osiągnie ustaloną liczbę punktów otrzymywanych za dostarczenie artefaktu/flagi wygrywa bitwę.

Zakładka „**Zaawansowane**” daje dostęp do bardziej specyficznych opcji: „**Obrażenia wewnątrz drużyny**” – opcja ta pozwala na zadawanie obrażeń członkom własnej drużyny. Przez przypadek, lub celowo. Opcja „**Apteczki**” określa, czy z pokonanych przeciwników będą wypadać apteczki.

Opcja „**Prawdziwa walka**” gwarantuje bardziej realistyczne doznania podczas walki. Po jej włączeniu, domyślny celownik wyświetlany na środku ekranu znika a gracze mogą celować tylko za pomocą przyrządów celowniczych wykorzystywanej broni. W tym trybie nie jest również możliwe leczenie się za pomocą apteczek.

USTAWIENIA GRACZA



Nie chcesz zostać jakimś beziemiennym mięsem armatnim, prawda? W tym menu możesz spersonalizować swoją postać do gry wieloosobowej. Wpisz swoje „**Imię**” (możesz skorzystać z kolorowych pól na dole ekranu w celu zmiany koloru wpisywanych liter). Możesz zmienić „**Wygląd**” wybierając jeden z dostępnych modeli postaci. Możesz też zmodyfikować detale takie jak twarz, nakrycie głowy, czy mundur za pomocą rysunku po prawej stronie. Zależnie od wybranej przez ciebie drużyny możesz skorzystać z jednego z trzech dostępnych zestawów modeli (do wyboru za pomocą zakładek nad postacią).

STEROWANIE postacią

Domyślne ustawienia sterowania (możesz je zmienić w menu **Opcje\Sterowanie**):

W	Ruch do przodu
S	Ruch do tyłu
A	Ruch w lewo
D	Ruch w prawo
G	Szybki rzut (granaty)
E	Użycie: <ul style="list-style-type: none">• Wejście lub wyjście z pojazdu• Podniesienie broni porzuconej przez przeciwnika (jeśli jest taka możliwość)• Wskreszenie zabitego wroga Ręką Cienia (musisz posiadać dość adrenaliny)• Wyznaczenie celu wskreszonemu wrogowi (po użyciu zaklęcia Ręki Cienia)
R	Przeładowanie broni
Q	Atak specjalny (rzucenie broni/zaklęcia)
Enter	Pominięcie przerywnika filmowego
Kółko myszy	Następna/poprzednia broń
Lewy Alt	Przypływ adrenaliny (spowolnienie czasu)
Spacja	Skok
Lewy Ctrl	Kopniak
Lewy Shift	Sprint
C	Kucnięcie
LPM	Strzał/broń leworęczna (pałka okopowa)
PPM	Alternatywny strzał/broń praworęczna (pistolet, broń wampirza)
ŚPM	Atak wręcz
1	Broń leworęczna (pałka okopowa, granat, dynamit, tryb Ręki Cienia)
2	Broń praworęczna (pistolety, broń wampirza)
3	Karabin zwykły, z lunetą snajperską lub granatnikiem
4	Strzelba
5	Pistolet maszynowy, karabin maszynowy
Tab	Wyświetl cele misji
Esc/N	Menu gry
F5	Szybki zapis
F9	Szybki odczyt

CENTRUM OBSŁUGI klienta w polsce

Rozwiązywanie podstawowych problemów z grami na komputery osobiste (PC).

Przed zgłoszeniem problemu prosimy o przygotowanie informacji, które pomogą nam rozwiązać Twój problem szybko i skutecznie. Aby udzielić Ci pomocy, potrzebujemy szczegółowych danych Twojego komputera (lub konsoli, jeśli problem dotyczy gry na konsolę) i problemu, który wystąpił.

UWAGA: DZIAŁ POMOCY TECHNICZNEJ CENEGA POLAND NIE UDZIELA WSKAZÓWEK DOTYCZĄCYCH PROWADZENIA GRY. Nasi pracownicy nie są upoważnieni i nie posiadają odpowiednich kwalifikacji do udzielania tego typu informacji.

DANE KONTAKTOWE CENTRUM OBSŁUGI klienta cenega poland:

Adres pocztowy: Centrum Obsługi Klienta, Cenega Poland Sp. z o.o.
ul. Janka Muzykanta 60, 02-188 Warszawa
Numer telefonu: (22) 574 2 574 (od poniedziałku do piątku, w godz. 9-17)
Faks: (22) 574 2 555
E-mail: cok@cenega.com
Strona WWW: www.cenega.pl

UWAGA: DZIAŁ POMOCY TECHNICZNEJ CENEGA POLAND NIE UDZIELA WSKAZÓWEK DOTYCZĄCYCH PROWADZENIA GRY. Nasi pracownicy nie są upoważnieni i nie posiadają odpowiednich kwalifikacji do udzielania tego typu informacji.

OGRANICZONA GWARANCJA

Właścicielowi niniejszego egzemplarza gry przysługuje licencja na korzystanie z zakupionego programu. Obejmuje ona wyłącznie korzystanie z niniejszego oprogramowania na jednej stacji roboczej (komputerze) oraz korzystanie z instrukcji obsługi i innych materiałów dołączonych do niniejszego egzemplarza oprogramowania. Właścicielowi nie przysługują żadne inne specjalne prawa, w szczególności prawo do nieautoryzowanego powielania oprogramowania i materiałów do niego dołączonych, wprowadzania tzn. instalowania i kopiowania całości lub części oprogramowania do pamięci więcej niż jednego komputera oraz umieszczania oprogramowania ani żadnej jego części lub dokumentacji w sieci Internet.

Cenega Poland Sp. z o.o. udziela właścicielowi niniejszego produktu gwarancji na okres 14 dni, poczynając od daty zakupu, obejmującej wady materiałowe lub produkcyjne nośnika oprogramowania (płyty CD-ROM/DVD/BluRay) oraz dołączonej do niego dokumentacji i opakowania. Gwarancja nie dotyczy oprogramowania ani wad nośnika spowodowanych w jakikolwiek sposób działaniem właściciela egzemplarza gry.

W celu wykonania uprawnień gwarancyjnych, właściciel egzemplarza gry zgłasza pisemnie wadę sprzedawcy, od którego oprogramowanie nabył, bądź bezpośrednio dystrybutorowi/wydawcy programu w Polsce - Cenega Poland Sp. z o.o. na adres: CENEGA Poland Sp. z o.o. Janka Muzykanta 60, 02-188 Warszawa; telefonicznie pod numer: (22) 574 2 574; faksem pod numer: (22) 574 2 555; za pomocą poczty elektronicznej na adres cok@cenega.com – opisując rodzaj problemu oraz podając swój adres i numer telefonu oraz datę zakupu egzemplarza oprogramowania.

W terminie 7 dni od zgłoszenia reklamacji towaru przedstawiciel firmy Cenega Poland Sp. z o.o. skontaktuje się telefonicznie lub za pomocą poczty elektronicznej ze zgłaszającym w celu omówienia szczegółów dotyczących problemu i ustalenia sposobu przekazywania reklamowanego egzemplarza oprogramowania do Cenega Poland Sp. z o.o.

W terminie 14 dni od otrzymania reklamowanego egzemplarza oprogramowania wraz z dowodem zakupu Cenega Poland Sp. z o.o. sprawdzi produkt i w przypadku uznania reklamacji prześle zgłaszającemu, na własny koszt, wolny od wad egzemplarz programu.

TWÓRCY GRY

The Farm 51

Szef projektu
Wojciech Pazdur

Główny projektant i dyrektor artystyczny
Kamil Bilczyński

Menedżer
Robert Siejka

Gł. programista silnika gry
Tomasz Widenka

Gł. programista mechaniki gry i sztucznej inteligencji
Wojciech Knopf

Główny projektant fabuły
Kamil Bilczyński

Scenariusz i dialogi
Przemysław Pomorski
Jarosław Scisłak
Patrycja Skorek

Programowanie
Piotr Bak
Paweł Cieślak
Jakub Gert
Marcin Polak

Mechanika gry i skrypty
Bartosz Miha
Tomasz Pasierb
Michał Sadowski
Sebastian Stepieński
Sebastian Twarek

Grafika 2D i grafiki koncepcyjne
Krzysztof Bielenin
Agnieszka Dudzic
Jacek Grzeskowiak

Dyrektor techniczny
Sebastian Woldanski

Artyści ds. technicznych
Michał Moska
Marek Wisthal

Graficy środowiska
Adam Bryła
Michał Moska
Katarzyna Pazdur
Sebastian Stepieński
Igor Zieliński

Starsi graficy oświetlenia
Sebastian Woldanski

Dynamiczne oświetlenie
Damian Grocholski

Graficy postaci
Mateusz Chrzaszcz
Agnieszka Dudzic
Sławomir Latos
Karol Zakrzewski

Graficy broni
Mateusz Chrzaszcz
Christian Oelund
Katarzyna Pazdur

Animacje postaci
Rafał Szczerba
Maciej Wojtkiewicz
Karol Zakrzewski
Jarosław Zieliński
Motion Capture
Marek Migdał
Marek Śvitek

Reżyser przerywników wewnątrz gry
Stanisław Maderek

Animacje broni
Jarosław Zieliński

Particle FX
Marcin Kazmierczak
Sebastian Twarek
Marek Wisthal
Karol Zakrzewski
Jarosław Zieliński

Dodatkowa grafika (specjalne podziękowania)
Krystian Bak, Arkadiusz Duch, Bartosz Guder, Radomir Kucharski, Marcin Latawiec, Piotr Machelski, Wojciech Michalski, Mariusz Skrzypczyński, Bartłomiej Walendziak, Marcin Winkowski, Łukasz Grabny

Muzyka w grze i orkiestra
The Protagonist: Magnus Sundström

Muzyka głównego menu i napisów końcowych
Z albumu Epicon, Globus
Produkcja: Yoav Goren
© Globus Music Inc
(specjalne podziękowania dla Martina Pursey'a)

Dodatkowa muzyka
Arkadiusz Reikowski
Wojciech Radziejewski

Dźwięk
Dariusz Puk
Piotr Niedzielski
Adam Skorupa

Inżynier dźwięku
Jarosław Kulik

Wewnętrzne testy jakości
Marcin Kazmierczak
Andrzej Koloska

PR i promocja internetowa
Patrycja Skorek

Wsparcie lingwistyczne
Michał „Vesper” Dzięwowski

The Farm 51: specjalne podziękowania i pozdrowienia dla:
Casa Bella, Krystian Bak, Adrian Chmielarz, Elżbieta Cieślak, Asia Cizak, Marcin Czartyński, Krzysztof Faliński, Marek Galach, Krystian Galaj, Krzysztof Grajek, Adrian Kajda, Michał Kosieradzki, Jarosław Krawczyk, Maciek Kuciara, Gliwice Lions, Wojciech Madry, Ryszard Momot, Michał Momot, Michał Nowak, Tomasz Olejnik, Jakub Oszczepaliński, Anna Pazdur, rodzina Piotrowskich, Andrzej Polak, Andrzej Poznański, Karol Przeliorz, Przemysław Przybylski, Arkadiusz Rekieta, Grzegorz Rudnik, Paweł Ruszkiewicz, Bart Sekura, Bartłomiej Sokołowski, Tomasz Strzałkowski, Łukasz Suma, Michał Trepka, Mariola Twarek, Bernadeta,

Kamila,
Mateusz
i Jacek Widenka,
Robert Wiliński,
Remigiusz Wilk,
Kamil Wolnikowski,
Patrycja Wspaniały,
Tomasz Zaborek,
Klaudiusz Zych.

Side UK

Mocap Studio

GIGA-MIKE Michał
Grzesiczek

1C PUBLISHING EU s.r.o.

Producenci
Michał Harangozo
Jiri Vladyka

**Dyrektor zarządzający
i dyrektor handlowy**
Petra Buryankova

Marketing i PR
Andrea Sladkova
Petr Bulir

Dział sprzedaży
Petra Plaminkova

Mediały marketingowe
Jan Weyrosteck

Kierownik testów
Karel Ruzarovsky

Testerzy:
Jan Olejnik
Lukas Jachno
Martin Soukup
Łukasz Wątroba
Radek Bartczak
Marcin Banaszek
Marcin Górniak
Paweł Strzelczyk

1C COMPANY

Produkcja
Oleg Mironov

PR
Anatolij Subbotin

**Dyrektor sprzedaży
międzynarodowej**
Nikolay Baryshnikov

© 2011 1C Publishing EU s.r.o. Wszystkie prawa zastrzeżone. Inne wymienione produkty i nazwy firm mogą być zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich właścicieli. Wyprodukowane przez The Farm 51. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykorzystuje Bink Video. Copyright © 1997-2011 RAD Game Tools, Inc. Wykorzystuje Miles Sound System. Copyright © 1997-2011 RAD Game Tools, Inc. NecroVisioN: Przekłeta kompania wykorzystuje Havok®. © Copyright 1999-2011 Havok.com, Inc. (i licencjodawców). Wszystkie prawa zastrzeżone. Więcej informacji na stronie: www.havok.com Produkt zawiera technologię na licencji GameSpy Industries, Inc. © 1999-2011 GameSpy Industries, Inc. GameSpy oraz logo „Powered by GameSpy” są znakami towarowymi GameSpy Industries, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.