



Games
for Windows®



CRYSIS

WARHEAD®



CRYTEK

Wpływ gier wideo na twoje zdrowie

Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji.

Takie stany mogą przybrać formę różnych symptomów, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji. Ataki tego typu mogą także powodować utratę świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu.

Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy **natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem**. Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków wywołanych wyświetlanymi obrazami można ograniczyć, stosując poniższe środki zapobiegawcze: siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia.

W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

Czym jest system PEGI?

System klasyfikacji gier PEGI chroni młode osoby przed kontaktem z grami nieodpowiednimi dla ich grupy wiekowej. UWAGA: nie jest to ocena poziomu trudności gry. Dzięki zastosowaniu dwustopniowego systemu ocen, PEGI pozwala rodzicom i nabywcom gier dla dzieci dokonać świadomego wyboru produktu odpowiedniego dla wieku docelowego gracza. Pierwszą częścią oceny jest klasyfikacja wiekowa:-



Drugą częścią oceny są piktogramy opisujące zawartość gry. Zależnie od treści w niej występujących, gra może być oznaczona kilkoma piktogramami. Klasyfikacja wiekowa pozwala oddać natężenie tych elementów gry. System PEGI stosuje następujące piktogramy:-



PRZEMOC



WULGARYZMY



STRACH



TRZĘŚCI EROTYCZNE



NARKOTYKI



DYSKRYMINACJA



HAZARD



pegionline.eu

Aby uzyskać więcej informacji na temat systemu klasyfikacji PEGI, odwiedź stronę pod adresem <http://www.pegi.info> oraz pegionline.eu

SPIS TREŚCI

| | |
|------------------------------------|-----------|
| INSTALACJA GRY | 3 |
| URUCHAMIANIE GRY | 3 |
| STEROWANIE | 4 |
| PRZYGOTOWANIE GRY | 8 |
| DANE MISJI | 8 |
| OPIS WYPOSAŻENIA POŁOWEGO | 9 |
| POJAZDY | 20 |
| ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE | 21 |
| OPCJE | 22 |
| CRYSIS WARS | 23 |
| PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI | 28 |
| CENTRUM POMOCY | 29 |
| GWARANCJA | 31 |

OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ (PADACZKĄ)

Prosimy przeczytać przed uruchomieniem gry lub pozwoleniem dziecku na jej uruchomienie.

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku padaczkowego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie niektórych gier komputerowych. Takie przypadłości mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie rozpoznano padaczki, lub które nigdy wcześniej nie doznały ataków padaczkowych. Jeżeli u użytkownika (lub kogoś z jego rodziny) wystąpiły kiedykolwiek objawy padaczki (ataki padaczkowe lub nagłe utraty przytomności) spowodowane migotaniem światła, przed rozpoczęciem gry należy zasięgnąć porady lekarza.

Zaleca się, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Gdyby u użytkownika lub jego dziecka wystąpiły podczas gry którekolwiek z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni oczu lub innych mięśni, utrata przytomności, zaburzenia błędnika, jakiegokolwiek mimowolne odruchy lub drgawki, należy NATYCHMIAST przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.

W CZASIE GRY NALEŻY ZACHOWAĆ NASTĘPUJĄCE ŚRODKI OSTROŻNOŚCI

- Nie siadaj zbyt blisko ekranu. Usiądź w takiej odległości, na jaką pozwala długość kabli.
- O ile to możliwe, graj na niezbyt dużym ekranie.
- Staraj się nie grać, jeśli odczuwasz zmęczenie lub senność.
- Upewnij się, że pomieszczenie, w którym grasz, jest dobrze oświetlone.
- Odpoczywaj co najmniej 10 do 15 minut na każdą godzinę gry.

INSTALACJA GRY

Uwaga: Informacje na temat wymagań systemowych można znaleźć w witrynie www.ea.pl.

Instalacja (wersja płytowa):

Aby zainstalować grę, umieść płytę w napędzie i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.

Kiedy gra zostanie zainstalowana, możesz ją uruchomić z menu autoodtworzenia lub wyszukując ją za pomocą menu **START**.

W Windows Vista™ należy wybrać menu **Start > Gry**, a w starszych wersjach Windows™ menu **Start > Programy** (lub **Wszystkie programy**).

Instalacja (gra zakupione przez EA Store)

Uwaga: Jeśli chcesz uzyskać więcej informacji na temat zakupu wersji cyfrowej gry EA, odwiedź stronę: www.eastore.pl i kliknij odnośnik do Centrum Pomocy.

Po pobraniu gry przez program EA Download Manager pojawi się ikona instalacji. Kliknij ją i postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie.

Gdy proces instalacji zakończy się, uruchom grę bezpośrednio z programu EA Download Manager.

Uwaga: Jeśli po zakupieniu gry chcesz ją zainstalować na innym komputerze, najpierw pobierz i zainstaluj na nim program EA Download Manager, a następnie uruchom aplikację i zaloguj się na swoje konto EA. Wybierz tytuł gry na wyświetlonej liście i kliknij przycisk Start, aby pobrać grę

Instalacja (gra zakupione w sklepach internetowych firm trzecich):

Skontaktuj się z dystrybutorem cyfrowym, od którego kupiona została gra, aby uzyskać informacje na temat jej instalacji bądź pobrania oraz instalacji kolejnego egzemplarza.

URUCHAMIANIE GRY

Rozpoczęcie gry:

W Windows Vista™ należy wybrać menu **Start > Gry**, a w starszych wersjach Windows™ menu **Start > Programy** (lub **Wszystkie programy**). (Użytkownicy EA Store muszą uruchomić program EA Download Manager).

Witamy w *Crysis Warhead*®, nowej odsłonie gry roku 2007 na komputery PC. Wciel się w rolę sierżanta „Psychola” Sykesa i rusz śladem bezlitosnego oficera politycznego Koreańskiej Armii Ludowej, pułkownika Ji-Sung Lee, oraz tajemniczego ładunku znajdującego się w jego posiadaniu. Dzięki nowym rodzajom broni i pojazdów, możesz na własnej skórze sprawdzić, jak groźne jest życie po drugiej stronie wyspy

Uwaga: aby korzystać z *Crysis Warhead* nie potrzebujesz zainstalowanej gry *Crysis*, ani podawać klucza CD. Klucz CD wymagany jest jedynie do rozpoczęcia rozgrywki wieloosobowej z użyciem dysku *Crysis Wars*. Zarówno *Crysis Warhead* jak i *Crysis Wars* wymagają osobnej instalacji z odpowiednich dysków.

STEROWANIE

W *Crysis Warhead* można grać za pomocą klawiatury i myszy lub kontrolera dla konsoli Xbox 360.

USTAWIENIA MYSZKI I KLAWIATURY

ROZGLĄDANIE/RUCH

| | |
|------------------------------|------------|
| Ruch do przodu/do tyłu | W/S |
| Ruch w lewo/w prawo | A/D |
| *Wychylanie się w lewo/prawo | Q/E |
| Wstań/Skocz | SPACJA |
| Sprint | Lewy SHIFT |
| Kucanie | Lewy CTRL |
| Czołganie się | Z |

*tylko w trybie dla jednego gracza

UZBROJENIE

| | |
|-------------------------------|------------------------------|
| Strzał | Przycisk myszki 1 |
| Atak wręcz bronią | T (E w trybie wieloosobowym) |
| Tryb strzelania | X |
| Przeładowanie | R |
| Upuszczenie broni | J |
| Lornetka | B |
| Zbliżenie/Alt. strzał/Widok | Przycisk myszki 2 |
| Menu konfiguracji | C |
| Następna/poprzednia broń | Kółko myszki w górę/dół |
| Rzut granatem | G |
| Noktowizor | I |
| Broń krótkiego zasięgu | 1 |
| Broń szturmowa | 2 |
| Materiały wybuchowe | 3 |
| Przełączanie trybów skafandra | 4 |
| Narzędzia | 5 |
| Przełączanie rodzaju granatów | H (Q w trybie wieloosobowym) |

INTERAKCJA

| | |
|----------------------------------|---------------------------|
| Interakcja/Wejdź/Wyjdź | F |
| Szybki zapis | F5 |
| Szybkie wczytanie | F8 |
| Wczytanie ostatnio zapisanej gry | F9 |
| Menu skafandra | V |
| Szybkie menu skafandra | Kliknięcie kółkiem myszki |
| Otwórz/Zamknij mapę | M |
| Wytyczne | TAB |

POJAZDY

OGÓLNE STEROWANIE POJAZDAMI

| | |
|---|-------------------------|
| Przejsięcie do siedzenia kierowcy | 1 |
| Przejsięcie do siedzenia działonowego | 2 |
| Zmiana siedzeń pasażera | 3 |
| Przełączenie na widok z perspektywy 3 osoby | F1 |
| Zbliżenie/oddalenie | Kółko myszki w górę/dół |
| Klakson | H |
| Światła | L |

POJAZDY NAZIEMNE I PŁYWAJĄCE

| | |
|--------------------------|-------------------|
| Przyspieszenie/do przodu | W |
| Zwalnianie/do tyłu | S |
| Skręt w lewo/prawo | A/D |
| Hamowanie | SPACJA |
| Dopalcz | Lewy SHIFT |

HELIKOPTER

| | |
|--|-------------------|
| Zwiększenie/zmniejszenie obrotów silnika | W/S |
| Przechył w lewo/prawo | A/D |
| Skręt/zmiana nachylenia | Mysz |
| Dopalcz | Lewy SHIFT |

SAMOŁOT PIONOWEGO STARTU I LĄDOWANIA (VTOL)

| | |
|--------------------------|--------------------------------------|
| Przyspieszenie/do przodu | W |
| Zwalnianie/do tyłu | S |
| Sterowanie | Mysz |
| Ruch w lewo/w prawo | A/D |
| Przechył w lewo/prawo | Przycisk Q /przycisk E |
| Ruch w górę/dół | SPACJA / Lewy CTRL |
| Dopalcz | Lewy SHIFT |

KONTROLER DLA KONSOLI XBOX 360® W SYSTEMIE WINDOWS

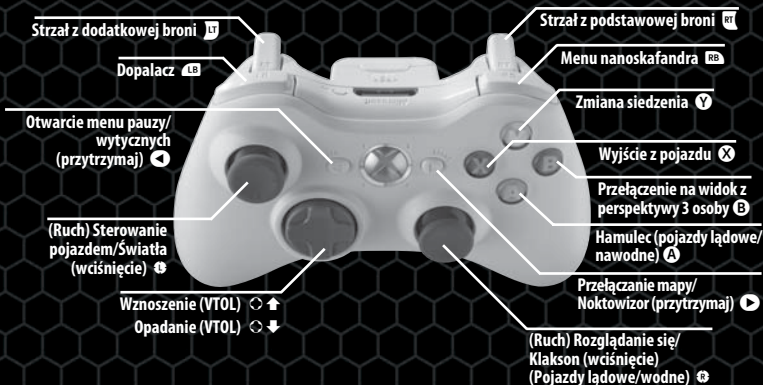
Uwaga: aby móc grać kontrolerem dla konsoli Xbox 360, należy zainstalować oprogramowanie kontrolera dla konsoli Xbox 360 w systemie Windows. Więcej informacji na ten temat można znaleźć pod tym adresem: <http://support.microsoft.com/kb/906347>

KONFIGURACJA STEROWANIA



- Aby włączyć sprzężenie zwrotne lub włączyć/wyłączyć odwrócenie funkcji rozglądania się, wybierz z głównego menu/menu pauzy OPCJE>OPCJE KONTROLERA i zaznacz odpowiednie pola.

STEROWANIE POJAZDAMI



PRZYGOTOWANIE GRY

Aby rozpocząć kampanię Crysiss Warhead, wybierz opcję NOWA GRA w głównym menu. Ustaw odpowiedni dla siebie poziom gry - NISKI, NORMALNY, TRUDNY lub DELTA - a następnie wybierz ROZPOCZNIJ GRĘ, aby zacząć. Jeśli nie masz pewności, który z poziomów wybrać, przeczytaj krótki opis każdego z nich.

Aby kontynuować zapisaną wcześniej grę, wybierz opcję WCZYTAJ GRĘ.

PROFIL UŻYTKOWNIKA

Stwórz profil użytkownika, w którym przechowywane będą Twoje dane gry. Wybierz PROFIL, a następnie NOWY PROFIL. Wpisz wybraną nazwę użytkownika, a następnie kliknij przycisk ZAPISZ PROFIL.

- Aby wczytać istniejący profil, wybierz opcję WCZYTAJ PROFIL, a następnie kliknij nazwę użytkownika, którego chcesz wczytać. Następnie wybierz opcję WCZYTAJ, aby wczytać profil i wrócić do menu głównego.

DANE MISJI

WYTYCZNE

W miarę rozwoju sytuacji aktualizowana będzie treść odprawy do misji oraz jej wytyczne. Wciśnij klawisz TAB, aby wyświetlić ekran wytycznych i mapę strategiczną. Za ich pomocą możesz zapoznać się z treścią aktualnego raportu sytuacyjnego oraz dowiesz się nowych informacji o misji.

MAPA STRATEGICZNA

Wciśnij klawisz M, aby wyświetlić na ekranie mapę strategiczną. Mapę można powiększać i pomniejszać za pomocą kółka myszy. Aby ją przesunąć, kliknij i przytrzymaj prawy przycisk myszy. Poza podstawowymi informacjami o topografii terenu na mapie zaznaczone są miejsca ważne z punktu widzenia misji (zielone strzałki), Twoja pozycja (pomarańczowa strzałka), sojusznicy (niebieskie strzałki) oraz jednostki wroga (czerwone strzałki oraz ikony pojazdów).

OPIS WYPOSAŻENIA POLOWEGO

NANOSKAFANDER



WYŚWIETLACZ TAKTYCZNY (HUD)

Zaawansowane technologicznie nanoskafandry są tajną bronią amerykańskich jednostek specjalnych. Zapewniają agentom dostęp do szeregu funkcji. Skafter jest wyposażony w zintegrowany wyświetlacz taktyczny (HUD), który za pośrednictwem łącza satelitarne go dostarcza żołnierzowi kluczowych informacji.



Celownik

Wybrana broń

Radar taktyczny i wskaźniki
zagrożenia

Liczba naboju w
magazynku

Liczba
pozostałych naboju

Liczba
granatów

Informacje o stanie
nanoskafandra

RADAR TAKTYCZNY I WSKAŹNIKI ZAGROŻENIA

Kluczem do sukcesu misji jest pozostawanie niezauważonym. Kontroluj sytuację i dane o stanie zagrożenia, aby wróg nie wykrył Twojej obecności.



Na radarze taktycznym podświetlone zostają pozycje wszystkich wytycznych lub jednostek znajdujących się w pobliżu:

- Wytyczne są wyświetlane jako zielone i żółte kropki (odpowiednio, cele główne i cele dodatkowe).
- Żołnierze są zaznaczeni trójkątami wskazującymi kierunek, w jakim są zwróceni. Sojusznicy zaznaczeni są na niebiesko, podczas gdy żołnierze wroga na czerwono – po tym jak zostaną oznakowani za pomocą lornetki.

Podpowiedź: Zaalarmowani wrogowie (żółte strzałki) pojawiają się na radarze taktycznym nawet pomimo tego, że nie zostali oznakowani. Oznakowane pojazdy są wyświetlane jako białe obrysy.

ANALIZA ZAGROŻENIA

HUD wyświetla dwie zmienne: ryzyko wykrycia i poziom zaalarmowania wroga.

- Ryzyko wykrycia zaznaczone jest za pomocą pojawiającego się wykrzyknika – jeśli się powiększa i zmienia kolor z zielonego na czerwony, stajesz się coraz lepiej widoczny i znacznie wzrasta ryzyko wykrycia Twojej obecności przez wroga.
- Jeżeli wskaźnik zaalarmowania wroga zacznie się podnosić, musisz szybko się ukryć lub wycofać z zajmowanej pozycji.

WYKRYWANIE TRAFIEŃ

Dzięki błyskawicznej analizie trajektorii nadlatujących pocisków, nanoskafander jest w stanie zlokalizować każdego przeciwnika, który odda celny strzał. Dzięki temu można szybko i skutecznie odpowiedzieć. Zwracaj uwagę na czerwony pasek wyświetlany na HUD-zie – wskazuje on kierunek, z którego do Ciebie strzelają.

LORNETKA

Za pomocą lornetki można zlokalizować jednostki wroga – a następnie śledzić je na radarze taktycznym lub przy pomocy mapy strategicznej. Aby skorzystać z lornetki, naciśnij klawisz B, a następnie zmień powiększenie przy pomocy kółka myszy. Położenie wszystkich widocznych jednostek i żołnierzy wroga w odległości do 100 m jest automatycznie zaznaczane za pomocą cieniowanych obwódok w polu widzenia.

- Obrys w kolorze HUD-a (domyślnie jest to zielony) wskazuje, że przeciwnik nie jest świadomy twojej obecności.
- Żółta obwódka wskazuje, że poziom zaalarmowania wzrósł niebezpiecznie – taki żołnierz będzie badał okolicę.
- Czerwona obwódka wskazuje, że przeciwnik został zaalarmowany – albo zaatakowany.

Aby śledzić przeciwników na mapie strategicznej i radarze taktycznym, możesz ich oznakować przy pomocy lornetki. Umieść jednostkę w środku pola widzenia i wskaż jej pozycję celownikiem – cieniowanie obwódki błysnie na biało i od tej pory cel będzie śledzony w czasie rzeczywistym. Pojazdy można oznakować w taki sam sposób, ale w ich przypadku nie będą wyświetlane kolory wskazujące poziom zaalarmowania. Wszystkie jednostki pozostają oznakowane, aż zostaną wycofane z walki lub zniszczone.

Podpowiedź: Na niskim i normalnym poziomie trudności jednostki zostają automatycznie oznakowane, jeżeli prowadzą rozpoznanie, zostały zaalarmowane, lub gdy prowadzą ostrzał.

- Niebieskie strzałki wskazują pozycje własnych jednostek.
- Kierunek, w którym znajduje się kolejny cel, zaznaczony jest białą strzałką. Cel zadania jest wyświetlany jako zielony romb z żółtym okręgiem w środku. Gdy zostanie wskazany celownikiem lornetki, dodatkowo pojawi się informacja o jego nazwie oraz odległości, jaka Cię od niego dzieli.

KONFIGURACJA NANOSKAFANDRA



W zależności od warunków panujących na polu walki należy używać jednego z trybów nanoskafandra: szybkość, siła, pancerz lub maskowanie. Energia nanoskafandra zużywa się, ale z czasem ulega regeneracji. Zużycie energii zależy od wybranego trybu działania i sytuacji.

SZYBKOŚĆ

Wprowadzenie nanobotów do krwioobiegu pozwoli Ci poruszać się z dwukrotnie większą szybkością. Szybkość chodzenia zostaje zwiększona bez dodatkowego zużycia energii nanoskafandra, ale bieganie (wciśnięcie i przytrzymanie lewego klawisza SHIFT) drastycznie je zwiększa, ograniczając czas sprintu.

SIŁA

To ustawienie podwaja siłę w stosunku do normalnego, niezmodyfikowanego człowieka. Aktywowany zostanie mięśniowy egzoskielet nanoskafandra. Dzięki temu będziesz w stanie więcej dźwigać i rzucać większymi obiektami, skakać na większe odległości, zadawać poważniejsze obrażenia w walce wręcz, a także utrzymać pod kontrolą broń pomimo znacznego odrzutu. Wszystkie powyższe funkcje zużywają jednak energię skafandra.

PANCERZ

To ustawienie przekierowuje energię nanoskafandra do struktur obronnych, zwiększając poziom bezpieczeństwa zapewniany przez pancerz. Wszelkie trafienia pochłaniane są w pierwszej kolejności przez energię skafandra. Po jej wyczerpaniu użytkownik będzie mógł zostać normalnie zraniony. W celu zapewnienia maksymalnego bezpieczeństwa z trybu pancerza należy korzystać w awaryjnych sytuacjach, takich jak skoki z dużych wysokości czy ucieczka podczas nieoczekiwanego starcia.

MASKOWANIE

Nanoskafander generuje niezwykle skuteczną tarczę maskującą, która sprawia, że jego użytkownik staje się praktycznie niewidzialny. Niestety systemy maskowania zużywają znaczną ilość energii, a co za tym idzie można z nich korzystać tylko przez pewien czas. Utrzymanie skutecznego maskowania w ruchu wymaga dodatkowej energii, co jeszcze bardziej przyspiesza zużycie.

Uwaga: otwarcie ognia w trybie maskowania spowoduje wykorzystanie całości energii skafandra, przez co staniesz się natychmiast widoczny.

PRZEŁĄCZANIE TRYBÓW



Tryb można wybrać na kilka sposobów.

- Wciśnij klawisz **V** lub kliknij i przytrzymaj kółko myszy, aby otworzyć okno nanoskafandra, a następnie wybierz ustawienie, przesuwając myszkę.
- Wciśnij klawisz **4**, aby przełączać tryby skafandra bez konieczności otwierania jego menu.
- Gdy włączone są skróty skafandra (**OPCJE > USTAWIENIA KŁAWIATURY I MYSZY > SKRÓTY NANOSKAFANDRA**), można przełączać tryby, naciskając dwa razy następujące klawisze: sprint (lewy **SHIFT**) – tryb szybkości; ruch do tyłu (**S**) – tryb pancerza; walka wręcz (**T**) – tryb siły; kucanie (lewy **CTRL**) – tryb maskowania.

DODATKOWE FUNKCJE

Określone funkcje wsparcia są dostępne przez cały czas: nanoskafander jest wyposażony w akwalung, który włącza się automatycznie, gdy postać znajduje się pod wodą, umożliwiając przez pewien czas normalne oddychanie. Jest także wyposażony w tryb noktowizyjny (można go włączać i wyłączać za pomocą klawisza **I**). System ten ma niezależne zasilanie, które szybko ulega wyczerpaniu. Wskaźnik zasilania noktowizora pojawia się w prawym górnym rogu HUD-a, pokazując pozostały poziom dostępnej mocy i czas działania.

BROŃ I WYPOSAŻENIE

Aby uzyskać jak najlepszą skuteczność w walce, trzeba właściwie dobrać broń i amunicję. Możliwości bojowe można zwiększać, zdobywając w trakcie misji dodatkową broń (patrz lista poniżej). Uzbrojenie można także rozmontować na części i wykorzystać do modyfikacji innych broni.

- Dostępną broń można przełączać, obracając kółko myszy w górę i w dół, oraz za pomocą skrótów klawiszowych (patrz Uzbrojenie przy opisie Sterowania). Rodzaje granatów przełącza się za pomocą klawisza **H**.
- Z niektórych rodzajów broni korzystają wyłącznie żołnierze Koreańskiej Armii Ludowej. Aby je zdobyć, trzeba ich pokonać lub dokonać wypadu do bazy przeciwnika.
- W przypadku niektórych rodzajów broni istnieje możliwość używania dwóch sztuk na raz, co jest szczególnie przydatne, kiedy konieczna jest dodatkowa siła ognia. Po wyposażeniu się w dwie sztuki broni, możesz strzelać z nich wciskając prawy lub lewy przycisk myszki.

NOWY AY69



AY69 to mikro-pistolet maszynowy o bardzo dużej szybkostrzelności, który stanowi doskonałą broń podręczną. Wykorzystuje standardowe akcesoria dla pistoletów, a dzięki możliwości strzelania z dwóch na raz, jest szczególnie skuteczny w walce na małe odległości.

Pojemność magazynka: 40

NOWY FGL40

W podstawowej wersji to automatyczny granatnik armii koreańskiej wykorzystywany zarówno do wsparcia jak i obrony. Oprócz strzelania zarówno granatami odłamkowymi jak i pociskami EM, FGL40 w drugim trybie ognia może być także wykorzystywany jako zdalny detonator, który pozwala na ręczne wywołanie eksplozji.

Pojemność magazynka: 6



PISTOLET



To najbardziej zaawansowany pistolet dostępny w grze. Niewielka masa sprawia, że łatwo podwoić siłę ognia – wystarczy wziąć po pistolecie do każdej ręki.

Pojemność magazynka: 20

PISTOLET MASZYNOWY



Standardowy pistolet maszynowy, który na niewielką odległość zapewnia ogromną siłę ognia. Jego możliwości ulegają dalszemu zwiększeniu po zastosowaniu modyfikacji.

Pojemność magazynka: 50

STRZELBA

Na niewielkie odległości zapewnia ogromną siłę ognia, pomimo niewielkiej masy. Mechanizm przeładowania i zaawansowany system kontrolowania odrzutu sprawiają, że z broni tej można strzelać szybko i niezwykle celnie.

Pojemność: 8



SCAR

Ten hybrydowy karabinek szturmowy to najbardziej zaawansowana broń jednostek specjalnych na świecie. Jest lekki, lecz dysponuje potężną siłą ognia. Dostępna liczba modyfikacji sprawia, że jest to niezwykle wszechstronna broń.

Pojemność magazynka: 40



FY71

Standardowe wyposażenie żołnierzy KLA. Ten karabinek szturmowy łączy łatwość obsługi ze średnią siłą ognia i znacznymi możliwościami modyfikacji. Choć FY71 ustępuje karabinowi SCAR skutecznością, to jednak dostępność amunicji sprawia, że podczas dłuższych misji może się okazać niezwykle przydatny.

Pojemność magazynka: 30



KARABIN SNAJPERSKI



To niezwykle skuteczny karabin snajperski, na którym można zamontować różne celowniki. Pozwala prowadzić skuteczny ostrzał na znaczne odległości. Wyraźny odgłos pojedynczego wystrzału nie może zostać wytłumiony, dlatego niezwykle ważne jest zabezpieczenie pozycji strzelca oraz drogi ewakuacji.

Pojemność magazynka: 10

MINIGUN

To broń ciężka. Bez znacznego zwiększenia siły, jakie zapewnia nanoskafander, żaden człowiek nie byłby w stanie strzelać nią z ręki. Dysponuje zabójczą wprost szybkostrzelnością i doskonale nadaje się oczyszczania znacznych powierzchni. Aby uzyskać większą szybkość ruchu i ograniczyć odrzut, należy włączyć tryb siłowy nanoskafandra.

Pojemność magazynka: 500



KARABIN GAUSSA

Za pomocą specjalnego układu elektromagnesów rozpędza pociski do prędkości zbliżonej do prędkości światła. To najdoskonalsza broń, o jakiej może marzyć snajper. Z karabinu Gaussa można prowadzić ostrzał na ogromne odległości.

Pojemność magazynka: 5

WYRZUTNIA RAKIET

Ręczna wyrzutnia rakiet wyposażonych w nowoczesny system naprowadzania. Doskonale nadaje się do niszczenia czołgów, śmigłowców i wszelkich innych pojazdów, które staną Ci na drodze. Wielkość i masa wyrzutni utrudniają poruszanie się, a ponadto nie da się z niej korzystać z pozycji leżącej. Z tego powodu kluczowe znaczenie ma znalezienie bezpiecznej pozycji do oddania strzału. Wyrzutni nie można ładować – po wystrzeleniu wszystkich trzech pocisków należy ją wyrzucić i znaleźć nową.

Liczba pocisków: 3



MODYFIKACJE BRONI

Broń można zmodyfikować za pomocą szeregu dostępnych nasadek, dzięki którym poradzisz sobie z każdym napotkanym wrogiem. Twój pakiet zawiera podstawowe elementy, takie jak tłumiki i wymienne celowniki. Broń, którą można znaleźć podczas misji, zapewnia jednak większe możliwości, jeśli chodzi o wachlarz dostępnych nasadek. Rozpiętość dostępnych modyfikacji zależy od broni – np. do karabinu SCAR dostępnych jest wiele różnych nasadek.

- Aby wyświetlić to menu, wciśnij klawisz **C** lub wybierz ikonę broni z okna nanoskafandra. Aby je zamknąć, wciśnij ponownie klawisz **C**.



Aby przełączać przez nasadki dostępne dla każdego z miejsc, naciśnij klawisz odpowiadający danemu miejscu. Można także kliknąć nazwę nasadki, aby ją zamontować. Wszystkie nasadki są przeznaczone do karabinów, o ile nie zaznaczono inaczej.

Celownik przeziernikowy

Nadaje się do prowadzenia ognia na małe i średnie odległości – szczególnie podczas przemieszczania się, gdyż holograficzna czerwona kropka pozwala na namierzenie celu mimo ruchów broni.

Celownik szturmowy

Prosty celownik z ograniczonym powiększeniem – doskonały do karabinków szturmowych..

Celownik snajperski

Zaawansowany celownik optyczny: dwa ustawienia powiększenia i dalmierz.

Moduł latarki

Podwieszana latarka – podświetla cele, ale zdradza jednocześnie przeciwnikowi pozycję strzelca.

Celownik laserowy

Emituje promień lasera, ułatwiając namierzenie celu. Podobnie jak w przypadku latarki, zastosowanie tego modułu ułatwia przeciwnikowi wykrycie strzelca.

Nasadka – granatnik

Pozwala podwiesić granatnik pod karabinem szturmowym.

- Nasadka taktyczna** Zapewnia nieograniczony zapas amunicji taktycznej, która na 60 sekund osłabia trafionych przeciwników
- Tłumik** (Karabin lub pistolet) Maskuje odgłos i rozbrzysk, które towarzyszą wystrzałom. Do różnych pistoletów i karabinów dostępne są różne rodzaje tłumików.
- Podpowiedź:** Tłumiki sprawdzają się lepiej podczas walki na mały dystans, gdyż w znacznym stopniu ograniczają moc pocisku.
- Moduł lasera/latarki** (Tylko do pistoletów) Moduł łączony zawierający latarkę i celownik laserowy, zajmujący jedno z gniazd nasadek.

AMUNICJA

Amunicję zdobywa się w taki sam sposób jak broń: od pokonanych wrogów oraz z ich baz. Podnieś porzuconą broń, aby zabrać z niej amunicję. Różne rodzaje broni wymagają różnych rodzajów amunicji. Warto więc ją zbierać i być gotowym do zmiany uzbrojenia.

Podpowiedź: Amunicję zapalającą do FY71 można znaleźć w obozach KLA.

POZOSTAŁE UZBROJENIE

- Granaty odłamkowe** Rozpadają się na zabójcze odłamki – najlepiej nadają się do zwalczania piechoty.
- Granaty dymne** Zapewniają osłonę i pozwalają wyciągnąć przeciwnika z ukrycia.
- Granaty błyskowe** Oślepiający błysk na pewien czas dezorientuje żołnierzy przeciwnika.
- Ładunki wybuchowe** Standardowy, wielozadaniowy ładunek plastiku. Weź go w ręce, a następnie kliknij lewym przyciskiem myszy, aby podłożyć ładunek. Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby przełączyć się na detonator, po czym kliknij lewym przyciskiem myszy, aby odpalić ładunek.
- Granaty EM** Silna fala elektromagnetyczna generowana przez to urządzenie jest w stanie zakłócić działanie każdego systemu nanoskafandra. Może także wyłączyć na pewien czas mniejsze urządzenia elektroniczne, unieszkodliwiając w ten sposób sondy obcych. Sukcesywne salwy pozwalają też przeciążyć systemy lotu pojazdów zwiadowczych obcych.

Ostrzeżenie: Trzymaj się z daleko od eksplozji EM, ponieważ impuls może wyłączyć także Twój skafander.

Uwaga: aby rzucić granat, przytrzymaj, a następnie zwolnij klawisz **G**. Aby zmienić zasięg, zmodyfikuj kąt rzutu ruszając myszką w górę i w dół. Aby zwiększyć zasięg, włącz tryb siły. Aby przełączać pomiędzy różnymi typami granatów, wciśnij klawisz **H**.

POJAZDY

Pojazdy pełnią funkcje transportowe, zapewniają różny poziom ochrony i możliwości ofensywnych. Co za tym idzie, pojazd zapewnia Ci przewagę taktyczną. Jeżeli pojazd dysponuje wyświetlaczem przeziernikowym, wyświetlacz taktyczny nanoskafandra zostanie z nim zsynchronizowany.

- Aby skorzystać z pojazdu, podejdź do jego drzwi i wciśnij klawisz **F**.
- Pojazdem steruje się za pomocą klawiszy ruchu (**W, A, S, D**).
- Widok z pojazdu można zmienić za pomocą klawisza **F1**.

Gdy wejdiesz do pojazdu, na interfejsie pojawiają się trzy dodatkowe wskaźniki:

Wskaźnik pozycji białe kropki oznaczają wolne miejsca w pojeździe. Zajmowana przez Ciebie pozycja zaznaczona jest zieloną kropką. Pozycję w pojeździe można zmieniać, naciskając odpowiedni klawisz. Zwykle, **1** oznacza kierowcę, zaś **2** wskazuje na działonowego.

Prędkość prędkość pojazdu w milach na godzinę (lub węzłach w przypadku pojazdów nawodnych).

Uszkodzenia wyświetla informację o procentowym uszkodzeniu pojazdu.

NOWE POJAZDY



PODUSZKOWIEC

Poduszkowiec KAL to wszechstronny, acz łatwy do uszkodzenia pojazd, który może poruszać się zarówno na ziemi jak i na wodzie. Nie posiada na pokładzie uzbrojenia i jako taki lepiej nadaje się do szybkiego transportu niż do walki.



ROZPOZNAWCZY WÓZ PANCERNY

Dzięki pancerzowi mogącemu powstrzymać wybuch szrapnela i ostrzał o średnim natężeniu, RWP może przewozić żołnierzy na pole bitwy bez obaw, że zostaną po drodze ranni.

UZBROJENIE POJAZDU

Zajmij odpowiednie stanowisko, aby korzystać z dostępnej broni. Przesuwaj myszkę na wszystkie strony, aby wycelować, po czym naciśnij lewy przycisk myszy w celu oddania strzału z broni podstawowej (klikając prawym przyciskiem, strzela się z broni pomocniczej, o ile pojazd jest w nią wyposażony). Wiele rodzajów broni montowanej w pojazdach dysponuje nieograniczonym zapasem amunicji, ale prowadzenie ognia ciągłego może doprowadzić je do przegrzania. W takim wypadku trzeba poczekać, aż broń wystygnie – dopiero wtedy możliwe będzie kontynuowanie ostrzału.

Lekki pojazd taktyczny/lódź

Z karabinu maszynowego zamontowanego w takich pojazdach strzela się, klikając lewym przyciskiem myszy. Podczas gry na niskim i normalnym poziomie trudności można prowadzić ostrzał z pozycji kierowcy, ale w przypadku poziomów wysokiego i delta trzeba zajmować pozycję działonowego.

ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE

Postępy w grze są automatycznie zapisywane, gdy dotrzesz do punktu kontrolnego misji. Można także samodzielnie zapisać stan rozgrywki na jeden z dwóch sposobów:

- Aby wykonać szybki zapis, wciśnij **F5**. Masz do dyspozycji tylko jeden plik szybkiego zapisu. Co za tym idzie, każdy kolejny szybki zapis oznacza zastąpienie poprzedniego.
- Wciśnij klawisz **ESC**, aby otworzyć menu pauzy, wybierz **WCZYTAJ/ZAPISZ**, a następnie **ZAPISZ GRĘ**. Wybierz miejsce zapisu, wpisz nazwę pliku, a następnie kliknij przycisk **ZAPISZ**.
- Jeżeli Twoja postać zginie podczas wykonywania misji, automatycznie wczytany zostanie ostatni utworzony plik zapisu. Możesz także ręcznie wczytać ostatni zapisany stan, wciskając **F9**, lub też w dowolnej chwili wczytać ostatni szybki zapis wciskając odpowiedni klawisz (domyślnie **F8**).
- Jeśli chcesz wybrać plik do wczytania w trakcie gry, wciśnij klawisz **ESC**, aby wyświetlić menu pauzy, wybierz **WCZYTAJ/ZAPISZ** > **WCZYTAJ GRĘ**, a następnie wskaż plik. Można także z menu głównego wybrać opcję **WCZYTAJ/ZAPISZ** i wykonać powyższe instrukcje.

Uwaga: można wczytywać wyłącznie te pliki zapisu, które zostały stworzone w aktywnym profilu.

OPCJE

Wybierz z menu głównego lub menu pauzy OPCJE, a następnie zmień OPCJE GRY i OPCJE SYSTEMOWE lub OPCJE STEROWANIA/OPCJE KONTROLERA, aby zmienić ustawienia sterowania. Większość opcji nie wymaga objaśniania, pozostałe opisano poniżej.

USTAWIENIA GRY

Inercja broni

Przesuń pasek w lewo/prawo, aby zmniejszyć/zwiększyć ruchy broni po ekranie. Większe opóźnienie sprawia wrażenie większego realizmu.

USTAWIENIA MYSZKI I KLAWIATURY

Rozglądanie/Ruch >

Wygładzenie myszki

Zaznacz pole, aby włączyć wygładzanie ruchów myszy. Opcja ta wygładza rwane ruchy myszki, ale poruszanie się postaci może być w konsekwencji nieco opóźnione.

USTAWIENIA SYSTEMOWE

Obraz> Ustawienia optymalne

To najprostszy sposób, aby jak najlepiej wykorzystać w grze Crysis Warhead możliwości Twojego komputera: automatycznie wykryte zostaną odpowiednie ustawienia graficzne.

Uwaga: opcje graficzne można także zmienić samodzielnie – wybierz OPCJE SYSTEMOWE> ZAAWANSOWANE, a następnie zmień ustawienia za pomocą rozwijanych menu.

CRYSIS WARS

DO GRY NIEZBĘDNE JEST POŁĄCZENIE Z INTERNETEM, AUTORYZACJA DOSTĘPU DO USŁUG SIECIOWYCH ORAZ POTWIERDZENIE WARUNKÓW UMOWY UŻYTKOWNIKA. ABY UZYSKAĆ DOSTĘP DO FUNKCJI SIECIOWYCH GRY, MUSISZ ZAREJESTROWAĆ SIĘ NA GAMESPY. REGULAMIN SIECIOWY MOŻNA ZNALEŻĆ NA STRONIE WWW.GAMESPY.COM. ABY ZAREJESTROWAĆ SIĘ W SIECI, MUSISZ MIEĆ SKOŃCZONE 16 LAT.

EA MOŻE ZAPRZESTAĆ OBSŁUGI FUNKCJI SIECIOWYCH PO UPŁYNIĘCIU 30 DNI OD UMIESZCZENIA STOSOWNEGO OGŁOSZENIA NA STRONIE WWW.EA.PL.

Jeśli chcesz walczyć z innymi graczami w Internecie (patrz strona 26) lub w sieci lokalnej (patrz strona 26), upewnij się, że masz zainstalowaną grę Crysis Wars, gdyż jest to tytuł niezależny od gry Crysis Warhead. Załóż lub dołącz do gry typu Instant Action (patrz strona 25), wypróbuj bardziej strategiczny tryb Power Struggle (patrz strona 24) lub walcz z kolegami przeciwko innym znajomym w nowym trybie gry Crysis Wars - Team Instant Action.

Uwaga: wybierając SZYBKĄ POTYCZKĘ można błyskawicznie rozpocząć rozgrywkę sieciową. W ten sposób gracz zostanie skierowany do serwera gry Instant Action. Opcje szybkiej rozgrywki można zmieniać z menu głównego lub menu pauzy, wybierając OPCJE> OPCJE GRY> OPCJE SZYBKIEJ POTYCZKI.

ELEMENTY TE SĄ DOSTĘPNE WYŁĄCZNIE W TRYBIE DLA WIELU GRACZY

Określone rodzaje broni i wyposażenia dostępne są wyłącznie w trybach rozgrywki dla wielu graczy – zaawansowana technologia obcych i ludzi pozwoli Ci uzyskać przewagę nad wrogiem.

Uwaga: nasadka taktyczna i amunicja zapalająca dla FY71 nie są już dostępne w trybie wieloosobowym.

Wyrzutnia taktyczna najpotężniejsza broń w arsenale ludzi – wystrzeliwuje miniaturową głowicę nuklearną, która sieje ogromne spustoszenie na ograniczonym obszarze. Jest konieczna w meczach Power Struggle do zniszczenia wrogiego sztabu i zwycięstwa w grze.

Akcelerator cząstek (MOAK) Zmienia wilgoć pochłanianą z powietrza w lodowe sople, które są następnie wystrzeliwane z ogromną prędkością i przebijają niemal każdy cel.

Modyfikacja pochłaniacza cząstek (MOPO) Udoskonala MOAK, dzięki czemu broń wystrzeliwuje lodową kulę, która zamraża wszystko, w co tylko trafi.

Elektroniczny wytrych Aby skorzystać z pojazdu wroga, trzeba najpierw otworzyć zamek. Za pomocą takiego wytrycha można ukraść pusty pojazd.

Przenośny radar Przez krótki czas ujawnia wszystkim członkom Twojego zespołu położenie jednostek wroga znajdujących się w niewielkim promieniu.

Palnik acetylenowy Naprawia uszkodzone pojazdy – aby z niego skorzystać, trzeba opuścić pojazd.

Oprócz tego, na niektórych pojazdach w rozgrywkach wieloosobowych dostępne są dodatkowe rodzaje uzbrojenia.

POWER STRUGGLE

Unikalny tryb Power Struggle łączy konieczność podejmowania decyzji strategicznych z zaciętą wymianą ognia. Zaciągnij się do armii amerykańskiej lub koreańskiej i ruszaj do bitwy, aby zniszczyć sztab wroga.

- Zniszczenie sztabu wroga oznacza pewne zwycięstwo. Dodatkowo można określić limit zabitych. Zwycięży zespół, który jako pierwszy zabije daną liczbę przeciwników. Można także określić limit czasu, po którego upływie zwycięzcą zostanie zespół z większą ilością energii obcych.

Zdobądź fabrykę prototypów, a następnie przejmij kontrolę nad miejscami katastrof statków obcych, aby doprowadzić do niej zasilanie i rozpocząć produkcję broni. Przejmuj kontrolę nad fabrykami pojazdów, fabrykami wojennymi i fabrykami pojazdów powietrznych, aby uzyskać wsparcie w walce. Z kolei bunkry pozwalają zająć dobre pozycje obronne. Można w nich dodatkowo kupować amunicję oraz uzbrojenie.

- Zabijając wrogów i zdobywając punkty kontrolne, będziesz gromadzić punkty reputacji, które można następnie wydać na lepszy sprzęt w strefach zakupów.

Podpowiedź: Tylko dwa rodzaje broni są dostatecznie potężne, aby zniszczyć sztab przeciwnika: czołg taktyczny oraz wyrzutnia taktyczna. Oprócz tego, na każdym poziomie będzie dostępna tylko jedna broń.

W trybie Power Struggle wprowadzono zmodyfikowany interfejs, który wyświetla więcej informacji na raz, umożliwiając skuteczniejsze działania bojowe.



INSTANT ACTION

Wkrocz prosto do akcji z siłami amerykańskimi w klasycznym starciu o dominację, w którym uczestniczyć może maksymalnie 32 graczy. W rozgrywce Instant Action nie ma oczekiwaniami na odrodzenie i liczy się tylko sprawność bojowa.

NOWY

TEAM INSTANT ACTION

Nowy tryb Team Instant Action łączy strategiczne elementy trybu Power Struggle z szybką rozgrywką Instant Action, pozwalając nawet 32 graczom wziąć udział w epickiej bitwie o najlepszy wynik. Dołącz do zespołu USA lub Korei Północnej i sięgnij po zwycięstwo zdobywając największą liczbę punktów w ograniczonym czasie lub też osiągając limit punktów. W przypadku remisu dojdzie do trzyminutowej dogrywki.

W trybie Team Instant Action dostępne są wszystkie mapy z trybu Instant Action. Oprócz tego, na sześciu z siedmiu nowych map - Battleground, Treehouse, Coast, Peak, Graveyard oraz Stranded - także można grać w obu trybach. Nowa mapa Tarmac dostępna jest jedynie w trybie Power Struggle

PUNKTACJA

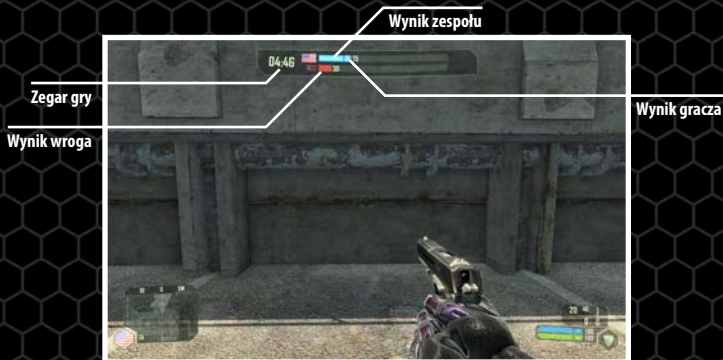
Podczas każdej bitwy śledzone są wyniki: punktacja gracza oraz punktacja zespołu. Wynik zespołu zwiększa się jedynie (o trzy punkty) w przypadku zabicia przeciwnika. Wynik gracza może się zwiększyć lub zmniejszyć, w zależności od tego, kto został zabity. Poniżej znajduje się szczegółowe omówienie punktacji.

Gracz zabija wroga +3 pkt. dla zespołu, +3 pkt. dla gracza

Gracz zabija kolegę +0 pkt. dla zespołu, -3 pkt. dla gracza

Gracz zabija siebie +0 pkt. dla zespołu, -1 pkt. dla gracza

Gracz zostaje zabity +0 pkt. dla zespołu, -1 pkt. dla gracza



Wskazówka: Ręcznie zmień zespoły podczas bitwy wciskając **M**, a następnie wybierając opcję ZMIEN ZESPOŁ pod mini-mapą.

GRA W INTERNECIE

Wybierz w menu GRĘ W INTERNECIE, aby dołączyć do rozgrywki sieciowej i zmagać się z graczami z całego świata. Po stworzeniu konta (patrz Tworzenie konta na stronie 26) wykonuj polecenia opisane w rozdziale poświęconemu ekranowi poczekalni (strona 26), aby dołączyć do rozgrywki internetowej lub stworzyć własną.

Uwaga: przy pierwszym rozpoczęciu rozgrywki sieciowej, pojawi się prośba o wpisanie kodu znajdującego się na tylnej okładce instrukcji do gry. Nie odnosi się to do rozgrywek w sieci LAN.

TWORZENIE KONTA

Zanim będzie można grać w sieci, konieczne jest stworzenie unikalnej nazwy konta – jednocześnie stworzone zostanie konto GameSpy. Na ekranie logowania konta wybierz opcję NOWE KONTO, podaj wymagane informacje i kliknij opcję STWÓRZ.

- Jeżeli posiadasz już konto GameSpy, podaj nazwę użytkownika i hasło. Jeżeli nie pamiętasz hasła, kliknij opcję NIE PAMIĘTAM HASŁA i wykonuj polecenia wyświetlane na ekranie, aby otrzymać nowe.

ROZGRYWKA W SIECI LOKALNEJ

Rzuć innym wyzwanie do gry wieloosobowej w sieci lokalnej. Aby dołączyć do istniejącej rozgrywki sieciowej lub stworzyć nową, zastosuj się do poleceń opisanych w rozdziale Ekran poczekalni (patrz strona 26).

EKRAN POCZEKALNI

Lista zawiera informacje o dostępnych serwerach, zgodnie z nagłówkami. Poszczególne kolumny wskazują (od lewej do prawej): serwery zablokowane, rankingowe, znajdujące się Twojej liście ulubionych oraz takie, na których działa Punkbuster. Podświetl serwer, aby wyświetlić po prawej stronie szczegółowe informacje na jego temat. Aby ograniczyć liczbę serwerów, skorzystaj z FILTRÓW. W przypadku rozgrywek internetowych można skorzystać z zakładki, by wyświetlić WSZYSTKIE SERWERY, ULUBIONE SERWERY (dodane do listy po kliknięciu opcji DODAJ SERWER DO ULUBIONYCH) oraz OSTATNIO GRANE.

- W przypadku rozgrywek internetowych można wybrać zakładkę CZATU, aby wyświetlić lub dołączyć do czatu w poczekalni.

Aby dołączyć do istniejącej rozgrywki, podświetl wybraną pozycję na liście, a następnie kliknij opcję DOŁĄCZ DO SERWERA. Można także skorzystać z opcji PODŁĄCZ DO IP, a następnie wpisać adres IP, numer portu i hasło.

Aby stworzyć nową rozgrywkę, wybierz opcję STWÓRZ GRĘ, a następnie określ jej parametry.

- Kolejność map można określić, wybierając z rozwijanego menu INSTANT ACTION, TEAM INSTANT ACTION lub POWER STRUGGLE, podświetlając nazwę mapy i klikając opcję DODAJ DO LISTY MAP. Podświetl mapę na liście, aby wyświetlić i zmienić jej ustawienia w oknie u dołu.

Gdy określiś już pozostałe ustawienia, kliknij opcję ROZPOCZNIJ GRĘ.

PROBLEMY Z WYDAJNOŚCIĄ PODCZAS GRY W INTERNECIE

Aby uniknąć braku płynności podczas gry w Internecie, wyłącz przed uruchomieniem gry wszelkie komunikatory oraz aplikacje do współużytkowania plików i strumieniowania audio. Tego typu aplikacje mogą zmonopolizować zasoby pasma połączenia, powodując opóźnienia lub inne niepożądane efekty w grze.

Crysis Wars wykorzystuje następujące porty TCP i UDP do rozgrywki w Internecie:

KLIENT

| Typ | Połączenie lokalne | Zdalny |
|-----|--------------------|-----------------------|
| UDP | Dowolnie | gra*(docelowy serwer) |
| TCP | Dowolnie | 28910 |
| TCP | Dowolnie | 29901 |
| TCP | Dowolnie | 29900 |
| TCP | Dowolnie | 6667 |

SERWER

| Typ | Połączenie lokalne | Zdalne |
|-----|--------------------|----------------|
| UDP | Dowolne | 27900 |
| UDP | Gra | 27901 |
| UDP | Gra | gra*(inna gra) |
| UDP | Gra | 27900 |
| UDP | Gra | Dowolne |
| UDP | Gra | 29910 |
| TCP | Dowolne | 443 |
| TCP | Dowolne | 80 |

Domyślna wartość dla pozycji „Gra” to 64100 (może zostać zmieniona) W przypadku przychodzącej transmisji UDP, otwarty musi być jedynie port „Gra”.

Sprawdź dokumentację swojego routera albo zapory, aby uzyskać informacje, jak zezwolić na przesył danych za pomocą tych portów. Jeśli chcesz grać w biurowej sieci internetowej, skontaktuj się ze swoim administratorem sieci.

PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI

PROBLEMY PODCZAS GRY

- Upewnij się, że Twój komputer spełnia minimalne wymagania systemowe gry, oraz że posiadasz zainstalowane najnowsze sterowniki karty graficznej i karty dźwiękowej: Jeśli posiadasz kartę graficzną NVIDIA, odwiedź www.nvidia.pl, aby pobrać sterowniki. Jeśli posiadasz kartę graficzną ATI, odwiedź www.ati.amd.com, aby pobrać sterowniki.
- Jeśli korzystasz z wersji płytowej gry, spróbuj zainstalować moduł DirectX z płyty. Zazwyczaj można go znaleźć w folderze DirectX w głównym katalogu. Jeśli posiadasz dostęp do Internetu, możesz odwiedzić stronę www.microsoft.com, aby pobrać najnowszą wersję modułu DirectX.

OGÓLNE WSKAZÓWKI PRZY ROZWIĄZYWANIU PROBLEMÓW

- Jeśli korzystasz z wersji płytowej niniejszej gry i ekran autoodtwarzania nie pojawia się samoczynnie po włożeniu płyty do napędu, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu w oknie „Mój komputer” i wybierz autoodtwarzanie.
- Jeśli gra działa powoli, spróbuj zmienić niektóre ustawienia dźwięku i grafiki w menu opcji gry. Zmniejszenie rozdzielczości ekranu umożliwia zwykle zwiększenie wydajności gry.
- W celu uzyskania optymalnej wydajności możesz wyłączyć inne aplikacje działające w tle bądź program antywirusowy w systemie Windows.

CENTRUM POMOCY

W razie kłopotów z niniejszą grą skontaktuj się z Centrum Pomocy EA.

Ponadto, plik pomocy EA zawiera rozwiązania najczęstszych problemów i odpowiedzi na pytania dotyczące prawidłowego używania tego produktu.

Aby otworzyć plik pomocy EA (gdy gra jest już zainstalowana):

Użytkownicy systemu Windows Vista powinni wejść do menu **Start > Gry**, kliknąć ikonę gry prawym przyciskiem i wybrać odpowiedni odnośnik z menu rozwijanego.

Użytkownicy wcześniejszych wersji systemu Windows powinni kliknąć odnośnik Pomoc techniczna w katalogu gry, który znajduje się w menu **Start > Programy** (lub **Wszystkie programy**).

Aby otworzyć plik pomocy EA (gdy gra nie jest jeszcze zainstalowana):

1. Włóż płytę z grą do napędu DVD-ROM.
2. Kliknij dwukrotnie ikonę „Mój komputer” na pulpicie. (W przypadku systemu Windows XP, konieczne może być kliknięcie przycisku **Start**, a następnie ikony „Mój komputer”).
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy napęd DVD-ROM, w którym znajduje się płyta z grą, a następnie wybierz opcję „Otwórz”.
4. Otwórz plik **Support > European Help Files> Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Jeśli pomimo informacji zawartych w pliku EA Help wciąż napotykasz problemy, skontaktuj się z Centrum Pomocy EA.

CENTRUM POMOCY EA W INTERNECIE

Jeśli masz dostęp do Internetu, odwiedź stronę Centrum Pomocy EA pod adresem:
<http://eapo-new.custhelp.com>

Znajdziesz tu wiele informacji na temat DirectX, kontrolerów gry, modemów i sieci, a także informacje o zwykłej konserwacji systemu oraz wydajności. Nasza strona zawiera aktualne informacje dotyczące najczęściej występujących problemów, pomoc związaną z daną grą oraz odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania (FAQ). Z tych samych informacji korzystają nasi technicy podczas rozwiązywania problemów z działaniem gry. Aktualizujemy naszą stronę pomocy codziennie, jeśli zatem szukasz szybkiego rozwiązania, zajrzyj najpierw tam.

KONTAKT Z CENTRUM POMOCY

Jeśli mimo to wciąż potrzebujesz pomocy, skontaktuj się z naszym zespołem telefonicznie (od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00 – 17:00).

Telefon: +48 22 852 27 30

Uwaga: Centrum Pomocy nie oferuje informacji dotyczących kodów, sposobu przejścia danej gry, itp.

Fax: +48 22 843 62 69

Koszt połączenia naliczany jest zgodnie z obowiązującym cennikiem operatora telefonicznego.

Aby pomóc nam lepiej zdiagnozować dany problem, przed skontaktowaniem się z nami wygeneruj raport diagnostyczny DirectX Twojego komputera:

Kliknij **Start > Uruchom...** i wpisz dxdiag. Kliknij OK, następnie, gdy raport będzie już gotowy, kliknij **ZAPISZ WSZYSTKIE INFORMACJE...** i zapisz raport na pulpicie Windows.

GWARANCJA

Uwaga: Poniższe gwarancje mają zastosowanie jedynie do produktów w sprzedaży detalicznej. Nie odnoszą się do produktów sprzedawanych w sieci, za pośrednictwem EA Store lub firm trzecich.

OGRANICZONA GWARANCJA

Electronic Arts gwarantuje nabywcy oprogramowania, że nośnik, na którym oprogramowanie zostało zapisane, będzie wolny od wad mechanicznych i wykonania w okresie 12 miesięcy od daty zakupu. Przez ten czas uszkodzone nośniki będą wymieniane, pod warunkiem odesłania oryginalnego nośnika wraz z dowodem zakupu, opisem uszkodzenia i adresem zwrotnym do Electronic Arts Polska, ul. Ilżecka 26, 02-135, Warszawa. Gwarancja jest dodatkiem i w żaden sposób nie ogranicza praw ustawowych. Gwarancja nie obejmuje samego oprogramowania, które jest dostarczane bez gwarancji, jak i nośnika, jeśli był używany niewłaściwie, został uszkodzony, bądź był nadmiernie eksploatowany.

Electronic Arts nie obejmuje gwarancją produktów zakupionych z drugiej ręki (gdy konsument nie jest pierwszym użytkownikiem produktu).

© 2008 Crytek GmbH. Crytek, Crysis, Crysis Wars, Crysis Warhead oraz CryENGINE są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Crytek GmbH w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Electronic Arts, EA oraz logo EA są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. NVIDIA, logo NVIDIA oraz slogan The Way It's Meant To Be Played są znakami towarowymi i/lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy NVIDIA Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. CRIWARE oraz logo CRI Middleware są © 2001, 2007 CRI Middleware Co., LTD. Wszystkie prawa zastrzeżone. Produkt ten zawiera technologie programowe licencjonowane od firmy GameSpy Industries, Inc. © 1999-2008 GameSpy Industries, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. System udźwiękowienia i muzyki autorstwa firmy Firelight Technologies Pty. Ltd. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

The logo for CryENGINE 2, featuring the word "CRYENGINE" in a stylized, blocky font with a small diamond-shaped icon above the "Y", followed by a large "2".