

# SHIFT 2 UNLEASHED



# 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.

## SPIS TREŚCI

INSTALACJA GRY .....	2
URUCHAMIANIE GRY .....	3
STEROWANIE (KONFIGURACJA DOMYŚLNA) .....	3
PRZYGOTOWANIE GRY .....	4
Z FOTEŁA KIEROWCY .....	4
PROFIL KIEROWCY .....	6
GARAŻ I DILER .....	6
NEED FOR SPEED VIP .....	7

AUTOLOG .....	7
SZYBKIE ZAWODY .....	8
KARIERA .....	8
SAMOCODY .....	9
KONKURENCJE .....	11
TRYB WIELOOSOBOWY .....	12
PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI .....	14
CENTRUM POMOCY .....	15
GWARANCJA .....	17

## INSTALACJA GRY

**UWAGA:** Informacje na temat wymagań systemowych można znaleźć w witrynie [www.ea.pl](http://www.ea.pl).

### Instalacja (wersja płytowa):

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

Jeśli menu automatycznego uruchamiania nie zostanie wyświetlone, należy uruchomić plik instalacyjny ręcznie. W systemach Windows® 7, Windows® XP oraz Windows Vista® należy kliknąć menu **Start**, wybrać opcję **Uruchom**, wpisać w wyświetlonym oknie **D:\AutoRun.exe** i kliknąć przycisk OK. Literę D: należy zastąpić literą przypisaną do napędu CD/DVD-ROM.

Po zainstalowaniu gry można ją uruchomić z menu automatycznego uruchamiania płyty lub z folderu umieszczonego w menu **Start**.

### Instalacja (gry zakupione przez EA Store)

**UWAGA:** Jeśli chcesz uzyskać więcej informacji na temat zakupu wersji cyfrowej gry EA, odwiedź stronę: [www.eastore.pl](http://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 (gry 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 i Windows 7 należy wybrać menu **Start > Gry**, a w starszych wersjach Windows menu **Start > Programs** (lub **Wszystkie programy**). (Użytkownicy EA Store muszą uruchomić program EA Download Manager).

**UWAGA:** W klasycznym menu Start systemu Windows Vista gry znajdują się w menu **Start > Programy > Gry > Eksplorator gier**.

## STEROWANIE (KONFIGURACJA DOMYŚLNA)

Wyższy bieg	Insert
Gaz	Strzałka w górę
Niższy bieg	Delete
Hamulec/wsteczny	Strzałka w dół
Skręt w lewo	Strzałka w lewo
Skręt w prawo	Strzałka w prawo
Zresetuj samochód	Enter
Menu pauzy	Esc
Spojrzenie do tyłu	B
Nitro	Spacja
Zmiana widoku	F
Hamulec ręczny	Prawy Shift
Wł./Wyl. imiona przeciwników w sieci (tylko podczas rozgrywek sieciowych)	Z
Wł./Wyl. tryby wyświetlacza i telemetrię	C

[WWW.NEEDFORSPEED.COM](http://WWW.NEEDFORSPEED.COM)

## PRZYGOTOWANIE GRY

### ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE PROFILU

Stwórz profil kierowcy, aby zapisywać postępy w grze. Postępy w grze są zapisywane automatycznie po zakończeniu każdego zawodów.

Po uruchomieniu gry, automatycznie wczytany zostanie profil kierowcy.

### OPCJE

- Gra** Zmieniaj ustawienia kontrolera, poziom trudności przeciwników i dostosuj ustawienia modelu prowadzenia/pomocy kierowcy.
- Dźwięk/Grafika** Dostosuj ustawienia muzyki i dźwięków w grze lub kalibruj ekran.
- Online** Zaloguj lub wyloguj się z Autologu oraz przejrzyj Regulamin.

## Z FOTEŁA KIEROWCY

### EKRAN GRY



## NOWOŚĆ KAMERA W HEŁMIE

Teraz, dzięki kamerze umieszczonej w hełmie, możesz oglądać grę oczami kierowcy. Zbliżając się do zakrętu, głowa kierowcy obróci się i przechyli. Kamera w hełmie zapewnia realistyczne wrażenia i stanowi doskonałe narzędzie do nauki dla nowych kierowców.

## NOWOŚĆ JAZDA W NOCY

Po raz pierwszy będzie można doświadczyć wyścigów w nocy tak, jak widzą je prawdziwi kierowcy! Przygotuj się, aby wyruszyć w głębokie ciemności rozjaśnione tylko światłem reflektorów Twojego samochodu.

## OPTYMALNY TOR JAZDY

W przypadku każdej trasy istnieje optymalny tor jazdy, który pozwala jechać z maksymalną prędkością. To zielona linia wyświetlana na nawierzchni. Trzymaj się jej, aby dominować w wyścigach. Linia zmienia kolor w zależności od sytuacji – złoty wskazuje, że należy odjąć nieco gazu; czerwony oznacza konieczność hamowania.

Możesz wyłączyć wyświetlanie toru jazdy za pomocą menu gry w opcjach.

## NOWOŚĆ ELITARNY MODEL PROWADZENIA

Dzięki nowemu, elitarnemu modelowi prowadzenia, będziesz mógł prowadzić samochód z niezwykłą precyzją i maksymalnie wykorzystać możliwości, jakie oferuje gra. W tym przypadku zalecamy korzystanie z ręcznej skrzyni biegów!

## NOWOŚĆ TUNING

Możliwości tuningu samochodów zostały znacząco rozbudowane. Dodatkowo można teraz zapisywać ustawienia dla indywidualnych lub grup lokacji. Chcesz na bieżąco sprawdzać swoje ustawienia? Skorzystaj z nowego trybu tuningu na żywo, aby wprowadzać zmiany podczas jazdy po torze i wycisnąć ze swojego samochodu najlepsze osiągi.



## PROFIL KIEROWCY

Od Twojego profilu kierowcy zależą wyzwania, z jakimi przyjdzie Ci się zmierzyć, oraz okazje, jakie przed Tobą staną. Każdy nowy kierowca zaczyna od sesji kwalifikacyjnej, po której Vaughn Gittin Jr. proponuje domyślne ustawienia gry, dobrane na podstawie Twoich wyników. W dalszej części kariery możesz rozwijać profil kierowcy wedle własnego uznania.

Możesz także przeglądać profile kierowców w sieci, aby sprawdzić, z kim przyjdzie Ci się zmierzyć.

## POZIOM KIEROWCY I PUNKTY XP

Podczas rozwijania własnego stylu będziesz także zdobywać nagrody i awansować na kolejne poziomy kierowcy. Za każdy poprawnie wykonany manewr otrzymasz punkty XP. Gdy zdobędziesz ich odpowiednio dużo, awansujesz na kolejny poziom kierowcy, odblokujesz nowe części, trudniejsze wyzwania, większe nagrody pieniężne i coraz lepsze samochody. Im więcej będziesz grać, tym więcej zdobędziesz XP i otrzymasz dostęp do większej liczby zawodów.

## LICZNIK PUNKTÓW XP

Punkty XP są przyznawane za zmagania z torem, przeciwnikami i przyjaciółmi. Od nich uzależnione są nagrody oraz nowe, potencjalne możliwości. Punkty doświadczenia są przyznawane za działania podejmowane na trasie (takie jak, np. jazda optymalnym torem czy drafting), dominację w wyścigu (pozycję na mecie, mistrzowskie opanowanie toru, ukończone cele zawodów). Punkty XP są także przyznawane za poprawianie rekordów przyjaciół za pośrednictwem Autologu, zarówno w trybie dla jednego gracza jak i sieciowym.

## GARAŻ I DILER

Nie możesz ścigać się bez samochodu, a bez odpowiednich części nie będziesz w stanie dominować. Odwiedzaj dilerów, aby kupować nowe samochody, a potem ulepszaj je do woli, w granicach możliwości budżetowych. Stwórz kolekcję samochodów lub wybierz kilka konkretnych samochodów i skup się na tuningu. Wybór należy do Ciebie.

## GOTÓWKA

Musisz zdobywać gotówkę na samochody i części. Za ukończenie wyścigu otrzymasz nieco pieniędzy; większe nagrody są przyznawane za zajęcie jednego z pierwszych trzech miejsc. Dzięki nim zdołasz szybciej kupić najlepsze ulepszenia.

## NEED FOR SPEED VIP

Na wiernych fanów serii *Need for Speed™*, którzy grali w *Need for Speed™ Shift*, *Need for Speed™ Underground*, *Need for Speed™ World* lub *Need for Speed™ Hot Pursuit*, czeka niespodzianka dostępna po pierwszym uruchomieniu gry *Shift 2 Unleashed™*. Gra poszuka istniejących danych i jeżeli zostaną odnalezione, nagrodi Cię specjalnymi premiami. Można także samodzielnie sprawdzić obecność wcześniejszych pozycji, wybierając z menu Dodatków opcję NEED FOR SPEED VIP.

## AUTOLOG

Autolog to nowa funkcja, dzięki której będziesz mieć łatwy dostęp do wszystkich najważniejszych informacji. Autolog rekomenduje zawody i miejsca do gry, a poza tym służy jako tablica wyników, pozwala śledzić, co robią przyjaciele, i pełni funkcję usługi informacyjnej.

- Rekomendacje** Autolog wykorzystuje informacje o ulubionym producencie, modelu samochodu, rodzaju zawodów oraz innych aspektach profilu i na ich podstawie przygotowuje dla Ciebie rekomendacje odnośnie zawodów, w których powinienś spróbować swoich sił. Dodatkowo Ty i Twój przyjaciele możecie sobie nawzajem rekomendować zawody.
- Ściana** Sprawdź postępy swoich przyjaciół, udostępnione zdjęcia i zdobyte przez nich osiągnięcia!
- Rekordy** Porównuj swoje rekordy z wynikami przyjaciół, innych graczy w swoim regionie, a także z kierowcami z całego świata.
- Przyjaciele** Przeglądaj listę znajomych, przeszukuj ich galerie, porównuj profile i sprawdź swoją pozycję w Lidze Przyjaciół.
- Profil** Sprawdź jaki jest Twój aktualny poziom kierowcy, przeglądaj odznaki lub zapoznaj się ze statystykami i najbliższymi nagrodami.
- Galeria** Udostępniaj oraz przeglądaj wykonane zdjęcia i nagrane powtórki.
- Więści** Bądź na bieżąco z informacjami społeczności Need for Speed, otrzymuj informacje z witryny needforspeed.com, ze światka fanów motoryzacji na witrynie speedhunters.com oraz powiadomienia o cotygodniowych wyzwaniach zespołu społeczności NFS.
- Ustawienia** Wybierz, które powiadomienia i subskrypcje informacji mają być wyświetlane w Autologu.

## SZYBKIE ZAWODY

Wybierz zawody, samochód, lokację i ruszaj na trasę. Awansując w trybie Kariery, odblokujesz dodatkowe samochody do wykorzystania w szybkich zawodach. Pieniądze i punkty XP zdobyte podczas szybkich zawodów są także dostępne w trybie Kariery.

**UCZ SIĘ SZYBKO:** Drobne przepychanki nie zniszczą samochodu, ale w przypadku poważniejszego zderzenia możesz spaść na ostatnie miejsce.

## KARIERA

Zdobywaj reputację na najtrudniejszych torach świata. Rozwijaj i ulepszaj swoją kolekcję samochodów. Spraw, aby Twoje nazwisko zostało zapisane na kartach historii wyścigów.

## MAPA KARIERY

Wyścigi wybiera się z mapy w karierze. Zgłoś się do rywalizacji, aby zobaczyć dostępne konkurencje. Wybierz zawody i ruszaj do akcji.

Nowe zawody, wyzwania i zaproszenia będą odblokowywane w miarę rozwoju Twojej kariery. Za pokonywanie Rywali będziesz otrzymywać samochody, pieniądze i odznaki.

## ODZNAKI

Odnaki są przyznawane za mistrzowskie opanowanie torów, pokonywanie Rywali i inne działania w grze. Na stronie swojego profilu w Autologu można sprawdzić liczbę zdobytych odznak lub porównać z odznakami zdobytymi przez przyjaciół w lidze.

## RYWALE

Rywale są najlepszymi zawodnikami w swoich dyscyplinach. Gdy zrobisz na nich odpowiednie dobre wrażenie, zajmując podczas wyścigów miejsca na podium, będziesz miał szansę się z nimi zmierzyć i wygrać nie tylko ich samochody, ale także mnóstwo gotówki.

## ZAWODY SPECJALNE

Gdy osiągniesz odpowiednio wysoki poziom kierowcy, zaczną się pojawiać nowe możliwości: wyzwania najlepszego okrążenia, eliminatory i zawody dostępne za zaproszeniem, podczas których będziesz mógł wypróbować i wygrać nowe samochody.

## MISTRZOSTWA ŚWIATA FIA GT1

To jest to: bezlitosny maraton po całym globie, a na koniec wyścig o tytuł mistrzowski. Jeśli uda Ci się wziąć udział w Mistrzostwach Świata, będziesz mistrzem rywalizującym z innymi mistrzami. Nie ma tu wiele miejsca na błędy. Jeżeli zdołasz zwyciężyć, znajdziesz się na samym szczycie i być może wygrasz nowiutki samochód. To jednak bardzo duże „jeżeli”. Walcz o coraz wyższe pozycje i pokaż wszystkim, że jesteś lepszy.

## SAMOCODY

### TWÓJ GARAŻ

Tutaj znajdują się Twoje pojazdy, gdy nie pożerają kolejnych kilometrów asfaltu. Jeśli chcesz popracować nad któryś z nich, wybierz z głównego menu opcję GARAŻ.

### Kupowanie samochodów

Jeżeli masz gotówkę, możesz kupić dowolny z odblokowanych samochodów. Wybierz z głównego menu opcję DILER.

### Sprzedawanie samochodów

Sprzedając samochód, który nie nadaje się do już rywalizacji, zasilisz swój budżet. W garażu wybierz opcję MOJE SAMOCODY, następnie zaznacz samochód, którego chcesz się pozbyć, otwórz menu i wybierz SPRZEDAŻ.

UWAGA: Nie możesz sprzedawać samochodów otrzymanych w nagrodę. Musisz posiadać więcej niż jeden zakupiony samochód, aby móc dokonać sprzedaży.

### EFEKTY WIZUALNE

Przejdź do menu Wyglądu, aby przemałować samochód, dodać naklejki i wybrać felgi z lekkich stopów.

### ULEPSZENIA

W samochodzie możesz wymienić bardzo wiele rzeczy, aby poprawić osiągi lub dostosować je do własnych potrzeb – o ile tylko dysponujesz odpowiednim zapasem gotówki.

## Części

Popraw osiągi, montując nowy, wyczynowy silnik, układ przeniesienia napędu i turbosprężarkę. Popraw charakterystykę prowadzenia dzięki lepszym oponom, hamulcom i elementom zawieszenia.

## Nitro

Zbiornik nitro możesz kupić w menu ulepszeń. Następnie wystarczy przytrzymać Spację, aby korzystać z dodatkowej mocy, tak długo jak zechcesz... lub aż do opróżnienia zbiornika.

## Konwersja fabryczna

Pakiety fabryczne nie należą do tanich, ale dzięki nim wyciśniesz ze swojego samochodu wszystko, co tylko się da. W miarę ulepszenia samochodu każda kolejna część będzie uzupełniać pasek konwersji fabrycznej. Gdy dojdzie on do 75%, będziesz mógł nabyć konwersję fabryczną i zmienić swój samochód w najlepszy możliwy samochód wyścigowy.

## TUNING ZAAWANSOWANY

Możesz zmieniać wszystko, począwszy od ciśnienia w oponach, aż po ustawienia amortyzatorów i przeniesienia napędu. Kupując określone ulepszenia, uzyskasz dostęp do kolejnych opcji tuningu, które mają ogromny wpływ na osiągi. Możesz nawet zapisywać konfiguracje przygotowane dla konkretnych torów, aby w razie potrzeby łatwo uzyskać do nich dostęp.

## Szybki tuning

Spieszysz się? Szybko zmień ustawienia układu kierowniczego, przełożeń, równowagi i siły docisku.

## ZAWODY

Wszystkie zawody różnią się pomiędzy sobą, począwszy od pozycji startowych, poprzez liczbę przeciwników, aż po porę dnia, kiedy są rozgrywane. W niektórych przypadkach obowiązują ograniczenia samochodów, ale dla utalentowanego kierowcy nie powinno to stanowić najmniejszego problemu, prawda?

### Drift

Dopracuj swoją technikę na oznakowanym torze. Punkty są przyznawane za poślizgi kontrolowane wykonywane przy jak największej prędkości. Zwycięzcą zostanie kierowca, który zdobędzie najwięcej punktów.

### Pojedynek kierowców

Prześcignij lub wyrzuć z trasy jednego z najlepszych kierowców podczas bitwy złożonej z trzech starć.

### Eliminator

Nie zostawaj w tyle, bo odpadniesz. Wyścig na dystansie kilku okrążeń, podczas którego na każdym z nich odpada ostatni kierowca. Istnieje także wersja uzależniona od czasu, podczas której ostatni kierowca odpada z wyścigu co 30 sekund.

### Wyścigi wytrzymałościowe

Nie odpadnij podczas godzinnych wyścigów, które sprawdzą Twoje umiejętności prowadzenia i wytrzymałość.

### Zawody zaproszeniowe

Zabierz wypożyczony samochód na tor, aby przekonać się czy możesz dotrzymać kroku najlepszym. Jeżeli tutaj uda Ci się zwyciężyć, otrzymasz sporą nagrodę w gotówce, a może nawet wygrasz pożyczony samochód.

### Najlepsze okrążenie

Masz do poprawienia trzy czasy i zaledwie kilka okrążeń, aby to osiągnąć.

### Wyścig

Wyścig na torze z udziałem innych kierowców, którzy nie zamierzają przegrać.

### Serie

Weź udział w serii wyścigów rozgrywanych na różnych torach. Zwycięży gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

### Próba czasowa

Spróbuj ustanowić nowy rekord okrążenia i pokaż innym kierowcom, gdzie jest ich miejsce.

## TRYB WIELOOSOBOWY

DO GRY NIEZBĘDNE JEST POŁĄCZENIE Z INTERNETEM, AUTORYZACJA DOSTĘPU DO USŁUG SIECIOWYCH ORAZ POTWIERDZENIE WARUNKÓW UMOWY UŻYTKOWNIKA. DOSTĘP DO USŁUG SIECIOWYCH I/LUB FUNKCJI WYMAGA KONTA EA I REJESTRACJI GRY PRZY POMOCY ZAŁĄCZONEGO, JEDNORAZOWEGO KODU SERYJNEGO. REJESTRACJA JEST OGRANICZONA DO JEDNEGO KONTA EA NA KOD SERYJNY I NIE PODLEGA PRZENIESIENIU. REGULAMIN SERWISU EA ORAZ INFORMACJE O OCHRONIE DANYCH OSOBOWYCH MOŻNA ZNALEŹĆ NA STRONIE [WWW.EA.COM](http://WWW.EA.COM). ABY ZAŁOŻYĆ KONTO EA, MUSISZ MIEĆ SKOŃCZONE 16 LAT. GRA WYKORZYSTUJE TECHNOLOGIĘ ZABEZPIEZAJĄCĄ SOLIDSHIELD. ([WWW.SOLIDSHIELD.COM](http://WWW.SOLIDSHIELD.COM)). GRA MOŻE BYĆ UŻYWANA NA MAKSYMALNIE PIĘCIU KOMPUTERACH JEDNOCZEŚNIE; UŻYTKOWNICY MOGĄ DECYDOWAĆ, KTÓRE KOMPUTERY POSIADAJĄ AUTORYZACJĘ DO URUCHAMIANIA GRY. ODWIEDŹ STRONĘ [HTTP://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/](http://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/), ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ NA TEMAT USUWANIA AUTORYZACJI. EA MOŻE DOSTARCZAĆ OKREŚLONE MATERIAŁY DODATKOWE I (LUB) AKTUALIZACJE BEZ DODATKOWEJ OPŁATY, JEŚLI I KIEDY BĘDĄ DOSTĘPNE.

EA MOŻE ZAPRZESTAĆ UDOSTĘPNIANIA FUNKCJI SIECIOWYCH PO UPŁYNIĘCIU 30 DNI OD UMIESZCZENIA STOSOWNEGO OGŁOSZENIA NA STRONIE [WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES](http://WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES).

Pokaż, że jesteś w stanie pokonać kierowców z całego świata podczas wyścigów i prób czasowych. Maksymalnie 12 graczy będzie toczyć zmagania o punkty XP i gotówkę do wykorzystania w trybie kariery. Można także wziąć udział w bitwach Mistrzostw Pojedynku Kierowców, gdzie przegrywający odpada z dalszej rywalizacji.

**UCZ SIĘ SZYBKO:** Koniecznie zapoznaj się z profilami przeciwników.

W poczekalni możesz sprawdzić, ile mają odznak i jakie są ich statystyki.

<b>Rankingowy</b>	Ścigaj się na poważnie. Wyniki takich wyścigów trafią do Twojego profilu.
<b>Nierankingowy</b>	Ścigaj się bez zapisywania wyników w Twoim profilu.
<b>Szybka gra</b>	Znajdź i dołącz do rozgrywki rankingowej dla wielu graczy.
<b>Stwórz grę</b>	Stwórz własną rozgrywkę rankingową lub pozarankingową. Możesz udostępnić ją każdemu lub ograniczyć dostęp do przyjaciół.
<b>Wyszukaj</b>	Wyszukaj konkretną rozgrywkę, w której chcesz wziąć udział.
<b>Przeglądaj</b>	Zobacz listę wszystkich dostępnych gier i dołącz do wybranej.

## MISTRZOSTWA POJEDYŃKU KIEROWCÓW

Rywalizacja w serii rankingowych pojedynków kierowców jeden na jednego za XP, gotówkę i korony.

Podczas każdego etapu rozgrywane są trzy starcia. Kierowcy zmieniają się pozycjami pomiędzy ściganym i ścigającym. Kierowca na prowadzeniu musi utrzymać pozycję przez całe okrążenie lub zostawić ścigającego daleko w tyle. Aby pokonać prowadzącego, samochód ścigającego musi wyprzedzić przeciwnika i uzyskać nad nim pięć sekund przewagi lub pokonać przed nim linię mety. Jeśli będzie to konieczne, zwycięzca zostanie wyłoniony w dogrywce.

Musisz zwyciężyć, aby przejść do kolejnej rundy. Wygraj rundę finałową, aby otrzymać koronę.

Za każdym razem, gdy wygrasz rundę finałową, otrzymasz więcej koron, ale za każdym razem, gdy przegrasz, spadniesz na sam koniec do rundy kwalifikacyjnej.



## PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI

### PROBLEMY PODCZAS GRY

- Upewnij się, że Twój komputer spełnia minimalne wymagania systemowe gry oraz że masz zainstalowane najnowsze sterowniki karty graficznej i karty dźwiękowej: Jeśli masz kartę graficzną NVIDIA, odwiedź stronę [www.nvidia.pl](http://www.nvidia.pl), aby pobrać sterowniki. Jeśli masz kartę graficzną ATI, odwiedź stronę [www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com), aby pobrać sterowniki.
- Jeśli korzystasz z wersji płytowej gry, spróbuj zainstalować biblioteki DirectX z płyty. Zazwyczaj można je znaleźć w folderze DirectX w głównym katalogu na płycie. Jeśli masz dostęp do Internetu, możesz odwiedzić stronę [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) i pobrać najnowszą wersję bibliotek 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 (oprócz programu EA Download Manager, jeżeli jest on konieczny do uruchomienia gry), w tym również program antywirusowy (z zachowaniem odpowiednich środków ostrożności).

### PROBLEMY Z WYDAJNOŚCIĄ PODCZAS GRY W INTERNECIE

Aby zapewnić płynną grę w Internecie, wyłącz przed uruchomieniem gry wszystkie komunikatory oraz aplikacje do współużytkowania plików i strumieniowania audio/wideo. Tego typu aplikacje mogą wykorzystywać zbyt dużą część przepustowości łącza, co powoduje występowanie opóźnień lub innych niepożądanych efektów w grze.

Gra wykorzystuje następujące porty TCP oraz UDP podczas gry w Internecie:

**TCP Ports:** 80, 443, 42127, 17502, 17200–17999, 16000–16100, 8050, 9988

**UDP Ports:** 17200–17999, 16000–16100

Zapoznaj się z dokumentacją swojego routera lub zapory internetowej, aby uzyskać informacje na temat udostępniania tych portów podczas gry. Jeśli chcesz grać w biurowej sieci internetowej, skontaktuj się ze swoim administratorem sieci.

## CENTRUM POMOCY

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

Ponadto w pliku *pomocy EA* znajdziesz rozwiązania najczęstszych problemów i odpowiedzi na pytania dotyczące prawidłowego używania tego produktu.

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

W przypadku systemu Windows Vista lub Windows 7: przejdź do menu **Start > Gry**, kliknij ikonę gry prawym przyciskiem myszy i wybierz odpowiednią pozycję w menu podręcznym.

W przypadku wcześniejszych wersji systemu Windows: kliknij pozycję Pomoc techniczna w grupie gry 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 optycznego.
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 ikonę napędu, w którym znajduje się płyta z grą, a następnie wybierz opcję „Otwórz”.
4. Otwórz plik **Support -> EA Help -> Electronic\_Arts\_Technical\_Support.htm**

Jeśli pomimo informacji zawartych w pliku pomocy EA 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://pomoc.ea.pl>

Znajdziesz tu wiele informacji na temat DirectX, kontrolerów gry, modemów i sieci, a także informacje o bieżącej 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 (od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00–17:00).

**E-mail:** [pomoc\\_techiczna@ea.com](mailto:pomoc_techiczna@ea.com)

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

**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, a 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 wersji pudełkowej. 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 przez 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. Niniejsza gwarancja jest dodatkowa i w żaden sposób nie ogranicza praw ustawowych. Niniejsza 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).

© 2011 Electronic Arts Inc. EA, logo EA, Need for Speed, logo Need for Speed, stylizowana ikona „N”, Shift 2 Unleashed oraz logo Shift 2 Unleashed są znakami towarowymi Electronic Arts Inc. Aston Martin Racing, DBR9, DBRS9 oraz logo Aston Martin Racing są znakami towarowymi należącymi do i licencjonowanymi przez Aston Martin Lagonda © 2011 Aston Martin Lagonda. „Aston Martin” oraz logotyp Aston Martin Wings (a także indywidualne nazwy modeli, m.in. „V8”, „DB9”, „DBS”, „Volante”, „Coupe”, „Vantage” oraz „N400”) są znakami towarowymi wykorzystywanymi i pozostającymi własnością firmy Aston Martin Lagonda Limited. Niniejszy produkt powstał na mocy licencji i obejmuje takie znaki towarowe i inne materiały, jak prawa własności intelektualnej i wzory należące do firmy Aston Martin. Takie materiały nie mogą być reprodukowane, usuwane, modyfikowane lub wykorzystywane w żaden inny sposób, za wyjątkiem sytuacji, gdy firma Aston Martin Lagonda Limited wyraziła na to pisemną zgodę. Znaki towarowe, patenty projektowe oraz prawa autorskie wykorzystane za zgodą właściciela AUDI AG. Nazwa „Bentley”, litera „B” w znaczkach Bentley Continental Supersports, model z roku 2010 zostały wykorzystane za zgodą Bentley Motors Limited copyright 2011. Logo BMW, znak słowny oraz oznaczenia modeli są znakami towarowymi BMW AG, użytymi na licencji. Logo ALPINA, znak słowny ALPINA oraz oznaczenia modeli ALPINA są znakami towarowymi ALPINA Burkard Bovensiepen GmbH + Co. KG i zostały wykorzystane na mocy licencji ALPINA Burkard Bovensiepen GmbH + Co. KG. Znaki towarowe, patenty projektowe oraz prawa autorskie wykorzystane za zgodą właściciela i/lub wyłącznego licencjodawcy Bugatti International S.A. Wykorzystano na mocy licencji Caterham Cars Ltd, United Kingdom. Dodge oraz HEMI są znakami towarowymi Chrysler Group LLC. Dodge Challenger, Dodge Charger, Dodge Viper oraz ich wizerunki handlowe zostały użyte na licencji przez Electronic Arts, Inc. © Chrysler LLC 2011. Alfa Romeo jest zastrzeżonym znakiem towarowym licencjonowanym przez Fiat Group Automobiles S.p.A. Lancia jest zastrzeżonym znakiem towarowym licencjonowanym przez Fiat Group Automobiles S.p.A. Ford Oval oraz emblematy Forda są zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do firmy Ford Motor Company i użytymi na jej licencji. Znaki towarowe Matech Concept SA zostały wykorzystane na mocy licencji udzielonej Electronic Arts. Cosworth jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Cosworth Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. SHELBY®, 427®, SHELBY COBRA „DAYTONA” COUPE®, GT-500®, KSZTAŁT I WZÓR (WIZERUNEK HANDLOWY) SHELBY COBRA 427 VEHICLE®, KSZTAŁT I WZÓR (WIZERUNEK HANDLOWY) SHELBY COBRA „DAYTONA” COUPE VEHICLE® ORAZ KSZTAŁT I WZÓR (WIZERUNEK HANDLOWY) 1960S SHELBY GT-500 VEHICLE™ są zastrzeżonymi znakami towarowymi i/lub znakami towarowymi Carroll Shelby i Carroll Shelby Licensing, Inc. (Shelby). Wzory COBRA oraz COBRA SNAKE są znakami towarowymi Ford Motor Company i zostały wykorzystane na mocy licencji. Logo Terlingua Racing Team® zostało wykorzystane przez Shelby na mocy wyłącznej licencji udzielonej przez Billa Neale’a, 2011. Znaki towarowe General Motors zostały użyte przez Electronic Arts na mocy licencji. GUMPERT jest zastrzeżonym znakiem towarowym GUMPERT Sportwagenmanufaktur GmbH (Germany). Oficjalny licencjonowany produkt Hondy. Znaki towarowe Honda Motor Co., Ltd. zostały wykorzystane na mocy licencji American Honda Motor Co., Inc. Oficjalny, licencjonowany produkt firmy Acura. Znaki towarowe Honda Motor Co., Ltd. zostały wykorzystane na mocy licencji udzielonej przez American Honda Motor Co., Inc. Jaguar, XKR, E-TYPE oraz symbol skaczącego jaguara są znakami towarowymi należącymi do firmy Jaguar Cars Limited © 2011 Jaguar

Cars Limited i wykorzystanymi na jej licencji. Nazwy Koenigsegg CCX, symbole i wzory karoserii są znakami towarowymi i/lub stanowią własność intelektualną firmy Koenigsegg Automotive AB i zostały wykorzystane na mocy licencji udzielonej Electronic Arts Inc. Prawa do znaków towarowych, projektów związanych i skojarzonych z Lamborghini, symbol byka i tarczy zostały wykorzystane na mocy licencji udzielonej przez Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Włochy. Wyprodukowano na mocy licencji Group Lotus plc. LOTUS, okrągły znak Lotus, nazwy samochodów i wszelkie związane z nimi logotypy i wzory są znakami towarowymi Group Lotus plc. Maserati jest zastrzeżonym znakiem towarowym. Wykorzystano na mocy licencji udzielonej przez Maserati S.p.A. Mazda oraz wszystkie powiązane marki, nazwy, emblematy oraz projekty zostały użyte za zgodą firmy Mazda Motor Corporation. Nazwa McLaren oraz logo są zastrzeżonymi znakami towarowymi grupy McLaren. Nazwa Mercedes-Benz i symbol trójkątnej gwiazdy są zastrzeżonymi znakami towarowymi Daimler AG. Austin jest zastrzeżonym znakiem towarowym Nanjing Automobile (Group) Corporation. Mini jest zastrzeżonym znakiem towarowym BMW AG. Na licencji British Motor Heritage Ltd, reprezentanta ds. licencji LML. Nazwy Mitsubishi oraz Lancer Evolution, symbole i wzory karoserii są znakami towarowymi i/lub stanowią własność intelektualną MITSUBISHI MOTORS CORPORATION oraz zostały wykorzystane na mocy licencji udzielonej Electronic Arts Inc. ‘Nissan’, nazwy, logotypy, symbole i wzory produktów firmy NISSAN są znakami towarowymi i/lub stanowią własność intelektualną firmy NISSAN MOTOR CO., LTD. i zostały wykorzystane na mocy licencji udzielonej Electronic Arts Inc. Pagani , C9, Zonda F i wszelkie projekty są znakami towarowymi i/lub stanowią prawa własności intelektualnej firmy Horacio Pagani SpA i zostały wykorzystane na mocy licencji udzielonej Electronic Arts. Porsche, znak Porsche, 911 oraz Carrera są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Licencji udzielono na określone patenty. Znaki towarowe, patenty projektowe i prawa własności intelektualnej wykorzystano za zgodą ich właściciela – firmy Radical Sportscars Ltd. Modele pojazdów i znaki towarowe oficjalnych, licencjonowanych produktów RENAULT są chronione prawem własności intelektualnej. Wykorzystano za zgodą RENAULT. Wszystkie prawa zastrzeżone. Znaki towarowe, patenty projektowe i prawa własności intelektualnej zostały wykorzystane przez ich właściciela – firmę SEAT S.A. Znaki towarowe SUBARU i wzory karoserii stanowią własność FUJI HEAVY INDUSTRIES, LTD. i zostały wykorzystane na mocy licencji udzielonej Electronic Arts Inc. Toyota, Corolla , Supra, Lexus, LFA, IS F, Scion, tC i wszelkie inne związane z nimi symbole, emblematy i wzory stanowią własność intelektualną firmy Toyota Motor Corporation i zostały wykorzystane za jej zgodą. Znaki towarowe, opatentowane projekty oraz prawa autorskie wykorzystano za zgodą właściciela VOLKSWAGEN AG. Nazwy, projekty oraz logo wszystkich produktów należą do ich prawnych właścicieli i zostały wykorzystane za ich zezwoleniem.



W grze użyto technologii Bink Video. Copyright © 1997–2007 RAD Game Tools, Inc. Technologia kodowania dźwięku MPEG Layer-3 na licencji Fraunhofer IIS oraz THOMSON multimedia.





