



MIRROR'S  
EDGE™

DICE



# SPIS TREŚCI

- 2** OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ (PADACZKĄ)
- 3** INSTALACJA GRY
- 3** URUCHAMIANIE GRY
- 5** STEROWANIE
- 6** ROZGRYWKA
- 11** POSTACI
- 12** ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE
- 13** WYŚCIG
- 15** PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI
- 16** CENTRUM POMOCY
- 17** GWARANCJA

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

# 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 błędniaka, 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](http://www.ea.pl).

## **Instalacja (wersja płytowa):**

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

## **Instalacja (gra 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 (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.

## **WAŻNA INFORMACJA DOTYCZĄCA GRAFIKI I ZAPEWNIENIA JAK NAJLEPSZYCH WRAŻEŃ PODCZAS GRY**

*Mirror's Edge™* używa najbardziej zaawansowanych efektów graficznych, między innymi realizowanych przez technologię NVIDIA® PhysX™, zapewniających doskonały poziom rozgrywki i wysoką wydajność. Gra została opracowana i przetestowana na kartach graficznych serii NVIDIA GeForce® 8, 9 i 200, a zakładany poziom rozgrywki można w pełni osiągnąć na kartach serii GeForce 8, 9 i 200. Na karcie GeForce 9800 GTX+ lub lepszej możliwe będzie włączenie wszystkich specjalnych efektów NVIDIA w wyższej rozdzielczości.

# URUCHAMIANIE GRY

## **Rozpoczęcie gry:**

W Windows Vista™ 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**.

# „KRAWĘDŹ TO MIEJSCE, W KTÓRYM DOWIESZ SIĘ, KIM JESTEŚ NAPRAWDĘ...”

W niedalekiej przyszłości: w mieście, które próbuje zapomnieć o swojej przeszłości, stare znaki mówiące o przemocy i walkach ukryto lub zamieniono w pomniki. Wytępiono zbrodnię. Prawie. Nadzór jest wszechpotężny. Większość ludzi jest zadowolona, nieświadoma, uległa. Tylko nieliczni nadal pamiętają „złe” czasy.

Faith pamięta. Dorastała, widząc, jak miasto się zmienia. Jej rodzina działała w ruchu, który chciał to powstrzymać, jednak wszyscy po kolei poddali się lub przestali o tym myśleć. To właśnie wtedy Faith zaczęła biegać. Cztery lata później znalazła namiastkę wolności, będąc Sprinterem, specjalnym kurierem poruszającym się na obrzeżach społeczeństwa, przenoszącym paczki, dane, cokolwiek. Rzeczy, które władcy miasta natychmiast by usunęli, gdyby szły normalnymi kanałami. Bieg po krawędzi lustra, zawsze jeden krok od śmierci, dzięki temu właśnie Faith czuje, że naprawdę żyje... poza zasięgiem opresji władz miasta.

Aż do teraz.



# STEROWANIE

Domyślne ustawienia kontrolera. W celu zmiany ustawień kontrolera lub dostosowania jego czułości wybierz polecenie OPCJE w menu głównym, a następnie wybierz STEROWANIE.

## STEROWANIE OGÓLNE

Ruch—Bieg, wspinanie, cofanie	W i S
Ruch—Ruch w bok, balansowanie	A i D
Ruch—Chodzenie	lewy CTRL + W, S, A lub D
Rozglądanie się	Mysz
Obrót—Obrót o 180° (90° w czasie biegu po ścianie)	Q
W górę—Skok, bieg po ścianie, przeskakiwanie	SPACJA
W dół—Kucanie, ślizganie, przewrót, podkurczenie nóg, puszczenie	SHIFT
Atak—Walka wręcz, strzelanie, wyważanie drzwi	Lewy przycisk myszy
Broń—Rozbrojenie, upuszczenie, podniesienie	Prawy przycisk myszy
Czas reakcji	R
Interakcja	E
Kliknij, aby powiększyć obraz (tylko dla karabinu snajperskiego)	F
Wskazówka	lewy ALT
Ekran zadań	TAB
Menu pauzy	ESC

W grze *Mirror's Edge* wcielasz się w postać Faith, Sprinterki, która porusza się w niebezpiecznym świecie, wykorzystując szybkość i zręczność. Patrz uważnie na to, co widać dookoła, staraj się żywo dotrzeć do celu, nie zatrzymuj się. O powodzeniu lub porażce decydują koordynacja i zręczność.

W trybie fabularnym nie ma jakiegokolwiek interfejsu ekranowego. Wszystkie informacje docierają do gracza za pośrednictwem wzroku Faith, z jej punktu widzenia.

## PORUSZANIE SIĘ PO MIEŚCIE

Tam, gdzie inni widzą przeszkody, Sprinter widzi potencjalne możliwości. Środowisko Faith zapewnia wszystko, co jest jej potrzebne do poruszania się po mieście. Kilka przydatnych przedmiotów to:

**Rury i drabinki** Poręczne obiekty, po których z łatwością można się poruszać, zachowując równowagę. Po prostu wbiegnij lub skocz na nie, by się ich chwycić i naciśnij **W/S**, by zacząć się wspinać lub opuszczać.

**Strefy miękkiego lądowania** Korzystaj z kolorowych mat do lądowania, by złagodzić potencjalnie śmiertelne upadki i wylądować bez odnoszenia obrażeń.

**Liny** Najszybszy, najbezpieczniejszy sposób podróżowania. Skocz (**SPACJA**) na linę, aby rozpocząć zjazd. Naciśnij **SHIFT**, aby puścić linę przed uderzeniem we wspornik i zachować pęd.

Sprinterzy widzą miasto w odmienny sposób. Kanaly i ścieżki widoczne są jako jaskrawe obiekty na tle bladego otoczenia. Jest to wzrok Sprintera, który pokazuje Faith, gdzie ma iść. Istnieje więcej niż jeden sposób na pokonanie danego odcinka drogi. Zwracaj więc uwagę na otoczenie i szukaj skrótów wokół, nad i poprzez przeszkody. Na wiele wysokich przeszkód i płotów można się wspiąć lub nad nimi przeskoczyć, niektóre jednak—jak na przykład ogrodzenia elektryczne—powinno się omijać. Masz również radiowe wsparcie od Merkurego, byłego Sprintera, który szkolił Faith i teraz zajmuje się organizowaniem jej wypraw. Merk zna swój biznes. Słuchaj go.

**WSKAZÓWKA:** Nie jesteś pewien, gdzie iść? Droga naprzód może znajdować się za Tobą. Zawsze możesz nacisnąć **Q**, aby obrócić się, gdy trzymasz się czegoś lub skaczesz i sprawdzić, czy w pobliżu nie ma jakiegoś występu lub uzyskać wskazówkę, naciskając **lewy ALT**.

## PĘD (MOMENTUM)

Tworzenie i utrzymanie pędu jest niezwykle istotne dla przeżycia Sprintera. Pęd wpływa na to, jak daleko możesz skoczyć i biec po ścianie oraz jak wysoko możesz wspiąć się po niej. Im dłużej utrzymujesz pęd, tym szybciej biegniesz i tym trudniej jest Cię zatrzymać.

Nad niektórymi przeszkodami można przeskoczyć lub prześlizgnąć się pod nimi, przy innych musisz wznieść się jak najwyżej kosztem pędu. Obojętnie, co zrobisz, ważne, aby poszczególne ruchy były ze sobą płynnie połączone, co pozwoli Ci zachować dużą szybkość. Strzelanie, przemieszczanie na boki, obracanie, cofanie i bieg pod górę - wszystkie te czynności spowalniają Twój ruch.

# RUCHY

Dobry Sprinter czuje się w miejskim gąszczu jak w domu, widząc znaki, których nie widzi nikt inny. Doskonały Sprinter łączy ze sobą całe serie akrobatycznych ruchów, aby błyskawicznie przemieszczać się tymi ukrytymi ścieżkami.

**WSKAZÓWKI:** Prawie zawsze możesz skorzystać z broni palnej i pięści, rzadko jednak są one najlepszym rozwiązaniem. Szybkość i zręczność to Twoje główne atuty w starciu z każdym przeciwnikiem: używaj ich. Każdy, kto przy poruszaniu się po mieście polega tylko na sprzęcie, szybko kończy swój żywot.

## PODSTAWY

- Ruch** Naciśnij **W**, **S**, **A** i **D**. Idź do przodu i skręcaj w lewo lub w prawo.
- Skok** Naciśnij **SPACJĘ**, aby skoczyć w kierunku, w którym Faith się porusza. Jeśli Faith znajduje się na jakiejś drabinie lub rurze, lub trzyma się jakiegoś występu, skoczy w tę stronę, w którą patrzy. W czasie skoku przytrzymaj **SHIFT**, by Faith podkurczyła nogi, co pozwoli jej pokonać odrobinę wyższą przeszkodę.
- Przykucnięcie** Stojąc w miejscu, przytrzymaj **SHIFT**, aby przykucnąć. Przydaje się to, gdy szukasz osłony.
- Obrót o 180°** Naciśnięcie **Q** powoduje natychmiastowy obrót Faith w drugą stronę. Obrót ten często łączy się z wykonaniem skoku i strzałem bez celowania w kierunku pościgu.
- Chwywanie/  
Wspinanie** Skacząc lub spadając, Faith automatycznie chwyta wszystkie występy, jakie znajdują się w jej zasięgu. Aby się wspiąć, naciśnij **W** lub naciśnij **A/D**, aby się kotłosać. Naciśnij **SHIFT**, aby się puścić.
- Interakcja** Aby naciskać przyciski lub obracać zawory, naciśnij **E**.



[WWW.NEWSTREAM.ME](http://WWW.NEWSTREAM.ME)



## ZAAWANSOWANE RUCHY

- Bieg** Przemieść się do przodu, naciskając **W**. Jeśli Faith utrzyma w miarę prosty kierunek i nie natknie się na żadne przeszkody, które mogłyby ją wyhamować, nabierze większej szybkości.
- Ślizg** Aby prześlizgnąć się, korzystając z niewielkiego prześwietu między obiektami, pozbyć się pościgu lub zyskać cenne sekundy w czasie wyścigu, naciśnij i przytrzymaj **SHIFT** w trakcie wykonywania ruchu do przodu.
- Przeskok** Gdy zbliżasz się do jakiejś przeszkody, tak skoordynuj skok, aby wspiąć się na nią bez utraty pędu. Faith może go nawet zyskać, jeśli uda jej się perfekcyjnie pokonać przeszkodę średniej wielkości; jest to tak zwany skok z rozbiegu.
- Wyskok** Naciśnięcie **SPACJI** przy skoku z wyskoczni powoduje, że lecisz wyżej, choć jednocześnie trącisz pęd.
- Huśtanie** Wysoko położone poziome pręty i rury umożliwiają przeskakiwanie nad przeszkodami i szczelinami. Zbliź się, aby chwycić dany obiekt, użyj klawiszy ruchu, by zacząć się chwiać lub zwiększyć wychylenie przy huśtaniu i naciśnij **SPACJĘ** aby się puścić i polecieć.
- Przewrotka** Aby uniknąć obrażeń po zeskoku z dużej wysokości, tuż przed uderzeniem o ziemię naciśnij **SHIFT**.
- Kopnięcie/  
Wyważenie** Drogę mogą zagrozić Ci drzwi i szklane ściany. Jeśli klikniesz lewym przyciskiem myszy, możesz się przez nie przebić, gdy biegniesz, skaczesz lub nawet stoisz w miejscu.
- Chodzenie z  
balansowaniem** Naciśnij **A** i **D**, aby utrzymać równowagę Faith przy chodzeniu po rurach lub belkach umieszczonych na dużych wysokościach.
- Wspinanie się  
po ścianach** Skocz (**SPACJA**) na ścianę, aby wbiec wprost na nią. Im większy masz pęd, tym wyżej będziesz mógł się dostać.
- Skok o 180°** Podczas wspinania się po ścianie naciśnij **Q**, aby się obrócić i natychmiast naciśnij **SPACJĘ**, aby się od niej odbić.
- Bieg po ścianie** Naciśnij **SPACJĘ**, gdy Faith dotknie ściany, aby pokonać niewielkie przesmyki i wymknąć się przeciwnikom. O długości biegu decydują pęd i kierunek ruchu—aby zwiększyć swoją szybkość i zasięg, zbliź się do ściany pod pewnym kątem. Faith może również skakać z biegu po ścianie, co pozwala jej dotrzeć jeszcze dalej.
- L-skok** Gdy Faith biegnie po ścianie, może się od niej odbić, co pozwala jej pokonywać przesmyki i przeskakiwać wokół narożników. Naciśnij **Q**, aby obrócić się o 90°, a następnie błyskawicznie naciśnij klawisz **SPACJI** aby skoczyć.

# WALKA WRĘCZ

Sprinterzy nie lubią gliniarzy. Gliniarze nie lubią Sprinterów. Mądry Sprinter, jeśli zostanie złapany przez przeciwnika, który ma przewagę liczebną, korzysta z szybkości i zręczności, by mu się wymknąć. Niestety, nie zawsze jest to możliwe.

Jeśli musisz walczyć, rozdzielaj swoich przeciwników tak, abyś z każdym mógł walczyć jeden na jednego. Jeśli nie jest to możliwe, wówczas najlepsze, co możesz zrobić to uderzyć mocno, szybko, zrobić dziurę i uciec.

**Uderzenie pięścią** Gdy stoisz w miejscu lub biegniesz, kliknij lewym przyciskiem myszy, aby uderzyć lewym lub prawym sierpowym.

**Kopnięcie z wysoku** Skocz (**SPACJA**) i kliknij lewym przyciskiem myszy, aby przywalić przeciwnikowi w głowę z buta. Zrób to, gdy masz pęd, a naprawdę zaboli.

**Kopnięcie z wślizgu** Kliknij lewym przyciskiem myszy, gdy kucasz lub wykonujesz wślizg, aby zanurkować pod ciosem i uderzyć tam, gdzie naprawdę boli.

Łącz te podstawowe ruchy z bieganiem po ścianach i innymi technikami, by zadawać naprawdę poważne obrażenia.

**WSKAZÓWKA:** Jeśli wzrok Sprintera oznacza kogoś na czerwono, musisz taką osobę załatwić lub poszukać innej drogi. Przed gliniarzami, którzy nie są oznaczeni na czerwono, powinno się uciekać tak szybko, jak to tylko możliwe.

## CZAS REAKCJI

Faith może osiągnąć stan napędzanej adrenaliną nadaktywności, która powoduje, że świat wokół niej zwalnia. Czas reakcji pozwala Faith poruszać się i walczyć z niezwykłą łatwością.

Aby go włączyć, naciśnij **R**. Zgromadzony czas reakcji jest powoli zużywany, aż ulegnie całkowitemu wyczerpaniu. Gromadziś go, tworząc i utrzymując pęd. Gdy proces ten zostanie zakończony, ekran przez chwilę zamigocze, a siatka celownika zmieni kolor na niebieski.

## ZDROWIE I OBRAŻENIA

*Mirror's Edge* korzysta z systemu regeneracji sił bohatera. Gdy Faith odniesie obrażenia od kul lub upadku z dużej wysokości, ekran zaświeci się na czerwono, a kolory przy krawędzi obrazu zaczną zanikać. Aby odzyskać siły, Faith musi tylko przez kilka sekund unikać kłopotów. Jeśli nadal będzie otrzymywać obrażenia lub spadnie z dużej wysokości, zginie.

# BRÓŃ

Sprinterzy nie noszą dodatkowych ciężarów, które mogłyby ich spowalniać, czasami jednak warto „znaleźć” jakieś półautomatyczne narzędzie służące do wywierania nacisku na nieostrożnych gliniarzy.

W czasie swych biegów Faith natknie się na wszelkiego rodzaju broń, poczynając od pistoletów, a kończąc na karabinach szturmowych. Gdy używasz karabinu snajperskiego, naciśnij **F**, aby uzyskać powiększenie obrazu.

**WSKAZÓWKA:** Pistolet nie spowalnia Twoich ruchów zbyt mocno, jednak większa broń wpływa na Twój pęd i możliwości wykonywania różnych czynności. Sam oceń, czy jest tego warta.

## ROZBRAJANIE PRZECIWNIKÓW

Potrzebujesz broni? Będziesz musiał zabrać ją komuś, kto do Ciebie strzela. Zbliź się do przeciwnika, a gdy jego broń zamigocze na czerwono, zabierz mu ją, naciskając prawy przycisk myszy—i załatw go. Broń możesz również ukraść, zachodząc kogoś od tyłu.

Każda broń, jaką weźmiesz, ma tylko tę amunicję, która znajduje się w jej magazynku. Faith nie zbiera, ani nie nosi dodatkowej amunicji. Gdy amunicja się skończy, Faith automatycznie porzuca daną broń. Możesz porzucić niechcianą broń w dowolnym momencie lub podnieść z ziemi inną, klikając prawym przyciskiem myszy.

**WSKAZÓWKA:** Nie próbuj kraść broni gliniarzowi, który ma ze sobą kilku kumpli; zrobią z Ciebie ser szwajcarski zanim zdołasz uporać się z pierwszym przeciwnikiem. Lepiej jest rozdzielić przeciwników i zająć się każdym z nich z osobna.

[WWW.CITYPROTECTIONFORCE.ME](http://WWW.CITYPROTECTIONFORCE.ME)



## **FAITH**

Twarda i niezależna, Faith dorastała, patrząc, jak jej rodzice biorą udział w marszach protestacyjnych i kampaniach politycznych mających powstrzymać proces narastania kontroli w mieście. Śmierć jej matki, która zginęła w zamieszkach, rozbiła jej rodzinę. Gdy stwierdziła, że „przyczyna” to kolejne kłamstwo, Faith uciekła z domu. Miała wówczas 16 lat. W czasie, gdy miasto, nie napotykając przeszkód, podążało drogą „rozwoju”, Faith doskonaliła instynkt przeżycia na ulicy jako drobny złodziejasek. Tak było dopóki nie spotkała Merkurego i nie została jednym z jego Sprinterów. Teraz Faith ma 24 lata, cieszy się niezależnością i pogardza wszystkim, co reprezentuje sobą miasto. Nawet pomimo tego, że jej olbrzymia wiedza na temat ulic miasta pozwala jej prowadzić przyzwoite, acz ryzykowne życie.

## **MERKURY**

Głos w radiu. Merk złapał Faith na włamaniu do swojego mieszkania trzy lata temu i zrobił z niej Sprintera. Merk, który wcześniej sam był Sprinterem, szkoli teraz innych, wykonuje zlecenia i zapewnia swoim ludziom w terenie dane i informacje, jak również dostarcza im powodów do śmiechu i kpin. Jest całkowicie oddany swoim Sprinterom, a zwłaszcza Faith.

## **CELESTE**

Kolejna doskonała Sprinterka wyszkolona przez Merkurego. Celeste, która z każdej sytuacji potrafi wyjść obronną ręką, szczyli się czystym artystycznym stylem, jak biegnie. Ale nawet ten błyskotliwy styl nie jest w stanie ukryć drzemiącej w niej nuty cynizmu.

## **KATE**

Bliźniacza siostra Faith, a zarazem jej przeciwieństwo. Rozsądniejsza i bardziej godna zaufania, a może także nieco bardziej naiwna, Kate wierzy w „dobro” miasta. Wstąpiła do policji, by pomóc je ochraniać. Nie lubi klientów Faith. Faith nie lubi gliniarzy. Ich odmienne drogi życia rozdzieliły je na wiele lat, jednak Kate nadal odczuwa duży sentyment do swojej siostry i bezgranicznie jej ufa.

# ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE

*Mirror's Edge* automatycznie zapisuje postępy w grze w wybranych punktach kontrolnych w trybie fabularnym i w wyścigach na czas. Zapisaną grę można wczytać po przejściu do menu Fabuła.

**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 TĘ GRĘ Z UŻYCIEM ZAŁĄCZONEGO KODU PRODUKTU. KAŻDY EGZEMPLARZ GRY MOŻNA ZAREJESTROWAĆ TYLKO JEDEN RAZ. REGULAMIN EA ONLINE ORAZ AKTUALIZACJE MOŻNA ZNALEŻĆ NA STRONIE [www.ea.pl](http://www.ea.pl). ABY ZAREJESTROWAĆ SIĘ W SIECI, MUSISZ MIEĆ SKOŃCZONE 13 LAT.**

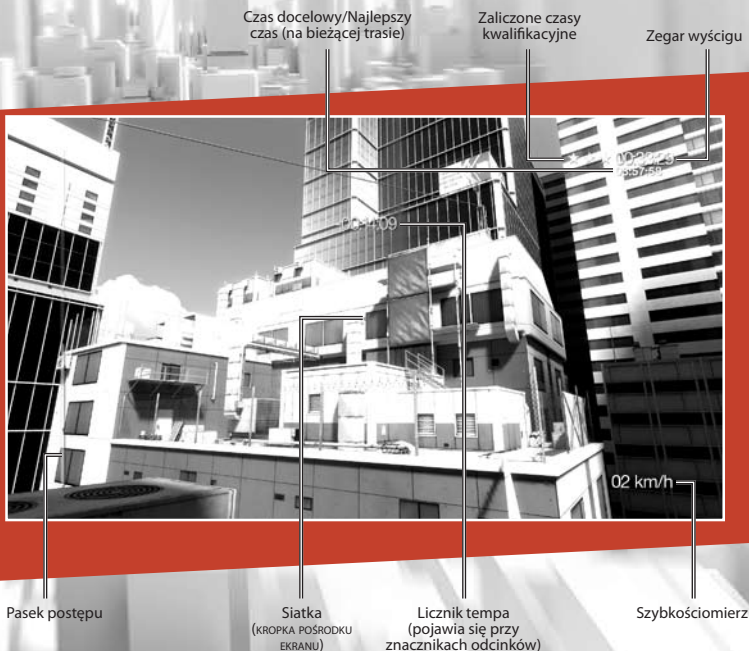
**TA GRA KORZYSTA Z ANTYPIRACKIEJ TECHNOLOGII SECUROM FIRMY SONY DADC. ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O SECUROM, ODWIEDŹ [WWW.SECUROM.COM](http://WWW.SECUROM.COM).**

**EA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZAPRZESTANIA ŚWIADCZENIA USŁUG SIECIOWYCH DO NINIEJSZEJ GRY Z 30-DNIOWYM WYPOWIEDZENIEM OPUBLIKOWANYM NA STRONIE [www.ea.pl](http://www.ea.pl).**

## ZAKŁADANIE KONTA EA

Aby móc korzystać z funkcji sieciowych *Mirror's Edge*, musisz założyć konto EA. Jeśli posiadasz już konto EA, możesz od razu przystąpić do gry. Zostaniesz poproszony o zalogowanie się do istniejącego konta EA lub utworzenie nowego. Kiedy przypiszesz grę do swojego konta EA, możliwa będzie rozgrywka sieciowa. Połączenie z kontem EA jest proste - potrzeba do tego tylko adresu e-mail i hasła.

Myślisz, że jesteś szybki? Wróć z powrotem do miasta, by ścigać się na czas, z przyjaciółmi i Sprinterami z całego świata i poznać tego z nich, który naprawdę ma pęd. Celem wyścigów jest przede wszystkim wynajdywanie skrótów i zostawienie konkurencji za sobą. Interfejs ekranowy dla wyścigów jest inny niż w trybie fabularnym.



## WYŚCIG NA CZAS

Kieruj się w stronę czerwonego, by dobiec do punktu kontrolnego, a następnie podążaj za strzałkami, by znaleźć swój kolejny cel. Aby zaliczyć punkt kontrolny, należy go dotknąć. Punkty należy zaliczać w podanej kolejności. Pominiesz jeden punkt i jesteś skasowany. Każda trasa podzielona jest na odcinki zaznaczone na pasku postępu. Umieszczony jest on po lewej stronie interfejsu ekranowego. Czas Sprinterów liczony jest zarówno dla poszczególnych odcinków, jak i dla całej trasy. Po ukończeniu danego odcinka licznik tempa widoczny na interfejsie ekranowym zamigocze, wskazując, jak uzyskany czas ma się do czasu docelowego.

<b>Zielony</b>	Lepszy
<b>Czerwony:</b>	Gorszy
<b>Biały</b>	Remis
<b>Brak koloru</b>	Wyścig nie został ukończony

Dana część paska postępu zmienia odpowiednio kolor, od razu wiesz zatem, gdzie udało Ci się pofrunąć, a gdzie wlokłeś się z tyłu.

Wszystkim trasom przydzielone są trzy czasy kwalifikacyjne oznaczone na interfejsie ekranowym gwiazdkami.

**1 Gwiazda**            Normalny

**2 Gwiazdy**            Trudny

**3 Gwiazdy**            Ekspercki

Gdy przekroczysz dany czas, znika jedna z gwiazd. Pokonanie czasów kwalifikacyjnych nie jest konieczne, jednak dzięki temu możesz zwiększyć swoją ocenę umiejętności i zostać dostrzeżonym w rankingach. Przed i po pokonaniu czasów kwalifikacyjnych zmierzysz się również z własnymi rekordami. Pełne dane o wyścigu są podawane po jego zakończeniu.

Niektóre trasy można odblokować, grając w trybie fabularnym, inne poprzez pokonanie czasów kwalifikacyjnych na wcześniej zamkniętych trasach.

**UWAGA:** Rankingi aktualizowane są co godzinę, zatem Twój czas może nie pojawić się na liście tuż po wczytaniu. Przed sprawdzeniem najnowszych wyników odczekaj mniej więcej godzinę.

## POŚCIG ZA DUCHEM

Każdy ruch wykonany podczas wyścigu na czas jest nagrywany, a najlepsze finisze zapisywane są na dysku twardym. Gdy cofniesz się, by powtórzyć dany wyścig, zobaczysz swojego ducha odtwarzającego Twój najlepszy bieg na tej trasie. Określa to tempo bieżącego wyścigu i jest wskazówką dla Sprinterów mówiącą im, jak lepiej biec. Duchy można włączyć/wyłączyć za pośrednictwem menu pauzy.

Gdy będziesz gotowy do prawdziwej rywalizacji, przejdź do globalnej listy Sprinterów, wybierając RANKINGI z menu Wyścig. Możesz stąd pobierać duchy swoich przyjaciół lub ścigać się z najszybszymi Sprinterami na świecie. Obojętnie, co wybierzesz, będziesz musiał nauczyć się kilku sztuczek.

Jeśli pobijesz czas kwalifikacyjny oraz swój najlepszy czas lub rekord świata na dowolnej trasie, Twój duch zostanie automatycznie wczytany na serwerze EA. Wówczas inni Sprinterzy będą mogli trenować swoje umiejętności na *Tobie*.

## GONITWY

Z zegarkiem w rękę przebiegnij cały poziom z kampanii.

W czasie gonitw duchy nie są rejestrowane, ale najlepsze czasy wczytywane są do rankingów. Aby wykonać gonitwę na danym poziomie, musisz go najpierw odblokować.

**UWAGA:** Aby móc wczytywać wyniki swoich wyścigów oraz duchy do rankingów, jak również ścigać się z duchami innych graczy, w czasie wyścigu musisz być zalogowany do swojego konta EA i podłączony do 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](http://www.nvidia.pl), aby pobrać sterowniki. Jeśli posiadasz kartę graficzną ATI, odwiedź [www.ati.amd.com](http://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](http://www.microsoft.com), aby pobrać najnowszą wersję modułu DirectX.

## OGÓLNE WSKAZÓWKI PRZY ROZWIĄZYWANIU PROBLEMÓW

- Jeśli korzystasz z wersji płytowej niniejszej gry i ekran autoodtworzenia nie pojawia się samoczynnie po włożeniu płyty do napędu, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu w oknie „Mój komputer” i wybierz autoodtworzenie.
- 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.

## 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.

Gra wykorzystuje następujące porty TCP oraz UDP podczas gry w Internecie: 18680, 80 i 443.

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.



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 INTERECIE**

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.

**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 dodatkowa 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).







© 2009 EA Digital Illusions CE AB. Mirror's Edge i logo DICE są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi EA Digital Illusions CE AB. Wszelkie prawa zastrzeżone. EA oraz logo EA są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2006 Epic Games, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Unreal® jest zastrzeżonym znakiem towarowym Epic Games, Inc. Wszystkie inne znaki handlowe są własnością ich właścicieli.

W grze wykorzystano Bink Video Technology Copyright© 1997-2009 RAD Game Tools, Inc.

NVIDIA, GeForce, PhysX oraz odpowiednio ich logo są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi NVIDIA Corporation w USA i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone.