ZAWARTOŚĆ

Sterowanie 2
Menu główne 3
Ekran gry 4
System obrażeń. 5
Ekran pauzy/celów 5
Ekran celów w trybie wieloosobowym 5
Opcje 5
Statystyki 5
Xbox LIVE 6
Pomoc techniczna 6
Umowa licencyjna 7

22565_av_0019_COD_MW_3_x360_guts_84206_226_PO_v3.indd Sec1:1 06/10/2011 12:05

Sterowanie

Kontroler Xbox 360



Uwaga: układ sterowania można zmienić w menu Opcje.

22565_av_0019_COD_MW_3_x360_guts_84206_226_PO_v3.indd Sec1:2 06/10/2011 12:05

MENU GŁÓWNE

W menu głównym można wybrać jeden z dostępnych trybów gry Call of Duty®: Modern Warfare® 3 – dla jednego gracza, wieloosobowy i operacje specjalne. W menu widoczne są również informacje o postępach w każdym z wymienionych trybów.

KAMPANIA

Tutaj możesz poznać dalszy ciąg wydarzeń przedstawionych w grze Call of Duty®: Modern Warfare® 2, rozgrywając kampanię Call of Duty: Modern Warfare 3 w trybie dla jednego gracza. To menu pozwala na rozpoczęcie nowej kampanii lub kontynuowanie zapisanej. Umożliwia ono również wybór jednej z ukończonych misji i rozegranie jej ponownie na dowolnym poziomie trudności.

Uwaga: w grze Modern Warfare® 3 wykorzystywany jest system automatycznego zapisywania stanu gry w określonych punktach kontrolnych. Ponadto można skorzystać z opcji Zapisz i wyjdź, dostępnej w menu wyświetlanym po zatrzymaniu gry.

OPERACJE SPECJALNE

Rozegraj operacje specjalne w trybie współpracy z innym graczem, korzystając z podzielonego ekranu lub łącząc się przez Internet. Możesz skorzystać z wyszukiwarki gier i zagrać z dowolną osobą lub użyć funkcji meczu prywatnego, żeby zagrać wspólnie ze znajomym. Możesz również wybrać opcję gry w pojedynkę i samodzielnie sprawdzić swoje umiejętności.

MISJE

To menu pozwala na wybranie do rozegrania specjalnie przygotowanych, wymagających misji w trybie operacji specjalnych.

Umożliwia ono również ponownie rozegranie wcześniej odblokowanej misji, dając szansę na ukończenie jej na każdym z trzech poziomów trudności.

PRZETRWANIE

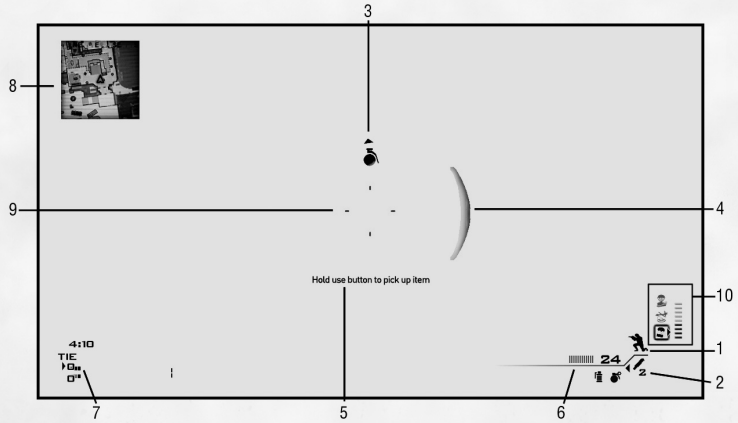
Spróbuj przetrwać niekończące się ataki wrogów, walcząc na mapach z trybu wieloosobowego i korzystając z dostępnych środków. Rozgrywaj ponownie każdą walkę, próbując pobić poprzedni wynik i zająć wyższe miejsce w rankingu.

TRYB WIELOOSOBOWY

Tocz walki z innymi graczami Modern Warfare 3, lokalnie lub online, korzystając z wielu map oraz trybów gry. Odblokuj nową broń, dodatki i atuty. Zdobywaj kolejne miejsca w rankingu trybu wieloosobowego!

22565_av_0019_COD_MW_3_x360_guts_84206_226_PO_v3.indd Sec1:3 06/10/2011 12:05

EKRAN GRY



1. **Wskaźnik postawy** – wskazanie aktualnej postawy twojej postaci: stojąca, przykucnięta lub leżąca.
2. **Wyposażenie** – informacja o dostępnych urządzeniach i/lub dodatkach do broni.
3. **Wskaźnik granatu** – ostrzeżenie przed znajdującym się w pobliżu odbezpieczonym granacie; strzałka wskazuje kierunek, w którym znajduje się granat.
4. **Wskaźnik obrażeń** – czerwony wskaźnik informuje o obrażeniach, które odnosi twoja postać, a także uwidacznia kierunek, z którego jest ona atakowana (patrz System obrażeń na stronie 5.).
5. **Ikona użycia** – ikona pojawia się, kiedy twoja postać znajdzie się w pobliżu broni lub innego przedmiotu, którego może użyć. Wyświetla się informacja o przycisku, który należy nacisnąć, aby skorzystać z broni lub przedmiotu.
6. **Licznik amunicji** – informacja o ilości pozostałej amunicji dla aktualnie używanej broni oraz liczbie pozostałych granatów.
7. **Informacje o meczu** – informacja o aktualnym wyniku, ikonie zespołu oraz czasie do końca meczu (tylko w trybie wieloosobowym).
8. **Minimapa** – mapa przedstawiająca obszar, w którym znajduje się twoja postać z zaznaczonymi pozycjami sojuszników oraz wykrytych przeciwników.
9. **Celownik** – wskazanie miejsca, w które celujesz z broni. Zmiana koloru na czerwony: celujesz do nieprzyjaciela; zmiana na zielony: celownik zostaje umieszczony na postaci sojusznika. Podczas poruszania się lub biegu, kiedy trudno o zachowanie celności, celownik poszerza się lub zupełnie znika. Zatrzymanie się, przykucnięcie lub położenie się zwiększa celność.*
10. **Wyposażenie serii punktów** – informacja o liczbie punktów, którą musisz zdobyć, aby osiągnąć następną serię punktów. Każda seria punktów pozwala na wybranie jednego z przedmiotów z wyposażenia serii. Naciskając kierunek góra lub dół na padzie kierunkowym, można przeglądać dostępne przedmioty. Aby wybrać określony przedmiot, należy nacisnąć kierunek prawo na padzie kierunkowym.

*Uwaga: po naciśnięciu odpowiedniego przycisku możesz zacząć celować za pomocą przyrządów celowniczych. W ten sposób znacznie rośnie celność strzału, jednak twoja postać porusza się dużo wolniej. Podczas korzystania z przyrządów celowniczych celownik jest niewidoczny.

22565_av_0019_COD_MW_3_x360_guts_84206_226_PO_v3.indd Sec1:4 06/10/2011 12:05

SYSTEM OBRAŻEŃ

Kiedy twoja postać odnosi obrażenia, na ekranie pojawia się obraz krwi oraz wskaźnik, pokazujący kierunek, z którego twoja postać jest atakowana. Jeżeli uda ci się schować za osłoną i uniknąć ataku, wówczas twoja postać powoli odzyska pełnię sił.

EKRAN PAUZY/CELÓW

Naciśnij przycisk START w trakcie kampanii lub operacji specjalnych, żeby zatrzymać rozgrywkę i wywołać to menu. Za jego pomocą można zmienić opcje gry (opisane poniżej), ponownie rozpocząć bieżący poziom lub wrócić do poprzedniego punktu kontrolnego, zapisać stan gry i powrócić do menu głównego, a także zmniejszyć poziom trudności, jeśli misja okaże się zbyt trudna.

EKRAN CELÓW W TR. WIELOOSOBOWYM

Rozgrywki w Modern Warfare® 3 w trybie wieloosobowym nie można zatrzymać. Po naciśnięciu przycisku START w trybie wieloosobowym pojawi się menu, które pozwala na wybranie nowej klasy (zmiana po następnym odrodzeniu), wyświetlenie informacji o aktualnie wybranym trybie gry oraz uzyskanie dostępu do opcji.

Należy pamiętać, że wywołanie tego ekranu nie zatrzymuje meczu prowadzonego w trybie wieloosobowym.

OPCJE

Menu Opcje można wywołać z poziomu menu głównego, menu dostępnego po zatrzymaniu gry lub menu celów w trybie wieloosobowym. To menu umożliwia wybranie jednego z dostępnych trybów sterowania, zmianę różnych ustawień gry, takich jak czułość sterowania lub odwrócenie kierunku patrzenia.

STATYSTYKI

Funkcja statystyk jest dostępna w menu głównym w trybie dla jednego gracza oraz w operacjach specjalnych. Statystyki zawierają różne informacje związane z rozgrywką, na przykład czas gry czy procent ukończenia. W trybie wieloosobowym statystyki są dostępne w sekcji Koszary.

22565_av_0019_COD_MW_3_x360_guts_84206_226_PO_v3.indd Sec1:5 06/10/2011 12:05

Xbox LIVE

Xbox LIVE® umożliwia dostęp do większej liczby gier, lepszej rozrywki i zabawy.

Więcej informacji można znaleźć pod adresem **www.xbox.com/live.**

Połączenie

Aby korzystać z usługi Xbox LIVE, należy podłączyć konsolę Xbox 360 do sieci obsługującej szybkie połączenie internetowe i zarejestrować się w tej usłudze. Więcej informacji na temat połączenia i dostępności usługi Xbox LIVE w danym regionie można znaleźć na stronie internetowej pod adresem **www.xbox.com/live/countries.**

Ustawienia filtra rodzinnego

Łatwe i elastyczne narzędzie pozwala rodzicom i opiekunom decydować na podstawie oceny zawartości, do jakich gier mają dostęp młodsi gracze. Rodzice mogą ograniczyć dostęp do zawartości przeznaczonej dla dorosłych. Zadecyduj, z kim i w jaki sposób kontaktują się przez Internet członkowie rodziny za pośrednictwem usługi Xbox LIVE, i ogranicz czas spędzany na graniu. Więcej informacji można uzyskać pod adresem **www.xbox.com/familysettings.**

POMOC TECHNICZNA LICOMP EMPIK MULTIMEDIA

Prosimy o dokładne przeczytanie instrukcji użytkownika, przed kontaktowaniem się z pomocą techniczną LEM.
Jeżeli dysponujesz dostępem do internetu, zapoznaj się proszę z bazą problemów dostępną pod

tym adresem:
http://www.lem.com.pl/

Prosimy również o przygotowanie zestawu informacji niezbędnego do znalezienia rozwiązania

Twojego problemu:
1. Tytuł gry i numer wersji
2. Opis problemu i treść komunikatu o błędzie (jeżeli takowy nastąpił)
3. Model konsoli i wersja Firmware

UWAGA: Prosimy nie kontaktować się z działem pomocy technicznej w sprawach jak grać lub
innych porad dotyczących przejścia gry.

Pomoc techniczna Licomp EMPiK Multimedia:

ul. Obornicka 1102-948 Warszawa
tel. / fax. (22) 651 73 24...26
pon. - pt. 10.00 – 17.00
http://www.lem.com.pl
pomoc@lem.com.pl

22565_av_0019_COD_MW_3_x360_guts_84206_226_PO_v3.indd Sec1:6 06/10/2011 12:05

UMOWA LICENCYJNA

WAŻNE- PRZECZYTAJ UWAŻNIE: KORZYSTANIE Z TEGO PROGRAMU OPARTE JEST O UMOWĘ LICENCYJNĄ, KTÓREJ WARUNKI PRZEDSTAWIONO PONIŻEJ. OKREŚLENIE "PROGRAM" ZAWIERA W SOBIE CAŁOŚĆ OPROGRAMOWANIA, WSZELKIE INNE MEDIA, CZĘŚCI DRUKOWANE I ELEKTRONICZNĄ DOKUMENTACJĘ I WSZYSTKIE ICH KOPIE. OTWIERAJĄC OPAKOWANIE GRY, INSTALUJĄC I UŻYWAJĄC PROGRAMU ZGADZASZ SIĘ NA WARUNKI NINIEJSZEJ LICENCJI.

OGRANICZENIA: Zgodnie z warunkami opisanymi poniżej. Activision udziela niewyłącznego, nie przekazywalnego prawa do instalacji i użytkowania niniejszego programu wyłącznie do użytku osobistego. Wszelkie nie nadane w tej umowie stanowią własność Activision i jej licencjodawców. Ten program jest licencjonowany, a nie sprzedany. Twoja licencja nie daje żadnych praw własnościowych do programu.

WARUNKI LICENCJI
Nie wolno Ci:
- Wykorzystywać komercyjnie Programu lub jakichkolwiek jego części, również w kafejkach internetowych, centrach rozrywki komputerowej lub innych tego typu miejscach. Activision może zaoferować specjalną licencję umożliwiającą komercyjne korzystanie z Programu.
- Korzystać z programu lub wyrażać zgody na korzystanie z Programu na więcej niż jednym komputerze w tym samym czasie.
- Kopiowania programu lub innych jego elementów.
- Kopiować Programu na dysk twardy komputera lub inne urządzenie. Program należy uruchamiać z dostarczonej płyty DVD-ROM (Program może, w celu zwiększenia wydajności, skopiować część swoich plików na dysk twardy).
- Korzystać z programu lub wyrażać zgody na korzystanie z Programu wielu użytkownikom za pośrednictwem sieci komputerowej.
- Sprzedawać, wynajmować, leasingować, dystrybuować lub w inny sposób przekazywać Programu, bez uprzedniej, pisemnej zgody ze strony Activision.
- Poddawać programu lub jego części procesowi 'reverse engineeringu', dekompilacji, i innym tego typu podobnym.
- Usuwać, wyłączać lub zmieniać jakichkolwiek informacji wewnątrz Programu.
- Eksportować lub Re-eksportować programu, kopii lub adaptacji sprzecznie z jakimikolwiek stosującymi się prawami USA.

ZEZWOLENIE NA INSTALACJĘ. Jeżeli pobierasz ten program od autoryzowanego dystrybutora elektronicznej wersji programu, możesz zainstalować program na twardym dysku swojego komputera.

PRAWA WŁASNOŚCI. Wszystkie prawa własności, własności intelektualnej zawarte w programie (uwzględniając, ale nie ograniczając się do wszelkich poprawek oraz aktualizacji) i wszystkich jego kopiach (między innymi: kod gry, tematy, obiekty, postaci, imiona postaci, historia, dialogi, specjalne zwroty, lokacje, grafiki koncepcyjne, animacje, dźwięki, kompozycje muzyczne, efekty audio-wizualne, metody działania, prawa moralne i cała dodatkowa dokumentacja oraz „aplety" zawarte w niniejszym programie) są własnością firmy Activision, spółek Activision oraz licencjodawców Activision.

Niniejszy Program jest chroniony przepisami prawa obowiązującymi na terenie Stanów Zjednoczonych Ameryki, postanowieniami i umowami międzynarodowymi oraz innymi przepisami prawnymi. Niniejszy Program zawiera w sobie materiał licencjonowany i licencjodawcy Activision mogą chronić swoje prawa, w przypadku naruszenia warunków tej niniejszej umowy licencyjnej.
PROGRAMY UŻYTKOWE. Niniejszy Program może zawierać programy pozwalające na projektowanie, programowanie i przetwarzanie, narzędzia, dodatki oraz inne materiały (w

22565_av_0019_COD_MW_3_x360_guts_84206_226_PO_v3.indd Sec1:7 06/10/2011 12:05

dalszej części określane jako “Programy Użytkowe”) pozwalające na tworzenie nowych poziomów oraz innych materiałów związanych z grą, które mogą być wykorzystywane przez użytkownika razem z niniejszym Programem (w dalszej części określane jako “Nowe Materiały”). Korzystanie z Programów Użytkowych wiąże się z następującymi ograniczeniami wynikającymi z licencji:

- Wyrażasz zgodę, stanowiącą warunek niezbędny do korzystania z Programów Użytkowych, że nie będziesz używać, jak również nie pozwolisz na użytkowanie osobom trzecim, Programów Użytkowych i stworzonych przez ciebie Nowych Materiałów w celach komercyjnych, między innymi nie będziesz ich sprzedawać, wypożyczać, leasingować, udzielać licencji, dystrybuować lub przenosić prawa do Nowych Materiałów. Ograniczenie to ma zastosowanie zarówno do Nowych Materiałów stworzonych przez ciebie jako odrębne produkty lub połączonych z materiałami stworzonymi przez inne osoby. Ograniczenie dotyczy wszystkich dostępnych kanałów dystrybucji, między innymi sprzedaży bezpośredniej lub sprzedaży poprzez Internet. Ponadto wyrażasz zgodę na nie przyjmowanie lub zachęcanie do składania propozycji lub ofert związanych z tworzeniem Nowych Materiałów w celach komercyjnych. Wyrażasz zgodę na pisemne informowanie firmy Activision o wszelkich wyżej wymienionych propozycjach lub ofertach.
- Jeżeli postanowisz udostępnić stworzone przez ciebie Nowe Materiały innym graczom, to zrobisz to bez pobierania jakichkolwiek opłat.
- Nowe Materiały nie mogą zmieniać żadnych plików COM, EXE oraz DLL, jak również innych plików wykonywalnych.
- Nowe Materiały mogą być tworzone, jeżeli będą wykorzystywane wyłącznie w połączeniu z wersją detaliczną Programu. Zabrania się tworzenia Nowych Materiałów jako odrębnych produktów.
- Nowe Materiały nie mogą zawierać jakichkolwiek materiałów nielegalnych, skandalizujących, zakazanych, zniesławiających, szkalujących lub w inny sposób niewłaściwych mogących naruszać prawa własnościowe lub prawa do upublicznienia osób trzecich, jak również naruszających prawa autorskie, znaki handlowe lub jakiekolwiek inne prawa osób trzecich.
- Wszystkie Nowe Materiały muszą zawierać następujące elementy, które będą widoczne: (a) imię i nazwisko oraz adres poczty elektronicznej twórcy Nowych Materiałów oraz informację (b) „NINIEJSZY MATERIAŁ NIE ZOSTAŁ WYPRODUKOWANY I NIE JEST WSPIERANY PRZEZ FIRMĘ ACTIVISION I/LUB JEJ LICENCJONODAWCÓW.”
- Użytkownicy tworzący Nowe Materiały przekażą firmie Activision i/lub jej licencjonodawcom nieodwołalne i wieczne prawo do wykorzystywania Nowych Materiałów na zasadzie materiałów pochodnych (zgodnie z przepisami amerykańskiego prawa autorskiego) w jakikolwiek sposób, a w szczególności do promowania i reklamowania Programu.

OGRANICZONA GWARANCJA: Activision gwarantuje nabywcy Programu poprawne działanie nośnika, na którym produkt został dostarczony, przez 90 dni od daty zakupu. Jeżeli nośnik ulegnie uszkodzeniu w ciągu 90 dni od nabycia, Activision zgadza się wymienić go bez dodatkowych opłat, na podstawie dowodu zakupu, pod warunkiem iż produkt jest nadal produkowany przez Activision. Jeżeli produkt nie będzie już produkowany, Activision zastrzega sobie prawo do wymiany go na inny o podobnej lub większej wartości. Ta gwarancja dotyczy wyłącznie nośnika magnetycznego na którym dostarczono program, w jego oryginalnej dostarczonej przez Activision formie.

Zwracając Program w celu wymiany gwarancyjnej, proszę przesłać oryginalny nośnik, bezpiecznie zapakowany i załączyć: (1) kopie rachunku za Program zawierającą datę sprzedaży; (2) swoje imię i nazwisko wraz z czytelnym adresem zwrotnym; (3) krótki opis uszkodzenia lub problemy i konfigurację sprzętu, na którym Program był instalowany; (4) jeżeli zwracasz Program po 90 dniowym okresie gwarancji, ale w ciągu roku od daty zakupu, czek lub potwierdzenie przelewu na kwotę o równowartości 10 GBP, przeliczanych po kursie NBP w dniu wysyłki Programu.

FIRMA ACTIVISION ORAZ JEJ LICENCJONODAWCY WYRAŹNIE NIE CZYNIĄ ŻADNYCH GWARANCJI, WYRAŹNYCH I DOROZUMIANYCH, WŁĄCZAJĄC W TO, JEDNAK BEZ

22565_av_0019_COD_MW_3_x360_guts_84206_226_PO_v3.indd Sec1:8 06/10/2011 12:05

OGRANICZANIA DO TEGO WŁĄCZENIE, DOROZUMIANE GWARANCJE PRZYDATNOŚCI DO SPRZEDAŻY, PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU ORAZ GWARANCJE NIENARUSZALNOŚCI. FIRMA ACTIVISION ORAZ JEJ LICENCJONODAWCY W ŻADNYM WYPADKU, WŁĄCZAJĄC W TO ZANIEDBANIE, NIE PONOSZĄ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA JAKIEKOLWIEK SZKODY WYPADKOWE, POŚREDNIE, SPECJALNE LUB WYNIKOWE WYNIKAJĄCE Z POSIADANIA, UŻYTKOWANIA LUB NIEPRAWIDŁOWEGO DZIAŁANIA PROGRAMU, WŁĄCZAJĄC W TO BEZ ŻADNYCH OGRANICZEŃ, SZKODY DOTYCZĄCE WŁASNOŚCI ORAZ, W NAJSZERSZYM ZAKRESIE DOPUSZCZALNYM PRZEZ ODPOWIEDNIE PRAWO, SZKODY POWSTAŁE W WYNIKU OBRAŻEŃ OSOBISTYCH, NAWET W WYPADKU, JEŚLI FIRMA ACTIVISION ZOSTALI POWIADOMIENI O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TAKICH SZKÓD LUB STRAT. USTAWODAWSTWO NIEKTÓRYCH KRAJÓW NIE ZEZWALA NA OGRANICZENIA BĄDŹ WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY WYPADKOWE LUB WYNIKOWE, DLATEGO POWYŻSZE WYŁĄCZENIE MOŻE NIE DOTYCZYĆ UŻYTKOWNIKA NINIEJSZEGO PROGRAMU.

Program prosimy przesłać do:
Dział Pomocy Technicznej Licomp EMPiK Multimedia Ltd
Obornicka 11
02-948 Warszawa

OGRANICZENIA W ODPOWIEDZIALNOŚCI: W ŻADNYM WYPADKU ACTIVISION NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA INNE SZKODY POWSTAŁE W WYNIKU POSIADANIA I UŻYTKOWANIA PROGRAMU A MIĘDZY INNYMI: SZKODY WE WŁASNOŚCI, SZKODY OSOBISTE, PROBLEMY ZE SPRZĘTEM KOMPUTEROWYM. ODPOWIEDZIALNOŚĆ ACTIVISION NIE MOŻE PRZEKRACZAĆ AKTUALNEJ RYNKOWEJ CENY PROGRAMU. W NIEKTÓRYCH KRAJACH, PRAWO NIE ZEZWALA NA OGRANICZENIA W GWARANCJI ZARÓWNO W KWESTII OKRESU JEJ TRWANIA JAK I W ZAKRESIE ODPOWIEDZIALNOŚCI. W TAKIM PRZYPADKU POWYŻSZE OGRANICZENIE CIEBIE NIE DOTYCZĄ. GWARANCJA DAJE CI PEWNE OKREŚLONE PRAWA, MOŻESZ MIEĆ JEDNAK DODATKOWE PRAWA WYNIKAJĄCE Z LOKALNEJ USTAWODAWCZOŚCI.

ROZWIĄZANIE UMOWY: niniejsza umowa ulega automatycznemu rozwiązaniu, jeżeli nie będziesz stosował się do jej warunków. W takim przypadku zobowiązany jesteś zniszczyć wszystkie kopie Programu i inne jego elementy.

Ponieważ Activision może ponieść niepowetowane straty jeżeli warunki niniejszej umowy nie będą przestrzegane, wyrażasz zgodę aby Activision miało prawo do odszkodowań w związku ze złamaniem warunków niniejszej umowy. Poza tymi odszkodowaniami, Activision może mieć inne prawa wynikające z innych przepisów.

Zgadzasz się nie dochodzić odszkodowania od Activision, jej partnerów, firm powiązanych, licencjodawców, pracowników, zarządu za straty wynikłe z faktu korzystania przez Ciebie z Programu.

INNE: Ta umowa stanowi kompletne porozumienie pomiędzy stronami na temat licencji na użytkowanie Programu. Wszelkie zmiany wymagają formy pisemnej pod rygorem nieważności. Jeżeli któryś z warunków umowy nie może być dotrzymany z jakiegokolwiek powodu, takie warunek powinien zostać zmieniony jedynie w celu dalszego utrzymania niniejszej umowy w mocy i prawa Activision nie były naruszone.
Jeżeli masz jakieś pytania dotyczące umowy licencyjnej, skontaktuj się proszę z lokalnym dystrybutorem gry.

Wykorzystuje Bink Video. Copyright ©1997-2010 by RAD Game Tools, Inc.

22565_av_0019_COD_MW_3_x360_guts_84206_226_PO_v3.indd Sec1:9 06/10/2011 12:05

UWAGI

22565_av_0019_COD_MW_3_x360_guts_84206_226_PO_v3.indd Sec1:10 06/10/2011 12:05

UWAGI

22565_av_0019_COD_MW_3_x360_guts_84206_226_PO_v3.indd Sec1:11 06/10/2011 12:05

UWAGI

22565_av_0019_COD_MW_3_x360_guts_84206_226_PO_v3.indd Sec1:12 06/10/2011 12:05