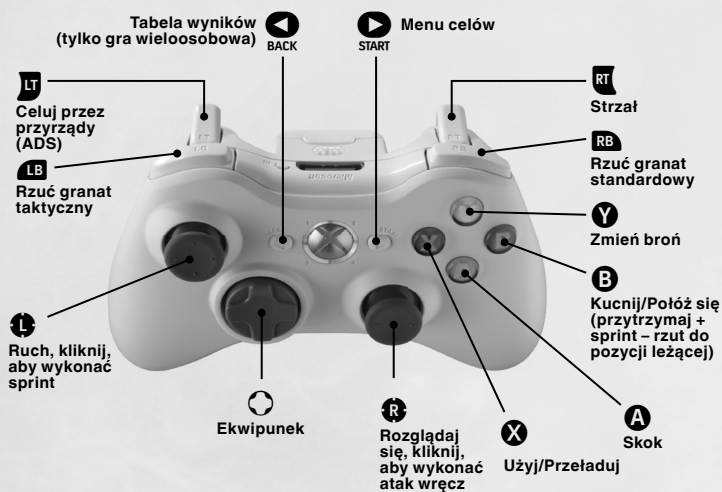


SPIS TREŚCI

Sterowanie w grze	2
Główne menu	3
Wyświetlacz HUD	4
Zdrowie	5
Pauza/Ekran celów	5
Ekran celów w grze wieloosobowej	5
Karta gracza (TYLKO gra wieloosobowa)	5
Xbox LIVE	6
Nawiązywanie połączenia	6
Ustawienia kontroli rodzicielskiej	6
Pomoc Techniczna Licomp Empik Multimedia	6
Umowa licencyjna	7

STEROWANIE W GRZE

Kontroler dla konsoli Xbox 360



GŁÓWNE MENU

Wybierz tryb Kampania, Gra wieloosobowa lub Zombie.

KAMPANIA

Rozpocznij nową kampanię solową *Call of Duty®: Black Ops* lub wznów zapisaną wcześniej grę*. Użyj opcji Wybór misji, aby rozegrać ukończone wcześniej misje na dowolnym poziomie trudności. Użyj opcji Wywiad, aby zapoznać się z dokumentami wywiadu, które są dostępne dzięki przedmiotom ukrytym w różnych miejscach Kampanii.

***Uwaga:** Gra *Call of Duty®: Black Ops* wykorzystuje system zapisu w określonych punktach kontrolnych. Wybierz opcję Zapisz i wyjdź w menu pauzy, aby zapisać grę i wrócić do głównego menu.

GRA WIELOOSOBOWA

Rywalizuj na różnych mapach wspólnie z innymi graczami *Call of Duty®: Black Ops* lub przeciwko nim. Tryby gry wieloosobowej są następujące:

- **Mecz gracza:** Graj online o „pieniądze” potrzebne na zakup nowej broni, wyposażenia, atutów, serii ofiar oraz innych elementów gry.
- **Mecz prywatny:** Stwórz i hostuj własny mecz prywatny z konfigurowalnymi trybami rozgrywki.
- **Gra o zakład:** Zakładaj się z innymi graczami o zdobyte pieniądze w szeregu gier w trybie Dowolnym.
- **Szkolenie bojowe:** Graj sam lub z przyjaciółmi przeciwko manekinom ćwiczebnym. Poćwicz trochę przed grą w Internecie.
- **Kino:** Oglądaj i edytuj rozegrane ostatnio gry i dziel się nimi ze społecznością.

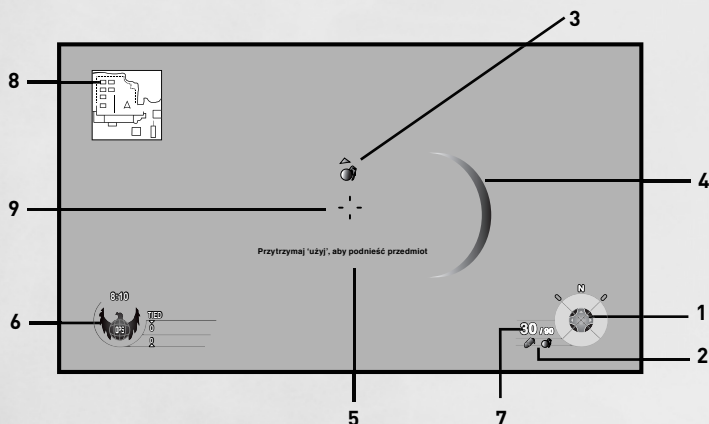
ZOMBIE (1-4 GRACZY)

Przetwarzaj hordy zombie, walcząc w pojedynkę lub z przyjaciółmi. Odpieraj kolejne fale coraz bardziej zabójczych zombie w różnych przerażających miejscach. Pamiętaj: w tych ciemnych korytarzach kryją się nie tylko zombie...

OPCJE

Dostosuj ustawienia gry do własnych upodobań. Opcje, które można konfigurować, to: ustawienia kontrolera, wspomaganie celowania, czułość rozglądania się, filtr zawartości graficznej oraz napisy.

WYŚWIETLACZ HUD



1. **Kompas** – Pokazuje, w którą stronę jesteś skierowany.
2. **Ekwipunek** – Pokazuje urządzenia i/lub dodatki do broni, które są aktualnie dostępne, np. granatnik lub czujnik ruchu.
3. **Wskaźnik granatu** – Ikona ostrzegająca, że w pobliżu jest granat. Strzałka wskazuje położenie granatu.
4. **Wskaźnik obrażeń** – Czerwony znacznik pokazuje, że doznajesz obrażeń. Widać też, skąd następuje atak.
5. **Ikona użycia** – Pojawia się wyłącznie w sytuacji, gdy w pobliżu znajduje się broń lub obiekt interaktywny. Wskazuje, który przycisk należy wcisnąć, aby wejść w interakcję z bronią lub obiektem.
6. **Informacje o grze (Tylko gra wieloosobowa)** – Pokazuje aktualny wynik, ikonę drużyny oraz czas pozostający do zakończenia gry.
7. **Wskaźnik amunicji** – Pokazuje ilość pocisków dla aktualnej broni oraz zapas granatów standardowych i taktycznych.
8. **Minimapa** – Pokazuje okoliczny obszar oraz miejsca, w których znajdują się sprzymierzeńcy i znani przeciwnicy.
9. **Celownik** – Pokazuje, gdzie skierowana jest twoja broń. Zmienia kolor na czerwony, gdy celujesz w przeciwnika, i na zielony, gdy namierzasz przyjaciela. Chodzenie i bieganie zmienia odpowiednio wielkość celownika, który może nawet całkowicie zniknąć (co będzie wskazywało na utratę celności). Zaprzestanie ruchu, pozycja w przysiadzie lub postawa leżąca zwiększają celność.*

****Uwaga na temat ADS (przrządów celowniczych) - Wciskając przycisk ADS, możesz celować przez przyrządy celownicze lub celownik optyczny swojej broni. W ten sposób istotnie zwiększasz swoją celność i zmniejszasz prędkość poruszania się. W trybie ADS wskaźnik celowniczy znika.***

ZDROWIE

Kiedy przeciwnik zadaje ci obrażenia, na ekranie pokazują się krwawe plamy, a wskaźnik ujawnia kierunek, z którego następuje atak. Im więcej obrażeń, tym bardziej czerwony ekran. Oprócz tego usłyszysz przyspieszone bicie serca, a twój oddech stanie się ciężki. Jeśli będziesz potrafił znaleźć kryjówkę i unikniesz ostrzału przeciwnika, powoli odzyskasz zdrowie i będziesz mógł kontynuować działania, dysponując pełnią sił.

PAUZA/EKRAN CELÓW

Aby zatrzymać grę i przejść do menu pauzy, w dowolnym momencie trybu Kampania lub Zombie wcisnij przycisk . Możesz przejść do Opcji, rozpocząć od nowa aktualny poziom lub zapisać grę i wyjść do głównego menu. Gry Call of Duty®: Black Ops nie można zatrzymać w trakcie internetowych gier w trybie współpracy.

EKRAN CELÓW W GRZE WIELOOSOBOWEJ

Gry Call of Duty®: Black Ops nie można zatrzymać podczas trybu wieloosobowego. Wciśnięcie  w grze wieloosobowej spowoduje otwarcie menu umożliwiającego wybór nowej klasy (obowiązującej od kolejnego odrodzenia), zapoznanie się z opisem bieżącego trybu gry oraz przejście do menu Opcji. Pamiętaj, że mecz wieloosobowy wciąż się toczy w tle podczas otwarcia tego ekranu.

KARTA GRACZA (TYLKO GRA WIELOOSOBOWA)

Przejdź do Karty gracza, aby stworzyć niestandardowy Emblemat, który będzie cię reprezentował podczas rozgrywki online. Oglądaj Ostatnie gry i zapisuj je w Udostępnianych plikach. Możesz przeglądać i oceniać Filmy, Klipy, Zrzuty ekranu i Gry niestandardowe stworzone przez członków społeczności Call of Duty®: Black Ops. Na poziomie Karty gracza możesz również sprawdzać wszystkie kluczowe statystyki gry w Historii bojowej, postępy w realizacji Wyzwań, Rankingi oraz stworzyć Tag klanu.

Xbox LIVE®

Dzięki usłudze Xbox LIVE® masz dostęp do większej liczby gier i lepszej zabawy. Aby dowiedzieć się czegoś więcej, odwiedź stronę: www.xbox.com/live.

NAWIĄZYWANIE POŁĄCZENIA

Zanim będziesz mógł korzystać z Xbox LIVE®, podłącz konsolę Xbox 360® do szerokopasmowego łącza internetowego i zarejestruj się jako członek Xbox LIVE®. Aby uzyskać więcej informacji o połączeniu i sprawdzić, czy usługa Xbox LIVE® jest dostępna w Twoim regionie, przejdź na stronę: 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 młodzi gracze. Rodzice mogą ograniczyć dostęp do zawartości przeznaczonej dla dorosłych. Zdecyduj, 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

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 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 jakiegokolwiek 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 prześlą 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 CZYNIA ŻADNYCH GWARANCJI, WYRAŹNYCH I DOROZUMIANYCH, WŁĄCZAJĄC W TO, JEDNAK BEZ 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 OBRAŹEN 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 DOTYCZA. 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. Prawa autorskie ©1997-2010 RAD Game Tools, Inc.

[illegible]

NOTES