



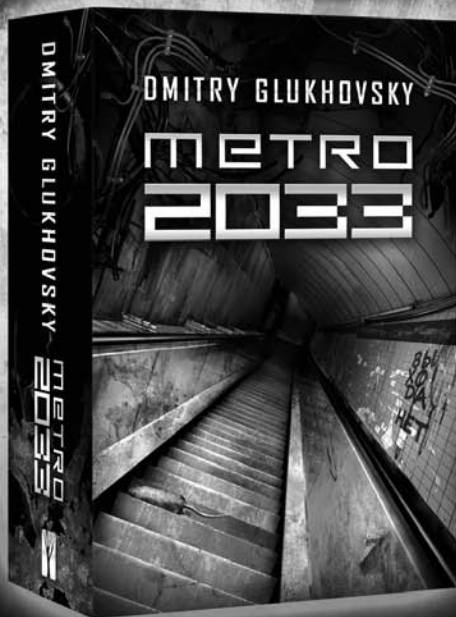
Games
for Windows®

METRO ★ 2033 ★ TUNNEL GUIDE



INSTRUKCJA
OBŚŁUGI





Czy kiedykolwiek przyszło ci do głowy, że ostatni epizod historii cywilizacji człowieka rozegra się w przejmującej atmosferze moskiewskiego metra? Czy człowiek, który w marzeniach sięgał gwiazd, godzien jest skończyć jak szczur, sto metrów pod ziemią? Mało prawdopodobne? Po przeczytaniu Metra 2033 – rosyjskiego, kultowego już bestsellera, który zawładnął wyobraźnią ponad dwuipółmilionowej rzeszy czytelników – na pewno zmienisz zdanie. Ten thriller SF, którego wartka akcja i niezwykle sugestywnie przedstawiony świat nie pozwolą ci się od niego oderwać aż do ostatniej strony, to nie tylko wspaniała rozrywka i uczta dla czytelnika. To także portret człowieka u schyłku cywilizacji, to przejmująca analiza jego niezmiennej natury, to obraz świata po końcu świata.

METRO 2033. BÓJ SIĘ PRZYSZŁOŚCI.

POWIEŚĆ **METRO 2033** DMITRIJA GLUKHOVSKY'EGO, NA PODSTAWIE KTÓREJ POWSTAŁA
NINIEJSZA GRA, JUŻ W KSIĘGARNIACH.

Fragment powieści

METRO 2033

DMITRIJA GLUKHOVSKY'EGO

przekład: Paweł Podmiotko

© Insignis Media, 2010

KONIEC ŚWIATA

Artem był już po dwudziestce, przyszedł na świat jeszcze tam, na górze, i nie był tak chudy i blady, jak wszyscy urodzeni w metrze, którzy nigdy nie ośmielają się pokazać na powierzchni, bojąc się nie tylko promieniowania, ale też palących, zgubnych dla podziemnego życia promieni słonecznych. Fakt – Artem sam w świadomym życiu był tam tylko raz, i to tylko na moment – poziom promieniowania był tak wysoki, że zbyt ciekawscy zaczęli się smażyć po kilku godzinach, nie mogąc się do woli nachodzić i napatrzyć na niezwykle świat na powierzchni.

Ojca nie pamiętał wcale. Matka była z nim do czasu, aż skończył pięć lat – mieszkali na stacji Timirjazewskiej. Było im dobrze i życie płynęło jednostajnie i spokojnie, aż Timirjazewska padła pod naporem szczurów.

Olbrzymie, szare, mokre szczury, bez żadnego uprzedzenia, wyspały się z jednego z ciemnych bocznych tuneli. Niezauważona odnoga skręcała w bok i w dół od głównego północnego toru i schodziła na dużą głębokość, by zagubić się w skomplikowanej płątanie setek korytarzy, w labiryncie pełnym strachu, lodowatego zimna i wstrętnego smrodu. Tunel ten prowadził do królestwa szczurów, miejsca, w które nie odważyłby się zapuścić najbardziej szalony poszukiwacz przygód. Nawet zagubiony, niezorientowany w podziemnych planach i przejściach wędrowiec, który zatrzymałby się na jego progu, wyczułby tchnące stamtąd czarne, straszne niebezpieczeństwo i odskoczyłby od ziejącej wyrwy, jak od zadżumionego miasta.

Nikt nie był straszny dla szczurów. Nikt nie schodził do ich włości. Nikt nie ośmiewał się przekraczać ich granic.

Ale tym razem przyszły same.

Wielu ludzi zginęło w dniu, w którym gigantyczne szczury, jakich nie widziano nigdy ani na stacji, ani w tunelach, zalały żywym strumieniem wystawione posterunki i stację, grzebiąc pod sobą jej obrońców i ludność, zagłuszając masą swych ciał ich przedśmiertne krzyki. Pożerając na swojej drodze wszystko: martwych i żywych ludzi oraz swoich zabitych pobratymców – ślepo, bezlitośnie, poruszane niepojętą dla człowieka siłą, szczury rwały do przodu, coraz dalej i dalej.

Przeżyło tylko kilka osób. Nie kobiety, nie starcy ani dzieci – nikt z tych, których zwykle w pierwszej kolejności się ratuje – lecz pięciu zdrowych mężczyzn, którzy potrafili wyprzedzić śmiercionośną rękę. Udało im się ją prześcignąć tylko dlatego, że stali z dreziną na posterunku w tunelu południowym. Słyszcząc krzyki ze stacji, jeden z nich pobiegł, żeby zobaczyć co się stało. Kiedy ujrzał ją ze skraju peronu, Timirjazewska już dogorywała. Od razu przy wejściu, widząc pierwsze wylewające się na peron potoki szczurów, zrozumiał co się stało i już miał biec z powrotem, wiedząc, że w niczym broniącym stacji nie pomoże, gdy nagle ktoś złapał go z tyłu za rękę. Obejrzał się; uczeplona jego rękawa kobieta z wykrzywioną strachem twarzą zawołała, próbując przekrzyczeć chór rozpaczliwych jęków:

– Uratuj go, żołnierzu! Zlituj się!

Zobaczył, że kobieta podaje mu dziecięcą rączkę, maleńką, pulchną dłoń, i schwycił tę dłoń, nie myśląc o tym, że ratuje komuś życie, lecz dlatego, że nazwano go żołnierzem i poproszono o litość. I ciągnąc za sobą to dziecko, a potem w ogóle trzymając je pod pachą, rzucił się na wyścigi z pierwszymi szczurami, na wyścigi ze śmiercią – przed siebie, wzdłuż tunelu, tam, gdzie czekała dreżyna i koledzy z posterunku. Już z daleka, ponad pięćdziesiąt metrów od nich, krzyknął, żeby zapalali. Ich dreżyna miała silnik, jako jedyna wśród dziesięciu najbliższych

stacji, i tylko dlatego mogli wyprzedzić szczury. Strażnicy mknęli przed siebie i z dużą prędkością minęli zapuszczoną Dmitrowską, na której gnieździło się kilku odludków. Krzyczeli do nich: „Uciekajcie! Szczury!”, ale wiedzieli, że nie uda im się już uratować. Podjeżdżając do posterunków Sawielowskiej, z którą, dzięki Bogu, mieli w tym czasie układ pokojowy, zaczęli zawczasu zwalniać, żeby przy takiej szybkości nie zastrzelili ich na podjeździe jako bandytów, i ze wszystkich sił wołali do strażników: „Szczury! Szczury idą!”. Byli gotowi na dalszą jazdę przez Sawielowską i dalej, wzdłuż linii, błagając, żeby ich przepuścili, póki jest dokąd uciekać, póki szara fala nie zaleje całego metra.

Lecz na ich szczęście na Sawielowskiej znalazło się coś, co uratowało uciekinierów, stację i być może całą Linie Sierpuchowsko-Timirjazewską: kiedy złani potem dojeżdżali do straży krzycząc o śmierci, której ledwo udało im się umknąć, tamci już pośpiesznie ściągali pokrowiec z jakiegoś potężnego urządzenia.

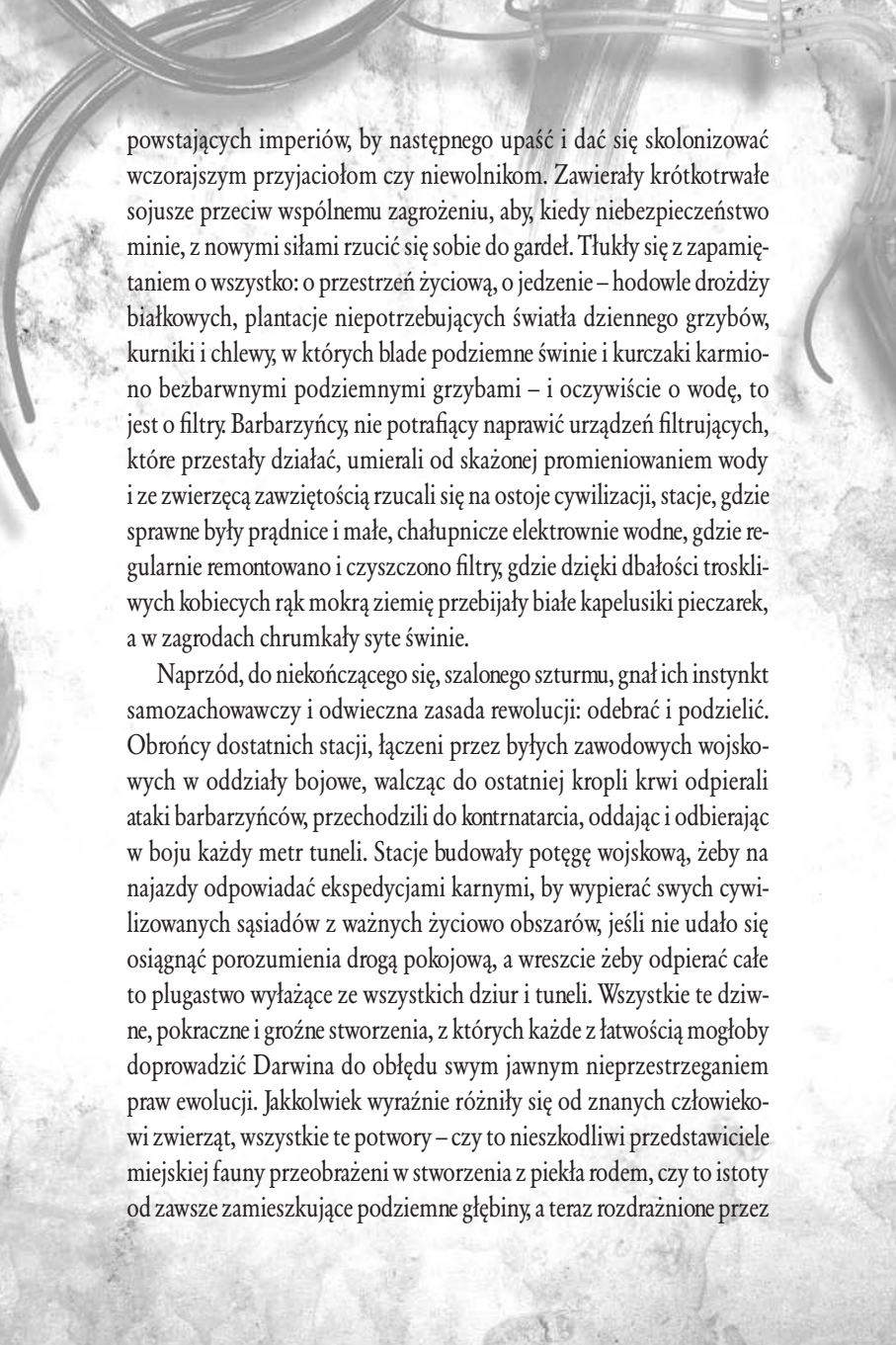
Był to miotacz płomieni zmontowany przez miejscowe złote ręczki ze znalezionych części, prymitywny, ale niezwykle silny. Gdy tylko pokazały się pierwsze szeregi szczurów, a z mroku zaczął dobiegać narastający szum i zgrzytanie tysięcy szczurzych łap, strażnicy odpalili miotacz i nie wyłączali go, aż skończyło się paliwo. Huczące, pomarańczowe płomienie wypełniły tunel na długości kilkudziesięciu metrów i paliły, spalały szczury, bez przerwy, dziesięć, piętnaście, dwadzieścia minut. Tunel napełnił się ohydną wonią palonego mięsa i dzikim szczurzym wyciem... A za plecami strażników z Sawielowskiej, którzy zostali bohaterami słynnymi na całą linię, zamarła stygnąca dreźyna, w każdej chwili gotowa do nowego skoku, a na niej pięciu mężczyzn, uciekinierów ze stacji Timirjazewska i jeszcze jedna osoba – uratowane przez nich dziecko. Chłopiec. Artem.

Szczury cofnęły się. Ich ślepa wola została złamana przez jedno z ostatnich osiągnięć ludzkiego geniuszu wojskowego. Ludzie zawsze umieli zabijać lepiej niż każde inne żywe stworzenie.

Szczury uciekły i wróciły do swego ogromnego królestwa, którego prawdziwych rozmiarów nie znał nikt. Wszystkie te leżące na niezbadanej głębokości labirynty były tak tajemnicze i, zdawałoby się, bez żadnego pożytku dla pracy metra, że nie zważając na zapewnienia ludzi z autorytetem, nie można było uwierzyć, iż wszystko to stworzyli zwykli jego budownicзовie.

Jeden z tych autorytetów pracował nawet kiedyś, jeszcze w tamtych czasach, jako pomocnik maszynisty kolejki podziemnej. Takich ludzi niewiele już zostało i byli w cenie, gdyż na samym początku okazali się jedynymi, którzy nie rozkleili się i nie ulegli strachowi, znalazłszy się poza wygodną i bezpieczną kapsułą pociągu, w ciemnych tunelach moskiewskiego metra, w tych kamiennych trzewiach megalopolis. Wszyscy na stacji odnosili się do niego z szacunkiem i tego samego uczyli swoje dzieci, dlatego pewnie Artem go zapamiętał, a zapamiętał na całe życie: wyniszczzonego chudego człowieka, zmarniałego przez długie lata pracy pod ziemią, w wytartym, wyblakłym uniformie pracownika metra, który to strój dawno już stracił fason, ale nadal był zakładany z dumą, z jaką emerytowany admirał wdziewa paradny mundur. Artem zaś, wówczas jeszcze zupełny dzieciak, widział w mizernej postaci pomocnika maszynisty niewypowiedzianą siłę i charakter...

Trudno się dziwić! Pracownicy metra byli dla pozostałych jego mieszkańców tym, kim tubylczy przewodnicy dla ekspedycji naukowych w dżungli. Świącie im wierzone i całkowicie na nich polegano, od ich wiedzy i umiejętności zależało przeżycie pozostałych. Wielu z nich zostało przywódcami stacji po tym, jak rozpadł się jedyny system władzy i metro z kompleksowego obiektu obrony cywilnej, ogromnego schronu przeciwoatomowego zmieniło się w mrowie niezwiązanych jedną władzą stacji, i pogrzyżyło w chaosie i anarchii. Stacje stały się swego rodzaju karłowatymi państewkami, niezależnymi i samodzielnymi, każde ze swoją ideologią, ustrojem, przywódcą i wojskiem. Wojowały ze sobą, łączyły się w federacje i konfederacje, jednego dnia będąc metropoliami



powstających imperiów, by następnego upaść i dać się skolonizować wczorajszym przyjaciółom czy niewolnikom. Zawierały krótkotrwałe sojusze przeciw wspólnemu zagrożeniu, aby, kiedy niebezpieczeństwo minie, z nowymi siłami rzucić się sobie do gardeł. Tłukły się z zapamiętaniem o wszystko: o przestrzeń życiową, o jedzenie – hodowle drożdży białkowych, plantacje niepotrzebujących światła dziennego grzybów, kurniki i chlewy, w których blade podziemne świnie i kurczaki karmiono bezbarwnymi podziemnymi grzybami – i oczywiście o wodę, to jest o filtry. Barbarzyńcy, nie potrafiący naprawić urządzeń filtrujących, które przestały działać, umierali od skażonej promieniowaniem wody i ze zwierzęcą zawziętością rzucali się na ostoje cywilizacji, stacje, gdzie sprawne były prądnice i małe, chałupnicze elektrownie wodne, gdzie regularnie remontowano i czyszczono filtry, gdzie dzięki dbałości troskliwych kobiecych rąk mokrą ziemię przebijały białe kapelusiki pieczarek, a w zagrodach chrumkały syte świnie.

Naprzód, do niekończącego się, szalonego szturm, gnał ich instynkt samozachowawczy i odwieczna zasada rewolucji: odebrać i podzielić. Obrońcy dostatnich stacji, łączeni przez byłych zawodowych wojskowych w oddziały bojowe, walcząc do ostatniej kropli krwi odpierali ataki barbarzyńców, przechodzili do kontrnatarcia, oddając i odbierając w boju każdy metr tuneli. Stacje budowały potęgę wojskową, żeby na najazdy odpowiadać ekspedycjami karnymi, by wypierać swych cywilizowanych sąsiadów z ważnych życiowo obszarów, jeśli nie udało się osiągnąć porozumienia drogą pokojową, a wreszcie żeby odpierać całe to plugastwo wylazące ze wszystkich dziur i tuneli. Wszystkie te dziwne, pokraczne i groźne stworzenia, z których każde z łatwością mogłoby doprowadzić Darwina do oblędu swym jawnym nieprzestrzeganiem praw ewolucji. Jakkolwiek wyraźnie różniły się od znanych człowiekowi zwierząt, wszystkie te potwory – czy to nieszkodliwi przedstawiciele miejskiej fauny przeobrażeni w stworzenia z piekła rodem, czy to istoty od zawsze zamieszkujące podziemne głębin, a teraz rozdrażnione przez

ludzi – one również były częścią życia na Ziemi. Zniekształconą i wynaturzoną, ale jednak. I wszystkimi rządził ten główny impuls, któremu podlega całe organiczne życie na tej planecie: przeżyć. Za wszelką cenę przeżyć.

METRO 2033

BÓJ SIĘ PRZYSZŁOŚCI



DMITRY GLUKHOVSKY (ur. 1979) – ROSYJSKI DZIENNIKARZ I PISARZ. PRACOWAŁ M.IN. DLA STACJI EURONEWS TV, DEUTSCHE WELLE ORAZ RUSSIA TODAY. BYŁ REPORTEREM WOJENNYM W ABCHAZJI I IZRAELU.

WŁADA BIEGLE PIĘCIOMA JĘZYKAMI. SŁAWĘ PRZYNIOSŁA MU POWIEŚĆ **METRO 2033**, KTÓRĄ W ROSJI PRZECZYTAŁO PONAD 2500000 CZYTELNIKÓW. PRAWA DO JEJ TŁUMACZENIA ZOSTAŁY SPRZEDANE DO PONAD 20 KRAJÓW.

SPIS TREŚCI

Witaj w <i>Metrze 2033</i>	1
Domyślne sterowanie	2
Menu główne	4
Ekran gry	5
Ekran pauzy	7
Opcje	8
Dziennik i zapalniczka	9
Wyposażenie specjalne	10
Broń	12
Amunicja	15
Umowa licencyjna	16
Gwarancja	16
Rejestracja gry	20
Pomoc techniczna	21

WITAJ W METRZE 2033

W 2013 na nasz świat nadeszła apokalipsa – niemal cała ludzkość uległa zagładzie, a powierzchnia Ziemi zmieniła się w toksyczne pustkowia. Garstka ocalałych schroniła się w głębi moskiewskiego metra. Nastaly mroczne czasy.

Rok 2033. Pod ziemią narodziło się i dorosło nowe pokolenie, a pełniące rolę miast stacje metra walczą o przetrwanie ze sobą nawzajem oraz z czyhającymi na zewnątrz zmutowanymi stworami.

Nazywasz się Artem – choć przyszedłeś na świat w ostatnich dniach poprzedzających kataklizm, wychowałeś się w tunelach metra. Nigdy wcześniej nie zapuszczałeś się poza granice stacji, lecz pewne brzemienne w skutki wydarzenie sprawia, że wyruszasz w samobójczą misję do samego centrum metra, aby ostrzec niedobitki ludzkości przed nadciągającym straszliwym zagrożeniem. Przemierzysz zapomniane tunele i wymarłe tereny na powierzchni, a od tego, co zrobisz, zależeć będzie los wszystkich ludzi.

DOMYŚLNE STEROWANIE

Wybór broni	
Noże	1
Rewolwery	2
Karabiny maszynowe	3
Broń specjalna	4
Granaty	5
Poprzednia/Następna broń	Użyj pokrętła myszy, a następnie kliknij LPM
Czynności	
Ruch	W,S,A,D
Szybki bieg	Lewy Shift
Rozglądanie się	Mysz
Latarka	F
Uniwersalna ładowarka	Przytrzymaj F
Strzał/Użycie zapalniczki /Użycie ładowarki	LPM
Przeładowanie	R
Zmiana typu amunicji (dotyczy tylko broni automatycznej)	Przytrzymaj R
Zwiększenie ciśnienia w zbiorniku (dotyczy tylko broni pneumatycznej)	Przytrzymaj R, a następnie kliknij LPM
Celowanie/Alternatywny strzał	PPM
Zegarek	T
Apteczka	Q
Użycie	E
Kucanie	Lewy Ctrl
Wł./wył. kucanie	Z
Skok	Spacja
Noktowizor	Przytrzymaj N, aby założyć lub zdjąć; wciśnij N, aby włączyć lub wyłączyć
Maska przeciwgazowa	G (wciśnij, aby założyć; przytrzymaj, aby zdjąć)
Zmiana filtra	G (przy założonej masce przeciwgazowej)
Dziennik (kompas)	M
Menu	Esc
Sterowanie w menu	
Poruszanie się	Klawisze strzałek lub mysz
Zatwierdź	Enter
Wstecz	Esc

Ustawienia rodzinne

Ustawienia rodzinne (Windows Vista oraz Windows 7) pozwalają rodzicom i opiekunom ograniczać dzieciom dostęp do treści przeznaczonych dla osób dorosłych, a także kontrolować czas spędzany na graniu.

Więcej informacji znajdziesz pod adresem:

www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset.

Kontroler Xbox 360



MENU GŁÓWNE

PGdy wyświetli się ekran tytułowy, wciśnij dowolny klawisz, aby przenieść się do menu głównego.



Nowa gra

Rozpoczynasz historię od samego początku. Po wybraniu tej możliwości musisz zdecydować się na jeden z trzech stopni trudności gry: łatwa, średnia lub trudna.

Kontynuuj grę

Zanurzasz się w świat *Metra 2033*, wznawiając przygodę od ostatniego punktu kontrolnego.

Wczytaj grę

Wyświetli się ekran pozwalający ci na uruchomienie jednego z wcześniej ukończonych poziomów od początku.

Opcje

To menu pozwala na zmianę ustawień rozgrywki, sterowania, a także grafiki i dźwięku.

Twórcy

Wybierz tę opcję, jeśli chcesz dowiedzieć się, kto stworzył grę *Metro 2033*.

Wyjdź z gry

Wybierz, aby wyjść do systemu Windows.

EKRAN GRY



Pasek broni

Jeśli użyjesz pokrętła myszy lub wciśniesz któryś z klawiszy cyfr, u góry ekranu wyświetli się pasek broni. Pokazuje on wszystkie bronie, jakie obecnie posiada przy sobie Artem – żeby się między nimi przełączać, użyj pokrętła myszy, a następnie zatwierdź wybór lewym przyciskiem myszy. Kolorowy obrazek symbolizuje obecnie używaną broń, a rysunki czarno-białe – pozostałe dostępne uzbrojenie. Puste okienko oznacza brak broni danego typu.

Wskaźnik obrażeń

W grze nie ma pasków zdrowia – gdy Artem odniesie obrażenia, obraz się zamaże i zakrwawi. Czerwona plama z boku ekranu wskaże kierunek, z którego nastąpił atak. W takiej sytuacji jak najszybciej schroń się w bezpiecznym miejscu i zaczekaj, aż Artem dojdzie do siebie. Jeśli bohater ucierpi za bardzo i nie ma czasu na regenerację, skorzystaj z apteczki.

Apteczka

Po lewej stronie ekranu gry widać liczbę aktualnie posiadanych apteczek – staraj się ją kontrolować. Z apteczek należy korzystać tylko w ostateczności, gdy w trakcie walki Artem nie może się ukryć w osłoniętym miejscu i odzyskać sił.

Maska przeciwigazowa i filtr

Pod wskaźnikami apteczek znajduje się wskaźnik maski i filtrów – dzięki niemu wiadomo, na ile minut Artemowi wystarczy jeszcze powietrza. Jeśli ikona maski zrobi się czerwona, oznacza to, że maska uległa uszkodzeniu i Artem musi znaleźć sobie nową.

Ikona interakcji

Jest to ikona, która pojawia się na ekranie gry zamiast celownika tylko w określonych miejscach – gdy Artem może wykonać jakąś specjalną czynność. Żeby tak się stało, wciśnij klawisz E.

Naboje

W prawym dolnym rogu ekranu mieści się niezwykle ważny licznik naboje. Należy uważnie go śledzić, aby mieć pewność, że Artem jest gotowy na kolejne starcie. W grze występuje kilka rodzajów amunicji, które pasują do różnej broni. Większość znajdujących naboje to tzw. „brudne” naboje – wykonane przez mieszkańców metra z odzyskanych materiałów. Rozglądaj się za wyprodukowaną przed wybuchem amunicją wojskową, która nie dość, że zadaje większe obrażenia, to jeszcze służy za walutę na podziemnych targowiskach. Wskaźnik pokazuje liczbę pozostałych naboje w magazynku oraz całkowitą liczbę pozostałych naboje.



EKRAN PAUZY

Wznów grę

Ta opcja pozwala ci powrócić do rozgrywki.

Opcje

Uzyskujesz dostęp do ustawień gry – opis tego menu znajdziesz na stronie 8

Wczytaj ostatni punkt kontrolny

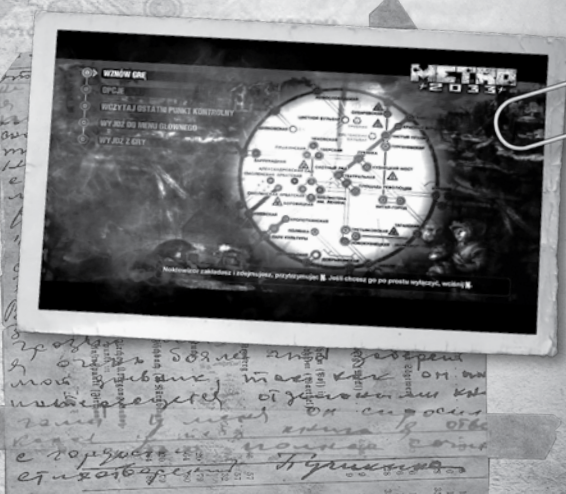
Po wybraniu tej opcji cofasz się do ostatniego punktu kontrolnego, tracąc wszelkie niezapisane dane.

Wyjdź do menu głównego

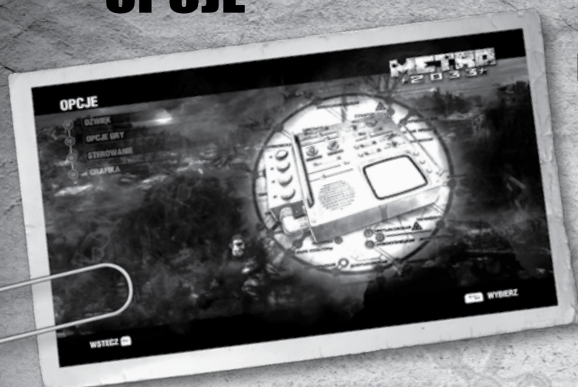
Zakończenie aktualnej rozgrywki i powrót do menu głównego.

Wyjdź z gry

Zakończenie aktualnej rozgrywki i wyjście do systemu Windows.



OPCJE



Dźwięk

To menu pozwala ustawić głośność dźwięku w grze.

GŁOŚNOŚĆ

OGÓLNA: Określa głośność wszystkich dźwięków w trakcie rozgrywki.

GŁOŚNOŚĆ MUZYKI: Określa głośność muzyki w trakcie rozgrywki.

Opcje gry

Można tu dostosować ustawienia konkretnych elementów rozgrywki.

CELOWNIK: Włącza/wyłącza celownik na ekranie.

NAPISY: Włącza/wyłącza napisy dialogowe.

PODPowiedzi: Włącza/wyłącza pojawiające się na ekranie wskazówki.

Sterowanie

Dzięki temu menu możesz dopasować sterowanie w grze do własnych potrzeb.

Klawiatura: Po wybraniu tej opcji możesz obejrzeć domyślny układ klawiszy w grze lub ustawić własne sterowanie.

KONTROLER: Po wybraniu tej opcji możesz obejrzeć schemat sterowania w grze i wybrać jedną z trzech konfiguracji kontrolera.

WIBRACJE: Select the desired vibration level Wybór odpowiedniej siły wibracji.

ODWRÓĆ OŚ Y: Włącza/wyłącza opcję odwrócenia osi Y.

CZUŁOŚĆ: Zmienia szybkość reakcji kamery przy rozglądaniu się.

grafika

Menu pozwala na zmianę ustawień graficznych gry.

ROZDZIELCZOŚĆ: Ustawia pożądany rozmiar ekranu.

JAKOŚĆ: Umożliwia zmianę ogólnej jakości grafiki w grze (m.in. cieni, oświetlenia oraz efektów cząsteczkowych).

DIRECTX: Wybór odpowiedniej wersji DirectX.

ANTYALIASING: Zwiększenie antyaliasingu wygładzi krawędzie obiektów, lecz zmniejszy wydajność.

FILTROWANIE TEKSTUR: Zwiększ, aby uzyskać lepszą jakość, zmniejsz, aby uzyskać lepszą wydajność. Sprawdź dane swojej karty graficznej i wybierz zalecaną opcję.

GAMMA: Zwiększa/zmniejsza jasność.

DZIENNIK I ZAPALNICZKA

Wypożyczony w dziennik i niezawodną zapalniczkę Artem może przedzierać się przez tunele metra i podziemne korytarze. Oba te przedmioty pomogą ci odnaleźć drogę do kolejnego celu. Żeby wyciągnąć dziennik i zapalniczkę, wciśnij M – następnie prawym przyciskiem myszy możesz otworzyć dziennik, a lewym przyciskiem myszy użyć zapalniczki.

Dziennik

Dziennik znacznie ułatwia Artemowi przetrwanie. Znajdują się w nim szczegółowo opisane zadania oraz kompas (u góry, po lewej).

Dzięki kompasowi Artem nie traci orientacji w podziemnych labiryntach – zawsze wskazuje położenie kolejnego z celów.

Zapalniczka

Dzięki zapalniczce Artem potrafi oświetlić znajdujące się blisko obiekty. Trzeba jednak pamiętać, że jej światło może zdradzić miejsce, w którym znajduje się bohater.



WYPOSAŻENIE SPECJALNE

Noktowizor

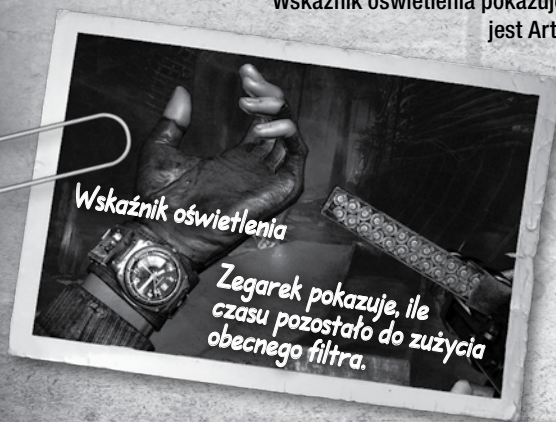
Dzięki noktowizorowi Artem może widzieć w ciemnościach, nie ujawniając swojej pozycji (co odróżnia ten sprzęt od latarki). Nie zapominaj jednak o tym, że należy zdejmować go w oświetlonych miejscach, gdyż tam noktowizor utrudnia widzenie. Pamiętaj również o regularnym ładowaniu baterii za pomocą uniwersalnej ładowarki.



Wskaźnik oświetlenia

Wskaźnik oświetlenia pokazuje jak bardzo oświetlony jest Artem. Na urządzeniu

znajdują się trzy lampki odpowiadające trzem stopniom jasności. W zupełnych ciemnościach pali się zielone światło, w półmroku – żółte, a w dobrze oświetlonym miejscu – czerwone. Jeśli Artem jest dobrze ukryty w cieniu, może swobodnie ominąć pewnych wrogów.



Maska przeciwgazowa

W wielu miejscach – szczególnie na powierzchni – Artem musi korzystać z maski przeciwgazowej, żeby przeżyć. Jeśli postać zacznie się krztusić, to znak, że należy założyć maskę. Maskę oczyszcza powietrze dzięki filtrom i działa, dopóki te są czyste. Jeśli wciśniesz klawisz T, możesz sprawdzić na zegarku, jak długo obecny filtr będzie jeszcze zdalny do użytku. Gdy filtr przestaje działać, maska pokrywa się parą, a Artem zaczyna się dusić – musisz wtedy szybko opuścić niebezpieczne miejsce.



Natomiast gdy nie słyhać już odgłosu filtrowanego oddechu, powietrze prawdopodobnie jest bezpieczne i można spróbować zdjąć maskę. Należy oszczędzać filtry i korzystać z maski przeciwgazowej tylko w razie konieczności. Gdy Artem zostanie zaatakowany, maska może ulec uszkodzeniu lub zniszczeniu – a jeśli pęknie, trzeba będzie znaleźć nową.

Apteczka



Apteczki używa się w czasie walki, żeby szybko przywrócić Artemowi pełnię zdrowia i na kilka sekund przyspieszyć jego zdolność regeneracji. Można je znaleźć na pustkowiach, pod ziemią albo kupić w sklepach na stacjach.

Latarka

Strumień światła z latarki Artema oświetli nawet najciemniejsze miejsca. Latarka nie wyczerpuje się, a dzięki uniwersalnej ładowarce można na chwilę wzmocnić jej światło. Korzystanie z latarki ma jednak swoje minusy – Artem od razu staje się bardziej widoczny dla znajdujących się w pobliżu wrogów.

Uniwersalna ładowarka

Dzięki uniwersalnej ładowarce można naładować sprzęt Artema (np. latarkę czy noktowizor). Wciśnij F, żeby wyjąć ładowarkę, a następnie szybko wciskaj LPM, żeby zwiększyć stopień naładowania. W trakcie ładowania Artem jest wyjątkowo podatny na ataki, więc przed jego rozpoczęciem warto upewnić się, że okolica jest bezpieczna.



BROŃ

Nóż

Zrobiony własnoręcznie przez Artema nóż to śmiertelna broń do walki w zwarciu. Korzystaj z noża, gdy wrogowie są blisko i gdy liczy się każdy naboje.



Rewolwer

Standardowy rewolwer na sześć naboje, który można znaleźć lub kupić w kilku różnych wersjach, np. z kolbą karabinu, tłumikiem czy celownikiem.

Dubeltówka (Dublet)

Dubeltówka nie ma sobie równych na małych odległościach, lecz mieści jedynie dwa naboje naraz. Wciśnij PPM, żeby strzelić z prawej lufy, a LPM, żeby strzelić z lewej. Jeśli LPM i PPM zostaną wciśnięte jednocześnie, Artem wystrzeli z obu luf i zada znacznie większe obrażenia.



Strzelba samopowtarzalna (Ubojnik)

Strzelba samopowtarzalna to kolejna broń własnej roboty, którą można wyposażać np. w bagnet. Zadała duże obrażenia na niewielkich lub średnich odległościach. Ważne jest, żeby wybrać odpowiedni moment do uzupełnienia magazynka, gdyż naboje ładowane są pojedynczo. Z naładowanej strzelby można oddać sześć szybkich strzałów bez konieczności przeładowywania.

Sobaka

Sobaka to
własnoręczny

wykonany szybkostrzelny pistolet maszynowy ze sporym rozrzutem pocisków. Przy dużym nasileniu ognia drastycznie spada celność, najlepiej więc strzelać krótkimi seriami. Z broni tej można strzelać nabojami wojskowymi.



Kałach

AK-47 to

standardowy wojskowy karabin automatyczny wyprodukowany przed wybuchem. Można go znaleźć lub kupić w dwóch wersjach – z celownikiem lub bez. Uzbrojenie tego typu jest niezwykle cenione, gdyż jego twórcy mieli znacznie większe możliwości techniczne. Jest ono również bardzo rzadko spotykane i drogie. Z broni tej można strzelać nabojami wojskowymi.



Kałach 2012

Ulepszony AK-47 wprowadzony w roku 2012 jako standardowa broń wojskowa w Rosji. Szybkostrzelny i o dużej celności – marzenie każdego żołnierza. Z broni tej można strzelać nabojami wojskowymi.



Karabin WSW

Automatyczny karabin snajperski, którego głównym zadaniem jest bezgłośnie zabijanie. Umożliwia to bardzo skuteczny tłumik i zmniejszona prędkość wylotowa. Z broni tej można strzelać nabojami wojskowymi.



Lekki karabin snajperski z tłumikiem (Tichar)

Dzięki lekkiemu karabinowi snajperskiemu z tłumikiem Artem może po cichu likwidować wrogów ze znacznej odległości. Broń ta działa

dzięki sprężonemu powietrzu i używa się do niej niewielkich ołowianych nabojów. Żeby strzelić, Artem musi ręcznie zwiększyć ciśnienie w zbiorniku. Jeśli ciśnienie w zbiorniku stanie się zbyt wysokie, będzie można oddać potężniejszy strzał lub strzelać z większej odległości – należy się jednak spieszyć, gdyż poziom ciśnienia szybko wraca do normy.

Helsing



Helsing to mocno zmodyfikowane połączenie rewolweru i kuszy, które działa dzięki wysoce sprężonemu powietrzu. Mieści do ośmiu strzałów, które wypuszczane są pojedynczo. Mechanizm działania helsinga przypomina ten z tichara. Strzały można odzyskiwać z ciał lub miejsc, w które się wbiły.

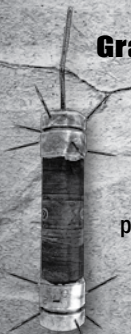
Noże do rzucania

Korzystaj z tych noży, żeby bezszelestnie likwidować znajdujących się blisko wrogów. Trzeba nieco poćwiczyć, lecz warto, gdyż to prawdziwie zabójcza broń w arsenale Artema. Noże do rzucania mają niestety wady – są skuteczne tylko na niewielką odległość i czasem nie zabijają wroga. Można je odzyskiwać z ciał lub miejsc, w które się wbiły.



Granaty

Te prowizoryczne rurobomby potrafią uratować Artemowi życie w trudnej sytuacji, ale również stworzyć realne zagrożenie. Granaty to potężna broń, więc ich użycie w niewłaściwym miejscu może sprawić, że strop zawali się Artemowi na głowę. Czasem znajduje się granaty z gwoździami, co pozwala przymocować je do różnych powierzchni.



AMINICJA

W grze *Metro 2033* dostępnych jest kilka typów amunicji, z których każdy ma unikalne właściwości i zastosowanie. W świecie po wybuchu wszystkiego brakuje, więc pamiętaj, żeby oszczędzać naboje.



„Brudna” amunicja

„Brudną” amunicję można znaleźć lub kupić wszędzie – to przeciętne, standardowe naboje. Nie używa się ich jako waluty, nie wpływają też na zwiększenie obrażeń czy celności. Wytwarza się je, mieszając proch z „wypełniaczami”, które zmniejszają moc, lecz pozwalają na stworzenie większej ich liczby z jednego naboju wojskowego.

Amunicja wojskowa

Amunicja wojskowa to wojskowe naboje wyprodukowane przed wybuchem. Są czyste, niemodyfikowane, dzięki czemu zadają większe obrażenia niż ich „brudne” odpowiedniki. Nabojów wojskowych można również używać jako waluty, więc Artem musi zdecydować, czy będzie korzystał z lepszej amunicji, czy też zachowa ją, żeby kupić sobie wartościowszy sprzęt.



POMOC TECHNICZNA

Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęcamy do zapoznania się z instrukcją gry. Upewnij się również, że w Twoim komputerze są zainstalowane wszystkie niezbędne uaktualnienia do systemu operacyjnego oraz najnowsze wersje sterowników do urządzeń. W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiliśmy internetową Bazę Pomocy Technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów z uruchomieniem czy działaniem gier komputerowych. Wystarczy wejść na naszą stronę internetową: <http://www.cdprojekt.pl/pomoc> i zapoznać się z najczęściej zadawanymi pytaniami dotyczącymi wydawanych przez nas gier.

INTERNET:

Pomoc techniczna na naszej stronie internetowej to najlepsza i najskuteczniejsza droga do znalezienia rozwiązania problemu z posiadaną grą. Znajdziesz tam dokładnie takie same odpowiedzi, jakie otrzymasz pisząc lub dzwoniąc do jednego z naszych pracowników pomocy technicznej. Serwis ten jest całkowicie darmowy i dostępny bez przerwy 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

EMAIL:

Jeżeli z jakiegoś powodu nie znajdziesz odpowiedzi na nurtujące Cię pytanie na naszej stronie internetowej, możesz zwrócić się bezpośrednio do pracownika pomocy technicznej. Wystarczy, że w naszej bazie pomocy technicznej klikniesz link „Zgłoś problem do pracownika działu pomocy technicznej”. Sprawdź czy dokładnie opisałeś problem i czy umieściłeś wszystkie potrzebne informacje na temat Twojej konfiguracji sprzętowej, ponieważ tylko wtedy będziemy mogli szybko i skutecznie pomóc.

TELEFON I TRADYCYJNA POCZTA:

Jeśli jednak nie posiadasz dostępu do Internetu, możesz zadzwonić do nas pod numer 022 487 57 58, możesz również wysłać do nas list na adres CD Projekt, Jagiellońska 74, 03–301 Warszawa (koniecznie z dopiskiem „Pomoc Techniczna”). Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu. Dział pomocy technicznej pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 9.00 – 18.00, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę, czy w dni świąteczne.

REKLAMACJE:

Prosimy, nie wysyłaj do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, być może problem uda się rozwiązać bez ponoszenia dodatkowych kosztów. Jeżeli jednak stwierdzisz, że zakupiona gra ma uszkodzone nośniki, możesz skorzystać z naszej gwarancji.

GWARANCJA ORAZ PRAWA AUTORSKIE

Mamy przyjemność oddać w Państwa ręce najwyższej jakości oprogramowanie, dzięki któremu możecie przenieść się w świat komputerowej rozrywki. Jest ono owocem wielomiesięcznej, wyłożonej pracy jego twórców, których celem było przygotowanie produktu kompletnego i satysfakcjonującego Państwa gusty. Akceptując warunki niniejszej umowy i przestrzegając postanowień odnośnie ochrony prawnej tego produktu, dajecie Państwo jego autorom motywację i możliwość dalszej pracy nad podnoszeniem standardu ich gier. W imieniu firmy CD Projekt, wyłącznego dystrybutora na terenie Polski, prosimy o dokładne zapoznanie się z warunkami niniejszej umowy oraz wszelkimi dodatkowymi warunkami udzielenia licencji (zwanymi łącznie „umową”). Rozpoczęcie korzystania z niniejszego oprogramowania oznacza przyjęcie warunków niniejszej umowy. Wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski jest:
CD PROJEKT Sp. z o.o., ul. Jagiellońska 74, 03–301 Warszawa

WARUNKI GWARANCJI:

1. CD PROJEKT gwarantuje nabywcy, że nośnik, na którym Oprogramowanie zostało dostarczone, będzie wolny od wad materiału i wykonania oraz niezainfekowany wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzenia w okresie 90 dni od daty zakupu jakichkolwiek wad fizycznych nośnika, uniemożliwiających korzystanie z Oprogramowania, a powstałych bez winy Użytkownika, CD PROJEKT zapewnia bezpłatną wymianę dostarczonego do magazynu Dystrybutora nośnika (wraz z kopią rachunku kupna), na nowy wolny od wad, bądź przy braku możliwości wymiany zwrot kosztów zakupu.
3. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego Oprogramowania. Wydawca, będąc zarazem posiadaczem praw autorskich, zapewnia użytkownikowi oprogramowanie w stanie, w jakim jest („jak widać”).
4. Postanowienia zawarte w tej umowie w żaden sposób nie modyfikują i nie umniejszają ustawowych praw konsumenta. Gwarancja CD Projekt stanowi dodatek znacząco je rozszerzający o nowe przywileje i mający na celu umożliwienie klientom CD Projekt szybsze, nowocześniejsze i mniej sformalizowane korzystanie z przysługującej im gwarancji.
5. Gwarancja obowiązuje na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.

WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODĘ:

1. CD Projekt, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo, wyłącza odpowiedzialność za jakiegokolwiek szkody specjalne, przypadkowe, pośrednie lub wtórne będące następstwem używania bądź niemożliwości używania niniejszego oprogramowania.
2. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD Projekt względem nabywcy niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty, jaką Nabywca uiścił za grę.

INFORMACJA O PRAWIE AUTORSKIM:

1. Jeżeli w sposób wyraźny nie zostało zaznaczone co innego, wszystkie prawa autorskie, zarówno osobiste jak i majątkowe, do wszystkich składników Oprogramowania przysługują Wydawcy. Oprogramowanie to chronione jest prawem autorskim, porozumieniami międzynarodowymi o prawie autorskim oraz innym ustawodawstwem i porozumieniami międzynarodowymi o ochronie praw na dobrach niematerialnych. Naruszenie tych praw podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.
2. Wszystkie znaki handlowe, znaki stosowane do oznaczenia usług, nazwy handlowe użyte w Oprogramowaniu bądź dołączonej do niego dokumentacji są własnością odpowiednich podmiotów i jako takie podlegają ochronie prawnej.

LICENCJA UŻYTKOWNIKA:

1. W związku z niniejszą umową Użytkownik nabywa ograniczone prawo do użytkowania oprogramowania będącego przedmiotem tej umowy.
2. Użytkownik ma prawo do zainstalowania i używania oprogramowania zgodnie z jego przeznaczeniem na jednym stanowisku komputerowym.
3. Rozpowszechnianie, kopiowanie, wykorzystywanie do celów zarobkowych bez pisemnej zgody CD Projekt podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

Niektóre osoby narażone na działanie migoczącego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epilepsji lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tych ataków może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji, i które nigdy wcześniej nie doznały epileptycznych ataków. Jeśli ty lub ktokolwiek z twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien, przed uruchomieniem gry, zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.



© 2010 THQ Inc. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited. PhysX © 2002-2010 NVIDIA Corporation. All Rights Reserved. NVIDIA, the NVIDIA logo, PhysX, the PhysX logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries and used under license. Metro 2033 is based on a book by Dmitry Glukhovsky. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft.