

they're back



WORMS: 2

# Spis Treści

INSTALACJA .....	1
Instalacja Worms 2 .....	1
Usuwanie Worms 2 .....	1
Plik Readme (Readme.txt) .....	1
Rozpoczęcie gry .....	1
WSTĘP .....	2
Jedna uwaga .....	2
ZASADY GRY .....	3
Rzut oka na całość .....	3
System turowy .....	3
Czas .....	3
Losowo generowane plansze .....	3
Robale i broń .....	3
Strategia .....	3
W pojedynkę, czy w drużynie .....	4
SZYBKI START .....	5
GRA W <i>WORMS 2</i> .....	6
Przesuwanie widoku .....	6
Zmiana robali .....	6
Przemieszczanie robali .....	6
Skoki .....	6
Inne ruchy .....	6
Powtórka .....	6
Wyjście z gry .....	6
Przełącznik widoczności imion .....	7
Informacje na ekranie .....	7
Wskaźnik czasu Tury/Rundy .....	7
Wskaźnik wiatru .....	7
Informacje o drużynie .....	7
Informacje o robalach .....	7
BROŃ .....	8
Wybór uzbrojenia .....	8
Siej spustoszenie, czyli użycie broni .....	8
Bazooka .....	9
Pocisk Samonaprowadzający .....	9
Moździerz .....	9
Gołąb Samonaprowadzający .....	9

Granat.....	10
Bomba Kasetowa .....	10
Bomba Bananowa.....	10
Samonaprowadzająca Bomba Kasetowa .....	11
Shotgun .....	11
Pistolet .....	11
Uzi .....	11
Minigun.....	11
Ognista Pięść .....	12
Smocza Kula.....	12
Kamikadze .....	12
Szturchaniec.....	12
Dynamit .....	12
Mina .....	13
Owca .....	13
Super Owca .....	13
Atak Powietrzny .....	13
Samonaprowadzający Atak Powietrzny.....	14
Napalm .....	14
Palnik .....	14
Młot Pneumatyczny .....	14
Dźwigar.....	15
Kij Baseballowy.....	15
Lina Ninja .....	15
Bungee .....	16
Spadochron .....	16
Teleportacja .....	16
Super Bomba Bananowa .....	16
Święty Granat Ręczny.....	16
Koktajl Mołotowa .....	17
Waza z Dynastii Ming .....	17
Owczy Nalot .....	17
Wściekła Krowa .....	17
Staruszka .....	17
Skakanka .....	17
Kapitulacja .....	18
<b>SYSTEM MENU .....</b>	<b>19</b>
Menu Gry.....	19
Grafik Gry .....	19
Pula Drużyn .....	19
Utwórz Nową Drużynę .....	20
Dodawanie Drużyn do Grafika Gry .....	20
Edytowanie drużyny .....	20
Usuwanie drużyn z Grafika Gry .....	20
Robale w drużynie .....	21
Wymagana Liczba Zwycięstw .....	21
Ustawienia Energii .....	21
Ustawienie Opcji.....	21



Ustawienie Broni.....	22
GO!.....	22
Rozpocznij Misję.....	22
<b>Menu Opcji .....</b>	<b>22</b>
Czas Rundy .....	22
Czas Tury .....	22
Wybór robala .....	23
Odwrót robala.....	23
Odwrót na linie .....	23
Wyświetlanie Czasu .....	23
Liczba min .....	23
Długość lontu .....	23
Niewypaly .....	23
Siła wiatru .....	23
Poziom tarcia .....	24
Ustawienie powtórci .....	24
Obrażenia spowodowane upadkiem.....	24
Powtarzaj wahnięcia .....	24
Tryb Nagłej Śmierci .....	24
Ustawienia Dźwigara.....	24
Ładuj schemat opcji .....	24
Zapisz schemat opcji .....	25
Szczegóły schematu opcji .....	25
<b>Menu Broni .....</b>	<b>25</b>
Magazynowanie .....	25
Zasobniki .....	25
Zasobniki Pierwszej Pomocy .....	25
Zasobniki pułapki .....	25
Celność zasobników .....	26
Szczegółowe ustawienia broni .....	26
Ładuj schemat broni .....	26
Zapisz schemat broni .....	26
Szczegóły schematu broni .....	26
<b>Menu Terenu .....</b>	<b>26</b>
Grafika planszy.....	27
Typ wody .....	27
Wprowadź kod .....	27
Generuj.....	27
Edytuj .....	27
Podgląd .....	27
Zapisz jako... .....	27
<b>Menu Konfiguracji .....</b>	<b>28</b>
Grafika .....	28
Dźwięk .....	28

<b>MISJE DLA JEDNEGO GRACZA .....</b>	<b>30</b>
Hasła .....	30
<b>PANOWANIE NAD ŚWIATEM - USTAWIENIA GRY W SIECI I PRZEZ INTERNET .....</b>	<b>31</b>
Gra LAN .....	31
Wiadomości .....	31
Inicjowanie gry .....	32
Dołączanie do gry .....	33
Gra przez Internet .....	34
Problemy z komunikacją .....	34
Tryb rozmowy .....	35
Wiadomości publiczne .....	35
Wiadomości anonimowe .....	35
Czynności .....	35
Zaawansowana kontrola wiadomości .....	35
Skróty klawiszowe .....	36
<b>ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW .....</b>	<b>37</b>
Pomoc On-line .....	37
Mail .....	38
Prosimy o komentarze .....	38
Strona WWW .....	38
<b>TWÓRCY GRY .....</b>	<b>39</b>
Team 17 .....	39
MicroProse .....	40
<b>ZAŁĄCZNIK 1 - KLAWISZOLOGIA .....</b>	<b>41</b>
<b>ZAŁĄCZNIK 2 - WORMS 2 BANKI MOWY .....</b>	<b>42</b>
Graj .....	42
Stop .....	42
Ustaw .....	42
Przywróć .....	42
Ładuj, Zapisz i Kasuj .....	42

# Instalacja

Aby zainstalować grę, wystarczy włożyć kompakt z grą Worms 2 do napędu CD-ROM, kiedy Twój komputer zakończy ładowanie systemu Windows.

Jeżeli funkcja Autoodtworzenia nie jest wyłączona, kliknij **Start** i wybierz **Uruchom**. Następnie wpisz d:\Setup (gdzie „d” oznacza napęd CD) i naciśnij Enter.

Teraz będziesz mógł **Zainstalować Worms2**, **Grać w Worms 2**, **Przeczytać plik Readme.txt**, lub **Wyjść**. Jeżeli funkcja Autoodtworzenia jest wyłączona, menu pokaże się automatycznie.

## INSTALACJA WORMS 2

Kliknij **Instaluj Worms 2** i postępuj zgodnie ze wskazówkami wyświetlanymi na ekranie.

Po zainstalowaniu gry komputer doda folder **Team17** do **Programów w Menu Startowym**.

## USUWANIE WORMS 2

Aby usunąć grę Worms 2, kliknij **Start**, wybierz **Ustawienia** i kliknij **Panel Sterowania**. Kliknij dwukrotnie **Dodaj/Usuń Programy**, wybierz **Worms 2** i kliknij **Dodaj/Usuń...**

## PLIK README (README.TXT)

Aby zapewnić najlepszą jakość gry, ulepsz ją na wszystkich etapach tworzenia. Program instalacyjny automatycznie zaproponuje ci możliwość przeczytania informacji z ostatniej chwili w pliku Readme. Zalecamy wszystkim graczom, by zapoznali się z tym plikiem, gdyż są w nim zawarte zmiany, które nie zostały ujęte w tej instrukcji.

## ROZPOCZĘCIE GRY

By grać **Worms 2**, kliknij **Start** i wybierz **Team 17** z listy **Programy**. Następnie kliknij **Worms 2**.

Gdy gra jest już zainstalowana na twardym dysku, możesz zacząć rozgrywkę z płyty CD. Po prostu włóż płytę do napędu CD i wybierz **Graj w Worms 2** z menu instalacyjnego.



**UWAGA**

By grać w **Worms 2**, płyta z grą musi znajdować się w napędzie CD. Jeżeli grasz w rozgrywkę dla wielu graczy przez sieć, każdy gracz musi mieć płytę z **Worms 2**.

# Wstęp

Są z powrotem! Są wściekli! I są gotowi rozpocząć następną jatkę!

Kolejna część popularnej gry **Worms**, **Worms 2**, zawiera niezwykłe dodatki, głęboko uzależniającą rozgrywkę i mnóstwo innych atrakcji, które nie są w stanie pomieścić ci się w głowie.

Worms 2 to zabawa dla wielu graczy łącząca walkę typu „Wszystkie chwytaki dozwolone”, strategię i nie łut, ale całe tony szczęścia. Reasumując, możesz grać przez 20 minut, a może się zdarzyć, że nie odejdziesz od komputera przez 20 godzin. Każda gra jest inna, dzięki czemu nigdy nie będziesz się nudził, wręcz przeciwnie, zapewniamy ubaw po pachy!

Na jednym komputerze, w sieci Lan lub przez Internet może grać do sześciu drużyn. To idealna gra na każdą imprezę. Nie ważne jak grasz, ważne, że gdy już potkniesz haczyk z roblem na końcu, będziesz ciągle wracał po dokładkę!

## JEDNA UWAGA...

Jako nowicjusz, możesz tak się uzależnić od wciągającej rozgrywki i wspaniałej grafiki, że ominie Cię wiele wspaniałych funkcji, które oferuje nasza gra. Radzimy, byś poświęcił trochę czasu i najpierw przeczytał podręcznik. Wtedy skorzystasz ze wszystkich możliwości gry. Przynajmniej zajrzyj do sekcji **Szybki Start**, **Gra w Worms 2** i **Broń**. To tyle odnośnie naszego ostrzeżenia!

Jeżeli jesteś weteranem Worms, witamy z powrotem! Sądzimy, że docenisz wszystkie ulepszenia i całą masę dodatków, o jakie wzbogaciliśmy **Worms 2**, zwłaszcza grę przez Internet. A teraz do boju!

## RZUT OKA NA CAŁOŚĆ

**Worms 2** to strategiczna gra turowa, w trakcie której od dwóch do sześciu drużyn walczy na szalonych, losowo tworzonych planszach. W każdej turze drużyny próbują zniszczyć przeciwników używając do tego zakreślonych broni i różnych znalezionych dodatków.

# Zasady Gry

Robale giną, gdy ich energia ulegnie wyczerpaniu lub gdy utoną w odmętach. Wygrywa drużyna, która przeżyje potyczkę!

## SYSTEM TUROWY

W **Worms 2** gracze muszą wykonać ruch w określonym czasie, po którym ruch ma kolejny gracz. W tym czasie wybierasz, którego robala chcesz użyć (chyba, że masz tylko jednego!) i albo częstujesz wroga swoją amunicją, albo wycofujesz robala w bezpieczne miejsce.

## CZAS

Oprócz limitu czasowego każdej tury (opcję tę możesz zmienić), każda bitwa ma całkowity limit czasowy zanim rozpocznie się etap „Nagłej Śmierci”.

W etapie „Nagłej Śmierci” energia każdego z robali zostaje zredukowana do jednej jednostki, a co za tym idzie najdrobniejsze draśnięcie pozbawi robala przeciwnika życia, a ciebie przybliży do zwycięstwa! Istnieje wiele opcji, które możesz zmienić dla etapu „Nagłej Śmierci” np. Stopniowe podnoszenie się poziomu wody, co sprawi, że wysoko położone tereny zyskają jeszcze bardziej na swojej strategicznej lokalizacji.

## LOSOWO GENEROWANE PLANSZE

Za każdym razem, gdy uruchomisz **Worms 2**, gra będzie inna - gwarantujemy! Robale i miny zostaną losowo rozmieszczone na bilionach możliwych planszy, co sprawi, że nigdy nie będziesz się nudził.

## ROBALE I BRONĀ

Każda drużyna robali ma do swojej dyspozycji olbrzymi arsenał niszczycielskich narzędzi. Niektóre z nich występują w ograniczonym zapasie, będziesz więc musiał zastosować odpowiednią strategię, by wznieść się na wyżyny masakry!

W **Worms 2** dysponujesz różnymi rodzajami broni. By uzyskać pełne informacje odnośnie tak broni, jak i sposobów jej użycia, przeczytaj sekcję **Broń**, w dalszej części podręcznika.

## STRATEGIA

W **Worms 2** można grać na wiele różnych sposobów. Są tacy, którzy od razu rzucają się w wir zniszczenia, inni prowadzą walkę spokojnie. Niektórzy znowu są tak perfidni, że przy każdej nadarzającej się okazji należy dokonać na nich wielkiej pomsty za pomocą srogich kar!



Ci którzy „uciekają się do uciekania” swoimi robalami i grają na zwłokę, przeszli na „Ciemną Stronę Mocy” i trzeba strzelać do nich ile wlezie! Bądź czujny, wróg nie śpi! Swoją strategię będziesz musiał obierać w zależności od dostępnej broni, warunków terenowych i przeciwnika, z którym masz się zmierzyć.

## W POJEDYNKĘ, CZY W DRUŻYNIE

**Worms 2** to świetna zabawa, bez względu na to, czy grasz sam, czy z kolegami..., czy z koleżankami. Chociaż największych wrażeń dostarcza rozgrywka wieloosobowa, **Worms 2** zawiera również **Misje dla jednego gracza**, podczas których twoje umiejętności zostaną zweryfikowane przez wyborowe drużyny komputerowe.



# Szybki Start

Dla tych z was, którzy nie mogą się już doczekać, by spuścić ze smyczy robale wojny, przygotowaliśmy szybki instruktaż pozwalający na natychmiastową grę.

Po uruchomieniu **Worms 2**, kliknij ikonkę **Jedna Maszyna** na ekranie startowym. Zostaniesz przeniesiony do **Menu Gry**.

Przygotowaliśmy tu kilka drużyn i opcji, tak byś bez zwłoki mógł rozpocząć grę.

- Dwukrotnie kliknij co najmniej dwie drużyny z **Puli Drużyn** na dole ekranu. Na początek radzimy: **Gracz 1** i **Komputer-ŁATWY** (niezbyt wymagający przeciwnik komputerowy).
- Kliknij **Start!** i rozpocznij grę.

Znajdziesz się w ogniu walki. Tylko plansza, twoje robale i kamienne oblicza przeciwników. Możesz eksperymentować z bronią i taktyką, lub zajrzeć do kolejnych rozdziałów podręcznika, by poznać wszystkie tajniki dostępnej broni. W podręczniku znajdziesz również sekcję poświęconą wszystkim opcjom gry – przeczytaj ją, gdyż opcje mogą diametralnie zmienić grę w **Worms 2**.

Rozpocząłeś grę, ale co teraz? Ta sekcja zaznajomi cię z podstawowymi kontrolerami **Worms 2**, opanowanie których jest niezbędne, jeżeli marzysz o podboju świata! **Klawiszologia** znajduje się na końcu podręcznika.

## PRZESUWANIE WIDOKU

# Gra w Worms 2

Do przesuwania widoku służy myszka. Wystarczy przesunąć ją w kierunku, w którym chcesz przewinąć ekran.

## ZMIANA ROBALI

Jeśli opcja „Wybór Robala” została ustawiona na „Ręczny” (patrz **Menu Opcji** dalej w podręczniku), to wciśnięcie klawisza Tab pozwoli Ci wybrać kolejnego członka drużyny.

Zmiany robala możesz dokonać jedynie przed ruchem.

## PRZEMIESZCZANIE ROBALI

Do poruszania Robali możesz użyć klawiszy kursora. **LEWO** spowoduje ruch Robala w lewo, **PRAWO** spowoduje ruch Robala w prawo. Robal zatrzyma się, jeśli napotka przeszkodę.

## SKOKI

Jeśli chcesz, aby wybrany Robal skoczył w przód, wciśnij **ENTER**. Na długość skoku mają wpływ siła wiatru i grawitacja. Uważaj. Robal, który skoczy zbyt daleko, może sobie coś uszkodzić. Upadek z dużej wysokości, może sprawić, że Robal nie dokończy tury. Możliwy jest również skok w tył, jeśli szybko, dwukrotnie wciśniesz **ENTER**, oraz skok w górę, jeśli naciśniesz **BACKSPACE**.

## INNE RUCHY

Niektóre rodzaje broni i dodatki zawierają specjalne sztuczki pomagające Robalowi w jego misji. Zajrzyj do sekcji **Broń**, by poznać szczegóły.

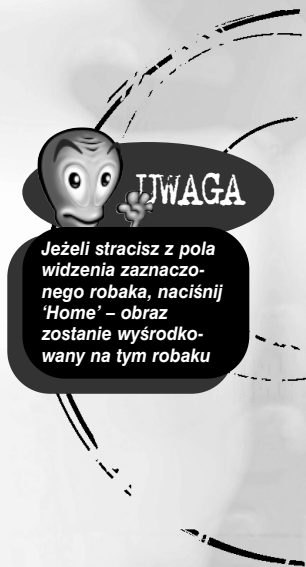
Poza kontrolującymi Robale są jeszcze inne klawisze, których możesz użyć.

## POWTÓRKA

- Wciśnij klawisz R, aby zobaczyć powtórkę. Musisz to zrobić natychmiast po oddaniu strzału.
- Trzymanie SPACJI spowoduje szybkie przewinięcie powtórki do końca.

## WYJŚCIE Z GRY

Naciśnij i przytrzymaj ESC, by otworzyć **Menu Wyjścia**. Do wyboru masz: **Remisuj**, **Nagła Śmierć** i **Wyjdź z gry**. Możesz tu również sprawdzić liczbę rund wygranych przez każdą drużynę.





**UWAGA**

Nie możesz remisować, ani zadeklarować Nagłej Śmierci grając w sieci. Jeżeli zdecydujesz się wyjść z gry, wszystkie drużyny na twoim komputerze poddadzą się.

W grze sieciowej, po włączeniu **Menu Wyjścia** rozgrywka będzie kontynuowana. W zwykłej rozgrywce gra zostanie zatrzymana.

## PRZEŁĄCZNIK WIDOCZNOŚCI IMION

Naciśnij DEL, by przełączać ustawienie **Widoczności Imion Robali** między pełną, częściową i brakiem.

## Informacje na ekranie

Ekran gry **Worms 2** jest pełen przydatnych informacji - poniżej dowiesz się, co one znaczą!

### WSKAŹNIK CZASU TURY / RUNDY

Czas Twojej tury jest odliczany w lewym, dolnym rogu ekranu. Masz również możliwość wyświetlenia czasu rundy (więcej dowiesz się z **Menu Opcji**, w dalszej części podręcznika).

### WSKAŹNIK WIATRU

W prawym, dolnym rogu ekranu znajduje się wskaźnik siły wiatru. Strzałki wskazują siłę i kierunek wiatru.

### INFORMACJE O DRUŻYNIE

W centrum dolnej części ekranu znajduje się ogólny wskaźnik energii każdej drużyny biorącej udział w grze. Zniknięcie wskaźnika oznacza wyczerpanie energii drużyny i wycofanie jej z rozgrywki.

### INFORMACJE O ROBALACH

Nad każdym Robalem znajdują się jego imię, kolor drużyny i ilość pozostałej mu energii.

# Broń

## Wybór uzbrojenia

Oto sekcja, w której wszystko się wyjaśni... broń! Są dwa sposoby, którymi możesz uzbroić się w swoją ulubioną giwerę:

- 1) Gdy klikniesz prawym przyciskiem myszy, pojawi się **Menu Wyboru Broni**. Wtedy kliknij na broń, którą wybierasz. Gdy przesuniesz kursor myszy nad uzbrojeniem, nazwa zaznaczonej broni pojawi się w dolnej części Menu. By zamknąć Menu nie wybierając żadnej broni, po prostu jeszcze raz kliknij prawym przyciskiem myszy.

Numer, który ukaże się obok broni określa ilość dostępnej amunicji. Jeżeli broń jest niedostępna (czyli zapas wynosi zero) zostaje ona usunięta z **Menu Selekcji Broni**).

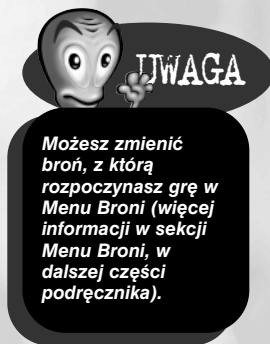
- 2) Użyj jednego z klawiszy „F” na górze klawiatury, by bezpośrednio wybrać broń. W ten sposób przyśpieszysz rzeź!

W **Menu Selekcji Broni** zobaczysz, który klawisz „F” odpowiada której broni. Jeżeli pod jednym klawiszem jest więcej niż jedna broń, po prostu kilkakrotnie (ale nie więcej niż cztery razy) naciśnij ten klawisz, aż przejdziesz to wybranej broni. Wybrana broń pojawi się w **Panelu Komentarzy** (okienko na górze ekranu).

## Siej spustoszenie, czyli użycie broni

Poniższy rozdział dostarczy ci szczegółowych informacji odnośnie broni, i sposobu jej użycia. Poza wyszczególnionym uzbrojeniem w zasobnikach dostępna jest jeszcze tajna broń - życzymy powodzenia w poszukiwaniach! Pamiętaj, wszystkie instrukcje zostały napisane w taki sposób, jakbyś już dokonał wyboru broni.

Jedną z dodatkowych taktyk obecnych w grze **Worms 2** jest „Ruch w powietrzu”. Niejednej broni można użyć podczas skoku lub spadania.





## BAZOOKA (F1)

Bazooka to potężna broń, zapewniająca natychmiastową satysfakcję. Umiejętne wykorzystanie siły i kierunku wiatru zamienia tę zabawkę w prawdziwy cud zniszczenia.

- Użyj klawiszy kursorów GÓRA i DÓŁ aby ustawić celownik. Potem wciśnij SPACJĘ aby wystrzelić (im dłużej ją przytrzymasz tym silniej strzelisz).

Maksymalne obrażenia zadane przez Bazookę wynoszą 50 punktów.



## POCISK SAMONAPROWADZAJĄCY (F1 X2)

Zawsze przydatny Pocisk Samonaprowadzający pędzi w kierunku wyznaczonego celu. Pamiętaj, by nadać mu odpowiednie przyspieszenie, tak by mógł dotrzeć do celu. Pocisków Samonaprowadzających możesz użyć w **Worms 2** również pod wodą.

- Wskaż cel myszką i kliknij, aby go zapamiętać (zostanie zaznaczony krzyżykiem). Użyj klawiszy kursorów GÓRA i DÓŁ aby ustawić celownik. Potem wciśnij SPACJĘ aby wystrzelić (im dłużej ją przytrzymasz tym silniej strzelisz).

Maksymalne obrażenia zadane przez Pocisk Samonaprowadzający wynoszą 50 punktów.



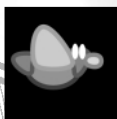
## MOŹDZIERZ (F1 X3)

Moździerz zawsze wystrzeliwuje pociski z maksymalną siłą. Pociski eksplodują w chwili kontaktu z celem lub ziemią wyrzucając małe bombki w najbliższym otoczeniu.

To bardzo użyteczna broń pod koniec rundy, kiedy drużyny robali mogą znajdować się na przeciwległych krańcach planszy. Jej skuteczność można również docenić w planszach jaskiniowych. Wystrzelony w sufit, rozprysnie wieloma odłamkami, które spadną jak ognisty deszcz ma głowy niczego nie spodziewających się robali.

- Użyj klawiszy kursorów GÓRA i DÓŁ aby ustawić celownik. Potem wciśnij SPACJĘ aby wystrzelić.

Każdy odłamek może dokonać obrażeń wynoszących 30 punktów.

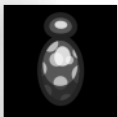


## GOŁĄB SAMONAPROWADZAJĄCY (F1 X4)

Pół-inteligentny odpowiednik Pocisku Samonaprowadzającego, który robi co w jego mocy, by dotrzeć do wybranego celu. Rozumie się samo przez się, że na Gołębiach do końca polegać nie można...

- Wskaż myszką cel i kliknij, aby go zapamiętać (zostanie zaznaczony krzyżykiem). Użyj klawiszy kursora GÓRA i DÓŁ, aby ustawić celownik. Potem wciśnij SPACJĘ, aby wystrzelić.

Jako że Gołąb ma przywiązany do nóżki cały zapas materiałów wybuchowych, maksymalne obrażenia, jakie może zadać wynoszą 75 punktów.



## GRANAT (F2)

Prosty, acz skuteczny.

- Ustaw długość lontu, czyli czas, który upłynie przed wybuchem (klawisze 1 do 5) i zmień ustawienia odbijania od wysokiego do niskiego (klawisze + i -).
- Użyj klawiszy kursorów GÓRA i DÓŁ, aby ustawić celownik. Potem wciśnij SPACJĘ, aby wystrzelić (im dłużej ją przytrzymasz tym silniej strzelisz).

Maksymalne obrażenia zadane przez Granat wynoszą 50 punktów.



## BOMBA KASETOWA (F2 X2)

To nie jest zwykły granat! Bomba kasetowa rozpada się na mniejsze bombki, które eksplodują w momencie zetknięcia z celem lub ziemią. Chociaż mniej dokładna niż granat, Bomba Kasetowa, może być przydatna w ataku na skupisko robali.

- Ustaw długość lontu, czyli czas, który upłynie przed wybuchem (klawisze 1 do 5) i zmień ustawienia odbijania od wysokiego do niskiego (klawisze + i -).
- Użyj klawiszy kursorów GÓRA i DÓŁ, aby ustawić celownik. Potem wciśnij SPACJĘ, aby wystrzelić (im dłużej ją przytrzymasz tym silniej strzelisz).

Maksymalne obrażenia zadane przez Bombę Kasetową wynoszą 50 punktów.

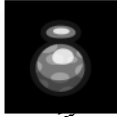


## BOMBA BANANOWA (F2 X3)

“Miękki owoc zniszczenia” zrzuca skórkę, eksploduje i czyni spustoszenie na obszarze wielkości małej greckiej wyspy.

- Ustaw długość lontu, czyli czas, który upłynie przed wybuchem (klawisze 1 do 5) i zmień ustawienia odbijania od wysokiego do niskiego (klawisze + i -).
- Użyj klawiszy kursorów GÓRA i DÓŁ, aby ustawić celownik. Potem wciśnij SPACJĘ, aby wystrzelić (im dłużej ją przytrzymasz tym silniej strzelisz).

Maksymalne obrażenia zadane przez Bombę Bananową wynoszą 75 punktów.



## SAMONAPROWADZAJĄCA BOMBA KASETOWA (F2 X4)

Podobna do Bomby Kasetowej, z tym tylko wyjątkiem, że małe bombki, pędzą prosto do swego celu niszcząc wszystko, co napotkają na swojej drodze.

- Wskaż cel myszką i kliknij, aby go zapamiętać (zostanie zaznaczony krzyżykiem).
- Użyj klawiszy kursorów GÓRA i DÓŁ aby ustawić celownik. Potem wciśnij SPACJĘ, aby wystrzelić (im dłużej ją przytrzymasz tym silniej strzelisz).

Każdy odłamek dokonuje obrażeń wynoszących maksymalnie 25 punktów.



## SHOTGUN (F3)

Ta wspaniała spluwa z potężnymi nabojami pozwoli ci zdjąć robala z dużej odległości. Pamiętaj, masz dwa strzały!

- Użyj klawiszy kursorów GÓRA i DÓŁ aby ustawić celownik. Potem wciśnij SPACJĘ, by wystrzelić.

Każdy strzał zadaje obrażenia wynoszące maksymalnie 25 punktów.



## PISTOLET (F3 X2)

Mały z niego pożytek, ale dostarcza niezapomnianej przyjemności podczas dobijania wyjątkowo zniechędzonych robali! Wystrzeliwuje 3 naboje, jeden po drugim.

- Użyj klawiszy kursorów GÓRA i DÓŁ aby ustawić celownik. Potem wciśnij SPACJĘ, by wystrzelić.



## UZI (F3 X3)

Zasyp robala kulami z tej najfajniejszej broni pod słońcem. Wspaniały sposób na wykończenie przeciwnika.

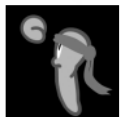
- Użyj klawiszy kursorów GÓRA i DÓŁ aby ustawić celownik. Potem wciśnij SPACJĘ, by wystrzelić.



## MINIGUN (F3 X4)

Podstępna nazwa dla olbrzymiego karabinu maszynowego.



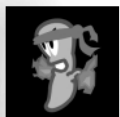


## OGNISTA PIĘŚĆ (F4)

To potężne uderzenie wyrzuca robala w przestworza.

- Stań przy swym celu i wciśnij SPACJĘ.

Maksymalne obrażenia zadane przez Ognistą Pięść wynoszą 30 punktów.



## SMOCZA KULA (F4 X2)

Wypuszcza w stronę wroga kulę energii, która odrzuca go w tył.

- Stań przy swym celu i wciśnij SPACJĘ.

Maksymalne obrażenia zadane przez Smoczą Kulę wynoszą 30 punktów.



## KAMIKADZE (F4 X3)

Bezgraniczne poświęcenie. Wybierz jeden z ośmiu kierunków za pomocą klawiszy kursorów i naciśnij SPACJĘ. Podziwiał, jak twój robal wyrzeliwuje z prędkością godną Supermana i eksploduje.

Nie ma wątpliwości, że robal zginie, więc lepiej, żeby było warto.

Ostateczna eksplozja zadaje obrażenia 50 punktów. Każdy robal, który będzie miał pecha i znajdzie się na drodze Kamikadze odniesie obrażenia w wysokości 30 punktów.



## SZTURCHANIEC (F4 X4)

Sarkazm uduchowiony. Naciśnij SPECJĘ, by szturchnąć robala i wysłać go w zaświaty spychając z urwiska.



## DYNAMIT (F5)

Naciśnij SPACJĘ, by rzucić Dynamit ze zbocza na nic nie podejrzewające robale. To potężna broń powodująca straszne spustoszenie w grupie robali. Naciśnij ENTER, by rzucić dynamit będąc na linii.

Maksymalne obrażenia zadane przez Dynamit wynoszą 75 punktów.



## MINA (F5 X2)

Działają podobnie jak Dynamit, z tym wyjątkiem, że są to miny zbliżeniowe i eksplodują wyłącznie wtedy, gdy robale są w pobliżu. Miny służą również celom strategicznym i mogą zostać podrzucone w pobliże robala w wyniku innej eksplozji.

- By upuścić Minę naciśnij SPACJĘ.

Maksymalne obrażenia zadane przez Minę wynoszą 50 punktów.



## OWCA (F5 X3)

Twoi puszyści przyjaciele pobiegą bez pytania w kierunku wroga i eksplodują na twój rozkaz. Skuteczność Dynamitu i sprawność, którą są w stanie opanować jedynie czworonogie, puszyste ssaki, czyni z owcy bezcenne narzędzie spustoszenia. Użyj go z głową...

- By wypuścić Owcę naciśnij SPACJĘ, by ją detonować jeszcze raz naciśnij SPACJĘ. Jeżeli jej nie zdetonujesz Owca w końcu straci ochotę do życia i sama wysadzi się w powietrze!

Maksymalne obrażenia zadane przez Owcę wynoszą 75 punktów.



## SUPER OWCA (F5 X4)

Jedyna, niezastąpiona, „sterowalna” latająca Owca! Naciśnij SPACJĘ, by wypuścić to, co z pozoru wygląda jak zwykła, biegnąca po hali owieczka. Naciśnij SPACJĘ raz jeszcze, a twoja Owca nabierze mocy, o której inne zwierzęta hodowlane mogą jedynie pomarzyć!

- Steruj lotem Owcy za pomocą klawiszy kursorów GÓRA i DÓŁ. Możesz rozbić Owcę, co sprawi, że eksploduje lub, jeżeli jesteś wyjątkowo wredny, kolejnym naciśnięciem SPACJI pozbawić Owcę jej nadprzyrodzonych zdolności, co spowoduje nagły koniec jej podniebnych popisów.

Maksymalne obrażenia zadane przez Super Owcę wynoszą 75 punktów.



## ATAK POWIETRZNY (F6)

Broń ta wzywa siły powietrzne dokonujące nalotu w wybranym przez Ciebie miejscu. (Broń tego typu nie może zostać użyta na planzach jaskiniowych i jest odporna na poddmuchy wiatru.)

- By zarządzić Atak Powietrzny, wskaż cel myszką i kliknij, aby go zapamiętać (zostanie zaznaczony krzyżykiem). Jeżeli chcesz odwołać Atak, po prostu

wybrać inną broń. Zaznacz kierunek nalotu używając klawiszy kursorów LEWY i PRAWY.

Maksymalne obrażenia zadane przez każdy z pięciu pocisków wynoszą 30 punktów.



## SAMONAPROWADZAJĄCY ATAK POWIETRZNY (F6 X2)

Celniejsza wersja Ataku Powietrznego.

- By zarządzić Atak Powietrzny, wskaż cel myszką i kliknij, aby go zapamiętać (zostanie zaznaczony krzyżykiem). Możesz zawsze zmienić zdanie...i wybrać inny cel również na niego klikając.

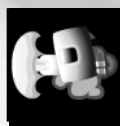
Maksymalne obrażenia zadane przez każdy z pocisków wynoszą 30 punktów.



## NAPALM (F6 X3)

Rozświetl niebo pirotechnicznym zniszczeniem! Przypiecz Ziemię i wrzuć wrogów na ruszt!

- Wskaż cel myszką i kliknij, aby go zapamiętać (zostanie zaznaczony krzyżykiem). Zaznacz kierunek nalotu używając klawiszy kursorów LEWY i PRAWY.



## PALNIK (F7)

Użyj palnika, by przekopać się przez planszę, lecz pamiętaj, zabawa w chowanego to znak, że przeszedłeś na Ciemną Stronę Mocy!

- Wybierz kierunek za pomocą klawiszy kursorów i naciśnij SPACJĘ, by włączyć i wyłączyć palnik.

Nie do końca zdrowi na umyśle gracze używają Palnika, by zadać swoim wrogom obrażenia wynoszące 15 punktów.

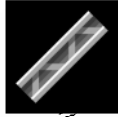


## MŁOT PNEUMATYCZNY (F7 X2)

Naciśnij SPACJĘ, by kopać w dół. To użyteczne urządzenie pozwala się dostać do tuneli wykopanych przez inne robale.

- Uruchamiasz i zatrzymujesz Młot naciskając SPACJĘ.

Jeżeli skierujesz Młot przeciwko robalom zada on obrażenia wynoszące 15 punktów.



## DŹWIGAR (F7 X3)

Dźwigar może mieć wiele funkcji. Stworzono go, by robale mogły pokonywać doliny, zawieszać na nim Liny Ninja lub rampy, po których owce mogą przejść „na drugą stronę rzeczki”. Niektórzy gracze używają dźwigarów, by hamować postęp przeciwnika, inni traktują go jako ochrony przed Granatami i Bombami Kasetowymi.

Zasięg dźwigara może zostać ograniczony do bezpośredniego otoczenia wybranego robala w Menu Opcji.

- Użyj klawiszy kursorów LEWY i PRAWY, by obrócić Dźwigar i naciśnij SPACJĘ, by go umieścić.



## KIJ BASEBALLOWY (F7 X4)

Czasami satysfakcję sprawić może tylko jedno; zająć wrogiego robala od tyłu i przytłoczyć go ciężkim drągalem!

- Stań przy swoim celu, ustaw celownik i wciśnij SPACJĘ, aby mu dotożyć!

Obrażenia zadane przez Kij Basebalowy wynoszą 30 punktów.



## LINA NINJA (F8)

Lina pomaga robalowi dostać się do miejsca, do którego nie można dotrzeć inaczej.

- Wciśnij SPACJĘ, aby wystrzelić linę. Klawiszy kursorów LEWO i PRAWO użyj aby się na niej rozhuścić.
- Naciśnij SPACJĘ, by robal puścił linę.

Doświadczeni gracze potrafią korzystać z broni (zwykle używają Dynamitu i Owiec) gdy huśtają się na linie... Po prostu naciśnij ENTER, by wyrzucić wybraną broń. Uważaj, ta sztuczka nie wychodzi z każdą bronią.

Jeżeli wyrzucanie Owiec to za mało, możesz zawsze rozhuścić się wysoko, puścić linę, następnie znowu ją wystrzelić będąc jeszcze w powietrzu, rozhuścić się itd. itd. pokonując w ten sposób bardzo szybko spore odległości! Bądź jednak ostrożny. To niezwykle trudna technika i najlepiej działa w obszernych planszach jaskiniowych.



### UWAGA

Możesz używać klawiszy kursorów GÓRA i DÓŁ, by regulować długość liny.



### UWAGA

Jeżeli będąc na linie chcesz użyć broni, np. Owcy, musisz nacisnąć ENTER, a nie SPACJĘ, gdyż wtedy puścisz linę.



## BUNGEE (F8 X2)

Upadek z dużej wysokości może mocną nadwrażliwość zdrowie robala, jeżeli jednak wybierzesz Bungee możesz spokojnie zeskakiwać z wysokich zboczy i używać broni.

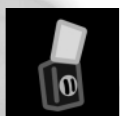
- Naciśnij SPACJĘ, by spuścić robala z Bungee.
- Naciśnij Enter, by użyć wybraną broń.



## SPADOCHRON (F8 X3)

Przydatny, gdy puszczasz Linę, lub zastępstwo dla Bungee.

- Naciśnij SPACJĘ, by otworzyć spadochron. Upewnij się, w którą stronę wieje wiatr.
- Naciśnij SPACJĘ, by zamknąć spadochron. Kolejne naciśnięcie SPACJI ponownie go otworzy.



## TELEPORTACJA (F8 X4)

Najczęściej funkcji tej używa się, by przenieść robala z niebezpiecznej pozycji startowej. Zwykle robal teleportuje się wysoko, z dala od klifów i min. Gracze, którzy przeszli na „Ciemną

Stronę Mocy” używają teleportacji, by zaszyć się w ciasnych, niedostępnych norach.

Po prostu kliknij w miejsce, gdzie chcesz teleportować robala.

## SUPER BOMBA BANANOWA (F9)



Chociaż wygląda jak zwykła Bomba Bananowa, Super Bomba Bananowa posiada dodatkową funkcję w postaci ręcznej detonacji. Po prostu naciśnij SPACJĘ gdy wyrzucisz Bombę i zasyp swoich wrogów deszczem miękkich owoców.

## ŚWIĘTY GRANAT RĘCZNY (F9 X2)



Uwolnij „Sity Niebieskie” pod postacią ulubionej broni Pana Na Wysokości. To trzy sekundy (nie mniej, nie więcej, trzy liczbą tą jest), nisko odbijający się granat, który eksploduje wyłącznie w momencie uderzenia.

Ta najpotężniejsza broń w grze (jedynie pewna ozdoba ogrodowa może być bardziej niebezpieczna) jest w stanie zadać obrażenia wynoszące nawet 100 punktów.





## KOKTAJL MOŁOTOWA (F10)

Naprawdę gorąca zabawka - ulubieniec demonstrantów. Możesz rozbić butelkę o ścianę i przyglądać się jak płomienie kapią na bezbronną ofiarę. Najlepiej stosować w zamkniętych pomieszczeniach.

- Użyj klawiszy kursorów GÓRA i DÓŁ, aby ustawić celownik. Potem wciśnij SPACJĘ aby wystrzelić (im dłużej ją przytrzymasz tym silniej strzelisz).



## WAZA Z DYNASTII MING (F10 X2)

Upuść ją jak Dynamit i wiesz ile sił w kadłubku. Po pięciu sekundach Waza eksploduje, rozbrzdując kawałkami porcelany na wszystkie strony, ku oburzeniu miłośników antyków.



## OWCZY NALOT (F10 X3)

Śmiercionośny deszcz jagnięciny. Podobny do Ataku Powietrznego, z tym, że z nieba leci pięć owiec. Ich puszystość sprawia, że w momencie uderzenia odbijają się, dzięki czemu sieją większe zniszczenie niż konwencjonalny Atak Powietrzny.



## WŚCIEKŁA KROWA (F11)

Śliniące się krowy masowego rażenia.

- Spuść je z postronka naciskając SPACJĘ. Jeżeli dysponujesz więcej niż jedną, możesz spuścić całe wściekłe stado naciskając klawisze od 1 do 5. Są durne, więc nie będą się wysilać, gdy napotkają przeszkodę, po prostu eksplodują.

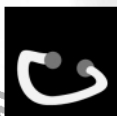
Każda krowa może zadać obrażenia wynoszące nawet 75 punktów.



## STARUSZKA (F11 X2)

- Naciśnij SPACJĘ, by wystać na przechadzkę miłą staruszkę skarżącą się na cenę herbaty i mrużącą pod nosem o starych dobrych czasach, zanim EKSPLODUJE! Niepewna, ale zabawna broń.

Staruszka może zadać obrażenia wynoszące nawet 75 punktów.



## SKAKANKA (F12)

Jeżeli jakimś cudem dojdiesz do wniosku, że nie musisz się spustoszenia, gdy przyjdzie na ciebie kolej, możesz sobie poskakać. Po prostu naciśnij SPACJĘ.



## KAPITULACJA (F12 X2)

Jeżeli dłużej już tego nie zdzierżysz, możesz się poddać. Upokorzenie jednak pozostanie. Twoja drużyna będzie wymachiwać białymi chorągiewkami, podczas gdy przeciwnik, w pozbawiony resztek moralności sposób, będzie wykańczał twoje robale.

Ale to jeszcze nie koniec....

Chyba nie sądziłeś, że powiemy ci o wszystkich rodzajach broni występujących w grze.

Zbieraj więc zasobniki; kto wie, może pojawi się osławiony Betonowy Osiol...



# System Menu

Ekran tytułowy **Worms 2** pozwala Ci wybrać jedną z czterech opcji:

- Jedna Maszyna/Gra w „Gorące Krzesło” - Kliknij, by wybrać grę dla jednego gracza, lub grę w „gorące krzesło”.
- Gra wieloosobowa/Gra w sieci - Kliknij, by rozpocząć grę w sieci LAN lub przez Internet.
- Konfiguracje **Worms 2** - Kliknij, by dokonać konfiguracji opcji grafiki i dźwięku (więcej informacji znajdziesz w części Menu Konfiguracji).
- O **Worms 2** - Kliknij, by dowiedzieć się wszystkiego o grze **Worms 2**. Znajdziesz tu najnowszą dokumentację gry, informacje o twórcach, kontakt z nami przez e-mail i oficjalną internetową stronę **Worms 2**.

Gdy wybierzesz Jedna Maszyna/Gra w „Gorące Krzesło”, będziesz miał do dyspozycji cztery Menu:

- Menu Gry
- Opcje
- Broń
- Teren

## Menu Gry

Możesz tu ustawić **Grafik Gry**, tworzyć nowe drużyny i śledzić ranking drużyn.

### GRAFIK GRY

**Grafik Gry** to wykaz drużyn wybranych do następnej bitwy.

### PULA DRUŻYN

**Pula Drużyn** to wykaz wszystkich dostępnych drużyn. Możesz je posortować według następujących statystyk: **Rozegrane Rundy**, **Wygrane Rundy**, **Rundy Remisowe**, **Rundy Przegrane**, **Zabici przez Drużynę**, **Zabici Drużyny**, **Różnica Zabitych i Punkty**.

Naciśnij odpowiednią zakładkę, by uporządkować **Pulę Drużyn** w wybrany sposób.



*Każda opcja zawarta w tych Menu posiada tekst pomocy. Aby uzyskać szczegółowe informacje po prostu przejeżdź kursorem myszy nad wybraną opcję, a tekst pojawi się na dole ekranu.*



## UTWÓRZ NOWĄ DRUŻYNĘ

Kliknij dwukrotnie **Utwórz Nową Drużynę** w **Puli Drużyn**.

Pojawi się okno dialogowe, do którego będziesz mógł wprowadzić szczegóły.

Wprowadź nazwę nowej drużyny i imiona maksymalnie ośmiu robali.

By wybrać **Bank Mowy** z tych, które zostały dołączone do **Worms 2**, użyj Menu. Możesz edytować lub stworzyć własne **Banki Mowy** za pomocą **Edytora Banków Mowy** (Szczegóły w Appendixie 2)

Kliknij OK, by zaakceptować, lub Odwołaż, by odrzucić szczegóły nowej drużyny. Szczegóły nowej drużyny zostaną zapisane po jej stworzeniu, a drużyna zostanie dodana do **Puli Drużyn**.

## DODAWANIE DRUŻYN DO GRAFIKA GRY.

Dwukrotnie kliknij nazwę drużyny w **Puli Drużyn**. Drużyna zostanie przeniesiona do **Grafika Gry**.

## EDYTOWANIE DRUŻYNY

Kliknij na nazwę drużyny, aby dokonać edycji szczegółów.

## WPROWADŹ NOWE SZCZEGÓŁY.

Kliknij OK, żeby zaakceptować, lub Odwołaż, żeby odrzucić.

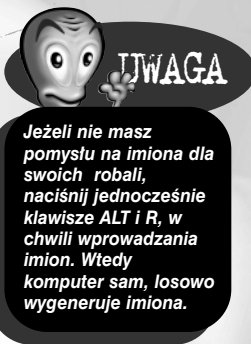
Szczegółów drużyny nie można edytować, jeżeli drużyna weźmie udział w rozgrywce i zostanie uwzględniona w statystykach.

Możesz przejrzeć statystyki drużyny przytrzymując nad nazwą drużyny wciśnięty prawy przycisk myszy.

## USUWANIE DRUŻYNY Z GRAFIKA GRY

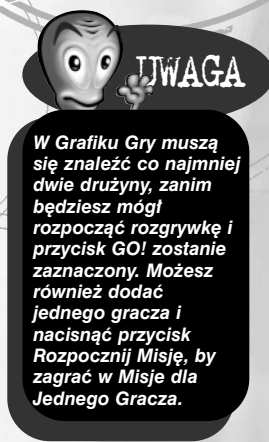
Dwukrotnie kliknij drużynę w **Grafiku Gry**, by przenieść ją do **Puli Drużyn**.

Aby usunąć drużynę z **Puli Drużyn**, kliknij na nią i naciśnij przycisk Kasuj, na dole okna edycji drużyn; wtedy zostaniesz poproszony o potwierdzenie swojej decyzji.



**UWAGA**

*Jeżeli nie masz pomysłu na imiona dla swoich robali, naciśnij jednocześnie klawisze ALT i R, w chwili wprowadzania imion. Wtedy komputer sam, losowo wygeneruje imiona.*



**UWAGA**

*W Grafiku Gry muszą się znaleźć co najmniej dwie drużyny, zanim będziesz mógł rozpocząć rozgrywkę i przycisk GO! zostanie zaznaczony. Możesz również dodać jednego gracza i naciśnąć przycisk Rozpocznij Misję, by zagrać w Misję dla Jednego Gracza.*

## ROBALE W DRUŻYNIE

Tu możesz ustawić liczbę robali w swojej drużynie od 1 do 8. Ponieważ na planszy może znajdować się tylko osiemnaście robali, powyższy przedział będzie się zmieniać w zależności od liczby drużyn biorących udział w walce. Tabela pokazuje, jak liczba robali zmienia się w zależności od liczby drużyn:

Drużyny	Robale
2	1-8
3	1-6
4	1-4
5	1-3
6	1-3

Jeżeli używasz mniejszej liczby robali, możesz ustawić ich początkową Wartość Energii na więcej niż 100 punktów.

## WYMAGANA LICZBA ZWYCIĘSTW

Możesz zmieniać liczbę rund koniecznych do zwycięstwa meczu od 1 do 9.

Mecz może trwać od 5 - 10 minut (1 runda, dwie drużyny), lub nawet do 1 - 4 godzin (9 rund, 6 drużyn w Kampanii).

Nie polecamy Kampanii dla sześciu graczy, chyba że naprawdę masz mnóstwo wolnego czasu, lub znalazłeś sponsora tego Robal-a-tonu!

## USTAWIENIA ENERGII

Tu ustawiasz początkowy zasób energii, z którym każdy robal rozpoczyna grę. Zwykle wynosi on 100 jednostek.

Większość uzbrojenia zadaje obrażenia wynoszące od 30 do 75 punktów, a więc im więcej energii otrzymają robale, tym dłużej będzie trwała walka.

## USTAWIENIE OPCJI

Jeżeli nie masz zamiaru zmieniać wszystkich opcji, możesz wybrać z kilku przygotowanych przez nas gotowych ustawień.

Kliknij okienko, by je zmienić i wybierz inną opcję. Nowe ustawienie będzie automatycznie zapisane dla następnej gry.

Nowicjusz to ustawienie domyślne. Początkującym graczom radzimy skorzystać właśnie z tego ustawienia. Czas został tu wydłużony, grawitacja i liczba min zmniejszone, dzięki czemu **Worms 2** staje się znacznie łatwiejszą grą.

### WSKAZÓWKA

Radzimy, byś nie dawał swoim robalom 500 jednostek energii - robale z tak olbrzymią energią idą pod wodę równie szybko, jak te mające 5 jednostek! Z drugiej strony robal z 500 jednostkami energii, który przeszedł na „Ciemną Stronę Mocy” może „walczyć” nawet tydzień!

### UWAGA

Szczegóły dotyczące ustawień Opcji znajdziesz klikając przycisk Szczegóły w Menu Opcji.

### UWAGA

Więcej informacji odnośnie zawartego uzbrojenia można znaleźć na płycie z grą oraz klikając przycisk Szczegóły w Menu Broni.

## USTAWIENIE BRONI

Tak samo jak z Opcjami, możesz dokonać wyboru z listy wcześniej przygotowanej broni. Eksperymenty z tą Opcją mogą dramatycznie zmienić przebieg rozgrywki. Ustawienie domyślne to **Standardowe**.

Możesz sam lub z przyjaciółmi tworzyć ustawienia **Opcji** i **Broni**, co zapewni mnóstwo zabawy.

**GO!**

Przycisk ten zostaje podświetlony, jeżeli do gry została wybrana wystarczająca liczba drużyn. Naciśnij GO i walcz!

## ROZPOCZNIJ MISJĘ

Przycisk ten zostaje podświetlony, gdy w grafiku znajdzie się jeden gracz. Jeżeli zdecydujesz się rozegrać misję, zostaniesz przeniesiony do **Ekranu Misji**, gdzie możesz wybrać poziom trudności, lub wpisać hasło, które pozwoli ci kontynuować wcześniej rozpoczętą grę. Wszystkie inne opcje na tej stronie zostaną zastąpione przez ustawienia opcji i broni.

## Menu Opcji

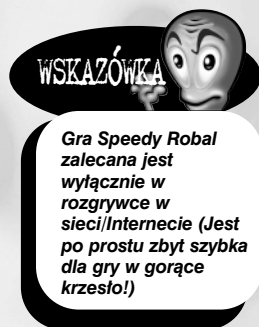
Wybierz to menu, by ustawić opcje w grze. Możesz tu zmienić wiele aspektów gry i zapisać ustawienia, by móc je wykorzystać w przyszłości. Informacje na ekranie podpowiedzą ci, co zmienia każdy aspekt.

### CZAS RUNDY

Czas trwania rundy, po upływie którego rozpoczyna się okres **Nagłej Śmierci**. Runda zakończy się remisem, jeżeli okres **Nagłej Śmierci** upłynie. Użyj suwaka, by określić długość każdej rundy.

### CZAS TURY

Czas, jaki masz na wykonanie ruchu. Przedział do twojej dyspozycji wynosi od 15 sekund (wyłącznie dla doświadczonych Speedy Robali) do dwóch minut. Domyślne ustawienie wynosi 60 sekund. Radzimy jednak zmienić to ustawienie na 30 sekund, gdy w grze biorą udział więcej niż trzy drużyny.



## WYBÓR ROBALA

Ta funkcja pozwala ci ustawić sposób wyboru robala. Można ją ustawić na **Auto**, **Ręczny**, **Inteligentny**. W trybie **Auto**, robale walczą w określonej kolejności, jeden po drugim.

**Wybór Ręczny**, pozwala ci wybrać za pomocą klawisza TAB, którego robala chcesz użyć.

**Wybór Inteligentny**, to taki, w którym za ciebie decyzję o wyborze robala podejmuje komputer.

## ODWRÓT ROBALA

To ustawienie wyznacza długość czasu na ucieczkę twojego robala, po tym jak odda strzał. Musisz być szybki, ustawienie domyślne to zaledwie 3 sekundy.

## ODWRÓT NA LINIE

Czas, jaki pozostaje graczowi na odwrót po spuszczeniu pocisku z liny. Ustawienie domyślne wynosi 3 sekundy.

## WYŚWIETLANIE CZASU

Jeżeli wybierzesz tę opcję, będziesz mógł obserwować odliczanie Czasu Rundy do okresu **Nagłej Śmierci**, lub do końca rundy.

## LICZBA MIN

Możesz ustawić liczbę Min, z którymi rozpoczniesz planszę od 0 do 8. Zwykle rozpoczynasz z 8 minami.

## DŁUGOŚĆ LONTU

Ustawienie to określa po jakim czasie mina eksploduje. Długość spalania lontu można ustawić od 0 do 3 sekund, lub losowo. Ustawienie domyślne wynosi 3 sekundy.

## NIEWYPAŁY

Wybrana opcja zamienia niektóre miny w niewypały. Mina będzie wyposażona w lont, ale nie eksploduje.

## SIŁA WIATRU

Każda plansza ma ustawioną siłę wiatru, którą możesz tu zmienić.

### UWAGA

Kamera zwykle podąża za strzałem, musisz więc użyć myszy, by wycentrować ekran na robalu.

### WSKAZÓWKA

Ustawienie siły rażenia miny można ustawić w **Opcjach Broni**.

## POZIOM TARCIA

Poziom tarcia możesz ustawić na **Niski**, **Średni** lub **Wysoki**. W ten sposób ustalasz, jak robale i obiekty zachowują się na powierzchni planszy. Jeżeli zostawisz ustawienie domyślne, **Worms 2** skorzysta z ustawień charakterystycznych dla danej planszy.

## USTAWIENIA POWTÓRKI

Tu decydujesz o tym, kiedy włączana jest Powtórka akcji. Możesz tak ustawić tę opcję, że Powtórka będzie włączana dopiero wtedy, gdy zadane zostaną odpowiednio duże obrażenia, lub pomiędzy 1 i 10 zabitych. Możesz również wyłączyć Auto-powtórke.

## OBRAŻENIA SPOWODOWANE UPADKIEM

Dzięki tej opcji Robal spadający z dużej wysokości może odnieść poważne obrażenia. Funkcję tę można całkowicie wyłączyć.

## POWTARZAJ WAHNIĘCIA

Opcja ta ogranicza liczbę użyć Liny Ninja w jednej turze. Ustawienie domyślne to 3 razy.

## TRYB NAGŁEJ ŚMIERCI

Gdy upłynie Czas Rundy możesz wybrać jedną z trzech poniższych opcji:

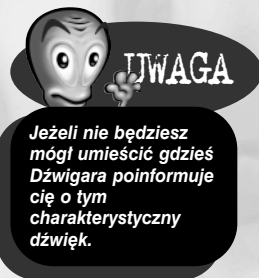
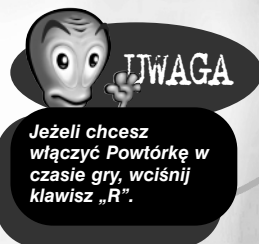
- **Nagła Śmierć** - Energia wszystkich robali zostaje zredukowana do 1 jednostki.
- **Nauka Pływania** - Plansza powoli zanurza się pod wodę.
- **Nagła Nauka Pływania** - Energia wszystkich robali zostaje zredukowana do 1 jednostki i plansza powoli zanurza się pod wodę.

## USTAWIENIA DŹWIGARA

Gdy włączona, umieszczanie **Dźwigara** (sekcji mostu) jest ograniczone do bezpośredniego otoczenia wybranego robala. Jest to ustawienie domyślne. W przeciwnym wypadku, możesz umieścić Dźwigar w dowolnym miejscu na planszy.

## ŁADUJ SCHEMAT OPCJI

Kliknij menu **Ładuj/Zapisz Opcje** i wybierz schemat Opcji. Wybrany schemat zostanie załadowany i zastąpi wcześniejsze ustawienia.



## ZAPISZ SCHEMAT OPCJI

Kliknij menu **Ładuj/Zapisz Opcje** i wpisz nazwę nowego schematu. Naciśnij ENTER na klawiaturze, lub kliknij Zapisz, by zapisać schemat Opcji.

## SZCZEGÓŁY SCHEMATU OPCJI

Kliknij ten przycisk i wpisz swoje uwagi odnośnie schematu i jego zastosowań. Funkcja ta jest przydatna, gdy wymieniasz się schematami z przyjaciółmi.

### WSKAZÓWKA



*W grach z włączonym Magazynowaniem wybierz ustawienie broni z większym uzbrojeniem i nieograniczoną amunicją.*

## Menu Broni

Menu Broni pozwala ci na dokonanie indywidualnych ustawień dla każdej broni. Możesz tu również ustawić ogólne opcje broni i **Zasobników Pierwszej Pomocy**:

### MAGAZYNOWANIE

W grach, gdzie wybrana została opcja **Magazynowania**, w kolejnych rundach będziesz miał do dyspozycji wyłącznie broń, która nie została wykorzystana w poprzednich rundach. Nową broń znajdziesz wyłącznie w zasobnikach, które na szczęście będą spadały częściej!

### ZASOBNIKI

Możesz tu ustawić regularność, z jaką będą spadały zasobniki. Możesz również wybrać, jaka broń będzie, a jaka nie będzie znajdowała się w zasobnikach. Nie możesz ustawić tej funkcji dla broni specjalnej, co nie znaczy, że w zasobnikach jej nie znajdziesz.

Oczywiście możesz wyłączyć zasobniki.

### ZASOBNIKI PIERWSZEJ POMOCY

Opcja ta pozwala ci ustalić ilość energii odzyskanej przez zranione robale (przedział od 10 do 100), dzięki Zasobnikom Pierwszej Pomocy. Oczywiście możesz wyłączyć **Zasobniki Pierwszej Pomocy**, ustawiając Żadne.

### ZASOBNIKI PUŁAPKI

Możesz wybrać, czy niektóre Zasobniki mają okazać się pułapkami.

### UWAGA

*Zasobniki Pierwszej Pomocy nie będą spadać po rozpoczęciu etapu Nagłej Śmierci.*

### UWAGA

*Zasobniki można wysadzać.*

## CELNOŚĆ ZASOBNIKÓW

To ustawienie sprawia, że zasobniki będą zrzucane w pobliżu, lub podczas tury, drużyn przeżywających ciężkie chwile. Jest to pomoc dla mało doświadczonych i prześladowanych przez pecha graczy.

## SZCZEGÓŁOWE USTAWIENIA BRONI

W **Menu Broni** możesz również ustawić działanie, siłę i dostępność, każdego rodzaju uzbrojenia, oprócz tajnej broni, która ukaże się dopiero po odnalezieniu jej w zasobnikach.

**Menu Broni** zawiera listę dostępnej do edycji broni.

- Kliknij na wybraną broń. Po prawej stronie ekranu ukażą się jej opcje.

Każda broń ma swoje, unikatowe ustawienia. Nie wymienimy ich tu wszystkich, wystarczy jednak, że najedziesz kursorem myszy na opcję, która cię interesuje, a na dole ekranu pojawi się tekst pomocy dokładnie wyjaśniający daną opcję.

## ŁADUJ SCHEMAT BRONI

Kliknij menu **Ładuj/Zapisz Broń** i wybierz schemat broni. Schemat zostanie załadowany i zastąpi dotychczasowe ustawienia.

## ZAPISZ SCHEMAT BRONI

Kliknij menu **Ładuj/Zapisz Broń** i wpisz nazwę nowego ustawienia. Kliknij ENTER, lub kliknij Zapisz, by zapisać schemat Opcji.

## SZCZEGÓŁY SCHEMATU BRONI

Kliknij ten przycisk i wpisz swoje uwagi odnośnie schematu broni i jego zastosowań. Funkcja ta jest przydatna, gdy wymieniasz się schematami z przyjaciółmi.

## Menu Terenu

Tu możesz wpływać na typ generowanego terenu i rodzaj zastosowanej grafiki.

Odrys wybranej planszy widać w centrum ekranu. Wokół ukazane są wariacje, oparte na tym poziomie, które możesz wybrać.

- Kliknij którąś wariację. Wybrany obraz przesunie się w centrum ekranu i zastąpi wcześniej wybraną planszę; wokół pojawią się kolejne cztery wariacje planszy.

Możesz nadal modyfikować projekt planszy klikając na wariacje.

Po prawej stronie ekranu znajduje się kilka kontrolerów służących do wyboru typu planszy.

## GRAFIKA PLANSZY

Wybór rodzaju grafiki planszy.

## TYP WODY

Rodzaj wody, która zostanie umieszczona na planszy.

## TYP PLANSZY

Możesz wybrać pomiędzy **Otwartą** i **Jaskiniową** planszą. W planszach jaskiniowych nie możesz korzystać z ataków powietrznych.

## WPROWADŹ KOD

Możesz wprowadzić kod poziomu składający się z cyfr lub liter. **Worms 2** wygeneruje na tej podstawie planszę.

## GENERUJ

Przycisk ten nakazuje Edytorowi generować zupełnie nową planszę.

## EDYTUJ

Przycisk ten pozwala ci edytować wybrany odrys poziomu, za pomocą podstawowych narzędzi rysowniczych. Kliknij lewy przycisk myszy, a będziesz mógł malować. Kliknij prawy przycisk myszy, a kursor posłuży ci jako gumka. Za pomocą ikonek możesz zmieniać kształt pędzla.

## PODGLĄD

Kliknij ten przycisk, by zobaczyć, jak dany poziom będzie wyglądał w grze.

## ZAPISZ JAKO...

Możesz także zapisać planszę używając okna **Obecnego Poziomu**, które znajduje się na dole ekranu. **Okno Obecnego Poziomu** zawiera nazwę obecnych ustawień poziomu. Kliknij w okno i wprowadź nazwę dla nowej planszy. Kliknij Zapisz, lub naciśnij ENTER, żeby zapisać ustawienia.



# Menu Konfiguracji

Użyj poniższych Opcji, by dostosić **Worms 2** do swoich potrzeb.

## GRAFIKA

Te opcje pozwalają ci ustawić wygląd **Worms 2**. Zostaną zapisane do czasu twojej następnej gry.

### Sekwencje Animacji

Włączasz lub wyłączasz sekwencje animacji. Sekwencje animacji pojawiają się wyłącznie przed pierwszą rundą meczu.

### Poziom Szczegółów

Jeżeli **Worms 2** działa zbyt wolno, spróbuj dostosić poziom szczegółów, tak by uzyskać jak najlepszą jakość. Przeczytaj rozdział **Rozwiązywanie Problemów** jeżeli nadal będziesz jakieś napotykał. W **Worms 2** jest 6 poziomów szczegółów:

Poziom 1 - Bez tła, jeden poziom wody

Poziom 2 - Bez tła, ograniczona woda

Poziom 3 - Kolorowe tło i więcej wody

Poziom 4 - Gradientowe tło i więcej wody

Poziom 5 - Gradientowe tło, animacja w tle

Poziom 6 - Najwyższy poziom szczegółów w tym paralaksowe tło

## DŹWIĘK

Opcje Dźwięku pozwalają ci ustawić głośność efektów dźwiękowych i muzykę z płyty CD podczas gry.

### Głośność

#### Głośność Miksera

Kliknij ten przycisk, by edytować ustawienia Miksera. Możesz tu ustawić balans pomiędzy ścieżką dźwiękową z płyty CD, a efektami specjalnymi.

#### Odtwarzaj Ścieżkę Dźwiękową

Kliknij ten przycisk, by odtworzyć jedną piosenkę w celach testowych. Poziom głośności regulujesz wartością CD na mikserze,

#### Odtwarzaj Efekty Dźwiękowe

Kliknij, by zagrać jakiś efekt dźwiękowy - dostrój głośność do ścieżki dźwiękowej używając w mikserze wartości Wave.


#### Powtarzaj sample

Opcja ta ułatwia edytowanie dźwięku dzięki powtarzaniu efektu dźwiękowego. Kliknij ponownie, by zatrzymać zapętlenie sampla.



**UWAGA**

Możesz zmieniać poziom szczegółów w czasie gry naciskając klawisz INSERT.



**WSKAZÓWKA**

Najlepiej mikсовать, gdy grają jednocześnie ścieżka dźwiękowa i zapętłony efekt dźwiękowy.

Zapisz Ustawienia

Kliknij, by zapisać obecną konfigurację.

Odwołaj

Kliknij, by wyjść bez zapisywania ustawień.

Konfiguracja Muzyki

Panel ten pozwala na konfigurację kolejności odtwarzania muzyki w grze.

Lista Ścieżek

Kliknij okienko, by włączyć/wyłączyć ścieżkę dźwiękową.

Do Góry

Kliknij, by przesunąć zaznaczoną ścieżkę w górę listy.

W Dół

Kliknij, by przesunąć zaznaczoną ścieżkę w dół listy.

Losowo

Kliknij, by przemieszczać ścieżki.

Graj

Kliknij, by odtwarzać wybraną ścieżkę.

Stop

Kliknij, by zatrzymać odtwarzanie wybranej ścieżki.

Wybierz Wszystkie

Kliknij, by wybrać do odtworzenia wszystkie ścieżki na liście.

Odnznacz wszystkie

Kliknij, by odznaczyć wszystkie ścieżki na liście.

Zapisz

Kliknij, by zapisać konfigurację ścieżki dźwiękowej.

Odwołaj

Kliknij, by wyjść bez zapisywania ustawień.

# Misje dla Jednego Gracza

**Misje dla Jednego Gracza** to wspaniały sposób, by gracze **Worms 2** trenowali swoje umiejętności. W misjach grasz przeciwko drużynom komputerowym na różnych poziomach trudności, z różnymi konfiguracjami broni i ustawieniami gry.

Kliknij przycisk **Rozpocznij Misję**. Zostanie ona podświetlona, gdy obecny będzie tylko jeden gracz ludzki. Zostaniesz wtedy przeniesiony do **Ekranu Misji**, gdzie możesz wybrać poziom trudności (**Początkujący**, **Średni**, **Ekspert**) lub wrócić do wcześniej rozgrywanej misji poprzez wprowadzenie odpowiedniego hasła.

## HASŁA

Gdy ukończysz misję, otrzymasz hasło. Możesz wykorzystać je później, by kontynuować grę w momencie, w którym ją przerwałeś.



# Panowanie nad Światem - Ustawienia gry w sieci i przez Internet

## Gra LAN

By uczestniczyć w grze w sieci, musisz przejść do **Ekranu Ustawień Sieci**, a następnie do **Ekranu Holu**.

Hol to miejsce, gdzie możesz zobaczyć, którzy gracze mogą dołączyć do gry, które gry są już rozgrywane i które gry zostały utworzone.

- Kliknij **Gra Sieciowa w Menu Gry**

Wprowadź swoje imię, tak by można było cię zidentyfikować w sieci. Pamiętaj, że w imieniu nie może być spacji - wszystkie i tak zostaną usunięte po jego wprowadzeniu.

- Kliknij **Lokalna**, by otworzyć **Ekran Holu**.

Gdy znajdziesz się w Holu, zobaczysz, do których gier możesz się przyłączyć. Możesz też obserwować grę, lub utworzyć własną. Wtedy będziesz jej hostem (gospodarzem).

Po lewej stronie ekranu zobaczysz listę gier. Zielone światło oznacza, że potrzebni są gracze. Zielone światło ze znaczkiem XXX oznacza, że do gry mogą dołączyć wyłącznie gracze znający hasło.

Niektóre gry będą zamknięte. Oznaczone są czerwonym światłem. Oznacza ono, że gra trwa i nie można do niej dołączyć. Inne informacje, które możesz tu uzyskać to: maksymalna liczba graczy, którzy mogą dołączyć, liczba drużyn, które już dołączyły i dostępna przestrzeń dla obserwatorów.

Gracze w holu są widoczni w oknie po prawej stronie ekranu. Ci gracze nie dołączyli jeszcze do żadnej gry.

## WIADOMOŚCI

W centrum **Ekranu Holu** znajduje się **Tablica Wiadomości**, gdzie wyświetlane są wszystkie wiadomości publiczne i wiadomości prywatnie zaadresowane do

ciebie. Kliknij odpowiednią zakładkę, by przeglądać publiczne lub prywatne wiadomości. Gdy pojawi się nowa wiadomość, **ikonka Chat** (na zakładce) zostanie podświetlona.

Wyślij wiadomość:

Wprowadź wiadomość w okienko tekstowe poniżej **Tablicy Wiadomości**. Kliknij zakładkę **Publiczna** lub **Prywatna**, znajdującą się nad okienkiem. Jeżeli jest to wiadomość prywatna musisz zaznaczyć jej odbiorcę klikając dwukrotnie jego imię w panelu holu po prawej stronie ekranu.

**Publiczne wiadomości** widziane są przez wszystkich znajdujących się w Holu (lub sali holu jeżeli grasz przez Internet). **Wiadomości prywatne** będą widoczne jedynie dla tych graczy, których zaznaczyłeś.

## INICJOWANIE GRY

Kliknij Inicjuj **Nową Grę**, jeżeli chcesz stworzyć własną grę. Zostaniesz przeniesiony do **Ekranu Inicjowania Gry**, gdzie skonfigurujesz wszystkie opcje gry, broni i określisz liczbę graczy, którzy mogą dołączyć do twojej gry.

Konfiguracja gry

Jak zauważysz, Menu na ekranie Inicjowania Gry niczym nie różnią się od tych, które znasz z gry w **Worms 2 Jedna Maszyna**/ „Gorące Krzesło”. Wiedz, że używasz ich też w identyczny sposób.

Zanim utworzysz grę będziesz musiał jednak dokonać jeszcze kilku ustawień, które znajdziesz na zakładce **Ustawienia**.

Dopuszczalne Drużyny

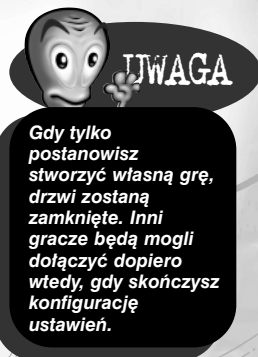
Ustawiasz maksymalną liczbę drużyn mogących wziąć udział w grze.

Drużyny na Gracza

Ustawiasz liczbę drużyn dla jednego gracza. W grze sieciowej do jednego komputera możesz przypisać więcej niż jednego gracza, ale nie więcej niż pięciu. (np. pięciu graczy na jednym komputerze może grać przeciwko jednemu na oddzielnej maszynie.)

Robale w Drużynie

Ustawiasz maksymalną liczbę robali w drużynie. Liczba robali jest ograniczona przez liczbę drużyn biorących udział w grze (więcej szczegółów znajdziesz w sekcji **Robale w Drużynie w Menu Gry**),





*W zależności od dokonanych przez siebie ustawień, do gry będzie mogła dołączyć więcej niż jedna drużyna z jednego komputera.*

## Wymagane Zwycięstwa

Ustawiasz liczbę rund wymaganych do odniesienia zwycięstwa.

### Hasło

Kliknij okienko Zabezpieczaj Hasłem, by ustawić hasło, uniemożliwiające dołączenie do gry. Gdy zostaniesz poproszony, wprowadź hasło i naciśnij ENTER.

Gdy ustawisz wszystkie opcje, musisz umożliwić innym graczom dołączenie do gry.

- Kliknij Otwórz Drzwi

Jeżeli tworzysz grę, pojawi się ona po lewej stronie na **Ekranie Holu**, tak by mogli ją zobaczyć inni gracze. W trakcie jak gracze będą dołączać do gry, zaczną ich obowiązywać twoje ustawienia. W każdej chwili będziesz mógł dokonać zmian, jednak zostaną one wprowadzone dopiero wtedy, gdy klikniesz **Zastosuj**.

Wszyscy nowi gracze pojawią się po lewej stronie ekranu Inicjowania Gry. Gracze ci będą zlokalizowani w tej grze i będziesz mógł ich zaznaczać, by słać im wiadomości. Nie wszyscy gracze znajdujący się na liście wezmą udział w grze, niektórzy z nich mogą być obserwatorami. Jeżeli na liście znajdzie się ktokolwiek, komu zechcesz odmówić przywileju uczestniczenia lub obserwowania gry, możesz go odesłać do ekranu holu klikając **Odeślij**.

Jeżeli jesteś gotowy kliknij **Zamknij Drzwi**, by już żaden gracz nie mógł dołączyć do gry. Następnie kliknij **GO!** Gra rozpocznie się.

## DOŁĄCZANIE DO GRY

- Kliknij którąkolwiek z gier z zielonym światłem znajdujących się na liście lewego panelu.
- Kliknij **Dołącz do Gry**. Zostaniesz przeniesiony do ekranu ustawień gry.

Jeżeli gra wymaga hasła, zostaniesz poproszony o jego wprowadzenie. Ekran ustawień gry jest podobny do ekranu Inicjowania Gry, z tym tylko wyjątkiem, że nie możesz **konfigurować opcji, odsyłać graczy i zamykać drzwi**.

Jedynie **Host** (Gospodarz) może rozpocząć grę, więc być może będziesz musiał zaczekać, aż zbierze się wystarczająca liczba graczy.

# Gra przez Internet

Dołączanie i tworzenie gier w Internecie odbywa się w dokładnie ten sam sposób, co w **sieci LAN**. Zabawa polega jednak na tym, że w jednej chwili połączonych może być tysiące graczy.

By grać przez Internet, musisz przede wszystkim uaktywnić swoje połączenie z Internetem. Następnie musisz połączyć się z serwerem:

W **Menu Gry** kliknij **Gra Sieciowa**. Wprowadź swoje imię, tak by można było cię zidentyfikować w sieci. Pamiętaj, że w imieniu nie może być spacji - wszystkie i tak zostaną usunięte po jego wprowadzeniu.

- Kliknij **Internet**, by wejść do **Ekranu Holu**.

Będąc w Holu użyj okienka **Połączeń**, by wybrać serwer, na którym chcesz grać. Jeżeli nie wybierzesz żadnego serwera gra połączy się z serwerem **Team 17**.

Planujemy, że z czasem w różnych częściach świata pojawią się nowe serwery. Miej więc baczność na oficjalną stronę internetową **Worms 2** <http://www.worms2.com>, gdzie będziemy umieszczać najnowszą listę dostępnych serwerów.

W grze internetowej, Hol będzie miał listę sal, które pełnią rolę mini-holów. W salach tych mogą się znajdować inne sale, gracze czekający na grę, obserwatorzy i utworzone gry. **Worms 2** korzysta z sal, by posortować graczy, w taki sposób, abyś łatwiej mógł znaleźć i dołączyć się do wybranej przez siebie gry.

- Kliknij **Twórz Salę**, by utworzyć własną salę. Będziesz mógł tam rozmawiać z innymi użytkownikami, lub utworzyć własną grę.

Możesz zabezpieczyć dostęp do sali hasłem, w ten sam sposób, w jaki zabezpieczasz gry (szczegółowe informacje znajdziesz w sekcji Hasło). W chwili rozpoczęcia gry, każdy gracz zostaje połączony z komputerem Hosta (gospodarza), a serwer rozłącza się. Jest to tak zwane połączenie peer-to peer.

## Problemy z Komunikacją

Podczas gry w sieci możesz napotkać różne problemy z komunikacją, między innymi zerwane połączenia. Nie mają one jednak nic wspólnego z **Worms 2**. **Team 17** nie może zagwarantować, że podczas gry przez Internet takie zdarzenia nie będą miały miejsca. Jeżeli gracz doświadczy podobnych problemów robale w jego drużynie poddadzą się. Może to skutkować automatyczną wygraną w zależności od liczby drużyn w grze.



Gdy Okienko Chatu jest aktywne nie możesz kontrolować swoich robali. Za pomocą tego samego klawisza możesz włączać i wyłączać okienko chatu.

# Tryb Rozmowy

Jest to wewnętrzna funkcja gry, która pozwala ci złościć i obrażać innych uczestników gry. Wysyłanie wiadomości jest bardzo proste.

Naciśnij klawisz „`” (po lewej stronie klawisza „1”), by otworzyć okienko chatu.

## WIADOMOŚCI PUBLICZNE

Wysyłanie Publicznych Wiadomości jest trywialne, po prostu wpisz tekst wiadomości i naciśnij ENTER.

Np.: **Podejdźcie tylko, a spuszczę wam wciry!**

## WIADOMOŚCI ANONIMOWE

By wysłać wszystkim graczom wiadomość anonimową wpisz: **/anon <wiadomość>** np. **/anon Frajerzy!**

Wiadomość anonimowa pojawi się w kolorze żółtym.

## CZYNNOŚCI

By wykonać czynność, wpisz **/me <czynność>**

Np. **/me śmieję się z Pawelka.**

## ZAAWANSOWANA KONTROLA WIADOMOŚCI

By wysłać zaawansowaną wiadomość, wpisz jedną z poniższych instrukcji i wciśnij ENTER:

**/msg <maszyna> <wiadomość>**

W ten sposób wyślesz prywatną wiadomość do konkretnego komputera.

Np. **/msg Karol Tu cię mam!**

Inni gracze ujrzą jedynie wiadomość „Szept...” i będą wiedzieć, że wysłana została wiadomość prywatna. Mamy nadzieję, że nie jesteście paranoikami!

Prywatne wiadomości są wyświetlane w kolorze niebieskim.

**/ex <maszyna>** W ten sposób publiczna wiadomość nie pojawi się na ekranie wymienionego komputera. Np. **/ex Karol**

Jeżeli nie sprecyzujesz komputera, wyłączysz wszystkie komputery.



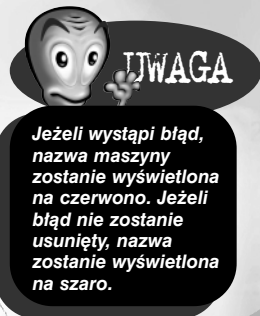
**/inc <maszyna>** Wiadomość publiczna pojawi się na ekranie komputera, który wcześniej wyłączyłeś z odbioru swoich publicznych wiadomości  
np. **/inc Karol**

Jeżeli nie sprecyzujesz komputera, włączysz wszystkie komputery.

## SKRÓTY KŁAWISZOWE

Klawisze „F” pozwalają na szybkie wysyłanie prywatnych wiadomości do innych komputerów. Który klawisz „F” jest przypisany do której maszyny zobaczysz przy imionach po prawej stronie Okienka Chatów. Kolory przy imionach oznaczają drużyny na jednej maszynie.

Przytrzymanie klawisza CTRL i naciśnięcie klawisz „F” włącza/wyłącza dany komputer z odbioru wiadomości.



# Rozwiązywanie Problemów

Niepoprawne działanie gry **Worms 2** może być spowodowane przez:

- 1) **Worms 2** korzysta z dużej ilości pamięci karty graficznej. Karty graficzne mniejsze niż 2 MB mogą mieć wyraźne problemy z grą zwłaszcza w systemach posiadających mniej niż 16 MB RAM-u. Gra ma kilka poziomów szczegółów (więcej informacji znajdziesz w sekcji **Menu Konfiguracji**), które pozwalają ci uzyskać optymalną jakość gry.
- 2) Szybkość procesora ma również olbrzymi wpływ na jakość gry. Im szybszy procesor, tym lepsza jakość.
- 3) Brak pamięci operacyjnej może znacznie spowalniać grę. 16 MB to minimum. Zalecamy 32 MB i więcej.
- 4) Podczas gry wyłącz wszystkie inne aplikacje, o ile to możliwe. Działanie innych programów może w znaczący sposób obniżyć jakość gry.

Jeżeli doświadczysz innych problemów, zajrzyj do pliku README.TXT znajdującego się na płycie z grą.

Jeżeli problemy nadal będą występować możesz spróbować zwrócić się do:

## POMOC TECHNICZNA CD PROJEKT

W przypadku problemów technicznych w korzystaniu z naszych produktów prosimy o wypełnienie ankiety pomocy technicznej, która znajduje się na naszej stronie internetowej pod adresem: [www.cdprojekt.info](http://www.cdprojekt.info) w dziale Pomoc. Ponadto mogą Państwo przekazywać swoje problemy telefonicznie pod numer telefonu (0-22) 519 69 66 w dni powszednie w godzinach 8.00-18.00 oraz w soboty w godzinach 10.00-14.00 e-mailem na adres [pomoc@cdprojekt.com](mailto:pomoc@cdprojekt.com) oraz listownie na adres CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, z dopiskiem „Pomoc techniczna”.

Najnowsze poprawki (patch) i uaktualnienia (update), sterowniki do niektórych kart graficznych a także rozwiązania i pomoc w ukończeniu wydawanych przez nas gier znajdują Państwo na naszej stronie w internecie:  
<http://www.cdprojekt.info/>

## MOŻESZ TEŻ DO NAS NAPISAĆ:

Team 17 Software limited  
Longlands House  
Wakefield Road  
Ossett, West Yorkshire  
England WF5 9JS

## PROSIMY O KOMENTARZE!

Z radością wystuchamy waszych uwag odnoście gry. Naszym celem jest w pełni profesjonalna obsługa programu nawet jeżeli od ukazania się gry na rynku upłynie mnóstwo czasu. Odwiedzajcie naszą stronę internetową, ([www.worms2.com](http://www.worms2.com)). Znajdziecie tam wiele ważnych informacji, jak również najnowsze produkty i aktualizacje.

Na e-maile z komentarzami czekamy pod adresem: [worms2@team17.com](mailto:worms2@team17.com)

Odwiądź [www.worms2.com](http://www.worms2.com), by uzyskać najnowsze informacje o grze, pomoc techniczną, wziąć udział w konkursach, pochatować, ściągnąć najnowsze uzbrojenie i banki mowy.

# Twórcy gry

## TEAM 17

Nasz wina, nasz wina, nasza bardzo wielka wina.

Pomysł	Andy Davidson	Projekt
Główny Programista	Karl Morton	Guru Kodu Gry
Główny Grafik	Dan Cartwright	Pierwszy Chochlik
Programowanie	Colin Surridge Phil Carlisle Martin Randall Rob Hill	Kod Systemu Menu Kod Sieciowy Wsparcie/Narzędzia Wsparcie/Narzędzia
Grafika	Rico Holmes Paul Robinson	Grafika Tła Dodatkowa Grafika
Dźwięk	Bjorn Lynne Matine Studios Andy Davidson Cris Blyth	Muzyka i Efekty Dźwiękowe Aktorzy Aktor Aktor
Grafika	Cris Blyth  Rory Little Mark Taylor	Animacja, Efekty Dźwiękowe, Post-produkcja Dodatkowy Modelling Dodatkowy Modelling
Kontrola jakości	Paul Field Paul Dunstan John Eggett Kelvin Aston Grant Towell Mark Baldwin Andy Aveyard  Guy Roper Emma Aspinall	Menadżer kontroli jakości Główny kontroler jakości Główny kontroler jakości Główny kontroler jakości Kontrola Jakości Kontrola Jakości Kontrola Jakości  Kontrola Jakości Kontrola Jakości
Produkcja	Paul Sharp	Lokalizacja
Kierownictwo	Martyn Brown	Producent

Team 17 chciałby również podziękować... absolutnie każdemu, kto kiedykolwiek posłał nam maila, zawiązał na IRC #Worms, napisał do nas list, zatelefonował, a nawet zwracał nam gitarę! Bez was i waszych nieocenionych sugestii, prace nad **Worms 2** w żaden sposób nie mogłyby dążyć we właściwym kierunku. Chcemy również podziękować ludziom z biura, za ich entuzjazm, komentarze i sugestie.

## MICROPROSE

Kierownik Produktu Matthew Carroll

Producent Nick Court

Copywriter Justin Manning

Rysunki Jessica Crawley

Kontrola Jakości  
MicroProse  
Andrew Lockett  
Anton Lotron  
Dan Luton  
Neil Mcewan  
Phil McDonnell  
Phil Gilbert

Kierownik Kontroli Jakości  
Kontrola Jakości  
Kontrola Jakości  
Kontrola Jakości  
Kontrola Jakości  
Kontrola Jakości  
Kontrola Jakości

## POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Lokalizacja Filip Wojciechowski

Tłumaczenie Michał Desowski

Programista Krzysztof Wojdon

Nagrania Studio FX

Głosu użyczył Jarosław Boberek

Marketing Marcin Marzęcki  
Rafał Pasikowski

DTP Robert Dąbrowski  
Marcin Śliwka

Organizacja Produkcji Michał Bakuliński

# Załącznik 1 - Klawiszologia

Mysz	Przesuwanie obrazu
Lewy przycisk myszy	Wybieranie celu (np. Pocisk samonaprowadzający) Wybieranie broni z Menu Wyboru Broni Przeglądanie wyborów Dźwigara (jeżeli dźwigar jest wybrany)
Prawy przycisk myszy	Otwieranie/zamykanie Menu Wyboru Broni
Kursor LEWY	Przemieszczanie robala w lewo
Kursor PRAWY	Przemieszczanie robala w prawo
ENTER	Skok Upuszczenie broni z liny. Naciśnij ENTER raz Jeszcze, aby aktywować broń (jeżeli konieczne)
ENTER dwa razy	Skok w tył
BACKSPACE	Skok pionowy
Kursor GÓRA	Kierowanie celownikiem Skrócenie liny
Kursor DÓŁ	Kierowanie celownikiem Wydłużenie liny
SPACJA	Użycie broni (jedno naciśnięcie) Puszczenie liny
SPACJA	Określenie siły wystrzału (naciśnij i przytrzymaj)
ESC	Menu Wyjścia
+/-	Ustawienie siły odbijania (np. granatu)
HOME	Wycentrum na wybranym robalu
TAB	Przełączanie między robalami w drużynie
R	Powtórka
`	Otwórz/Zamknij Okienko Chatu w grze wieloosobowej
F1 - F12	Skróty klawiszowe broni

# Załącznik 2 - Edytor Banków Mowy w Worms 2

Program ten pozwala Ci zastąpić domyślne banki mowy swoimi własnymi dźwiękami. Na płycie CD **Worms 2** kliknij Bankedit.exe, by załadować **Edytor Banków Mowy**.

Edytor Banków Mowy ma następujące opcje:

## GRAJ

- Kliknij ten przycisk, by odtwarzać wybrany sample z **list sampli**.

## STOP

- Kliknij ten przycisk, by zatrzymać odtwarzanie sample

## USTAW

Przycisk ten pozwala użytkownikowi zastąpić wybrany sample.

- Kliknij ten przycisk, by otworzyć przeglądarkę plików.
- Wybierz nowy sample
- Kliknij **OK.**, by zaakceptować wybór i zastąpić obecny sample. Niebieski kwadrat pojawi się obok nazwy sample w Liście Sampli, wskazując na ten, który został zamieniony.

## PRZYWRÓĆ

Przycisk ten działa wyłącznie w wypadku sampli, które zostały zamienione (czyli tych, obok których na Liście Sampli pojawi się niebieski kwadrat). Kliknij Przywróć, by przywrócić oryginalny sample.

## ŁADUJ, ZAPISZ I KASUJ

Możesz zapisywać obecne ustawienia sampli, korzystając z okienka na górze ekranu. Kliknij w okienko i wpisz nazwę ustawienia.

- Kliknij **Zapisz**. Nowe ustawienia sampli zostaną zapisane.

Możesz załadować ustawienia sampli, klikając menu na górze ekranu i wybierając nazwę ustawienia. Przycisk Kasuj usuwa podświetlony ustawienie. Ustawienie domyślne nie może zostać skasowane.



WSKAZÓWKA

*W trybie tym możesz również wysłuchać sampli, klikając na ikonkę Graj.*