

SPIS TREŚCI

WSTĘP

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Minimalne:

Celeron 800 MHz

Windows 98/ME/2000/XP

Karta Graficzna z akceleratorem 3D zgodna z DirectX 7.0 posiadająca min. 16 MB video RAM (klasa - RivaTNT2)

128 MB RAM

500 MB wolnego miejsca na dysku twardym

Napęd CD-ROM 4-krotnej prędkości

Rekomendowane:

Pentium III 1.4 GHz

Windows 98/ME/2000/XP

Karta Graficzna z akceleratorem 3D zgodna z DirectX 7.0 posiadająca min. 32 MB video RAM (GeForce2 400/MX class)

256 MB RAM

500 MB wolnego miejsca na dysku twardym

Napęd CD-ROM 4-krotnej prędkości

INSTALACJA

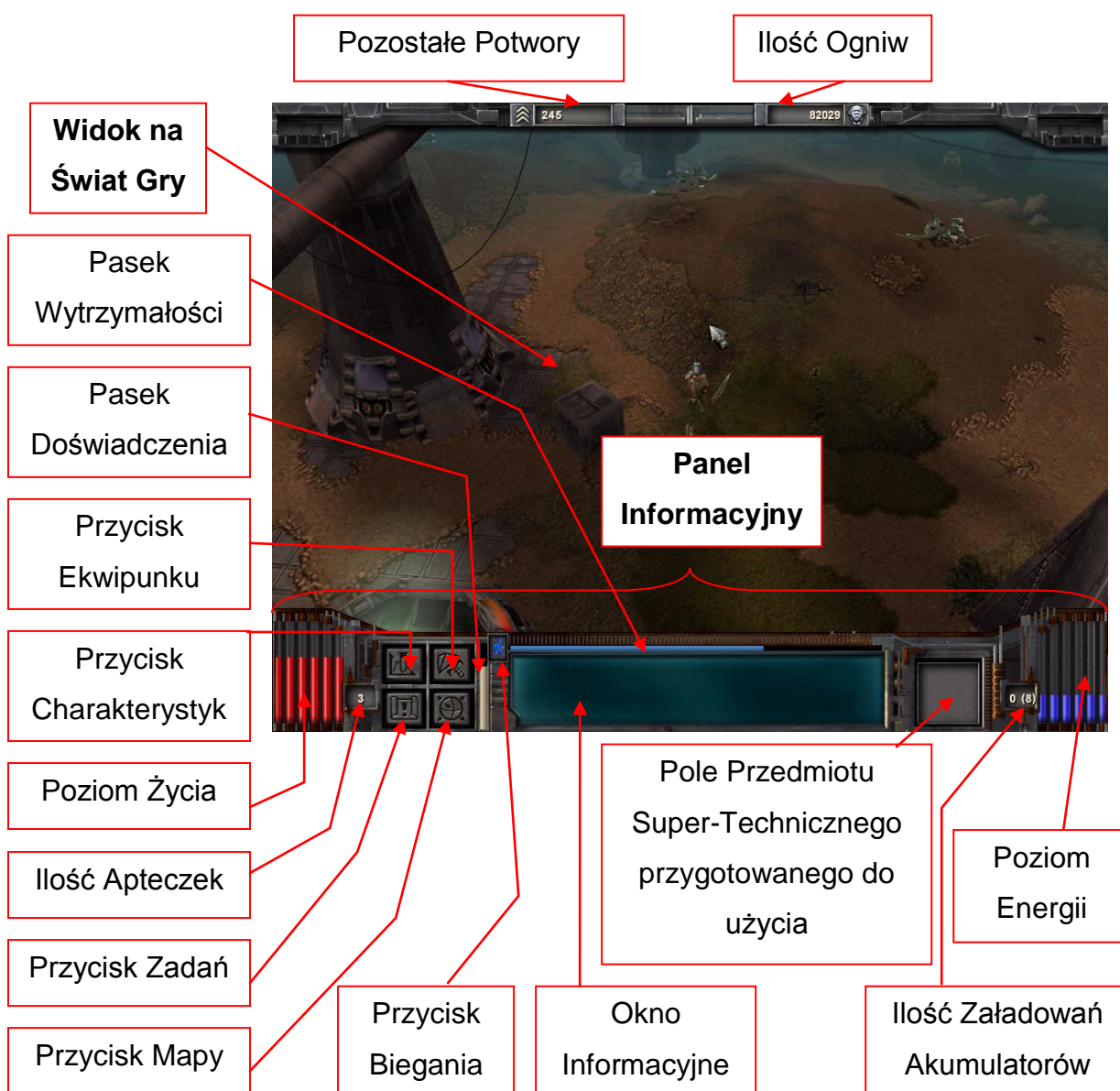
MENU GŁÓWNE

GRA

INTERFEJS - EKRAN GRY

Ekran Gry to miejsce w którym toczy się cała gra. Widać tu Bohatera, jego przeciwników, świat w którym gra jest rozgrywana oraz szereg różnych informacji wyświetlanych wewnątrz **Panelu Informacyjnego** na dole Ekranu Gry.

Ekran Gry pokazuje nam tylko fragment Świata Gry i przesuwa się wraz z Bohaterem. Widokiem można dowolnie obracać wokół bohatera – służy do tego **kółko myszy** lub klawisze < oraz >.



Panel Informacyjny obsługuje się **myszą** lub **skrótami klawiszowymi**.

OKNO EKWIPUNKU

Okno Ekwipunku można otworzyć poprzez odpowiedni przycisk na Panelu Informacyjnym lub poprzez skrót klawiszowy – I.

Okno podzielone jest na dwie części:

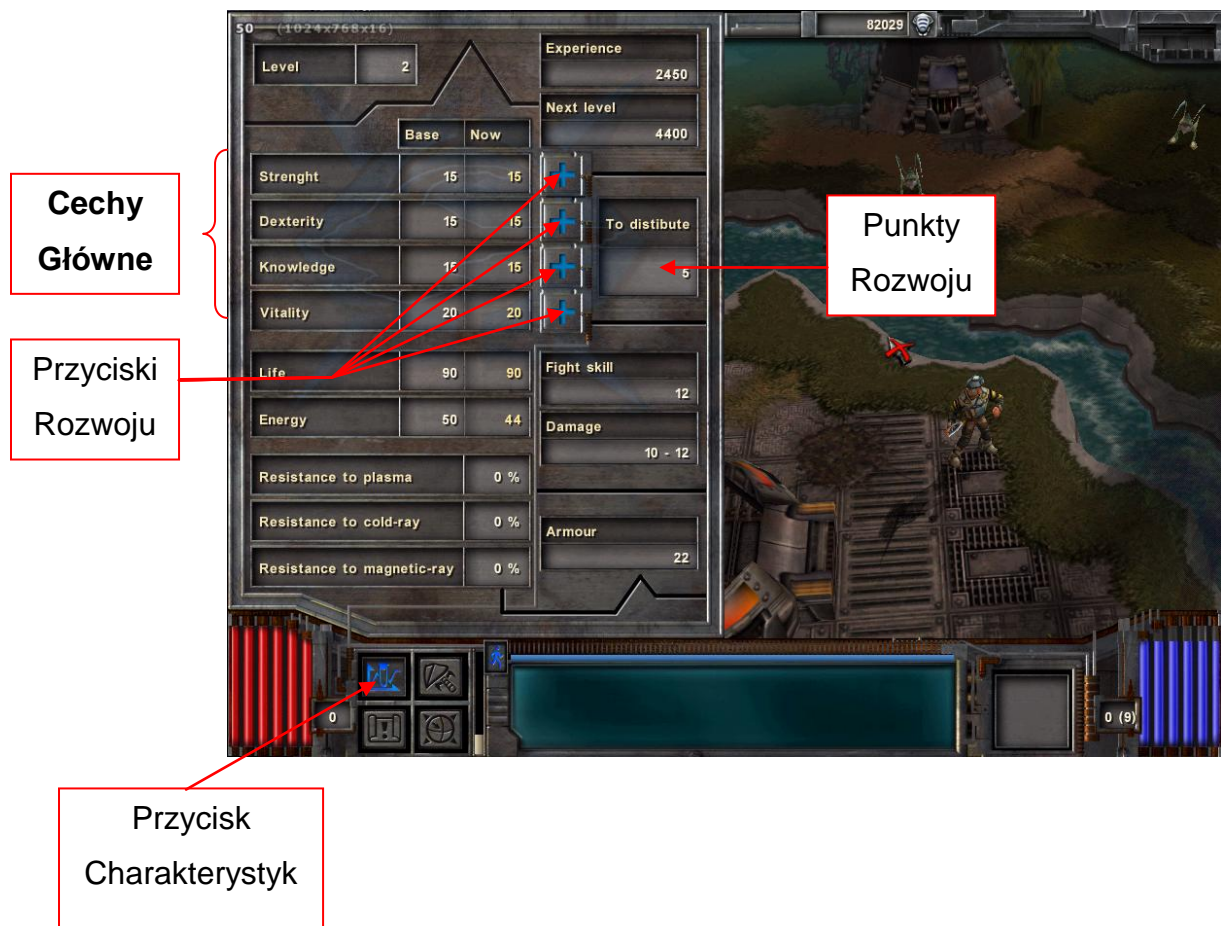
- Plecak – tu bohater trzyma wszystkie przedmioty, których aktualnie nie używa. Plecak ma ograniczoną pojemność (każdy niesiony przedmiot posiada swoją objętość). Ilość Ogniw, które posiada Bohater wyświetlona jest w osobnym okienku.
- Sylwetka Bohatera – podzielona jest na szereg pól, w których można umieszczać odpowiednie przedmioty (np. do ręki dajemy miecz) jeśli tylko Bohater może ich użyć (opis oraz ewentualne wymagania co do używania przedmiotów podane są w **Oknie Informacyjnym**).



OKNO CHARAKTERYSTYK BOHATERA

Okno Charakterystyk Bohatera można otworzyć poprzez odpowiedni przycisk na Panelu Informacyjnym lub poprzez skrót klawiszowy – **C**.

W oknie Charakterystyk widać liczbowe wartości wszystkich cech Bohatera, które mają jakikolwiek wpływ na rozgrywkę. Jeśli Bohater ma jakieś **Punkty Rozwoju** (otrzymuje je po wejściu na wyższy poziom doświadczenia), okno Charakterystyk pozwala na rozdzielenie tych punktów pomiędzy **Cechy Główne** (w ten sposób zwiększamy możliwości Bohatera). Robimy to klikając na odpowiednich **Przyciskach Rozwoju**. Dokładny opis zarządzania rozwojem postaci przedstawiono w rozdziale Rozwój Postaci.



MAPA

Mapę można otworzyć poprzez odpowiedni przycisk na Panelu Informacyjnym lub poprzez skrót klawiszowy – **M**. Mapa pokazuje tylko część bieżącej lokacji. W centralnej części mapy znajduje się strzałka reprezentująca lokalizację Bohatera i kierunek w którym jest on obrócony. Mapa przedstawia tylko ten obszar, który został już odwiedzony przez bohatera – w czasie odkrywania nowych obszarów mapa jest automatycznie i na bieżąco aktualizowana.

OKNO ZADAŃ

Okno Zadań można otworzyć poprzez odpowiedni przycisk na Panelu Informacyjnym lub poprzez skrót klawiszowy – **T**.

Okno to zawiera dwie zakładki – klikając na nie uzyskujemy dostęp do odpowiednich opcji:

- **Zadania** – tu wyszczególnione są wszystkie Zadania, które dostaliśmy do wypełnienia w trakcie gry. Zadania wykonane wyróżnione są innym kolorem. Klikając na poszczególnych zadaniach możemy przeczytać ich dokładny opis.
- **Dialogi** – tu wymienione są wszystkie posacie z którymi rozmawialiśmy od początku gry. Klikając na ikonach poszczególnych postaci możemy otrzymać dostęp do listy wszystkich rozmów przeprowadzonych z daną postacią. Klikając na poszczególnych rozmowach z listy rozmów możemy przypomnieć sobie dokładne brzmienie każdej rozmowy.

OKNO PRZEDMIOTÓW SUPER TECHNICZNYCH

Okno Przedmiotów Super Technicznych służy do szybkiego przygotowania do użycia Przedmiotu Super Technicznego. Aby otworzyć to okno należy kliknąć lewym przyciskiem myszy na Pole Przedmiotu Super Technicznego przygotowanego do użycia, znajdujące się w obrębie Panelu Informacyjnego.



Okno Przedmiotów
Super -
Technicznych

Pole Przedmiot u
Super-Technicznego
przygotowanego do
użycia

Okno obsługiwane jest przy pomocy myszy, wskazanie wybranego przedmiotu i kliknięcie na nim powoduje że przedmiot ten staje się **Przedmiotem Przygotowanym do Użycia** (patrz Przedmioty Super-Techniczne, Broń Energetyczna i Zarządzanie Energią) i jest wyświetlany w odpowiednim miejscu na Ekranie Gry.

IKONY INFORMACYJNE

Ikony Informacyjne wyświetlane są bezpośrednio na Widoku na Świat Gry. Są dwa rodzaje ikon Informacyjnych

- Ikony Użycia Przedmiotu Super Technicznego – pokazują jakie Przedmioty Super Techniczne są używane w danej chwili
- Ikony Zużycia Przedmiotów :
 - Żółta ikona oznacza że wytrzymałość danego przedmiotu jest niska
 - Migająca żółto - czerwona ikona oznacza że wytrzymałość danego przedmiotu jest bardzo niska i przedmiot zaraz ulegnie zniszczeniu



Ikona zużycia broni



Ikona zużycia tarczy



Ikona zużycia zbroi



Ikona zużycia hełmu

Ikony Zużycia Przedmiotów



Ikony Użycia Przedmiotu
Super Technicznego

OBSŁUGA INTERFEJSU - KIEROWANIE POSTACIĄ

Całość gry obsłużyć można tylko przy użyciu myszy – kierując kursor myszy w odpowiednie miejsce Ekranu Gry i klikając lewym lub prawym przyciskiem. Kursor myszy zmienia swój wygląd w zależności od tego gdzie gracz go skieruje i co w danym momencie może zrobić (np. najechanie kursorem na przeciwnika powoduje pojawienie się celownika – klikając lewym przyciskiem spowodujemy że Bohater zaatakuje go). Dodatkowo kółko myszy służy do obracania widoku na Świat Gry (Gra wykorzystuje technologię 3D – gracz może obejrzeć Świat Gry z dowolnie wybranego przez siebie kąta). Jedyna opcja która nie jest dostępna przy użyciu myszy to wejście do **Głównego Menu** – aby to uczynić należy wcisnąć klawisz **ESC** na klawiaturze. Aby ułatwić obsługę gry, większość opcji dostępna jest również poprzez skróty klawiszowe (patrz: **Skróty Klawiszowe**)

PORUSZANIE SIĘ

Bohater może poruszać się na dwa sposoby:

- Chodzić

- Biegać

Aby gdzieś pójść lub pobiec Bohaterem, należy najechać kursorem myszy na wybrane miejsce a następnie kliknąć lewym przyciskiem myszy. Można również klikać na postaciach – wtedy Bohater podejdzie do nich.

Bohater może biec gdy wciśnięty jest **Przycisk Biegania** (patrz Ekran Gry) i poziom wytrzymałości Bohatera jest większy niż zero (wytrzymałość pokazuje **Pasek Wytrzymałości** – patrz Ekran Gry).

Dodatkowo do wyboru sposobu poruszania się Bohatera służy przycisk **CTRL** na klawiaturze. W zależności od tego czy wciśnięty jest Przycisk Biegania czy nie, trzymanie wciśniętego klawisza **CTRL** podczas poruszania się powoduje odpowiednio:

- Przycisk Biegania wciśnięty, CTRL wciśnięty – Bohater chodzi
- Przycisk Biegania zwolniony, CTRL wciśnięty – Bohater biega

ZARZĄDZANIE EKWIPUNKIEM POSTACI

Zarządzanie Ekwipunkiem to jeden z ważniejszych elementów rozgrywki – wyposażając Bohatera w odpowiednie przedmioty można bardzo podnieść jego szanse na zwycięstwo podczas walki z przeciwnikami.

Bohatera wyposażać w przedmioty można poprzez **Okno Ekwipunku** – wybrane przedmioty wskazujemy myszą, klikając na nich a następnie przenosimy na wybrane miejsca w obrębie **Plecaka** lub **Sylwetki Bohatera** (patrz Okno Ekwipunku).

Również poprzez Okno Ekwipunku możemy przygotować do użycia wybrany **Przedmiot Super Techniczny** (patrz Przedmioty Super-Techniczne, Broń Energetyczna i Zarządzanie Energią) – aby to zrobić należy kliknąć prawym przyciskiem myszy na odpowiednim przedmiocie w który wyposażony jest Bohater (przedmiot który znajduje się w jednym z pól Przedmiotów Super Technicznych).

Przedmioty Super – Techniczne można również przygotowywać do użycia poprzez **Okno Przedmiotów Super Technicznych** (patrz Okno Przedmiotów Super Technicznych)

Podczas Zarządzania Ekwipunkiem należy pamiętać o następujących zasadach:

- Są Przedmioty, których bohater nie może używać ale może je nosić w Plecaku.
- Jeśli Bohater nie może użyć danego przedmiotu – nie jest możliwe umieszczenie go w odpowiednim polu **Sylwetki Bohatera** – należy przeczytać opis przedmiotu w **Oknie Informacyjnym** (patrz Ekran Gry) aby zorientować się dlaczego Bohater nie może używać danego przedmiotu.
- Przedmioty Super Techniczne i Broń Energetyczna do użycia wymagają dodatkowo Energii Zasilającej lub wcześniejszego naładowania – jeśli te warunki nie są spełnione przedmiot nie może być użyty pomimo umieszczenia go w odpowiednim polu Sylwetki Bohatera (patrz Przedmioty Super-Techniczne, Broń Energetyczna i Zarządzanie Energią).
- Przedmioty, których bohater ma używać należy umieszczać w polach Sylwetki Bohatera, przeznaczonych dla danego typu przedmiotów (np. miecz umieszczamy w Polu Ręki a hełm w Polu Głowy – patrz Okno Ekwipunku)
- Istnieją przedmioty dwuręczne, których używanie powoduje zajęcie dwóch Pól Rąk na raz (np. nie można na raz używać miecza dwuręcznego i tarczy)
- W większości przypadków umieszczenie przedmiotu w odpowiednim polu w obrębie Sylwetki Bohatera jest równoznaczne z jego używaniem przez Bohatera, wyjątkiem są **Przedmioty Super – Techniczne** (patrz Przedmioty Super Techniczne i Zarządzanie Energią)

Aby w pełni wykorzystać możliwości różnych przedmiotów najlepiej jest otworzyć jednocześnie **Okno Ekwipunku** oraz **Okno Charakterystyk Bohatera** i obserwować jak zmieniają się Charakterystyki Bohatera wraz z wyposażaniem go w różne przedmioty.

INTERAKCJE Z POSTACIAMI NPC

Bohater może rozmawiać z wybranymi postaciami ze świata NPC. Postać, która ma coś nowego do powiedzenia jest oznaczona ikoną, która pojawia się nad jej głową.



Aby porozmawiać z postacią NPC należy kliknąć na niej lewym przyciskiem myszy. Każda rozmowa w której postać NPC przekazuje nam coś nowego jest zapamiętywana i można ją sobie w każdej chwili odtworzyć poprzez **Okno Zadań**.

Niektóre postacie NPC mogą wykonywać dla gracza różne usługi:

- Handlować
- Naprawiać Przedmioty
- Identyfikować Przedmioty
- Ładować Przedmioty Super Techniczne
- Leczyć Bohatera

Aby uzyskać dostęp do tych usług należy po prostu porozmawiać z daną postacią (niezależnie od tego czy postać ma coś nowego do przekazania czy też nie).

Dokładny opis Handlu i Naprawy Przedmiotów przedstawiono w osobnym rozdziale (patrz Handel, Naprawa, Identyfikacja Przedmiotów oraz Ładowanie Przedmiotów Super Technicznych).

INTERAKCJE ZE ŚWIATEM GRY

Bohater może wpływać na wiele elementów Świata Gry. Istotę gry stanowi walka z potworami, które opanowały statek kosmiczny. Dodatkowo bohater może niszczyć niektóre elementy świata gry, zbierać przedmioty rozrzucone po świecie gry oraz leczyć się lub ładować akumulatory (patrz Przedmioty Super Techniczne i Zarządzanie Energią) w specjalnie oznaczonych miejscach. Niektóre ze znajdujących przedmiotów to klucze które służą do otwierania drzwi.

WALKA

Aby zaatakować jakiegoś przeciwnika należy wskazać go kursorem myszy (w Oknie informacyjnym pojawi się jego opis) i kliknąć na nim lewym przyciskiem myszy. Jeśli

Gracz będzie trzymał wciśnięty klawisz myszy przez cały czas – Bohater będzie atakował przeciwnika tak długo aż go pokona.

Bohater atakuje przeciwników przy użyciu takiej broni w jaką został wyposażony przez gracza (patrz Zarządzanie Ekwipunkiem).

Na wyniki walki bardzo duży wpływ mają Charakterystyki Bohatera oraz to jakiej broni Bohater używa. Dlatego, aby Space Hack był jak najlepszym wojownikiem należy zwrócić uwagę na właściwy rozwój Bohatera (patrz Rozwój Postaci).

NISZCZENIE ELEMENTÓW ŚWIATA GRY

Aby coś zniszczyć należy to zaatakować tak jakby atakowało się przeciwnika. Jeśli po wskazaniu przedmiotu kursorem myszy w **Oknie Informacyjnym** pojawi się jego opis a kursor zmieni się w celownik – oznacza to że taki przedmiot można zniszczyć

ZBIERANIE PRZEDMIOTÓW

Aby podnieść jakiś przedmiot należy wskazać go kursorem myszy i kliknąć na nim lewym przyciskiem myszy. Jeżeli przedmiot od razu z powrotem upada na ziemię oznacza to że Bohater nie ma już miejsca w **Plecaku** (patrz Okno Ekwipunku). Nazwy przedmiotów leżących na ziemi można wyświetlić poprzez skrót klawiszowy - **ALT**

UZUPEŁNIANIE ENERGII/LECZENIE

W niektórych miejscach w świecie gry Bohater może wyleczyć się lub naładować Akumulatory. Po wskazaniu takiego miejsca kursorem myszy w **Oknie Informacyjnym** pojawia się jego opis – teraz wystarczy kliknąć na takim miejscu i poczekać aż Bohater wejdzie na nie. Z jednego takiego miejsca można skorzystać wielokrotnie – jego energia nie jest wyczerpywana.

OTWIERANIE DRZWI

Drzwi otwierają się automatycznie jak tylko Bohater podejdzie do nich. Jeśli drzwi się nie otwierają, oznacza to, że albo wymagają posiadania specjalnego klucza (**Karty do drzwi**), którego Bohater nie ma, albo że są na stałe zablokowane.

Wszystkie drzwi otwierane kartą, są oznaczone specjalnym kolorowym **Symbolem Drzwi**. Kolor symbolu odpowiada kolorowi karty, która otwiera drzwi.



Symbol Drzwi



Karta do drzwi

Jeżeli Symbol Drzwi jest szary, oznacza to, że drzwi nie wymagają posiadania karty.

PRZEMIESZCZANIE SIĘ POMIĘDZY LOKACJAMI – TELEPORTACJA

Do przemieszczania się pomiędzy lokacjami służą teleporty. Są dwa rodzaje teleportów:

- Teleporty Małe – łączą ze sobą tylko dwie lokacje, wejście w taki teleport powoduje automatyczne przerwienie do drugiej lokacji z którą dany teleport ma połączenie.
- Teleporty Duże – łączą ze sobą wszystkie dostępne lokacje, wejście w taki teleport powoduje wyświetlenie listy dostępnych lokacji, Bohater może teleportować się do dowolnie wybranej.

Aby się teleportować przy użyciu Małego Teleportu wystarczy wejść do niego.

Aby się teleportować przy użyciu Dużego Teleportu należy wejść do niego, pojawi się wtedy okno z listą dostępnych lokacji, kursorem myszy należy wskazać wybraną lokację i kliknąć lewym przyciskiem myszy.

Aby lokacja stała się dostępna poprzez Duże Teleporty, Bohater odwiedzający daną lokację musi wejść do Dużego Teleportu znajdującego się na niej.

Do przemieszczania się pomiędzy aktualnie odwiedzaną lokacją a Bazą służy również specjalny Przedmiot Super Techniczny – Teleport do Bazy

LECZENIE BOHATERA

Kiedy **Poziom Życia** Bohatera spadnie do zera Bohater ginie. Informacja o aktualnym Poziomie Życia jest cały czas wyświetlana na **Panelu Informacyjnym** (patrz Interfejs-Ekran Gry).

Bohatera można wyleczyć z obrażeń na kilka sposobów:

- U lekarza w wiosce – za darmo (patrz Interakcje z Postaciami NPC)
- W specjalnych miejscach w Świecie Gry (patrz Uzupełnianie Energii/Leczenie)

- W dowolnym momencie poprzez użycie odpowiedniego Przedmiotu Super Technicznego (patrz Przedmioty Super Techniczne i Zarządzanie Energią)
- W dowolnym momencie używając **Apteczki**

Jeśli Bohater posiada Apteczki można wyleczyć go przy ich użyciu - wystarczy kliknąć na Poziom Życia na Panelu Informacyjnym lub wcisnąć skrót klawiszowy **L**. Informacja o ilości posiadanych Apteczek wyświetlana jest na Panelu Informacyjnym.

ROZWÓJ POSTACI

Bohater otrzymuje punkty doświadczenia za każdego pokonanego przeciwnika. Po osiągnięciu pewnej ilości punktów doświadczenia (kiedy **Pasek Doświadczenia** dojdzie do maksimum – patrz Interfejs - Ekran Gry), Bohater osiąga wyższy poziom doświadczenia i otrzymuje 5 **Punktów Rozwoju**, które może zużyć na podniesienie wybranych **Cech Głównych**. Cechy Główne to:

- Siła
- Zręczność
- Wiedza
- Wytrzymałość

Cechy główne mają wpływ na Cechy Poboczne Bohatera i na to jakich przedmiotów Bohater może używać. Cechy Poboczne to:

- Życie
- Energia
- Umiejętność Walki
- Zadawane Obrażenia
- Pancerz
- Odporności na:
 - Plazmę
 - Zimno
 - Impuls Magnetyczny

Cechy Poboczne wpływają bezpośrednio na to jak dobrze Bohater będzie walczył, jak będzie odporny na ciosy przeciwników itp. itd. Na cechy poboczne duży wpływ mają też przedmioty używane przez Bohatera.

To jakie Cechy Bohater będzie rozwijał poprzez Punkty Rozwoju ma bardzo duży wpływ na rozgrywkę i sposób walki:

Stawiając na Siłę – Bohater będzie raczej walczył wręcz, będzie narażony na ciosy przeciwnika ale będzie również dość silny żeby je wytrzymać ponieważ będzie mógł używać ciężkiego opancerzenia, które chroni przed ciosami. Ciosy przez niego zadawane nie będą może bardzo celne ale będą to nadrabiać siłą. Najlepszym rodzajem broni będzie dla niego broń sieczna.

Stawiając na Zręczność – Bohater będzie raczej walczył na dystans, nie będzie mógł nosić ciężkich zbroi ale nie będzie mu to potrzebne bo nie będzie miał kontaktu z przeciwnikiem. Jego ciosy nie będą bardzo silne ale za to dość szybkie. Najlepszym rodzajem broni będzie dla niego zwykła broń strzelecka.

Stawiając na Wiedzę – Bohater będzie używał broni i przedmiotów Super Technicznych, nie będzie mógł nosić ciężkich zbroi ale będzie mógł używać ochronnych pól siłowych i wielu innych przedmiotów dających mu niemal nadprzyrodzone możliwości. Niestety ten rodzaj broni/przedmiotów cały czas zużywa bezcenną energię – jedyne bogactwo jakie istnieje dla resztki kolonistów. Najlepszym rodzajem broni będzie dla niego broń energetyczna.

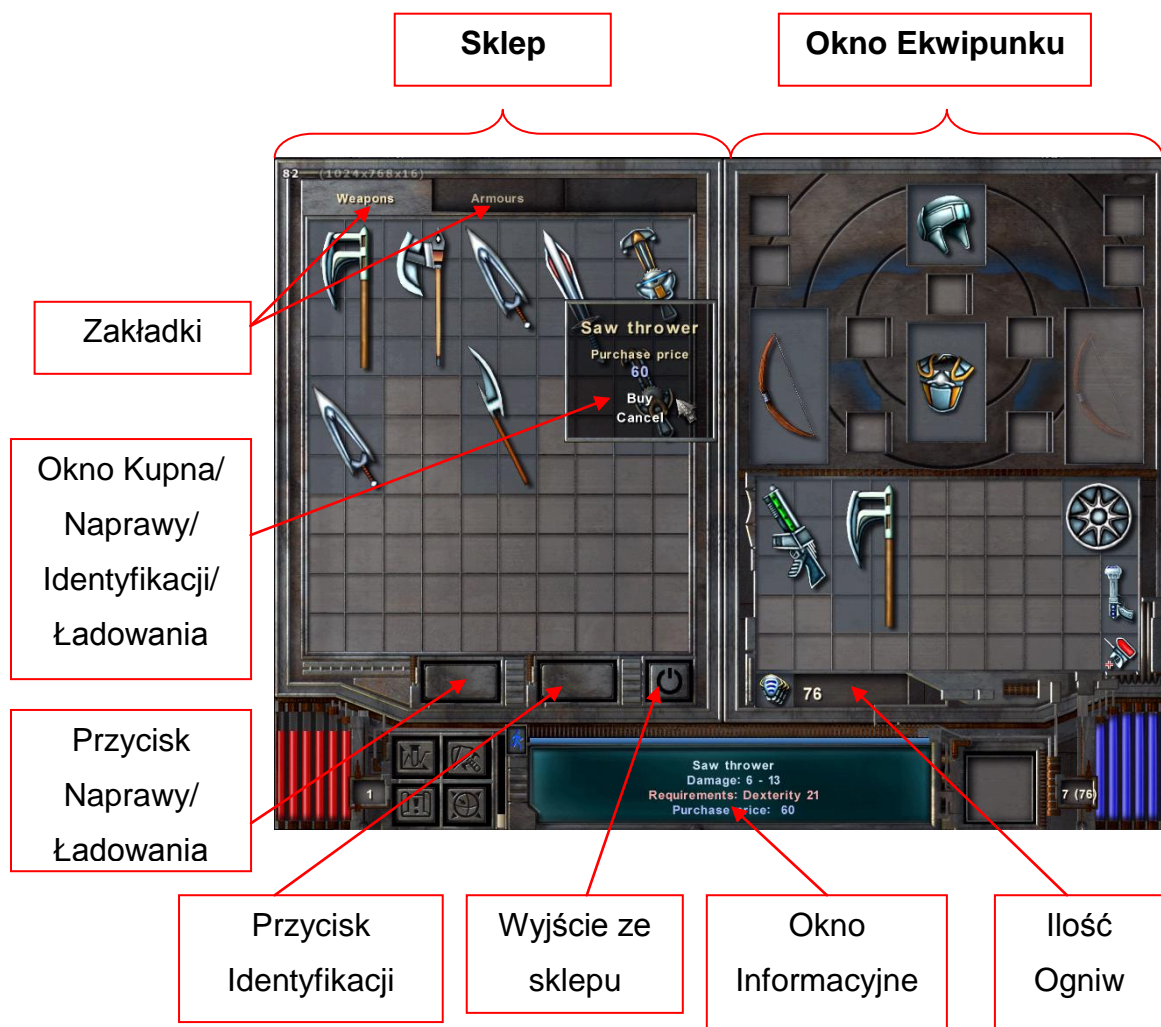
Żywotność wpływa na to ile obrażeń Bohater może na siebie przyjąć i przeżyć – zatem najlepiej ją rozwijać jeśli planuje się bezpośredni kontakt z wrogiem.

HANDEL, NAPRAWA, INDENTYFIKACJA PRZEMOTÓW ORAZ ŁADOWANIE PRZEDMIOTÓW SUPER - TECHNICZNYCH

Walutą obowiązującą w Świecie Gry są **Ogniwa** – źródła energii bezcennej dla resztek kolonistów. Ogniwami płacimy, ogniwa dostajemy sprzedając przedmioty. Jednocześnie te same ogniwa służą do zasilania akumulatorów a tym samym **Broni Energetycznej** oraz do ładowania **Przedmiotów Super Technicznych** (patrz Przedmioty Super Techniczne, Broń Energetyczna i Zarządzanie Energią). Ogniwami płacimy również za naprawę oraz identyfikację przedmiotów.

Aby zacząć handlować, naprawić, zidentyfikować lub naładować jakiś przedmiot należy kliknąć lewym przyciskiem myszy na odpowiedniej Postaci NPC, Bohater podejdzie do tej postaci a następnie otworzy się okno z którego będziemy mogli wybrać odpowiednią opcję (handel, identyfikację i naprawę lub ładowanie).

Wybranie dowolnej opcji powoduje automatyczne otwarcie **Okna Ekwipunku** (patrz Okno Ekwipunku) oraz Sklepu.



Okna te obsługuje się identycznie jak samo Okno Ekwipunku. Sklep posiada na górze **Zakładki** – należy je traktować jak różne działy sklepu. Klikając na nich Gracz ma dostęp do różnych rodzajów asortymentu (np. w osobnych działach znajdują się Broń i Pancerze).

Aby sprzedać jakiś przedmiot – przenosimy go z Okna Ekwipunku do Sklepu, opis przedmiotu (wraz z ceną sprzedaży) podany jest w **Oknie Informacyjnym**.

Aby kupić jakiś przedmiot klikamy na nim w **Sklepie**

- Jeśli klikniemy lewym przyciskiem myszy - pojawia się **Okno Kupna** z dodatkowym opisem przedmiotu (zwykły opis wyświetlany jest w Oknie Informacyjnym), jeśli nadal chcemy kupić przedmiot – klikamy na opcji „Kup” – w tym momencie przedmiot zostaje kupiony, trzeba go jeszcze przenieść do Okna Ekwipunku.
- Jeśli klikniemy prawym przyciskiem – od razu kupimy przedmiot.

Poprzez odpowiedni Sklep można również naprawiać zwykłe przedmioty lub ładować Przedmioty Super Techniczne. Aby to zrobić klikamy na **Przycisk Naprawy/Ładowania** a następnie na wybrany przedmiot w Oknie Ekwipunku (w Oknie Informacyjnym wyświetla się opis przedmiotu wraz z kosztem naprawy/ładowania).

- Jeśli na wybrany przedmiot w Oknie Ekwipunku klikniemy lewym przyciskiem myszy – pojawi się **Okno Naprawy** lub **Okno Ładowania** (identyczne jak Okno Kupna) – jeśli nadal chcemy naprawić lub naładować przedmiot – klikamy na opcji odpowiednio – „Napraw” lub „Naładuj”.
- Jeśli na wybrany przedmiot w Oknie Ekwipunku klikniemy prawym przyciskiem myszy – od razu naprawimy go lub naładujemy.

Identyfikacja Przedmiotów działa identycznie jak naprawa/ładowanie, tylko że dostępna jest poprzez Przycisk Identyfikacji

PRZEDMIOTY SUPER TECHNICZNE, BROŃ ENERGETYCZNA I ZARZĄDANIE ENERGIA

Przedmioty Super Techniczne można podzielić na dwie grupy:

- Broń Energetyczna
- Inne Przedmioty Super Techniczne

BROŃ ENERGETYCZNA

Broni Energetycznej używa się tak jak każdej innej broni – należy po prostu włożyć ją do ręki Bohatera. Broń Energetyczna do użycia potrzebuje **Energii** zmagazynowanej w akumulatorach. Aktualny poziom energii pokazywany jest przez cały czas na **Panelu Informacyjnym** (patrz Interfejs – Ekran Gry). Każda Broń Energetyczna zużywa pewną porcję energii (podaną w opisie przedmiotu w **Oknie**

Informacyjnym). Jeśli aktualny poziom energii jest mniejszy niż porcja energii potrzebna do użycia danego przedmiotu – przedmiot po prostu nie działa.

INNE PRZEDMIOTY SUPER TECHNICZNE

Pozostałe Przedmioty Super Techniczne działają w inny sposób. Aby Bohater mógł użyć takiego przedmiotu należy najpierw umieścić go w jednym z **Pól Przedmiotów Super Technicznych** w Oknie Ekwipunku (o ile go tam nie ma - patrz Okno Ekwipunku). Następnie należy taki przedmiot przygotować do użycia poprzez **Okno Ekwipunku** lub **Okno Przedmiotów Super Technicznych**. Przedmiot Super Techniczny przygotowany do użycia wyświetlany jest na **Panelu Informacyjnym** oraz jest oznaczony w Oknie Ekwipunku. Teraz w każdym momencie można użyć takiego przedmiotu. Żeby to zrobić należy wskazać kursorem myszy przeciwnika, przedmiot lub miejsce (w zależności od zastosowania przedmiotu – czasem nie trzeba wskazywać nic konkretnego) i kliknąć prawym przyciskiem myszy. W prawym dolnym rogu strony Widoku na Świat Gry pojawi się **Ikona Użycia** (patrz Interfejs - Ekran Gry) sygnalizująca użycie danego Przedmiotu Super – Technicznego. Na raz można używać kilku Przedmiotów Super Technicznych.

Każdy z tych Przedmiotów Super Technicznych musi być najpierw naładowany aby można go było użyć. Stopień naładowania takiego przedmiotu określa ile razy można go użyć bez ponownego ładowania.

ZARZĄDZANIE ENERGIĄ

Aby podnieść poziom energii (naładować akumulatory) należy kliknąć na wskaźniku Energii na Panelu Informacyjnym. Ładowanie Akumulatorów powoduje zużywanie **Ogniw** (które służą jednocześnie jako pieniądze). Jeżeli Bohater nie ma wystarczającej ilości Ogniw, akumulatory nie zostaną naładowane lub zostaną naładowane częściowo. Do szybkiego ładowania akumulatorów służy skrót klawiszowy – **E**.

Drugim sposobem na ładowanie akumulatorów jest skorzystanie ze specjalnych miejsc w Świecie Gry (patrz Uzupełnianie Energii/Leczenie). W ten sposób nie zużywa się Ogniw.

Przedmioty Super Techniczne naładować można u odpowiedniej postaci NPC w zamian za odpowiednią ilość ogniw (patrz Handel, Naprawa, Identyfikacja Przedmiotów oraz Ładowanie Przedmiotów Super Technicznych).

SKRÓTY KLAWISZOWE

ESC -Menu

<,> -Obrót kamery

L -Leczenie przy użyciu Apteczki

E -Ładowanie Akumulatorów przy użyciu Ogniw

C -Charakterystyki Bohatera

I -Okno Ekwipunku

T -Okno Zadań

M -Mapa

R -Przycisk Biegania

CTRL -Bieganie lub chodzenie w zależności od pozycji Przycisku Biegania

ALT -Podświetlenie przedmiotów leżących na ziemi