



Games
for Windows®

The Elder Scrolls® V

SKYRIM™



Bethesda

GRANIE W ZAWARTOŚĆ DODATKOWĄ

Zawartość dodatkowa zostanie udostępniona po wczytaniu zapisu lub rozpoczęciu nowej gry. Jeśli to nie pierwsza Twoja rozgrywka w Skyrim, w menu wczytywania/zapisywania odnajdziesz swoje zapisy gry, które pozwolą Ci kontynuować przygodę istniejącą postacią.

Dawnguard

Gdy Twoja postać osiągnie poziom 10 lub wyższy, usłyszysz od strażników w dużych miastach pogłoski o starożytnym zakonie łowców wampirów znanym jako Obrońcy Świtu. Jeśli Twoja postać nie osiągnęła jeszcze 10 poziomu lub chcesz odnaleźć Obrońców na własną rękę, możesz poszukać ich siedziby leżącej mniej więcej na południowy wschód od Pękliny.

Hearthfire

Jeśli udało Ci się już wykonać zadania dla jarłów Falkret, Hjaalmarch lub Gwiazdy Zarannej i zdobyć ich zaufanie, otrzymasz listy od zarządców miast z informacją o możliwości zakupu ziemi – list taki będzie niezbędny, jeśli chcesz nabyć ziemię. Otrzymaś zadanie prowadzące Cię do zarządcy lub osoby odpowiedzialnej za daną dzielnicę.

Jeśli jarlowie jeszcze Ci nie ufają, po osiągnięciu 9 lub wyższego poziomu otrzymasz od kuriera list zachęcający Twoją postać do odwiedzenia dzielnic oraz przysłużenia się jarlom; w liście znajdziesz również informacje dotyczące możliwości nabycia ziemi. Jeśli przed zainstalowaniem dodatku Twoja postać zdobyła już poziom 9 lub wyższy, kurier wręczy Ci ten list podczas Twoich odwiedzin w mieście lub osadzie.

Aby zakupić ziemię w dzielnicy, musisz najpierw zdobyć zaufanie jarła. W każdej dzielnicy należy spełnić konkretne prośby lub wykonać określone zadania, by zyskać szacunek tamtejszych władz. Gdy już tego dokonasz, otrzymasz list informujący Twoją postać o ziemi na sprzedaż – jest on niezbędny, jeśli chcesz dokonać zakupu.

Co konkretnie trzeba zrobić, by kupić ziemię w danej dzielnicy?

- **W Falkret:** musisz ukończyć zadania „Niecodzienne podarunki” oraz „Zabij przywódcę bandytów”. Pojawi się możliwość nabycia ziemi od zarządczyni Nenyi.
- **W Hjaalmarch:** musisz ukończyć zadanie „Wieczny odpoczynek”. Pojawi się możliwość nabycia ziemi od zarządcy Aslfura.
- **W Gwieździe Zarannej:** musisz ukończyć zadania „Koszmar na jawie”, a następnie „Zgładź giganta”. Zwróć uwagę, że aby wykonać to drugie, musisz mieć co najmniej 22 poziom i ukończyć wcześniej zadanie daedryczne „Koszmar na jawie”. Po spełnieniu tych wymagań będzie można nabyć ziemię bezpośrednio u jarła Skalda Starszego.

Dragonborn

Aby rozpocząć zwiedzanie Solstheim, udaj się na przystań w Wichrowym Tronie i znajdź Gjalunda Rozsądnego, kapitana statku, który za niewielką sumę może być skłonny zawieźć Cię na wyspę.

Główna linia fabularna dodatku rozpocznie się wkrótce po dotarciu do zadania „Róg Jurgena Wiatrowładnego” z głównego wątku fabularnego, niedługo po pierwszej rozmowie z Siwobrodymi. Podczas wykonywania tej misji napotkasz grupę kultystów, którzy naprowadzą Cię na linię fabularną dodatku Dragonborn.

Wpływ gier wideo na Twoje zdrowie

Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji.

Takie stany mogą przybrać formę różnych symptomów, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji. Ataki tego typu mogą także powodować utratę świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu.

Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, **należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem**. Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków wywołanych wyświetlanymi obrazami można ograniczyć, stosując poniższe środki zapobiegawcze: siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia.

W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

Czym jest system PEGI?

System klasyfikacji gier PEGI chroni młode osoby przed kontaktem z grami nieodpowiednimi dla ich grupy wiekowej. UWAGA: nie jest to ocena poziomu trudności gry. Dzięki zastosowaniu dwustopniowego systemu ocen, PEGI pozwala rodzicom i nabywcom gier dla dzieci dokonać świadomego wyboru produktu odpowiedniego dla wieku docelowego gracza. Pierwszą częścią oceny jest klasyfikacja wiekowa:-



Drugą częścią oceny są piktogramy opisujące zawartość gry. Zależnie od treści w niej występujących, gra może być oznaczona kilkoma piktogramami. Klasyfikacja wiekowa pozwala oddać natężenie tych elementów gry. System PEGI stosuje następujące piktogramy:-



Aby uzyskać więcej informacji na temat systemu klasyfikacji PEGI, odwiedź stronę pod adresem <http://www.pegi.info> oraz pegionline.eu

SPIS TREŚCI

Ustawienia filtra rodzinnego	1
Instalacja i uruchamianie gry	1
Sterowanie	2
Menu główne	2
Ekran gry	3
Kompas	4
Menu postaci	4
Umiejętności	5
Rozwijanie umiejętności i zdobywanie poziomu	5
Cechy	6
Menu przedmiotów	7
Ulubione	7
Menu magii	8
Mapy i szybkie podróżowanie.	9
Dziennik	10
Dialogi, handel i pomocnicy.	11
Walka	13
Skradanie się, kradzież kieszonkowa i otwieranie zamków	14
Zbrodnia i kara	15
Alchemia	16
Zaklinanie	17
Kowalstwo	18
Hutnictwo, garbarstwo i gotowanie.	19
Konie, domy, książki i pojemniki	20
Ograniczona gwarancja.	21
Pomoc techniczna w Polsce	22

USTAWIENIA FILTRA RODZINNEGO

Mechanizm Kontroli rodzicielskiej Windows (Vista i Windows 7) pozwala rodzicom i opiekunom na ograniczenie dostępu do gier zawierających treści dla dorosłych oraz na ustawianie ograniczeń czasu gry. Dodatkowe informacje są dostępne pod adresem www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset.

INSTALACJA I URUCHAMIANIE GRY

Aby zainstalować Skyrim, włóż dysk do napędu. Jeżeli instalacja nie rozpocznie się automatycznie, uruchom plik **setup.exe**. Gdy instalacja dobiegnie końca, uruchom grę z menu Start lub dwukrotnie kliknij ikonę znajdującą się na pulpicie.

STEROWANIE

Menu pauzy Przypisane klawisze



Umiejętności, magia, ekwipunek, mapa



Ulubione



Wyciągnij/schowaj

Aktywuj broń Czekaj



Menu przedmiotów



Menu magii



Przełączanie chód/bieg



Przód

Przód

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

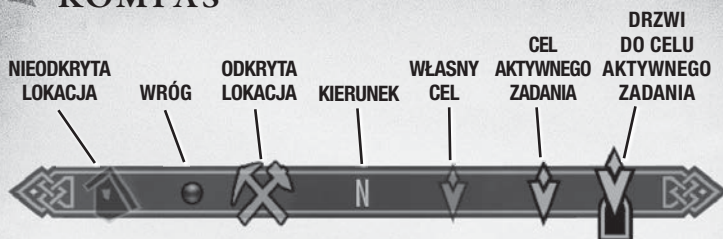
Lewo

Lewo

Lewo

Lewo

KOMPAS



Ikony na kompasie wskazują najbliższe istotne miejsca, takie jak lochy, miasta czy farmy. Znaczniki celu zadania wskazują, gdzie znajduje się cel aktywnej misji. Znacznik własnego celu wskazuje kierunek do punktu, który możesz zaznaczyć w dowolnym miejscu mapy.

MENU POSTACI



Menu postaci składa się z czterech głównych sekcji: magii, umiejętności, przedmiotów i mapy.

Przywołuje się je za pomocą przycisku **Tab**. Użyj jednego z klawiszy **WASD** lub kierunkowych, by wybrać sekcję, a następnie użyj tego samego klawisza ponownie, by do niej wejść. Możesz też przytrzymać dłużej jeden z klawiszy **WASD** lub kierunkowych, by szybko otworzyć daną sekcję.

Ci, którzy zostają cesarzami i zapalają Smocze Ognie, z pewnością są Smoczymi Dzieciętami - dowodem jest możliwość noszenia Amuletu i rozniecania Ognia. Ale czy są w stanie dokonywać tych rzeczy dlatego, że są Smoczymi Dzieciętami, czy też zdolności te są znakiem tego, że spłynęło na nich błogosławieństwo Akatosha? Możemy powiedzieć tylko tyle, że chodzi o obie te rzeczy oraz o żadną z nich - jest to boska tajemnica.

– Emelene Madrine, Księga Smoczego Dziecięcia

UMIEJĘTNOŚCI



Menu umiejętności pokazuje konstelację umiejętności i cech Twojej postaci. Widoczne są też jej imię, poziom i rasa.

UMIEJĘTNOŚCI

Masz 18 umiejętności. Pod każdą z nich znajduje się pasek ukazujący, ile brakuje Ci do jej podniesienia na kolejny poziom. Im częściej korzystasz z umiejętności, tym szybciej wypełnia się pasek.

POZYTYWNE/NEGATYWNE MODYFIKATORY ATRYBUTÓW

W dolnej części ekranu pokazane są Twoje zdrowie, magia i kondycja. Wartości zapisane na czerwono są negatywnie modyfikowane przez działające na Ciebie czary, umiejętności, moce i inne. Wartości na zielono modyfikowane są pozytywnie.

ROZWIJANIE UMIEJĘTNOŚCI I ZDOBYWANIE POZIOMU

Rozwijanie umiejętności

Umiejętności można rozwijać na trzy sposoby:

- Stale ich używając. Im niższy poziom umiejętności, tym szybciej będzie się ona rozwijać. Im wyższy, tym trudniej go podnieść. Możesz sprawdzić, ile Ci jeszcze brakuje, spoglądając na paski w menu umiejętności.
- Ćwicząc z inną postacią. Możesz zapłacić niektórym napotkanym osobom, by rozwinąć swoje umiejętności.
- Znajdując odpowiednią książkę, która po przeczytaniu zwiększy poziom umiejętności.

PODNOŻENIE POZIOMU

Aby awansować na kolejny poziom, ulepsz kilka razy dowolną kombinację swoich umiejętności. Rozwijanie umiejętności o wysokim poziomie szybciej zbliża Cię do awansu. Możesz sprawdzić, ile jeszcze brakuje Ci do następnego poziomu, spoglądając na paski w menu umiejętności.

ZDOBYWANIE POZIOMU

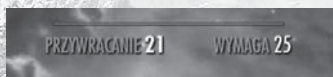
Gdy wchodzisz na kolejny poziom, musisz wybrać, czy chcesz zwiększyć zdrowie, magię czy kondycję. Dostajesz też możliwość wyboru jednej cechy. Możesz dokonać go od razu lub nieco później.

CECHY



Cechy to specjalne zdolności i ulepszenia Twoich umiejętności. Gdy zdobywasz poziom, możesz wybrać jedną cechę, możesz również odłożyć wybór na później. Aby wybrać daną cechę, musisz spełniać wymagania dotyczące umiejętności oraz posiadać wszelkie inne cechy niezbędne dla tej, którą chcesz wybrać. Przykład: by wybrać „Zniszczenie oburącz”, musisz najpierw wybrać „Nowicjusza – zniszczenie”.

- 1. Cechy wybrane przez Ciebie** (Nowicjusz – zniszczenie)
- 2. Dostępne cechy** (Zniszczenie oburącz)
- 3. Cechy niedostępne** (Fala uderzeniowa)



Przy każdej cesze wyświetlony jest aktualny i wymagany poziom umiejętności.



Niektóre cechy mają wiele poziomów i mogą być ulepszone kilkakrotnie.

Miasta Skyrim są świadectwem geniuszu i rzemieślniczego mistrzostwa Nordów. Prym wśród nich wiodą: Samotnia – siedziba najwyższego króla i stolica prowincji, Wichrowy Tron – starożytny, czcigodny, prawdziwy klejnot pokryty śniegiem, Markart – wykuty w żywej skale w niepamiętnych czasach, Pękniina – tonąca w złotym cieniu Lasów Jesieni, słynąca ze znakomitych ryb i miodu, wreszcie Biała Grań – zbudowana wokół Jorrvaskr, siedziby czcigodnych Towarzyszy i sławnej Niebiańskiej Kuźni.

– Hrothmund Wilcze-Serce, Nordowie Skyrim

MENU PRZEDMIOTÓW



W tym menu widoczne są wszystkie Twoje przedmioty. Możesz filtrować ten widok według następujących kategorii: wszystkie, broń, strój, mikstury, składniki, księgi, klucze i różne.

STEROWANIE MENU

- | | |
|---|---|
| A i D lub KLAWISZ KIERUNKOWY LEWO/PRAWO – wejście/wyjście z listy | E lub ENTER – ekwipowanie/użycie/przeczytanie |
| W i S lub KLAWISZ KIERUNKOWY GÓRA/DÓŁ – przechodzenie między listami | R – upuszczenie przedmiotu |
| LPM/PPM – ekwipowanie/użycie/przeczytanie | F – dodanie przedmiotu do ulubionych |

Udźwig: ilość ekwipunku, jaki możesz unieść bez przeciążania się. Jest obliczany w oparciu o kondycję.

Złoto: posiadane przez Ciebie złoto.

Klasa pancerza: łączny efekt noszonej przez Ciebie zbroi, aktywnych czarów ochronnych i cech.

Obrażenia: łączna ilość obrażeń zadawana przez niesione przez Ciebie rodzaje broni.

ULUBIONE

W menu przedmiotów i menu magii możesz definiować ulubione przedmioty/czary, wybierając daną broń/zbroję/czar i wciskając **F**.

Możesz wywołać listę ulubionych podczas gry, wciskając **Q**. Możesz ją przewijać, używając klawiszy **WASD** lub kierunkowych, ekwipować i używać przedmiotów lub czarów za pomocą **E** lub **Enter**, a także szybko przekładać przedmioty z lewej ręki (**LPM**) do prawej (**PPM**) i odwrotnie.

Możesz też przypisać do przedmiotów szybkie klawisze. Wciśnij **Q**, by przywołać listę ulubionych. Następnie przytrzymaj wybrany klawisz numeryczny (od 1 do 8) przez około sekundę. Możesz teraz zmieniać przedmioty w trakcie gry, wciskając odpowiednie klawisze.

MENU MAGII



CZARY

Udane rzucanie czarów zwiększy Twoją umiejętność w zakresie danej szkoły. Nowe czary możesz kupić u handlarzy lub nauczyć się ich z rozsypanych po świecie ksiąg.

MOCE

Wciśnij **Z**, żeby użyć obecnie wybranej mocy. Każda rasa rozpoczyna grę z unikalną mocą, kolejne zaś możesz zdobyć w trakcie swojej przygody. Wybrana może być tylko jedna moc naraz. Większość mocy może być użyta tylko raz dziennie.

KRZYKI

Krzyki to specjalne kombinacje słów ze smoczego języka, których wymówienie daje potężne efekty. Wciśnij **Z**, by użyć wybranego aktualnie Krzyku. Im dłużej przytrzymasz klawisz, tym więcej słów użyjesz i tym potężniejszy będzie Krzyk. Możesz wybrać tylko jeden Krzyk naraz.

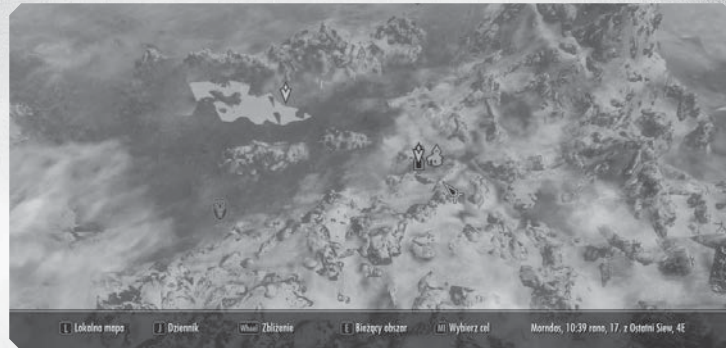
Po użyciu Krzyku musisz poczekać, zanim Krzykniesz ponownie. Gdy Krzyk będzie się odnawiać, Twój kompas będzie migać. Gdy przestanie, będzie można ponownie użyć Krzyku.

Poszczególne słowa Krzyku poznasz, odnajdując Ściany Słów. Gdy już poznasz słowo, niezbędne będzie użycie smoczęj duszy, nim będzie dało się go używać. Smocze dusze zdobywa się, zabijając smoki.

Zbyt często szlachta z Cyrodiil ogląda Skyrim jedynie z okien swoich powozów. Choć tę surową, mało ucywilizowaną prowincję rzeczywiście trudno nazwać gościnną, jest ona jednak również ojczyzną dzikiego, niepohamowanego piękna. Roztaczają się tu wspaniałe widoki, a niezwykłe cuda natury czekają na tych, którzy wykażą wystarczającą chęć, by je odnaleźć, i wrażliwość, by je docenić.

– Marcius Carvain, Przewodnik podróżnika po Skyrim

MAPY I SZYBKE PODRÓŻOWANIE



MAPA ŚWIATA

Mapa świata pokazuje całą prowincję Skyrim. Po najechnaniu kursorem na ikony zobaczysz informacje o lokacjach. Użyj myszy, by poruszać się po mapie, kółka myszy, by zbliżać i oddalać, oraz przycisku **E**, by centrować widok na swojej pozycji. Mapę lokalną, pokazującą Twoje bezpośrednie otoczenie, można włączyć, naciskając **L**.



Twoja pozycja: strzałka pokazuje, gdzie jesteś i w jakim kierunku patrzysz.



Cel(e) zadań: ich położenie zależne jest od tego, jakie zadania obecnie są aktywne.



Własny cel: ustalasz go, klikając w wybranym miejscu mapy.

SZYBKA PODRÓŻ

Kliknij lokację na mapie, by szybko się tam przemieścić. Nie możesz tego robić we wnętrzach ani w czasie walki. Podczas szybkiej podróży w świecie gry upłynie odpowiednia do pokonywanego przez Ciebie dystansu ilość czasu. Jeśli masz konia, będzie on podróżował z Tobą. Gdy podróżujesz do miasta, Twój koń zostanie umieszczony w najbliższej stajni.



Odkryta lokacja: jasne znaczniki mogą być użyte do szybkiej podróży.



Znana lokacja: przyciemnione znaczniki to miejsca, o których istnieniu wiesz, nie możesz jednak podróżować tam szybko bez wcześniejszej wizyty.

DZIENNIK

Naciśnij **J**, by otworzyć swój dziennik. Klikaj nagłówki na górze, by dostać się do zadań, statystyk i menu systemowego.

ZADANIA

By aktywować zadanie, wybierz je i naciśnij **Enter**. Sprawy to, że na kompasie, na mapie świata i na mapie lokalnej pojawi się znacznik celu.

Kategoria „Różne” zawiera cele specjalne, których osiągnięcie może prowadzić do nowych zadań, nagród lub miejsc.

POKAŻ NA MAPIE

Naciśnięcie **M** otwiera mapę i pokazuje lokację celu zadania.

STATYSTYKI OGÓLNE

W statystykach ogólnych widzisz informacje o postępach Twojej postaci w grze.

MENU SYSTEMOWE

ZAPISZ

Zapisz swoją grę ręcznie w dowolnym momencie.

WCZYTAJ

Pozwala na wczytanie wcześniej zapisanej gry.

USTAWIENIA

GRA

W tym menu możesz ustalić trudność gry (konkretnie zaś – walki), zmienić czułość kamery, odwrócić oś Y, zmienić ustawienia autozapisu oraz włączyć lub wyłączyć wibracje.

GRAFIKA

Można tu konfigurować jasność i przezroczystość interfejsu. Można także włączyć lub wyłączyć celownik, napisy w dialogach i napisy ogólne.



DŹWIĘK

W tym menu możesz wyregulować poziom dźwięku.

STEROWANIE

W tym menu możesz przekonfigurować sterowanie.

POMOC

Znajdziesz tu dodatkową pomoc dotyczącą gry.

WYJŚCIE

Wyjście do menu głównego lub pulpitu.

DIALOGI, HANDEL I POMOCNICZY



DIALOG

Aby z kimś porozmawiać, naciśnij **E**. Aby zakończyć rozmowę, naciśnij **TAB**.

1. Imię postaci

2. Przedyskutowane tematy

3. Nieprzedyskutowane tematy

OPCJE DIALOGU

Lista tematów, które możesz poruszyć w rozmowie z daną osobą. By zobaczyć wszystkie, trzeba czasem przewinąć listę. Pytanie o niektóre kwestie może spowodować pojawienie się dodatkowych opcji dialogowych. Tematy, które nie zostały jeszcze przedyskutowane, zaznaczone są jaśniejszym kolorem. Te, które są zaciemnione, były już używane w rozmowie, ale wciąż mogą zawierać nowe zagadnienia.

Czasem musisz uzyskać od postaci informacje. Pojawiają się wtedy specjalne opcje:

Perswazja: przekonaj kogoś słownie, by przekazał Ci informację. Wysoki poziom retoryki zwiększa szanse na udaną perswazję.

Zastraszenie: siłą zmusz postać do mówienia. Sukces zależy od Twojej umiejętności retoryki oraz poziomu postaci.

Przekupstwo: przekonaj postać do mówienia przy pomocy garści złota.

Bójka: wdaj się w bójkę na pięści z postacią. Wygraj, a otrzymasz potrzebne Ci informacje. Żaden z walczących nie może zginąć w bójkę, jeśli jednak wyciągniesz broń, zaczniesz się prawdziwa walka ze wszystkimi jej konsekwencjami prawnymi.

TRENING UMIEJĘTNOŚCI

Za odpowiednią opłatą niektóre postacie będą z Tobą ćwiczyć, by rozwinąć Twoje umiejętności. Takich osób jest niewiele, zaledwie kilka będzie mogło pomóc Ci doskonalić wyższe poziomy umiejętności.



HANDEL

Wybranie opcji handlu spowoduje wyświetlenie ekwipunku Twojego i handlarza. Przedmioty nad linią oddzielającą należą do handlarza. Te poniżej – do Ciebie.

Wybierz przedmioty, by kupić je od danej osoby. Możesz też wybrać przedmioty ze swojego ekwipunku, by sprzedać je handlarzowi. Kupi on tylko rzeczy tego samego rodzaju, co sprzedawane przez niego – inne w ogóle nie będą wyświetlone.

Ceny, po jakich kupujesz i sprzedajesz, są zależne od Twojej retoryki oraz cech. Handlowanie poprawia Twoją umiejętność retoryki.

NAJEMNICZY I PRZYJACIELE

W rozsianych po świecie knajpach znajdziesz najemników, których możesz wynająć, by pomagali Ci w walce. Każdy z nich ma swoją bojową specjalność. Możesz wydawać im rozkazy. Mogą też nosić za Ciebie przedmioty.

Czasami przyjaciele mogą dawać Ci w prezencie przedmioty ze swojego ekwipunku, mogą też dołączyć do Ciebie. Czasem możesz odwdzięczać im się podarunkami.

ROZKAZYWANIE POMOCNIKOM

Wyceluj w pomocnika, po czym naciśnij **E**, by włączyć tryb rozkazywania. Możesz wtedy kazać pomocnikom zrobić następujące rzeczy:

- czekać w konkretnym miejscu,
- użyć obiektu, takiego jak krzesło czy dźwignia,
- zaatakować przeciwnika,
- otworzyć zamknięte drzwi lub pojemnik,
- podnosić przedmioty.

Nie wszystkim pomocnikom można rozkazywać i nie wszyscy potrafią wykonać każde polecenie. Pamiętaj, że w oczach strażników ponosisz odpowiedzialność za przestępstwa pomocników.

WALKA

Skyrim jest niebezpieczne nawet dla wytrawnego poszukiwacza przygód. Nauka podstaw walki to klucz do przetrwania.

BRÓŃ

Podobnie jak Twoje umiejętności i cechy, broń wpływa na zadawane przez Ciebie obrażenia. W Skyrim znajdziesz wiele jej rodzajów. Atak ciężką bronią zajmuje więcej czasu i w rezultacie możesz zadawać nią obrażenia rzadziej niż lżejszą. Ponadto ciężka broń Cię spowalnia.

ATAKI WRĘCZ

Istnieją dwa rodzaje ataków: podstawowe i potężne. Podstawowe są szybkie, ale zadają mniejsze obrażenia. Potężne są powolne, ale zadają więcej obrażeń. Aby wyprzewodzić atak podstawowy, kliknij **LPM**. Aby wyprzewodzić potężny, przytrzymaj **LPM**.

ŁUCZNICTWO

W celu przeprowadzenia ataku za pomocą łuku przytrzymaj **LPM**, by naciągnąć cięciwę, a następnie puść przycisk, by wypuścić strzałę. Pełne naciągnięcie cięciwy zajmuje nieco czasu. Umiejętności takie jak przybliżenie widoku podczas celowania możesz uzyskać, wybierając cechy z kategorii „Łucznictwo”.

BRÓŃ JEDNO- I DWURĘCZNA

Pewne rodzaje broni, takie jak sztylety, miecze, buławy i topory, są broniąmi jednoręcznymi i można ich używać wraz z tarczą lub drugą bronią jednoręczną. Inne, takie jak topory bojowe, miecze

dwuręczne i mioty bojowe, wymagają wykorzystania obu rąk i nie można używać wraz z nimi tarczy ani innej broni. Broń dwuręczna jest powolniejsza, lecz zadaje większe obrażenia.

BLOK

By zablokować cios, przytrzymaj **PPM**. Blok tarczą lub bronią zmniejsza ilość przyjmowanych przez Ciebie obrażeń. Tarcze blokują ciosy bardziej efektywnie. Aby uderzyć przeciwnika tarczą lub bronią, kliknij **LPM**, trzymając jednocześnie **PPM**. Może to sprawić, że przeciwnik się zachwieje, co umożliwi Ci wyprzewodzenie kontruderzenia. Nie możesz uderzać, mając niską kondycję.

ZBROJA

Każdy element zbroi zwiększa Twoje opancerzenie (klasę pancerza). Im wyższy jego poziom, tym lepiej Twoja postać chroniona jest przed atakami. Poziom opancerzenia zależy od rodzaju zbroi, od Twojej umiejętności posługiwania się danym jej rodzajem oraz od niektórych wybranych przez Ciebie cech.

PODDANIE SIĘ

Jeśli wdasz się w walkę z przyjacielem lub strażnikiem, możesz się poddać, chowając broń. Postać przestanie atakować, jeśli będzie do tego skłonna.

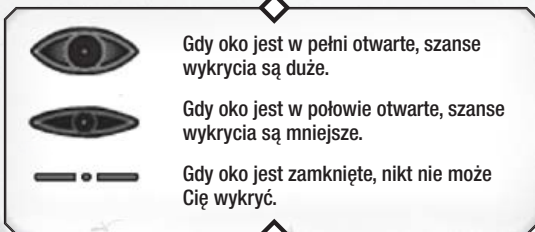
Blokuj, kontruj, uderzaj! Oni nie okazują litości, czemu Ty masz ją mieć? W bitwie trzeba atakować, zaskakiwać przeciwnika i nigdy się nie wahać.

Eduardo Corvusa, Zabijanie – zanim zabiją ciebie

SKRADANIE SIĘ, KRADZIEŻ KIESZONKOWA I OTWIERANIE ZAMKÓW

SKRADANIE SIĘ

Tryb skradania się włączasz, wciskając lewy **Ctrl**. Pozwala Ci on na kradzież kieszonkową, a także wykonywanie silnych ataków z ukrycia. Stopień Twojego ukrycia jest pokazany, gdy kucasz:



Gdy oko otworzy się w pełni i zobaczysz napis „wykryto”, oznacza to, że znajdujący się w pobliżu przeciwnik zobaczył Cię i zaraz zaatakuje. Gdy oko w pełni się zamknie i ukaże się napis „w ukryciu”, będzie to oznaczać, że przeciwnicy zgubili Cię i przestaną Cię szukać.

Na to, jak dobrze się ukrywasz, ma wpływ kilka czynników:

- **Skradasz się tylko wtedy, gdy kucasz.** Im wyższa umiejętność skradania się, tym łatwiej pozostać w ukryciu. Możesz zwiększać tę umiejętność, wykonując udane ataki z ukrycia lub skradając się w pobliżu celu. Istnieje kilka cech, które dają premię do skradania się.
- **Linia wzroku:** przeciwnikowi dużo trudniej jest Cię wykryć, jeśli Cię nie widzi
- **Ciemność:** w ciemności trudniej Cię zauważyć.
- **Ruch:** trudno cię zauważyć, gdy się nie ruszasz, ale łatwo cię wykryć, gdy jesteś w ruchu.
- **Dźwięki:** broń dwuręczna robi najwięcej hałasu. Jednoręczna jest nieco cichsza. Sztylety i tuki są zupełnie ciche. Rzucanie czarów emituje dźwięk i światło. Cięższa broń powoduje więcej hałasu podczas ruchu niż lekka.

Atakowanie przeciwnika, który Cię nie wykrył, daje premię do zadawanych obrażeń. Jej wielkość zależy od używanej broni i może zostać zwiększona przez cechy.

Przeciwnicy reagują na dźwięki, na przykład na odgłos wbijających się strzał lub zwalnianych pułapek. Możesz to wykorzystać, by wywabić ich daleko od swojej kryjówki.

KRADZIEŻ KIESZONKOWA

Aby dokonać kradzieży kieszonkowej, musisz się skradać. Podejdź do celu i aktywuj go, by otworzyć jego ekwipunek. Wybierz przedmiot, który chcesz ukraść lub podłożyć do kieszeni celu. Jeśli Ci się uda, wejdiesz w posiadanie kradzionej rzeczy. Jeśli nie, kradzież zostanie zgłoszona straży i nie zdobędziesz przedmiotu.

Im wyższa umiejętność kradzieży kieszonkowej, tym mniejsza szansa na wykrycie. Samo zagładanie do ekwipunku ofiary nie jest przestępstwem.

OTWIERANIE ZAMKÓW



Naciskaj **A** i **D**, by obracać zamkiem i ruszać myszą, by obracać wytrychem. Im bliżej prawidłowej pozycji jest wytrych, tym dalej obróci się zamek, nim wytrych się złamie. Wytrych musi być w prawidłowej pozycji, by zamek całkowicie się obrócił i otworzył.

ZBRODNIA I KARA

PRZESTĘPSTWA, NAGRODY I WIĘZIENIE

Następujące działania uważane są za przestępstwa. Gdy ktoś Cię na nich nakryje, zgłosi to strażom: kradzież przedmiotów lub koni, kradzież kieszonkowa, otwieranie zamka, bezprawne przebywanie w jakimś miejscu, rozpoczęcie walki (bronienie się nie jest przestępstwem), zabicie postaci nieagresywnej.

Gdy zgłoszone zostanie przestępstwo, w mieście lub miejscowości, w której przebywasz, za Twoją głowę zostanie wyznaczona nagroda. Jej wysokość zależy od tego, jak poważne jest popełnione przestępstwo.

Każdy, kto widział przestępstwo, staje się świadkiem. Jeśli zdołasz wyeliminować wszystkich świadków zaraz po popełnieniu przestępstwa, nagroda nie zostanie wyznaczona.

Gdy za Twoją głowę zostanie wyznaczona nagroda, strażnicy będą próbowali Cię aresztować. Jeśli będziesz uciekać, zaczną Cię gonić. Jeśli uciekniesz do innego miasta, w którym nie jesteś ścigany, tamtejsi strażnicy Cię zignorują.

Gdy strażnicy Cię złapią, masz zazwyczaj trzy możliwości:

- **Splacić nagrodę i uniknąć aresztowania.** Utracisz wszystkie skradzione przedmioty, również te, które udało Ci się ukraść niezauważenie.
- **Stawiaj opór.** Strażnicy Cię zaatakują. Jeśli uciekniesz, nagroda za Twoją głowę w danym mieście pozostanie aktualna i strażnicy aresztują Cię, gdy tam wrócisz. Jeśli schowasz broń, strażnicy mogą przestać Cię atakować (zależnie od Twojej reputacji), nadal jednak Cię aresztują.
- **Pójdź do więzienia i uniknąć grzywny.** Jeśli pójdiesz do więzienia, możesz spróbować otworzyć wytrychem drzwi swojej celi i wymknąć się niezauważenie. Aby odsiedzieć wyrok, użyj znajdującego się w celi łóżka, a znajdziesz się na zewnątrz po upływie odpowiedniego czasu. W zależności od długości wyroku utracisz pewną część postępów w rozwoju umiejętności.

ALCHEMIA



Składniki alchemiczne znaleźć można w każdej części Skyrim. Mikstury i trucizny uzyskuje się, mieszając w warsztatach alchemicznych składniki o podobnych właściwościach. Spożywanie mikstur przynosi pozytywne efekty, zaś używanie na broni trucizn sprawia, że zadaje ona dodatkowe obrażenia.

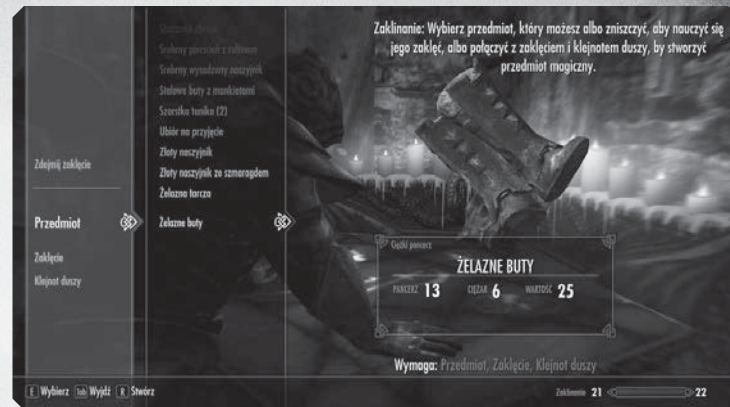
Im wyższa jest Twoja umiejętność alchemii, tym potężniejsze mikstury i trucizny możesz przyrządzać. Umiejętność tę możesz zwiększyć, jedząc składniki alchemiczne i warząc mikstury.

Każdy ze składników daje cztery różne efekty. Pierwszy możesz odkryć, jedząc dany składnik. Aby odkryć pozostałe, musisz eksperymentować, łącząc go z innymi składnikami. Jeśli warzenie trucizny lub mikstury się nie uda, oznacza to, że składniki nie mają wspólnych właściwości. Istnieją cechy, które pozwolą Ci odkryć więcej efektów poprzez spożywanie składników.

Może i troll jest martwy, lecz nasza praca jeszcze się nie skończyła. Gdy płomienie zgasną, obejrzyj ciało potwora. Jeśli masz szczęście, odnajdziesz tłuszcz, który będziesz mógł sprzedać za dobrą cenę aptekarzowi. Jeśli zaś sam masz smykalkę do alchemii, możesz wygotować tłuszcz i używać go do tworzenia napojów i mikstur.

– Finn, Zabijanie trolli

ZAKLINANIE



Zaklinanie to sztuka nadawania magicznych właściwości broniom i zbrojom. Aby stworzyć zaklęty przedmiot, musisz znać zaklęcie, posiadać napełniony kamień duszy i przedmiot, który można wyposażyć, a który nie jest jeszcze zaklęty. Im wyższa Twoja umiejętność zaklinalania, tym lepszy efekt.

Zaklęć uczysz się, niszcząc zaklęte przedmioty. Możesz to zrobić w magicznym katalizatorze.

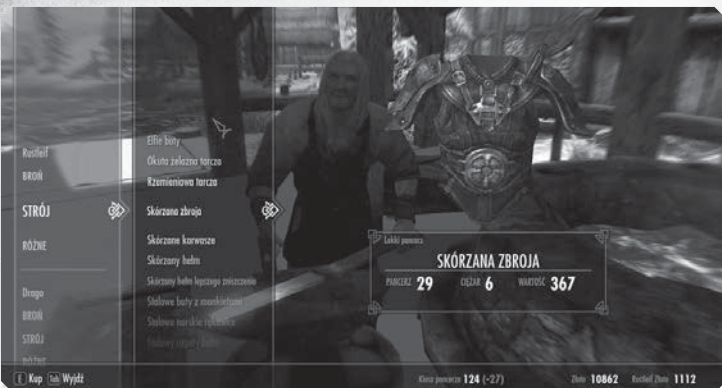


Napełnione kamienie duszy możesz znaleźć lub stworzyć, używając zaklęcia „Pułapka duszy”, które więzi duszę potwora w pustym kamieniu duszy.

Niektóre zaklęcia można zastosować tylko na broni, inne zaś tylko na odzieniu lub konkretnej jego części. Zaklęta broń ma określoną ilość ładunków, po zużyciu których trzeba ją przeładować. Suwak mocy i wielkość duszy w kamieniu określają ilość ładunków w broni.

Zaklęcia na noszonych przez postać ubraniach i zbrojach są trwałe i nie trzeba ich przeładowywać.

KOWALSTWO



Użyj kuźni, by stworzyć nową broń i zbroje. Im wyższa jest Twoja umiejętność kowalstwa, tym lepsze rzeczy możesz wykuwać. Podnoś tę umiejętność, tworząc i ulepszając broń i zbroje, ćwicząc lub czytając książki.

Tworzenie broni i zbroi wymaga komponentów takich jak żelazo lub stal (można je znaleźć podczas wędrowki po świecie) oraz wiedzy o tym, jak stworzyć dany przedmiot.

Abym odblokować nowe rodzaje przedmiotów, wybieraj cechy z konstelacji kowalstwa.

Kamienie szlifierskie (osełki)

zwiększają obrażenia zadawane przez broń. Aby naostrzyć broń, potrzebne Ci są odpowiednie materiały. To, o ile zwiększą się obrażenia, jest zależne od Twoich cech i od umiejętności kowalstwa.



Warsztaty: możesz za ich pomocą zwiększać jakość zbroi. Niezbędne do tego są odpowiednie materiały. Jakość ulepszenia zależna jest od Twoich cech i od umiejętności kowalstwa.



HUTNICTWO, GARBARSTWO I GOTOWANIE



HUTNICTWO

W wielu miejscach na świecie, zwłaszcza w kopalniach, można znaleźć rudę.

W piecu hutniczym możesz przetopić ją na sztabę metalu niezbędne do tworzenia broni i zbroi.



GARBARSTWO

Na stojakach do garbowania możesz wygarbować skóry zdjęte z zabitych zwierząt. Im większe zwierzę zabijesz, tym więcej surowca z niego uzyskasz. Wygarbowana skóra cięta jest na pasy, których używa się do tworzenia broni i zbroi.



GOTOWANIE

Garnki do gotowania pozwalają Ci na przygotowywanie potraw wywołujących po spożyciu różnego rodzaju tymczasowe efekty. Każdy z przepisów wymaga konkretnych składników, które możesz znaleźć w Skyrim.

KONIE, DOMY, KSIĄŻKI I POJEMNIKI



KONIE

By wsiąść na konia, podejź do niego i naciśnij **E**. By galopować, wciśnij i przytrzymaj lewy **Alt**. Wciśnij **E** podczas jazdy, by zsiąść. By kupić konia, odwiedź dowolną stajnię w pobliżu dużego miasta. Gdy szybko podróżujesz do miasta, Twój koń umieszczony zostaje w stajni przy bramie miejskiej.

DOMY NA SPRZEDAŻ

W każdym dużym mieście znajdują się domy, które możesz kupić. Po nabyciu domu możesz go umebłować. Porozmawiaj z zarządcą jarła w danym mieście, by dowiedzieć się więcej.

KSIĄŻKI I INNE DOKUMENTY

Gdy aktywujesz książkę lub dokument, możesz go przeczytać. Później możesz go wziąć (**E**) lub odłożyć (**TAB**). Używaj **A** i **D**, by przewracać strony.

Księgi umiejętności przy pierwszym przeczytaniu poprawiają jedną z umiejętności. Księgi czarów pozwalają nauczyć się nowych czarów, a po przeczytaniu obracają się w proch.

POJEMNIKI

Pojemniki to kufry, skrzynie, beczki, szafki, pudła, martwe ciała i inne. Aby otworzyć pojemnik, naciśnij **E**. Jeśli pojawia się czerwony napis „okradnij”, oznacza to, że przedmioty w pojemniku należą do kogo innego.

Uwaga! Nie pozostawiaj swoich rzeczy w pojemnikach, które nie należą do Ciebie! Gdy po nie wrócisz, możesz ich już nie znaleźć. Jednym ze sposobów na zdobycie pojemników jest kupienie domu.

ORGANICZONA GWARANCJA

Właścicielowi niniejszego egzemplarza gry przysługuje licencja na korzystanie z zakupionego programu. Obejmuje ona wyłącznie korzystanie z niniejszego oprogramowania na jednej stacji roboczej (komputerze) oraz korzystanie z instrukcji obsługi i innych materiałów dołączonych do niniejszego egzemplarza oprogramowania. Właścicielowi nie przysługują żadne inne specjalne prawa, w szczególności prawo do nieautoryzowanego powielania oprogramowania i materiałów do niego dołączonych, wprowadzania tzn. instalowania i kopiowania całości lub części oprogramowania do pamięci więcej niż jednego komputera oraz umieszczania oprogramowania ani żadnej jego części lub dokumentacji w sieci Internet.

Cenega Poland Sp. z o.o. udziela właścicielowi niniejszego produktu gwarancji na okres 14 dni, począwszy od daty zakupu, obejmującej wady materiałowe lub produkcyjne nośnika oprogramowania (płyty CD-ROM/DVD/BluRay) oraz dołączonej do niego dokumentacji i opakowania. Gwarancja nie dotyczy oprogramowania ani wad nośnika spowodowanych w jakikolwiek sposób działaniem właściciela egzemplarza gry.

W celu wykonania uprawnień gwarancyjnych, właściciel egzemplarza gry zgłasza pisemnie wadę sprzedawcy, od którego oprogramowanie nabył, bądź bezpośrednio dystrybutorowi/wydawcy programu w Polsce – Cenega Poland Sp. z o.o. na adres: CENEGA Poland Sp. z o.o. Janka Muzykanta 60, 02-188 Warszawa; telefonicznie pod numer: (22) 574 2 574; faksem pod numer: (22) 574 2 555; za pomocą poczty elektronicznej na adres cok@cenega.com – opisując rodzaj problemu oraz podając swój adres i numer telefonu oraz datę zakupu egzemplarza oprogramowania.

W terminie 7 dni od zgłoszenia reklamacji towaru przedstawiciel firmy Cenega Poland Sp. z o.o. skontaktuje się telefonicznie lub za pomocą poczty elektronicznej ze zgłaszającym w celu omówienia szczegółów dotyczących problemu i ustalenia sposobu przekazania reklamowanego egzemplarza oprogramowania do Cenega Poland Sp. z o.o.

W terminie 14 dni od otrzymania reklamowanego egzemplarza oprogramowania wraz z dowodem zakupu Cenega Poland Sp. z o.o. sprawdzi produkt i w przypadku uznania reklamacji prześle zgłaszającemu, na własny koszt, wolny od wad egzemplarz programu.

CENTRUM OBSŁUGI KLIENTA W POLSCE

Rozwiązywanie podstawowych problemów z grami na komputery osobiste (PC).

Zrobiliśmy wszystko, co w naszej mocy, aby uczynić nasz produkt jak najbardziej zgodnym z dostępnym aktualnie sprzętem. Jeśli jednak napotkasz problemy w czasie korzystania z któregoś z naszych programów, możesz skontaktować się z naszym Centrum Obsługi Klienta.

Przed kontaktem z Centrum Obsługi Klienta zalecamy wykonanie następujących czynności:

1. Jeśli posiadasz dostęp do Internetu, sugerujemy zacząć od sprawdzenia czy rozwiązanie problemu nie znajduje się na stronie www.cenega.pl/pomoc.php.
2. Zainstalowanie najnowszych uaktualnień do gry ze strony www.cenega.pl/pliki.php.
3. Aktualizację sterowników do posiadanej karty graficznej:
dla kart **NVIDIA®** ze strony www.nvidia.pl (zakładka Sterowniki);
dla kart **ATI** ze strony www.amd.pl (zakładka Wsparcie & Sterowniki);
dla pozostałych kart sugerujemy odwiedzenie strony internetowej producenta sprzętu.
4. Aktualizację pakietu **DirectX™** ze strony www.microsoft.pl.
5. Usunięcie z dysku twardego komputera programów emulujących wirtualne napędy oraz wyłączenie na czas gry programów działających w tle, w tym także programu antywirusowego.

Uwaga: Aktualizację sterowników i pozostałych komponentów systemu operacyjnego użytkownik wykonuje na własną odpowiedzialność. Ani wydawca gry, ani Centrum Obsługi Klienta – nie biorą odpowiedzialności ze ew. problemy systemowo-sprzętowe powstałe na skutek niewłaściwie przeprowadzonej instalacji.

Jeśli powyższe czynności nie przyniosą rezultatu prosimy o kontakt z Centrum Obsługi Klienta (dane kontaktowe poniżej) i podanie następujących informacji:

- Tytuł oraz edycja gry (np. Kolekcja Klasyki, Premium Games itp.).
- Szczegółowy opis problemu, z uwzględnieniem komunikatów o błędach (jeśli występują).
- W przypadku problemów z kluczem aktywacyjnym, prosimy o podanie wadliwego klucza.

Prosimy także o dołączenie raportu **dxdiag**. Aby wykonać taki raport należy:

- Z Menu **START** wybrać opcję **Uruchom**, a następnie w pole tekstowe wpisać: „**dxdiag**” i nacisnąć **Enter**. Uruchomiony zostanie program diagnostyczny, który przygotowuje raport.
- Po wykonaniu raportu przez program, należy kliknąć przycisk „**Zapisz wszystkie informacje**” i zapisać go do pliku tekstowego (*.txt), a utworzony plik należy załączyć do maila ze zgłoszeniem.

Aby udzielić Ci pomocy, potrzebujemy szczegółowych danych Twojego komputera i problemu, który wystąpił. W przypadku, gdy nie dysponujesz którąś z wymaganych informacji, skontaktuj się z działem pomocy technicznej producenta Twojego komputera, zanim skontaktujesz się z Centrum Obsługi Klienta naszej firmy. W przeciwnym przypadku nie będziemy mogli Ci pomóc w rozwiązaniu problemu.

Dane kontaktowe Centrum Obsługi Klienta Cenega Poland:

Adres pocztowy:	Centrum Obsługi Klienta, Cenega Poland Sp. z o.o. ul. Janka Muzykanta 60, 02-188 Warszawa
Numer telefonu:	(22) 574 2 574 (od poniedziałku do piątku, w godz. 9-17)
Faks:	(22) 574 2 555
E-mail:	cok@cenega.com
Strona WWW:	www.cenega.pl

UWAGA: DZIAŁ POMOCY TECHNICZNEJ CENEGA POLAND NIE UDZIELA WSKAZÓWEK DOTYCZĄCYCH PROWADZENIA GRY. Nasi pracownicy nie są upoważnieni i nie posiadają odpowiednich kwalifikacji do udzielania tego typu informacji.

CENTRUM OBSŁUGI KLIENTA W POLSCE

Rozwiązywanie podstawowych problemów z grami na komputery osobiste (PC).

Zrobiliśmy wszystko, co w naszej mocy, aby uczynić nasz produkt jak najbardziej zgodnym z dostępnym aktualnie sprzętem. Jeśli jednak napotkasz problemy w czasie korzystania z któregoś z naszych programów, możesz skontaktować się z naszym Centrum Obsługi Klienta.

Przed kontaktem z Centrum Obsługi Klienta zalecamy wykonanie następujących czynności:

1. Jeśli posiadasz dostęp do Internetu, sugerujemy zacząć od sprawdzenia czy rozwiązanie problemu nie znajduje się na stronie www.cenega.pl/pomoc.php.
2. Zainstalowanie najnowszych uaktualnień do gry ze strony www.cenega.pl/pliki.php.
3. Aktualizację sterowników do posiadanej karty graficznej:
dla kart **NVIDIA®** ze strony www.nvidia.pl (zakładka *Sterowniki*);
dla kart **ATI®** ze strony www.amd.pl (zakładka *Wsparcie & Sterowniki*);
dla pozostałych kart sugerujemy odwiedzenie strony internetowej producenta sprzętu.
4. Aktualizację pakietu **DirectX™** ze strony www.microsoft.pl.
5. Usunięcie z dysku twardego komputera programów emulujących wirtualne napędy oraz wyłączenie na czas gry programów działających w tle, w tym także programu antywirusowego.

Uwaga: Aktualizację sterowników i pozostałych komponentów systemu operacyjnego użytkownik wykonuje na własną odpowiedzialność. Ani wydawca gry, ani Centrum Obsługi Klienta – nie biorą odpowiedzialności ze ew. problemy systemowo-sprzętowe powstałe na skutek niewłaściwie przeprowadzonej instalacji.

Jeśli powyższe czynności nie przyniosą rezultatu prosimy o kontakt z Centrum Obsługi Klienta (dane kontaktowe poniżej) i podanie następujących informacji:

- Tytuł oraz edycja gry (np. Kolekcja Klasyki, Premium Games itp.).
- Szczegółowy opis problemu, z uwzględnieniem komunikatów o błędach (jeśli występują).
- W przypadku problemów z kluczem aktywacyjnym, prosimy o podanie wadliwego klucza.

Prosimy także o dołączenie raportu **dxdiag**. Aby wykonać taki raport należy:

- Z Menu **START** wybrać opcję **Uruchom**, a następnie w pole tekstowe wpisać: „**dxdiag**” i nacisnąć **ENTER**. Uruchomiony zostanie program diagnostyczny, który przygotowuje raport.
- Po wykonaniu raportu przez program, należy kliknąć przycisk „**Zapisz wszystkie informacje**” i zapisać go do pliku tekstowego (*.txt), a utworzony plik należy załączyć do maila ze zgłoszeniem.

Aby udzielić Ci pomocy, potrzebujemy szczegółowych danych Twojego komputera i problemu, który wystąpił. W przypadku, gdy nie dysponujesz którąś z wymaganych informacji, skontaktuj się z działem pomocy technicznej producenta Twojego komputera, zanim skontaktujesz się z Centrum Obsługi Klienta naszej firmy. W przeciwnym przypadku nie będziemy mogli Ci pomóc w rozwiązaniu problemu.

DANE KONTAKTOWE CENTRUM OBSŁUGI KLIENTA CENEGA POLAND:

Adres pocztowy:	Centrum Obsługi Klienta, Cenega Poland Sp. z o. o. ul. Janka Muzykanta 60, 02-188 Warszawa
Numer telefonu:	(22) 574 2 574 (od poniedziałku do piątku, w godzinach 9-17)
Faks:	(22) 574 2 555
E-mail:	cok@cenega.com

UWAGA: DZIAŁ POMOCY TECHNICZNEJ CENEGA POLAND NIE UDZIELA WSKAZÓWEK DOTYCZĄCYCH PROWADZENIA GRY. Nasi pracownicy nie są upoważnieni i nie posiadają odpowiednich kwalifikacji do udzielania tego typu informacji.

KLUCZ AKTYWACYJNY DO GRY „THE ELDER SCROLLS® V: SKYRIM™”



Bethesda

ZeniMax
EUROPE LTD.

Scaleform



The Elder Scrolls® V: Skyrim™ © 2011 Bethesda Softworks LLC, firma ZeniMax Media. The Elder Scrolls, Skyrim, Bethesda, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax i powiązane loga są zarejestrowanymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi ZeniMax Media Inc. w USA i/lub innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone. Używa Havok™. © Prawa autorskie 1999-2011. Havok.com Inc. (lub jego licencjodawcy). Wszelkie prawa zastrzeżone. Wejdź na www.havok.com, by dowiedzieć się więcej. Używa Scaleform GFx © 2009 Scaleform Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Używa Bink Video. Prawa autorskie © 1997-2011 RAD Game Tools, Inc. FaceGen firmy Singular Inversions Inc. Oprogramowanie FaceFX zostało użyte do animacji twarzy. © 2002-2006, OC3 Entertainment, Inc. i jego licencjodawcy. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Windows, przycisk Start Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE oraz logo Xbox stanowią znaki handlowe grupy firm Microsoft, a używanie logo „Games for Windows” i przycisku Start Windows jest objęte licencją Microsoft.