



SPIS TREŚCI

WSTĘP	4
<i>Instalacja</i>	4
<i>Aktywacja produktu</i>	5
<i>Wymagania sprzętowe</i>	5
ULEPSZENIA W TWORZENIU POSTACI	6
SMOCZY MAG	8
<i>Drakonikon</i>	8
<i>Z mocą smoka</i>	9
NOWE KRAINY	10
<i>Kryształowa Kraina</i>	10
<i>Przeklęty Las</i>	11
STEROWANIE	12
DODATKOWE OPCJE STEROWANIA	14
TWÓRCY	16
OGRANICZONA GWARANCJA	18



WSTĘP

Witamy w „**Sacred 2 – Złota edycja**“! Oprócz 6 klas postaci i rozległego świata „Sacred 2 – Fallen Angel“ oferuje następujące elementy:

Dwie nowe krainy czekają na odkrycie. Znajdziesz tam nowe zadania i zagadki do rozwiązania, trudności do przewyciężenia, potężnych wrogów do pokonania oraz nowe przedmioty do zdobycia. Słowem - wszystko, o czym marzyć może prawdziwy bohater!

Legendarna Kryształowa Kraina serafii położona jest na północny zachód od Ankarii. Tylko najlepsi łowcy przetrwają na ich terenach łowieckich.

Nieprzenikniona dżungla kryje od wieków straszliwe bliźny Przekłętę Lasu, a wraz z nimi tragiczną tajemnicę, którą odkryć może tylko prawdziwy bohater.

Jeśli chcesz poznać jedną z tych nowych, fascynujących krain, udaj się do Thylysium, stolicy królestwa elfów. Tam, na przystani, odszukaj kapitana, który umożliwi ci podróż do obu miejsc.

Mamy nadzieję, że „Sacred 2 - Złota edycja“ dostarczy ci dobrej zabawy!

INSTALACJA

Umieść płytę DVD Sacred 2 w napędzie DVD. Jeśli włączona jest funkcja autostart, program instalacyjny uruchomi się automatycznie. W przeciwnym wypadku należy ręcznie uruchomić program „setup.exe“ umieszczony na płycie DVD Sacred. Postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie, by zainstalować grę na swoim komputerze.

Plik readme zawiera istotne informacje techniczne. Znajdziesz go w menu Autostart gry lub w menu Start systemu Windows. W pliku tym znajdują się również najnowsze zmiany, wprowadzone po wydrukowaniu tej instrukcji. Najświeższe informacje dotyczące Sacred 2 znajdziesz na stronie internetowej www.sacred2.com.





AKTYWACJA PRODUKTU

W trakcie instalacji Sacred 2 komputer połączy się z Internetem. Po jej zakończeniu pojawi się komunikat z prośbą o podanie kodu aktywacyjnego - znajdziesz go na tylnej okładce tej instrukcji. Po wprowadzeniu go i aktywowaniu gry możesz zagłębić się w świat **Sacred 2 – Złota edycja!**

Jeśli chcesz przeinstalować grę lub kupić nowy komputer, możesz zwrócić licencję do serwera aktywacyjnego, by móc z niej ponownie skorzystać. To samo dotyczy odsprzedaży gry. *Odwiędz www.unlock.Sacred2.com, by dowiedzieć się więcej o aktywacji i rozwiązaniach możliwych problemów.*

Każdy kod aktywacyjny wystarczy na dwa komputery.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Do gry w Sacred 2 - Złota edycja potrzebny jest komputer o następujących minimalnych parametrach sprzętowych:

- Procesor 2.4 GHz
- 1 GB RAM
- Karta graficzna 256 MB RAM kompatybilna z DirectX® 9.0c z obsługą technologii Pixel Shader 2.0 (nVidia® GeForce™ 6800 lub ATI® Radeon® X800)
- Karta dźwiękowa kompatybilna z DirectX
- Napęd DVD
- 20 GB wolnej przestrzeni dyskowej oraz co najmniej 600 MB dla pliku stronicowania
- Microsoft® Windows XP (32/64 bity) z Service Packiem 3 / Vista (32/64 bity) z Service Packiem 1
- DirectX 9.0c (dołączony do gry)
- połączenie z Internetem lub dostęp do poczty e-mail (w celu wprowadzenia kodu aktywacyjnego)

Polecamy jednak następującą konfigurację:

- Procesor Dual Core 2,0 GHz
- 2 GB RAM
- Karta graficzna 512 MB RAM kompatybilna z DirectX® 9.0c z obsługą technologii Pixel Shader 3.0 (nVidia® GeForce™ 8800 lub ATI® Radeon HD 3870)
- karta dźwiękowa z opcją dźwięku przestrzennego 5.1 (kompatybilna z EAX 5.0, DirectX 9.0c [dla XP] lub DirectX 10.0 [Vista]), oraz głośniki lub słuchawki z systemem przestrzennym
- Napęd DVD
- Mysz z kółkiem
- 25 GB wolnej przestrzeni dyskowej oraz co najmniej 600 MB dla pliku stronicowania
- Microsoft® Windows XP (32/64 bity) z Service Packiem 3 / Vista (32/64 bity) z Service Packiem 1
- DirectX 9.0c (dołączony do gry)
- Karta sieciowa oraz szybkie połączenie z Internetem (co najmniej DSL) do gry wieloosobowej w sieci

ULEPSZENIA W TWORZENIU POSTACI

Postacie rozwinięte w Sacred 2 - Fallen Angel dostępne są również po zainstalowaniu dodatku Władca Smoków. Natomiast przy tworzeniu kolejnych postaci mamy do dyspozycji nowe możliwości. Gra wzbogacona została o zupełnie nowe style gry dla klas znanych z Sacred 2 – Fallen Angel.



1 Smoczy mag

To nowa postać w „Władca Smoków” - potężny mag z umiejętnościami transformacji. Może grać w obu kampaniach i wybierać spośród wszystkich sześciu bóstw.

2 Dotyk eksperta

Tryb ten wprowadza zupełnie nowy styl gry, również dla wcześniej stworzonych postaci. Oferuje on szybszą niż wcześniej regenerację sztuk walki. Od tej pory wszystkie aspekty będą regenerować się po wykorzystaniu sztuki walki, co umożliwi wydajny styl gry graczom, którzy chcą skoncentrować się na konkretnym aspekcie (na przykład: smoczy mag jako mag żywiołów lub wysoki elf jako czysty obraz ognia).

Jeśli w trakcie tworzenia postaci tryb ten zostanie wyłączony, zastosowane zostaną oryginalne zasady rozgrywki, co sprzyja walce z użyciem dwóch aspektów jednocześnie, zamiast na przemian.

Raz podjętej decyzji nie można cofnąć, jest ona definitywna dla rozwoju postaci.

3 Indywidualizacja postaci

Możliwe jest indywidualne dostosowanie koloru skóry postaci przy pomocy suwaka. Postacie płci żeńskiej mają oprócz tego do wyboru liczne fryzury i kolory włosów. Ustawień tych nie można zmieniać w trakcie gry.

4 Chochlik noszący

W dodatku „Władca Smoków” każda postać otrzymuje chochlika noszącego, który towarzyszy jej w drodze i umożliwia dostęp do osobistej skrzyni gracza (domyślnie poprzez „X”). Znacznie ułatwia to korzystanie ze zbieranych w trakcie gry przedmiotów. Kolor chochlika noszącego można dostosować indywidualnie dla każdej postaci.



★ Postacie



SMOCZY MAG

Smoczy mag należy do pochodzącego z odległego zakątka świata tajemnego Kultu Smoka. Jego członkowie są nie tylko szanowani, ale też akceptowani przez smoki, z którymi żyją we wspólnocie. Jedyne garstka z nich dostępuje zaszczytu pobierania nauk od smoków w dziedzinie starożytnej smoczej magii, pochodzącej z wymiaru poza tym światem. Jej energia może równać się z potężną Energią T, źródłem wszelkiego życia i magii w Ankarii.

Tylko najpotężniejsi ze smoczyczych uczniów są w stanie przybierać postać smoka i korzystać ze skoncentrowanej mocy smoczej magii. Jedyne oni mają przywilej tytułowania się „smoczymi magami”.

★ Drakonikon

Na pierwszy rzut oka to mityczne stworzenie przypomina konia. Swą legendarną siłę drakonikon czerpie ze smoczej krwi, która płynie w żyłach tej hybrydy. Tylko nieliczni mają śmiałość, by zbliżyć się do dzikiego drakonikona. Jednak jeśli uda się go poskromić i podporządkować, staje się jednym z najpotężniejszych wierzchowców w Ankarii.





Z mocą smoka



Smoczy magowie walczą przy pomocy magii i zdolności mentalnych. Posiadają potężne umiejętności umożliwiające atakowanie całych grup z dystansu, dlatego nie dopuszczają do siebie wrogów. Mogą również przyzywać i kontrolować liczne stworzenia. Z drugiej strony, jeśli zdarzy im się starcie wręcz, wróg będzie musiał zmierzyć się z prawdziwym smokiem.



Smocza magia

Ten aspekt ofensywny jest nierozdzielnie związany ze smokami. Mag może przyzywać je na pomoc, a nawet sam zmienić się w smoka.



Magia żywiołów

Magia ta daje moc tworzenia z żywiołów stworzeń, które walczą z wrogami w miejsce maga i uniemożliwiają im zbliżenie się do niego.



Mentalizm

Aspekt ten najbardziej przypomina klasyczne sztuki magiczne. Potężne zaklęcia obszarowe palą lub dezorientują wrogów.



Smocza postać



Podmuch wiatru



Uderzenie umysłowe



Smoczy berserker



Tornado



Wybuch energii



Wieczny ogień



Magiczny mur



Wir



Smocze uderzenie



Niszczyciel



Trans bitewny



Chowaniec



Obrońca



Runy ochronne

Transformacje

Gdy smoczy mag przybiera inną postać, staje się całkowicie odmiennym stworzeniem. Nie ma na niego wpływu ani posiadany ekwipunek, ani broń, ani nabyte umiejętności. Nie jest też w stanie rozmawiać z innymi ludźmi. W zamian obie transformacje nadają mu nowe umiejętności i cechy, które mogą na przykład doskonale sprawdzać się w walce wręcz.



Smoczy ogień



Skok



Kula ognia



Skaleczenie



Szał



Przywołanie

NOWE KRAINY

W Ankarii udostępnione zostały dwie nowe krainy. Po wiekach serafie postanowiły dać bohaterom Ankarii wstęp na swoje tajne tereny łowieckie. Na południowym wschodzie, w nieprzeniknionej dotychczas gęstwinie dżungli, archeolodzy badający świątynie dawnej kultury elfów odkryli niezwykle sekret.

Przeciwnicy w nowych krainach są nie lada wyzwaniem dla bohaterów, którzy mają już do dyspozycji dobry ekwipunek i sztuki walki. Ci, którzy przejdą obie krainy na brązowym poziomie trudności, uzyskają tyle doświadczenia i siły, że lepiej, by dla reszty Ankarii wybrali poziom srebrny.



Kryształowa Kraina:

Kryształowa Kraina to sztuczne tereny łowne serafii - surowe i nieprzystępne, a zarazem wręcz niezmiernie piękne. To tu skrzydlate trenują swoje umiejętności łowieckie. Obecność wielu stworzeń zmutowanych przez energię T sprawia, że przeciwników do walki nigdy nie braknie. Głęboko w sercu krainy każdego łowcę czeka ostateczne wyzwanie: Kryształowy Feniks! To wyjątkowe stworzenie, jak dotąd nieokielznane, jest niekwestionowanym władcą Kryształowej Krainy.





Przekłety Las:

Już pierwsze spojrzenie na Przekłety Las nie wróży niczego dobrego. Zakrwawione gałęzie snujące się po poszyciu niczym żyły, groteskowe złudzenia, toczące niekończącą się walkę w ponurym świetle zmierzchu. Gdziekolwiek się udasz, groza tego miejsca przesyje cię do szpiku kości. Nic tu tak naprawdę nie żyje, a jeśli nawet wydaje się żyć, jest to tylko złudne zniekształcenie rzeczywistości. Położone na południowym wschodzie kontynentu niedostępne tereny kryją straszliwą tajemnicę, którą warto odkryć.



STEROWANIE

<i>Funkcje</i>	<i>Klawisze</i>
Menu główne/Otwórz opcje/Zamknij wszystkie ekrany	Esc
Miejsce na sztukę walki 1	1
Miejsce na sztukę walki 2	2
Miejsce na sztukę walki 3	3
Miejsce na sztukę walki 4	4
Miejsce na sztukę walki 5	5
Wzmocnienie 1	6
Wzmocnienie 2	7
Wzmocnienie 3	8
Wykorzystaj boski dar	G
Wezwij wierzchowca	0
Miejsce na broń 1	F1
Miejsce na broń 2	F2
Miejsce na broń 3	F3
Miejsce na broń 4	F4
Miejsce na broń 5	F5
Kula - strona 1	F9
Kula - strona 2	F10
Kula - strona 3	F11
Kula - strona 4	F12
Funkcja szybkiego zapisywania	F7
Odrodzenie przy najbliższym kamieniu duszy	F8
Miejsce na napój 1	R
Miejsce na napój 2	T
Miejsce na napój 3	Y
Miejsce na napój 4	U
Miejsce na napój 5	I
Miejsce na napój 6	O

STEROWANIE

<i>Funkcje</i>	<i>Klawisze</i>
Plecak	F
Zbierz wszystko	Q
Mikstura lecząca	Spacja
Sztuki walki / Kombinacje	E
Umiejętności / Atrybuty	C
Dziennik misji	L
Mapa świata	M
Otwórz minimapę	TAB
Wyświetl obiekt / Dodatkowe informacje	Alt
Okno sieciowe	N
Potwierdź / Otwórz czat	Enter
Paauza (tylko w trybie jednego gracza)	P
Wezwij chochlika noszącego	X
Idź naprzód	W
Idź do tyłu	S
Obróć kamerę w lewo	A
Obróć kamerę w prawo	D
Zwróć się na północ	Y
Zrzut ekranu	Print
Odwróć się	Strzałka w dół
Rozpocznij czat	Home
Zakończ czat	End
Oddal kamerę	Pg Up
Przybliż kamerę	Pg Dn
Dostosuj promień działania dla wszystkich towarzyszy	#
Uzyskaj status działań wszystkich towarzyszy	.
Dostosuj promień działania dla wszystkich towarzyszy (Atak indywidualny/zespołowy)	-

DODATKOWE OPCJE STEROWANIA

[Ctrl] + [Lewy przycisk myszy]

Atak z pozycji stojącej

[Ctrl] + [Lewy przycisk myszy]
na przedmiocie

Szybki zakup i sprzedaż przedmiotów: Najездząc kursorem na kupowany lub sprzedawany element, możesz przyspieszyć proces wymiany, przytrzymując w momencie kliknięcia klawisz [Ctrl]. Dzięki temu pominięte zostaną okna potwierdzenia.

[Ctrl] + [Lewy przycisk myszy]
na portrecie

Teleport zespołowy: W trakcie gry wieloosobowej skrót ten pozwala przeskoczyć bezpośrednio do dowolnej postaci w zespole.

[Ctrl] + [Lewy przycisk myszy]
na gracz

Handel: Otwiera menu handlu wybranej postaci.

[Shift]

Wzmocnienie obrony: Wciśnięcie klawisza „Shift” w trakcie ataku zmniejsza zadawane przez przeciwnika obrażenia.

[Shift] + [Lewy przycisk myszy]

Chodzenie zamiast biegania

[Shift] + [Lewy przycisk myszy]
na przedmiocie w plecaku

Rozdziel przedmioty: Ta kombinacja pozwala rozdzielić powiązane przedmioty w plecaku (na przykład mikstury leczące).

[Shift] + [Lewy przycisk myszy]
na przeciwniku

Jeśli twoi towarzysze są gotowi do walki, mogą teraz wspólnie zaatakować przeciwnika.

[Prawy przycisk myszy] na mapie świata

[Kółko myszy] Obrót

**[Środkowy przycisk myszy] /
[Wciśnięcie kółka myszy]**

**[Środkowy przycisk myszy] /
[Wciśnięcie kółka myszy] na mapie**

[Alt]

[Alt] + [Lewy przycisk myszy]

Przesuwanie mapy: Przesuwaj mysz z wciśniętym PPM na mapie świata, aby przewinąć mapę w odpowiednim kierunku.

Zbliżenie: Za pomocą kółka myszy możesz jednocześnie ustawić zbliżenie i kąt nachylenia kamery względem postaci. Tej funkcji można również używać do przybliżania lub oddalania mapy świata.

Zmiana pozycji kamery: Przytrzymaj [Środkowy przycisk myszy] i przesuwaj mysz, aby zmienić nachylenie kamery.

Otwiera minimapę: Kliknij [Środkowym przyciskiem myszy] mapę świata, aby wyświetlić minimapę. Przesuwaj mysz z wciśniętym przyciskiem, aby zobaczyć zbliżenie wszystkich odblokowanych obszarów.

Informacje tekstowe o wszystkich przedmiotach i wrogach

Zbieranie przedmiotów na odległość (bez potrzeby udawania się po nie)

TWÓRCY

DYREKTOR ZARZĄDZAJĄCY

Heiko tom Felde
Holger Flöttmann
Roger Swindells

PRODUCENT

Daniel Dumont
Christian Grunwald

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM

Peter Kullgard
Sebastian „Buddy“ Fleer

KIEROWNICY

KONTROLA JAKOŚCI

Enrico Ausborn
Lars Berenbrinker

KIEROWNICY TECHNICZNI

Roger Boerdijk
Kay Struwe

PROJEKTY POZIOMÓW

Aarne Jungerberg

KIEROWNIK DS. ELEMENTÓW

WIZUALNYCH
Steve Manekeller

PROJEKTY MISJI

Marc Oberhäuser

GŁÓWNY GRAFIK

Hoa Tu Ngoc

PROGRAMOWANIE

Daniel Balster
Tobias Bergboff
Anett Bälke
Roger Boerdijk
Bastian Clarenbach
Thomas Dählbing
Maik Delitsch
Peter Grimsehl
Lars Hammer
Stephan Hodes
Jochen Hofmeier
Uggar Kalem
Raimund Lingen
Bernd Ludewig
Andreas Müller
Frank Naggies
Bastian Rolf
Thomas Rolfes
Ralf Rüdiger
Daniel Sawitzki

Steffen Schulze
Matthias Süß
Simon Völker
Ulf Winkelmann

PROJEKT GRY

Hans-Arno Wegner
Mario Endlich
Peter Luber
Christian Altrögge
Nadim Affani

GRAFICY

Hoa Tu Ngoc
Alexander Conde
Janina Gerands
Mark Kölker
Daniel Lieske
Guido Neumann
Simon Triempler
Catharina Zeiß
Marko Giertolla
James Mearman

PROJEKTY POZIOMÓW

Andreas Liebeskind
Nadim Affani
Mark Intelmann
Benny Kayser
Janos Toth
Christian Bus
Markus Häublein
Melanie Thiemann

PROJEKTY MISJI

Marc Oberhäuser
Ralph Roder
Michel Dumont
Felix Schnuller
Michael Bußler
Elvin Mehmedagic
Ole Metzendorf

DZIAŁ DŹWIĘKOWY

Dag Winderlich
Stefan Ruthenberg

ADMINISTRACJA SYSTEMU

Jan Grocholl
Mark Kieschke
Frank Lunnebach

WEWNĘTRZNA KONTROLA JAKOŚCI

Simon Kranz
Frank Rentmeister
Eric Lambertz
Maximilian Mantz
Arne Müller
Daniel Müller
Sebastian Walter

KOORDYNACJA TESTÓW BETA

Torsten Allard
Jan Walczak

KIEROWNICTWO LOKALIZACJI

Christian Altrögge
Ralf Armin Bötcher

STRUKTURA FIRMY

Eric Deters
Marianne Grundtner
Erika Laufenberg
Brigitte Retke
Bettina Wegner

DYREKTOR DS. MARKETINGU

Jens Eischeid

DYREKTOR DS. PRODUKTU MIĘDZYNARODOWEGO

Alan Wild

DYREKTOR DS. PR

Torsten Meier

KIEROWNIK SPRZEDAŻY ONLINE

Stefan Hinz

MŁODSZY KIEROWNIK DS. PRODUKTU

Morris Röble

CONCEPT ART/CGI

Artist
Julian Pies

KIEROWNICY SPOŁECZNOŚCI

Christiane
Clarenbach
Anca Finta

CONCEPT ART

Frederike Böcken-
Stradal
Dario Coelho
Alexander Conde
Sebastian Erb
Ogan Kandemiroglu
Christoph Kessler
Daniel Lieske
Klaus Scherwinski



ZESPÓŁ DODATKOWY

Thorsten Benstrup
Ingo Bertram
Markus Boltersdorf
Tanja Borzel
Werner Brodgreitens
Boris Formefeld
Sergius Galjuk
Daniel Gemmecke
Peter Hann
Hans Jabs
Celal Kandemiroglu
Jan Langermann
Markus Mabr
Sebastian Neuhaus
Christel Pankoke
Dirk Schonacher
Wolfgang Siebert
Franz Strudal
Stefan Vinh-Kien Tu

FABUŁA I TEKSTY

Bob Bates
Norbert Beckers
Klaus Brunschede
Sabine Drescher
Christoph Hardebusch
Uschi Zietsch
Peter Thannisch

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA
DLA MODERATORÓW

Michael Brockmann
Daniel Buchholz
Christian Bus
ChinaCat
Chloe44
Stéphane Compère
DarkEagle
Dobster
Giacomo Elefante
Jon Ellis
erialc
Felix Freitag
FrostEjGuard
Andreas Goebel
Pascal Groß
Christian Gutsch
Johannes Haubold
Thomas Inguersen
Clemens Istel
Paul Jervis
Andrea Kerkmann
Tomasz Kitowski
Knuckles
Markus Kobbe

Dominik Lebküchner
Heiko Mangel
Ingo Marx
Charles Massey
Konstantin Meyer
Mortaneous
Nightwolfe
Pierre-Yves Navetat
Daniel Nisandzic
Pevil
Norbert Rakos
Tharic-Nar
ThorinOaksshield
tipsterdad
Mario Völkel

BETA TESTERZY

Peter Aleit
Jens Asmus
Jork Bernhardt
Anett Bölke
Alice Buchholz
Brad Camp
Norman Chucher
Brad Cook
Jamie Fletcher
Alex Goncaaru
Anton Hogeveen
Bernad Holmann
Guido Jellesen
Peter Jones
Ulrich Kratochvil
Sonja Maier
Klaus Mandola
Jens Mensching
Ulrike Oster
Max Pham
Philipp Pham
Sabine Reichelt
Stefan Schmalzel
Thomas Schmid
Tobias Schmitt
Christian Steigenberger
Charles Vining
Peter Wagenknecht
Malte Weber
Maximilian Wörle
Monika Zaleski

DEEP SILVER
KIEROWNIK PRODUKCJI
Christian Moriz

MARKETING MIĘDZYNARODOWY
Georg Larch

PRODUCENT WYKONAWCZY
Guido Eickmeyer

MIĘDZYNARODOWY PR
Martin Metzler

ZARZĄDZANIE PRODUKTEM
Christoph Ebschwaiger

MIĘDZYNARODOWY KIEROWNIK
DS. MARKI
Andreas Lackner

MASTERING
Daniel Gaitzsch

KIEROWNIK DS. LOKALIZACJI I QA
Daniel Langer

KIEROWNIK PROJEKTU DS. FQA
Roman Grow
Prachya (Isaac) Parakhen

PROJEKT GRAFICZNY
Alexander Stein

DOSTAWCA
– AGENCJA LOKALIZACYJNA
Translocacell -
Localization Services
<http://www.translocacell.com>
Vertigo
Translations srl

DYREKTOR GENERALNY
I DS. ROZWOJU
Martin Ruiz
Torreblanca

WSPARCIE W ZARZĄDZANIU
Bettina Golk

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM
Martin Ruiz
Torreblanca

KOORDYNACJA GŁOSÓW
Patricia Nigiani

INŻYNIER DŹWIĘKU
Udo Baumbögger

PROJEKT GRAFICZNY
Wolfgraphics

OGRANICZONA 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.

