



ВНИМАНИЕ! Перед тем как приступить к игре, прочитайте важные сведения о безопасности и влиянии на здоровье, приведенные в руководствах по использованию консоли Xbox 360® и аксессуаров. Сохраните данные руководства для обращения в будущем. Электронные версии этих руководств находятся по адресу www.xbox.com/support.

Предупреждение о возможном вреде для здоровья при игре в видеоигры

Эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету

Небольшой процент людей подвержен припадкам от воздействия визуальных эффектов, например мерцающего света или изображений, которые могут появляться в видеоиграх. Люди, не испытывавшие ранее подобных приступов и не страдающие эпилепсией, могут не знать о своей болезни, которая может спровоцировать эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету.

Симптомы этих приступов могут быть различными. К ним относятся: головокружение, искажение визуального восприятия, судороги лицевых мышц, нервный тик, подергивание либо дрожание рук или ног, потеря ориентации, спутанность либо кратковременное помутнение сознания. Припадки также могут сопровождаться потерей сознания или конвульсиями, в результате которых можно упасть или удариться о находящиеся рядом предметы и получить травму.

Если вы обнаружили у себя любой из этих симптомов, немедленно прекратите играть и проконсультируйтесь с врачом. Родители должны следить за состоянием детей и спрашивать у них о наличии вышеописанных симптомов, так как дети и подростки более подвержены таким приступам, чем взрослые. Риск возникновения эпилептических припадков, связанных с повышенной чувствительностью к свету, можно снизить, если принять следующие меры: сидеть как можно дальше от экрана, использовать экран с меньшей диагональю, играть в хорошо освещенной комнате, не играть в сонном или усталом состоянии.

Если вы или ваши родственники страдаете припадками или эпилепсией, перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом.

Что представляет собой система PEGI?

Рейтинговая система PEGI предназначена для классификации видеоигр, что позволяет защитить детей младшего возраста от непредназначенных для них игр. **ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:** это не имеет ничего общего с уровнем сложности игр. Система PEGI состоит из двух элементов и позволяет родителям и покупателям детских видеоигр осознанно подходить к выбору игр, соответствующих возрасту детей. Первым элементом является возрастная рейтинг:



Вторым элементом являются значки, которые обозначают тип содержимого игры. Количество таких значков на упаковке зависит от игры. Возрастной рейтинг игры отражает степень данного содержимого. Существуют следующие значки:



Дополнительные сведения см. на веб-узле <http://www.pegi.info> и pegionline.eu

СОДЕРЖАНИЕ

ХВОХ LIVE	01
УПРАВЛЕНИЕ	02
КАМПАНИЯ	03
ГЛАВНОЕ МЕНЮ	03
ИГРОВОЙ ЭКРАН	05
МЕНЮ ПАУЗЫ	06
СЕТЕВАЯ ИГРА	07
НАСТРОЙКА ПЕРСОНАЖА	08
НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ	11
ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ	22
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА	24

Хbox LIVE

Служба Xbox LIVE® — это больше игр, больше развлечений и больше веселья. Дополнительные сведения см. на веб-сайте www.xbox.com/live.

Подключение

Для игры в сети Xbox LIVE необходимо подключить игровую консоль Xbox 360 к высокоскоростному Интернету и зарегистрироваться в качестве участника сети Xbox LIVE. Чтобы получить дополнительную информацию о подключении и выяснить, доступна ли сеть Xbox LIVE в вашем регионе, посетите веб-узел www.xbox.com/live/countries.

Родительский контроль

С помощью этих простых средств с широкими возможностями родители и воспитатели могут определять игры, к которым юные игроки могут получить доступ, на основании оценки контента. Кроме того, они могут ограничивать доступ детей к контенту для взрослых, контролировать взаимодействие членов семьи с другими пользователями в Интернете с помощью службы Xbox LIVE и устанавливать ограничения на время, в течение которого дети могут играть в игры. Дополнительные сведения см. на веб-сайте www.xbox.com/familysettings.

УПРАВЛЕНИЕ

Геймпад Xbox360



УПРАВЛЕНИЕ В МЕНЮ

Навигация по меню	левый мини-джойстик
Выбор параметра	кнопка A
Выйти из меню.....	кнопка B

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ

Движение	левый мини-джойстик
Обзор/прицелиться	правый мини-джойстик
Укрытие/бег/взаимодействие	кнопка A
Присесть/перемахнуть препятствие	кнопка B
Перезарядка.....	кнопка X
Взять предмет	удерживать кнопку X
Смена оружия	кнопка Y
Взгляд через прицел	LT
Стрельба	RT
Бросок гранаты	LB
Управление отрядом (одиночная игра).....	RB
Местоположение отряда и цели (одиночная игра)	удерживать RB
Альтернативный режим стрельбы	крестовина
Следующий тип гранаты	крестовина
Предыдущий тип гранаты.....	крестовина
Контейнер с боеприпасами (сетевая игра)	крестовина
Присесть	кнопка левого мини-джойстика
Смена ракурса (прицеливание)	кнопка правого мини-джойстика
Разведданные (одиночная игра)	BACK
Счет (сетевая игра).....	BACK
Меню	START

КАМПАНИЯ

Прошло полгода с тех пор, как песчаная буря чудовищной силы стерла Дубай с лица земли. Природный катаклизм унес тысячи жизней, в том числе – американских солдат, проводивших эвакуацию местных жителей. Один из богатейших городов мира оказался погребен под песком. Однако через шесть месяцев после первой бури кто-то подает сигнал бедствия из развалин Дубая. К источнику сигнала отправляется разведгруппа отряда «Дельта». Их миссия проста: найти уцелевших и вызвать транспорт для эвакуации. Бойцы думали, что руины Дубая пусты и безжизненны – но на самом деле город полон людей, и они ведут бой не на жизнь, а на смерть. Чтобы спасти Дубай, отряду «Дельта» предстоит отыскать человека, ответственного за все это безумие – полковника Джона Конрада.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ



КАМПАНИЯ (CAMPAIGN)

ПРОДОЛЖИТЬ ИГРУ (RESUME GAME)

Загрузить последнюю сохраненную игру.

НОВАЯ ИГРА (NEW GAME)

Выберите одну из четырех ячеек сохранения и начните новую кампанию. Вам на выбор даются уровни сложности: Walk the Beach (Прогулка), Combat Op (Боевая операция), Suicide mission (Верная смерть) и FUBAR (Мясорубка). Последняя сложность открывается только после прохождения игры на сложности Suicide Mission (Верная смерть).

ВЫБОР ГЛАВЫ (SELECT CHAPTER)

Выберите одну из уже пройденных глав на карте, чтобы сыграть в нее снова.

ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ (LOAD GAME)

Продолжить игру с выбранного сохранения.

РАЗВЕДДАННЫЕ (INTEL DATABASE)

Просмотреть все найденные в ходе кампании разведданные.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

СЕТЕВАЯ ИГРА (MULTIPLAYER)

Xbox LIVE

Создать или присоединиться к игре через Xbox LIVE, а также зайти в штаб.

SYSTEM LINK

Создать или присоединиться к игре через System Link.

ЗАГРУЖАЕМЫЙ КОНТЕНТ (DOWNLOADABLE CONTENT)

В этом разделе вы сможете проверять наличие загружаемого контента и устанавливать его.

НАСТРОЙКИ (OPTIONS)

Всевозможные настройки игры: управление, звук, регулировка размера экрана, яркость, устройство сохранения. Здесь же вы можете просмотреть список создателей игры Spec Ops: The Line.

УПРАВЛЕНИЕ (CONTROLLER)

Просмотр выбранной схемы управления и регулировка параметров:

ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ Y (Y SENSITIVITY): задать чувствительность перемещения прицела по вертикали (по шкале от 1 до 10).

ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ X (X SENSITIVITY): задать чувствительность перемещения прицела по горизонтали (по шкале от 1 до 10).

ИНВЕРСИЯ ОБЗОРА (INVERT LOOK): вкл./выкл. инверсию обзора.

ВИБРАЦИЯ (VIBRATION): вкл./выкл. вибрацию.

АВТОНАВЕДЕНИЕ (AIM SNAP-ON): вкл./выкл. функцию автоматического наведения на цель в одиночной игре. Также можно указать, чтобы функция включалась и выключалась в зависимости от выбранного уровня сложности.

СХЕМА (LAYOUT): вы можете выбрать схему управления. Доступные варианты: «по умолчанию» (Default) и «альтернатива» (Alternate).

ЗВУК (AUDIO)

СУБТИТРЫ (SUBTITLES): выкл./выкл. субтитры.

ГРОМКОСТЬ МУЗЫКИ (MUSIC VOLUME): задать уровень громкости музыки (по шкале от 1 до 10).

ГРОМКОСТЬ РЕЧИ (SPEECH VOLUME): задать уровень громкости речи (по шкале от 1 до 10).

ГРОМКОСТЬ ЭФФЕКТОВ (SOUND FX VOLUME): задать уровень громкости звуковых эффектов.

ЯРКОСТЬ (BRIGHTNESS)

ГАММА (GAMMA): выбор световой гаммы в игре.

ФИЛЬТР (FILTER): выбор световой гаммы и цветового фильтра изображения.

Доступны варианты «По умолчанию» (Default), «Винтаж» (Vintage) и «Яркие цвета» (Vibrant).

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

РЕГУЛИРОВКА РАЗМЕРОВ ИГРОВОГО ЭКРАНА (ADJUST IN-GAME SCREEN SIZE)

С помощью левого и правого мини-джойстиков совместите отображаемые границы с границами вашего экрана.

СМЕНА УСТРОЙСТВА ХРАНЕНИЯ ДАННЫХ (CHANGE STORAGE DEVICE)

Выберите устройство, на котором будут храниться файлы с игровыми данными.

ТИТРЫ (CREDITS)

Просмотреть список авторов игры Spec Ops: The Line.

ИГРОВОЙ ЭКРАН



ПРИЦЕЛ

Прицел отображается в середине экрана, когда вы прицеливаетесь или находитесь в укрытии.

ИНДИКАТОР ОРУЖИЯ

Здесь отображено выбранное оружие, количество боеприпасов к нему и альтернативный режим стрельбы. Если альтернативный режим стрельбы по каким-то причинам становится недоступен, он закрашивается серым цветом.

ГРАНАТЫ

Здесь отображен выбранный тип и количество гранат.

МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ И ЦЕЛЬ ОТРЯДА

Зажмите **RB**, чтобы увидеть свой отряд и его текущую цель.

ИГРОВОЙ ЭКРАН

ПРИКАЗЫ ОТРЯДУ

АТАКА

Чтобы отдать приказ об атаке, нажмите и удерживайте **RB**, затем переместите курсор на противника и отпустите кнопку.

КОНТЕКСТНО ЗАВИСИМЫЕ КОМАНДЫ

В определенных местах вам будут доступны контекстно зависимые команды, например «нажмите **RB** для оглушения». Чтобы воспользоваться такой командой, нажмите **RB**, когда на экране появится соответствующее указание.

МЕНЮ ПАУЗЫ



Нажмите **START** во время игры, чтобы перейти в меню паузы. Вы увидите цель задания и количество собранных в текущем задании разведданных.

ПРОДОЛЖИТЬ (RESUME)

Выйти из меню паузы и продолжить игру.

ВЕРНУТЬСЯ К КОНТРОЛЬНОЙ ТОЧКЕ (RELOAD CHECKPOINT)

Перезапустить задание с предыдущей контрольной точки.

НАСТРОЙКИ (OPTIONS)

Настройки управления, звука, размера экрана, яркости и сложности игры.

ВЫХОД (QUIT)

Выйти из игры и вернуться в главное меню.

СЕТЕВАЯ ИГРА

XBOX LIVE

Создать или присоединиться к игре через Xbox LIVE, а также зайти в штаб.

БЫСТРАЯ ИГРА (QUICK MATCH): Найти открытую игру.

ЗАКРЫТАЯ ИГРА (PRIVATE MATCH): Создать закрытую игру в Xbox LIVE.

ШТАБ (HEADQUARTERS): Подобрать снаряжение, проверить статистику и многое другое.

ПРИГЛАСИТЬ ДРУЗЕЙ (INVITE FRIENDS): Пригласить в созданную игру друзей.

ПРИГЛАСИТЬ КОМАНДУ XBOX LIVE (INVITE XBOX LIVE PARTY): Пригласить товарищей по команде Xbox LIVE в игру.

НАЙТИ КОМАНДУ XBOX LIVE (FIND XBOX LIVE PARTY): Найти игру, в которую играют ваши товарищи по команде Xbox LIVE.

SYSTEM LINK

Создать или присоединиться к игре через System Link.

СОЗДАТЬ ИГРУ (HOST GAME): Создать игру через System Link.

НАЙТИ ИГРУ (FIND GAME): Найти игру через System Link.

СНАРЯЖЕНИЕ (LOADOUT): Подобрать оружие на свой вкус.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

ХАОС (CHAOS): Каждый сам за себя! Уничтожьте противников - или они уничтожат вас!

ТОЧКА СБОРА (RALLY POINT): Удерживайте точку сбора и получайте за это очки. Отслеживайте перемещение точки сбора по мини-карте.

РУИНЫ (BURIED): Уничтожьте все вражеские объекты (VP), чтобы получить координаты ключевой цели противника (HVT); после уничтожения ключевой цели вы одержите победу. Объекты эффективнее уничтожать с помощью взрывчатки, но они уязвимы для всего оружия. Поврежденные объекты могут быть восстановлены, но разрушенные возвести заново нельзя.

БИТВА (MUTINY): Классический командный бой.

ИСТОЩЕНИЕ (ATTRITION): В этом режиме у вас всего одна жизнь, так что будьте предельно осторожны. Вас ждут три раунда командного боя на выбывание без возможности возрождения.

ПЕРЕДАЧА (UPLINK): Две команды сражаются за контроль над одной точкой сбора в центре карты. Чтобы получать очки, вам нужна работающая станция связи.

Отключите вражескую станцию связи, чтобы не дать противнику набрать очки. Если враг отключил вашу станцию связи, вы можете ее починить.

ПРИМЕЧАНИЕ: в ходе матча вы можете просмотреть сведения о выбранном игровом режиме, открыв меню паузы.

НАСТРОЙКА ПЕРСОНАЖА

КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Вам доступно шесть уникальных классов, и вы можете подыскать себе тот, что больше всего подходит под ваш стиль игры и позволяет наиболее эффективно взаимодействовать с товарищами по команде. Классы «штурмовик» и «врач» доступны изначально. Доступ к остальным открывается по мере того, как вы зарабатываете очки опыта за участие в сетевых играх и повышаете свой ранг. Начав карьеру заново, вы получите доступ к еще более весомым бонусам для каждого из классов!

ШТУРМОВИК (GUNNER)

Штурмовик более устойчив к урону. При выборе этого класса усиливается урон, наносимый как игроком-штурмовиком, так и союзниками рядом с ним. Штурмовик может взять оружие тяжелой огневой поддержки (гранатомет M32, RPG-7 или ручной пулемет M249) на замену пистолету.

ВРАЧ (MEDIC)

При выборе этого класса у игрока и союзников рядом с ним повышается скорость восстановления здоровья. Врач может быстрее всех реанимировать павших бойцов, при этом обеспечивая им временную неуязвимость. Также врач может выдавать союзникам адреналин, на некоторое время делающий их неуязвимыми к любому урону, кроме урона от взрывов и выстрелов в голову.

ПОДРЫВНИК (BREACHER) - ТОЛЬКО У «ИЗГНАННИКОВ», ТРЕБУЕТСЯ РАНГ 3

Подрывники мастерски обращаются со взрывчаткой. При выборе этого класса игрок и союзники рядом с ним наносят противникам больший урон от взрывчатки. Также штурмовик может брать с собой вдвое больше гранат, мин и зарядов C-4.

ИНЖЕНЕР (SCAVENGER) - ТОЛЬКО У «ПРОКЛЯТЫХ», ТРЕБУЕТСЯ РАНГ 3

При выборе этого класса у взрывчатки, применяемой игроком и союзниками рядом с ним, увеличивается зона поражения. Сам инженер более устойчив к урону от взрывчатки. Также инженер намного быстрее ремонтирует объекты.

СНАЙПЕР (SNIPER) - ТРЕБУЕТСЯ РАНГ 6

При выборе этого класса у игрока и союзников рядом с ним повышается точность стрельбы. Снайпер может помечать противников. Кроме того, специальный костюм позволяет снайперу сливаться с местностью, пока он остается неподвижен.

НАСТРОЙКА ПЕРСОНАЖА

КОМАНДИР (OFFICER) - ТРЕБУЕТСЯ РАНГ 37

Командиры - это основа команды. При выборе этого класса у игрока и союзников рядом с ним повышается устойчивость к урону, а также усиливается эффект особых навыков класса. Командиры могут сбрасывать союзникам боеприпасы и размещать маркеры цели, рядом с которыми у союзников повышается устойчивость к урону и наносимый урон.

СНАРЯЖЕНИЕ (LOADOUTS)

В этом меню вы можете изменить внешний вид персонажа и выбрать для него оружие и броню.

ОРУЖИЕ (WEAPONS)

Выбор основного оружия, дополнительного оружия и взрывчатки.

БРОНЯ (ARMOR)

Выбор комплекта брони. Чем выше уровень брони, тем устойчивей персонаж к урону и тем медленнее он передвигается.

ЭКИПИРОВКА (KIT)

ГОЛОВА (HEAD): предметы, которые можно надеть на голову. Сюда входят шапки, шлемы и лицевая раскраска.

ПРИНАДЛЕЖНОСТИ (ACCESSORIES): комплекты одежды, позволяющие менять внешний вид персонажа.

КАМУФЛЯЖ (PATTERN): различные текстуры и узоры для вашей формы.

СПОСОБНОСТИ (PERKS)

Способности позволяют получить определенные преимущества в бою. Изначально можно выбрать две способности, позже откроется доступ к третьей ячейке. Все способности существуют в двух вариантах: обычный и усовершенствованный. Доступ к усовершенствованному варианту открывается по мере использования обычной способности.

ПРИСПОСОБЛЕННЫЙ (ADAPTED): позволяет бегать во время песчаной бури.

ГОТОВ КО ВСЕМУ (ALWAYS PREPARED): вы начинаете игру с дополнительным основным оружием вместо пистолета.

ЛИКВИДАТОР (BLOOD THIRST): с каждым убийством вы начинаете наносить на 10% больше урона, но количество урона возвращается к стандартной величине, если вас убьют или если вы сами в течение 30 секунд никого не убьете.

НАСТРОЙКА ПЕРСОНАЖА

СПЕЦНАЗОВЕЦ (COMMANDO): вы отправляетесь в бой, имея при себе два дополнительных магазина.

ОСТОРОЖНЫЙ (COVER RAT): вы получаете меньше урона в укрытии, если по вам стреляют не с фланга или тыла.

СКРЫТНОСТЬ (COVERT): прицел у врага при наведении на вас не окрашивается в красный цвет.

ПРИЗРАК (GHOST): при убийстве противников вместо вашего имени отображается слово «Призрак». Соответственно, убивший вас противник не получает награды за месть.

ОХОТНИК (HUNTER): на мини-карте противника ваше местоположение отображается некорректно.

МИНОИСКАТЕЛЬ (IED EXPERTISE): вражеские мины взрываются с пятисекундной задержкой.

ЭКСПЕРТ ПО ВЫЖИВАНИЮ (RESILIENT): получив тяжелое ранение, вы можете намного дольше оставаться в живых.

ХАКЕР (SCRAMBLER): позволяет быстрее приходить в себя после оглушения взрывом.

КОНТРОЛЬ НАД СИТУАЦИЕЙ (SITUATIONAL AWARENESS): замаскированные противники отображаются как обычные игроки, и при наведении на них прицел краснеет.

ТВЕРДАЯ РУКА (STEADY HANDED): позволяет мгновенно переключаться со стрельбы навскидку на прицельную стрельбу.

ТАКТИК (TACTICIAN): при каждом попадании в противника (огнестрельное оружие) его скорость перемещения снижается на 20%.

ТРЕНИРОВКА НА ВЫНОСЛИВОСТЬ (WEIGHT TRAINING): позволяет наносить больший урон в рукопашном бою.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

YAGER CREDITS

CREATIVE LEADS

Cory Davis

Francois Coulon

TECHNICAL DIRECTOR

Hendrik Hoenicke

PROGRAMMING LEAD

André Dittrich

GAMEPLAY PROGRAMMING

Axel Hylla

Eckhard Duken

Keaton VanAuken

Konstantin Frick

Mikael Danielsson

Riad Djemili

Stephan Ziep

AI PROGRAMMING

Daniel Kollmann

David Bending

Denis Danielyan

Jörg Reisig

CONSOLE PROGRAMMING

Arne Schober

Christoph Freundl

Christoph Reinbothe

Maik Semder

Martin Zielinski

TECHNICAL ART LEAD

Wojciech Zielinski

DESIGN LEAD

Cory Davis

TECHNICAL ART

Francisco Javier

Martínez Palmer

Jan Deissler

an David Hassel

Ken Mayfield

Marc Blumrich

Oliver Stubenrauch

VISUAL EFFECTS LEAD

Florian Zender

VISUAL EFFECTS

Hanno Hinkelbein

Michael Rutishauser

Stephane Nepton

Rafal Fedro

BUILD ENGINEERING

Simon Schossleitner

Tiemo Hedrich

ART DIRECTOR

Mathias Wiese

ART LEAD

Jason Flanagan

ART ASSET CREATION

Alexander Radünz

Dominik Luedtke

Dustin Condie

Javier O'Neill

Marco Gromöller

Tomislav Kis

DESIGN

Johannes Kristmann

Shawn Frison

Torkel Forner

ENVIRONMENT ART

Johannes Böhm

Robert Bergmann

Robert Kopf

Sebastian Schade

Sebastian Schild

Viktor Janzen

LIGHTING ARTIST

Sebastian Schulz

USER INTERFACE

Rafal Fedro

CONCEPT ART

Michael Oberschneider
Christopher Steininger

CHARACTER ART

Calvin Golkowski
Christopher Rockel

ANIMATION LEAD

Marco Roeth

CUT SCENE DIRECTOR

Emmanuel Gorin

GAMEPLAY ANIMATION

Dennis Vizins
Jens Heinrich

CINEMATIC ANIMATION

Claudius Urban
Manfred Ragossnig
Nico Ostermann
Nanette Kaulig
Marian Woller

NARRATIVE DESIGN

Richard Pearsey
Walt Williams

TECHNICAL ANIMATION

Fridtjof Kühn
Oleg Solovjov

AUDIO DEPARTMENT LEAD

Andreas Wengel

AUDIO DEPARTMENT

Alexander Marian

EXECUTIVE PRODUCER

Francois Coulon

PRODUCER

Tarl Raney

ASSOCIATE PRODUCERS

Bairbre Bent
Emmanuel Tabarly
Lila Duken & Mark Liebold
Michael Kempson
Rudolf Diogo Klumpp
Samuli Pöyhtäri

QUALITY ASSURANCE LEADS

Thomas Schmidt
Christophe Paquignon

QUALITY ASSURANCE

Karsten Martin
Lars Wiete
Matthew Brady
Michael Schwahn
Oliver Hildenbrandt
Ricardo Ramos de Ory
Robert Ankarbranth
Stefan Bermig

LEVEL DESIGN LEAD

Jörg Friedrich

CONSOLE PROGRAMMING

Richard Schubert
Robert Hoffmann

HEADS OF ART ASSET CREATION

Dominik Luedtke
Dustin Condie

LEVEL DESIGN

Bruce Locke
Enrique Colinet
Fari Rug
Oliver Pflug
Stephan Renelt
Timm Boukoura
Ulrich Wurzer
Wang Nan

TECHNICAL DESIGN

Dan Banefeld
Jan Liebetrau
Philipp Hagen

TACTICAL ADVISOR

Wil "Hawaiian" Makaneole

2K QUALITY ASSURANCE

VP OF QUALITY ASSURANCE

Alex Plachowski

QUALITY ASSURANCE TEST MANAGER (PROJECTS)

Grant Bryson

QUALITY ASSURANCE TEST MANAGERS (SUPPORT TEAM)

Alexis Ladd

Doug Rothman

LEAD TESTER

Andrew Webster

LEAD TESTERS (SUPPORT TEAM)

Will Stanley

Scott Sanford

Nathan Bell

SENIOR TESTERS

Darren Miller-Pfeufer

Justin Waller

Marc Perret

Ruben Gonzalez

Josh Lagerson

Stephen "Yoshi" Florida

QUALITY ASSURANCE TEAM

Chad Cheshire

Daniel Brown

David Benedict

Krystle Wallis

Dasha Jantzen

Alexander Langham

Steven Taylor

Robert Hornbeck

Christopher Duplessis

Vien Vien Vivien Pham

Michael Yarsulik

Shayna Marshall

Patrick Thomas

Jonathan Stover

Djordje Rosic

Imad Haddad

Sergio Sanchez

Stephanie Anderson

Jason Berlin

Cris Maurera

Craig Barody

Jordan Espinoza

Peter Long

Keane Tanouye

Troy Maldonado

Kevin Norwood

Jacob Aguilar

James Kagel

Andrew Haymes

Luis Nieves

Luke Williams

Andrew Garrett

Bill Lanker

Josh Glover

Mark Vazquez

Brian Hibbard

Jeremy Thompson

Chris Adams

Manny Juarez

Paul Carrion

Matthew Foley

Kevin Scorc

Noah Ryan-Stout

Antonio Monteverde-Talarico

John Hernandez

Pele Henderson

Chris Henderson

Alex Coffin

Gabe Woods

Davis Krieghoff

Keith Doran

Andrew Vietri

Micah Grossman

David Hambardzumyan

Lynda Miller

Obed Navas

Alex Vahle

Matt Porter

Alexander Weldon

Christopher Morgan

Lauren Portner

Justin Bonaccarso

Tom Park

Ronald Tolie
Dylan Santizo
Jonathan Castro
Patrick McDonnell
Eric Kiraly
Daniel Kurtz
Travis van Essen
Angela Berry
Bobby Jones
Justin Stanton
Brian Carl
Irma Ward
Michael Speiler

SPECIAL THANKS

Merja Reed
Rick Shawalker
Daisy Amescua
Lori Durrant
Chris Jones
Pedro Villa
Eric Lane
Todd Ingram
Casey Coleman
Kristian Guyte
Nicholas Chavez
Scott Trono
Jeremy Pryer
Nick Pylvanainen
Lincoln West
Morgan Sears
Kellen Yurick
Ryan Heller
Artapong Intapatana
Brent Kiddoo
Matt Price
Sam Vicchilli
Joe Perlas
Donald Ohlson
Steve Capri
Matt Priddy
Orry Klainman
James Adkins
Clint Baptiste
Darryl Austin
Clay Cashel

Casey Kealoha
Clint Baptiste
Anthony Florez
Kevin Strohmaier
Evan Jackson
Erin O'Malley
Rob Newman
Adamah Taylor
Ivan Preciado
Derek Bridges
Charles Ledesma
Ophir Klainman
Steven Bogolub
Colin Campbell
Anna Kholyavenko
Frank Meadows
Maurice Wilson

PUBLISHED BY 2K GAMES

**2K GAMES IS A DIVISION OF 2K, A
PUBLISHING LABEL OF TAKE-TWO
INTERACTIVE SOFTWARE**

2K PUBLISHING

PRESIDENT

Christoph Hartmann

C.O.O.

David Ismaier

SVP, PRODUCT DEVELOPMENT

Greg Gobbi

DIRECTOR OF PRODUCT DEVELOPMENT

Greg Gobbi

DIRECTOR OF PD OPERATIONS

Kate Kellogg

DIRECTOR OF TECHNOLOGY

Jacob Hawley

ONLINE SYSTEMS ARCHITECT

Louis Ewens

ONLINE ENGINEER

Adam Lupinacci

SENIOR PRODUCERS

Lulu LaMer
Denby Grace

ASSOCIATE PRODUCER

Chris Thomas

PRODUCTION ASSISTANTS

Andrew Dutra
Dave Blank
Anton Maslennikov
Tom Drake
Scott James
Brandon Jenkins
Jordan Limor

ADDITIONAL PRODUCTION SUPPORT

Josh Morton
Luke Wasserman
Greg Kasavin
Anthony DeLuca
Sean Scott

DIRECTOR OF CREATIVE PRODUCTION

Jack Scalici

SENIOR MANAGER OF CREATIVE PRODUCTION

Chad Rocco

MANAGER OF CREATIVE PRODUCTION

Josh Orellana

PRODUCTION ASSISTANT CREATIVE PRODUCTION

Dave Blank
Kaitlin Bleier

ADDITIONAL WRITING

Jack Scalici
Chad Rocco
Richard Pearsey
Shawn Frison

STORY EDITOR

Chad Rocco

MOTION CAPTURE SUPERVISOR

David Washburn

MOTION CAPTURE COORDINATOR

Steve Park

MOTION CAPTURE LEAD ARTIST

Anthony Tominia

MOTION CAPTURE SPECIALISTS

Jose Gutierrez
Gil Espanto

MOTION CAPTURE ASSISTANT

Nick Bishop

VO DIRECTION

Chad Rocco
Walt Williams
Jack Scalici

SVP MARKETING

Sarah Anderson

VP MARKETING

Matt Gorman

VP INTERNATIONAL MARKETING

Matthias Wehner

DIRECTOR OF MARKETING

Tom Bass

PRODUCT MANAGER

Philip McDaniel

DIRECTOR OF PUBLIC RELATIONS, NORTH AMERICA

Ryan Jones

DIRECTOR, MARKETING PRODUCTION

Jackie Truong

ART DIRECTOR, MARKETING

Lesley Zinn

WEB DIRECTOR

Gabe Abarcar

SENIOR MANAGER, INTERACTIVE MARKETING

Elizabeth Tobey

COMMUNITY MANAGERS

Greg Laabs
David Eggers

WEB DESIGNER

Keith Echevarria

JR. GRAPHIC DESIGNER

Christopher Maas

MARKETING PRODUCTION ASSISTANT

Ham Nguyen

VIDEO PRODUCTION MANAGER

J. Mateo Baker

VIDEO EDITOR

Kenny Crosbie

JR. VIDEO EDITOR

Michael Howard

GAME CAPTURE SPECIALIST

Doug Tyler

MARKETING TRAFFIC MANAGER

Renee Ward

VP BUSINESS DEVELOPMENT

Kris Severson

VP, LEGAL

Peter Welch

DIRECTOR OF OPERATIONS

Dorian Rehfield

LICENSING/OPERATIONS SPECIALIST

Xenia Mul

DIRECTOR OF LICENSING, STRATEGIC PARTNERSHIPS & IN-GAME MEDIA

Shelby Cox

MARKETING MANAGER, PARTNER RELATIONS

Dawn Burnell

MARKETING MANAGER, PARTNER RELATIONS

Dawn Burnell

2K INTERNATIONAL

GENERAL MANAGER

Neil Ralley

INTERNATIONAL MARKETING MANAGER

Sian Evans

SENIOR DIRECTOR, INTERNATIONAL PR

Markus Wilding

ASSISTANT INTERNATIONAL PR MANAGER

Sam Woodward

INTERNATIONAL PRODUCT MANAGER

David Halse

INTERNATIONAL DIGITAL MARKETING MANAGER

Martin Moore

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

INTERNATIONAL PRODUCER

Jean-Sebastien Ferey

LOCALIZATION MANAGER

Nathalie Mathews

ASSISTANT LOCALIZATION MANAGER

Arsenio Formoso

EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS

Around the Word

Synthesis International Srl

Synthesis Iberia

Coda Entertainment

PTW

Localization tools and support provided
by XLOC Inc.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

QA LOCALIZATION SUPERVISOR

Jose Minana

MASTERING ENGINEER

Wayne Boyce

MASTERING TECHNICIAN

Alan Vincent

LOCALIZATION QA PROJECT LEAD

Luigi Di Domenico

LOCALIZATION QA LEADS

Karim Cherif

Oscar Pereira

LOCALIZATION QA SENIOR TECHNICIANS

Elmar Schubert
Fabrizio Mariani
Florian Genthon
Jose Olivares
Stefan Rossi

LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Enrico Sette
Andrea de Luna
Cristina La Mura
Christopher Funke
Pablo Menéndez
Chau Doan
Sergio Accettura
Carine Freund
Javier Vidal
Harald Raschen

2K INTERNATIONAL TEAM

Agnès Rosique
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Dan Cooke
Diana Freitag
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Lieke Mandemakers
Luis De La Camara Burditt
Matt Roche
Olivier Troit
Richie Churchill
Ross Purdy
Sandra Melero
Simon Turner
Solenne Antien
Stefan Eder

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Anthony Dodd
Martin Alway
Nisha Verma
Robert Willis
Denisa Polcerova

FOX STUDIOS

Rick Fox
Michael Weber
Tim Schmidt
Cal Halter
Keith Fox
Dustin Smith
Joe Schmidt

POP SOUND

FREELANCE DIALOGUE EDITORS

Garrett Montgomery
Dan Francis
Anthony Sorise

RE-RECORDING MIXERS

Nick Bozzone
Robert Weiss
Michael Miller
Tim Hoogenakker

DIALOGUE EDITORS

Brett Rothfeld
Kyle Krajewski
Courtney Bishop
Sunny Warkentin
Kevin McAlpine

PRODUCERS

Susie Boyajan
Erin Reilly
Laura Harley

ASSISTANTS

Jehan Valiente
Tina Evanow
Roxy Munoz
Rosario Estrella

ACTORS - CAST

CAPT. MARTIN WALKER

Nolan North

1ST LT. ALPHANSO ADAMS

Christopher Reid

SSGT. JOHN LUGO

Omid Abtahi

LT. COL. JOHN KONRAD

Bruce Boxleitner

THE RADIOMAN

Jake Busey

AGENT RIGGS

Patrick Quinn

AGENT GOULD

Chris Cox

AGENT DANIELS

Rick Pasqualone

1ST LT. JOHN MCPHERSON

Steven Walters

INTERROGATOR

Richard Epcar

COMMANDO

Michael Yurchak

MARINES

Brian Bloom

Liam O'Brien

Daniel Hugh Kelly

OFFICERS

Daniel Hugh Kelly

John Cygan

SOLDIERS

John Curry

Paul Eiding

Townsend Coleman

ELITE SOLDIERS

David Hoffman

Rick D. Wasserman

REFUGEES

Aycil Yeltan

Elizabeth Sung

Moneer Yaqubi

Navid Negahaban

Shaunt Benjamin

Sunil Malhorta

Yerman Gur

ADDITIONAL VOICES

Doug Rye

Freddy Lehne

Wally Kurth

MOCAP STUNT ACTORS

Lucas Okuma

Ray Carbonel

SPECIAL THANKS

Jordan Katz

David Cox

Take-Two Sales Team

Take-Two Digital Sales Team

Take-Two Channel Marketing Team

Siobhan Boes

Hank Diamond

Alan Lewis

Daniel Einzig

Christopher Fiumano

Pedram Rahbari

Jenn Kolbe

2K IS Team

Seth Krauss

Greg Gibson

Take-Two Legal Team

Jonathan Washburn

David Boutry

Ryan Dixon

Michael Lightner

Gail Hamrick

Sharon Hunter

Michele Shadid

Trailer Park Videogames

Access PR

KD&E

Big Solutions

Gwendoline Oliviero

Benjamin X Chang

Chris Solis

Seamas Gallagher

Jennie Sue

Iain Willows

Mark Ward

Sasha de Guzman

Merja Reed

Rick Shawalker

Daisy Amescua

Lori Durrant

Chris Jones



Pedro Villa
Eric Lane
Todd Ingram
Casey Coleman
Kristian Guyte
Nicholas Chavez
Scott Trono
Jeremy Pryor
Nick Pylvanainen
Lincoln West
Morgan Sears
Kellen Yurick
Ryan Heller
Artapong Intapatana
Brent Kiddoo
Matt Price
Sam Vicchilli
Joe Perlas
Donald Ohlson
Steve Capri
Matt Priddy
Orry Klainman
James Adkins
Clint Baptiste
Darryl Austin
Clay Cashel
Casey Kealoha
Clint Baptiste
Anthony Florez
Kevin Strohmaier
Evan Jackson
Erin O'Malley
Rob Newman
Adamah Taylor
Ivan Preciado
Derek Bridges
Charles Ledesma
Ophir Klainman
Steven Bogolub
Colin Campbell
Anna Kholyavenko
Frank Meadows
Maurice Wilson

DARKSIDE GAME STUDIOS

ART DIRECTOR

Marcel Marcado

LEAD MODELER

Adam Glueckert

LEAD TEXTURER

Karen Sanok

SENIOR ARTIST

Henrique Naspolini

Udell Infante

3D ARTIST

David Phillips

Josh Dampman

Ken LeSaint

Marisa Ainsworth

Nelson Izquierdo

Sean Couture

Steve Buchholz

Tyler Bronis

LIGHTING ARTIST

Craig Schiller

LEAD ANIMATOR

Devon Browne

ANIMATOR

Luis Batista

LEAD LEVEL DESIGNER

Jonathon Cooper

CEO

Richard Daniels

CREATIVE DIRECTOR

Nicholas Schreiber

EXECUTIVE PRODUCER

Hugh Falk

PRODUCER

Bryan Jury

ASSOCIATE PRODUCER

Jorge Vereia

LEAD PROGRAMMER

Alejandro Garcia-Tunon

PROGRAMMER

Darrell Christmas

Jeff Hiebert

Jeffrey Crenshaw

Joe Cortese

Les Bird

Nathan Karpinski

QA LEAD

Ryan Kane

QA TESTER

Brandy Rumiez

Brian Gluckman

Daniel Burgos

Evan Salas

Julian Davis

3D ARTIST

Andrew Gilmour

Bruno Melo

Gabriel Tse

Geoff Mellon

Jaco Herbst

Sean Marino

Tadao Masuyama

CONCEPT ARTIST

Aaron Anderson

James Mosingo

Michael "Rusty" Drake

Patrick McEvoy

Todd Keller

ANIMATOR

Cory Collins

John Logsdon

Josh Burton

Neal Sukkert

FX ARTIST

David Gasinski

UI ARTIST

Rebecca Wallace

LEVEL DESIGNER

Jason Fleischman

OPTIMIZATION

Boris Batkin

PROGRAMMER

Alex Miller

James Thompson

AUDIO - DSONIC

Kemal Amarasingham

Simon Amarasingham

Michael Carter

Brian Dutton

Matteo Stronati

Kian Yoa

Brett Apitz

Robert Cooper

Bryce Kanzer

Joanna Iwanowicz

Matthew Hines

VOICE ACTORS

DAMNED MEDIC

Brian Bloom

EXILE BREACHER

Chad Rocco

EXILE GUNNER

Chris Cox

DAMNED SNIPER

David Hoffman

ANNOUNCER

Jake Busey

DAMNED OFFICER

John Cygan

EXILE OFFICER

Liam Obrien

EXILE SNIPER

Micheal Yurchak

DAMNED GUNNER

Rick Pasqualone

DAMNED SCAVANGER

Rick Wasserman

EXILE MEDIC

Steve Walters

ADDITIONAL ART

Adia

Art Duck

Nikitova

BLIND SQUIRREL GAMES INC.

CEO/EXECUTIVE PRODUCER

Brad Hendricks

TECHNICAL DIRECTOR/ PROGRAMMER

Iain Davies

LEAD PROGRAMMER

Adam Lupinacci

Matthew Fawcett

PROGRAMMER

Matt Campbell

Daniel Selnick

Forrest Baker

SR. PROGRAMMER

Dan Goodman

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ, ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ И ЗАЯВЛЕНИЕ ОБ ИСПОЛЗОВАНИИ ИНФОРМАЦИИ

Настоящий документ может время от времени обновляться, действительная версия на данный момент времени находится по адресу www.2kgames.com/eval. Продолжение использования Вами настоящей Программы в течение 30 дней с опубликования измененной версии считается принятием Вами ее условий.

Настоящая программа предоставляется Вам в ПОЛЬЗОВАНИЕ НА УСЛОВИЯХ НАСТОЯЩЕГО ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ (ДАЛЕЕ «СОГЛАШЕНИЕ»), ИЗЛОЖЕННЫХ НИЖЕ. «ПРОГРАММА» ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ ВСЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, ПРЕДОСТАВЛЯЕМОЕ В КОМПЛЕКТЕ С НАСТОЯЩИМ СОГЛАШЕНИЕМ, СОПУТСТВУЮЩИЕ РИСУНКИ, ЗВУКОВЫЕ И ВИДЕОФИЛЬМЫ, МАТЕРИАЛЫ ИЛИ ДОКУМЕНТАЦИЮ В ФАЙЛАХ, ТИПОВЫМ, ЭЛЕКТРОННОЙ ИЛИ ИНТЕРНЕТ-ФОРМЕ, А ТАКЖЕ ЛЮБЫЕ КОПИИ ТАКОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И МАТЕРИАЛОВ И НЕМОУ ОТКРЫТЬ ЭТУ ПРОГРАММУ, УСТАНОВИТЬ И/ЛИ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПРОГРАММУ И ЛЮБЫЕ ДРУГИЕ МАТЕРИАЛЫ, ВХОДЯЩИЕ В СОСТАВ ПРОГРАММЫ, ВЫ ТЕМ САМЫМ ПРИНИМАЕТЕ УСЛОВИЯ НАСТОЯЩЕГО ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ С КОМПАНИЕЙ TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. (ДАЛЕЕ «ЛИЦЕНЗИАР»).

1. ЛИЦЕНЗИЯ

ЛИЦЕНЗИЯ. На условиях настоящего Соглашения Лицензиар предоставляет Вам неисключительные ограниченные права и лицензию, позволяющую передавать третьим лицам, на использование одной копии Программы для Вашего личного некоммерческого пользования с целью игры на одном компьютере или игровой консоли, если в документации на Программу не указано иное. Предоставленные Вам права действительны при условии соблюдения Вами настоящего Соглашения. Срок Вашей лицензии по настоящему Соглашению исчисляется с даты установки или иного использования Вами Программы и вплоть до первой из следующих дат: утилизации Вами Программы или прекращения действия настоящего Соглашения Лицензиаром. Ваша лицензия немедленно прекращает свое действие при попытке с Вашей стороны использовать Программу для защиты, использования в связи с Программой. Программа предоставляется Вам по лицензии, и Вы настоящим соглашаетесь с тем, что не имеет места передачи или переуступки титула или каких бы то ни было прав собственности на Программу и/то настоящее Соглашение не должно толковаться как продажа или передача каких бы то ни было прав на Программу. Какие бы то ни было права, не предоставленные Вам явно по настоящему Соглашению, принадлежат Лицензиару и, если это применимо, его лицензиарам.

ПРАВО СОБСТВЕННОСТИ. Лицензиар сохраняет за собой все права, титулы или другие казальства настоящей Программы, включая, но не ограничиваясь этим, все авторские права, товарные знаки, коммерческие тайны, товарные наименования, права собственности, патенты, титулы, компьютерные коды, аудиовизуальные эффекты, темы, персонажи, имена персонажей, сюжеты, диалоги, сет-тинги, графику, звуковые эффекты, музыкальные произведения и моральные права. Программа защищена законодательством США об авторском праве и товарных знаках применимыми законами и договорами по всему миру. Запрещается копирование, воспроизведение и распространение Программы в любой форме и любыми средствами, как в целом, так и по частям, без предварительного письменного согласия Лицензиара. Любые лица, копирующие, воспроизводящие или распространяющие настоящую Программу или любые ее части, в любой форме и любыми средствами, умышленно нарушают авторские права и могут подвергаться гражданскому и уголовному преследованию в США и в стране своего пребывания. Вы признаете, что осведомлены о том, что штраф за нарушение авторских прав по законодательству США может достигать 150 тысяч долларов за каждое нарушение. Программа содержит материалы, используемые Лицензиаром и лицензиарами, для предотвращения нарушения защиты своих прав в случае какового бы то ни было нарушения условий настоящего Соглашения. Все права, явно не предоставленные Вам по настоящему Соглашению, остаются за Лицензиаром.

УСЛОВИЯ ЛИЦЕНЗИИ. Вы обязуетесь: (a) Не использовать Программу для получения дохода; (b) Не продавать, не сдавать в аренду и/или лизинг, не лицензировать, не распространять и не передавать каким бы то ни было другим образом настоящую Программу или любые копии этой Программы, без предварительного письменного разрешения Лицензиара или иначе как в соответствии с положениями настоящего Соглашения; (c) Не копировать Программу и любые ее части (иначе как в соответствии с положениями настоящего Соглашения); (d) Не выкладывать копию настоящей Программы в сеть для использования или загрузки несколькими пользователями; (e) Если в Программе или настоящем Соглашении явно не указано иное — не использовать и не устанавливать Программу (и не разрешать делать это другим лицам) в сети, для сетевого использования или более чем на одном компьютере или игровой консоли одновременно; (f) Не копировать Программу на жесткий диск или другое устройство хранения данных с целью обхода требования запуска Программы с прилагаемого диска CD-ROM или DVD-ROM (настоящий запрет не распространяется на полные или частичные копии, которые могут создаваться самой Программой во время установки для более эффективного выполнения); (g) Не использовать и не копировать Программу в центрах компьютерных игр или любых других организациях с постоянным местонахождением; (h) Не удалять, не модифицировать и не обходить вывод каких бы то ни было указаний о собственности, метки и логотипы, содержащихся в Программе или не ее упаковке; (i) Не транспортировать, не экспортировать и не реэкспортировать (прямо или косвенно) Программу, любые материалы, которые входят в состав программы запрещен экспортным законодательством США или сопутствующими регулятивными нормами либо иным способом нарушает такие законы и регулятивные нормы, со всеми вытекающими на данный момент поправками. Однако Вы имеете право пере-

дать всю Программу вместе с сопутствующей документацией на постоянной основе другому лицу, при условии, что у Вас не останется никаких копий (включая архивные или резервные) Программы, сопутствующей документации или любых частей или компонентов Программы либо сопутствующей документации, а получатель согласится соблюдать условия настоящего Соглашения. Программа предназначена исключительно для личного пользования.

ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ. Программа может включать в себя меры, предназначенные для ограничения доступа к Программе или недопущения несанкционированного копирования, а также иные меры, направленные на пресечение нарушений любыми лицами ограниченных прав и лицензий, предоставляемых по доступу к Программе. В случае, если Программа разрешает доступ к дополнительным сетевым возможностям, только одна из копий Программы может использоваться для такого доступа в каждый момент времени (если в документации на Программу не указано иное). Для доступа к сетевым сервисам и для загрузки обновлений и патчей Программы могут действовать дополнительные условия и может потребоваться регистрация. Для доступа к сетевым сервисам, загрузке обновлений и патчей может использоваться только Программа с действительной лицензией. Вы не имеете права вмешиваться в работу соответствующих мер контроля доступа, пытаться отключить или обойти их. В случае, если Вы отключите технические меры защиты или иным образом вмешаетесь в их работу, Программа не будет правильно работать.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЕ СОДЕРЖИМОЕ. Программа может разрешать Вам создание собственного содержимого, включая, но не ограничиваясь этим, игровые карты, сценарии, скрипты дизайна автомобилей или видеоролики Вашего игрового процесса. В обмен на использование Программы и в степени, в которой Ваш вклад путем использования Программы приводит к возникновению любых творческих прав, Вы настоящим предоставляете Лицензиару исключительное, бессрочное, безотзывное, всемирное право и лицензию с полными правами передачи третьим лицам и сублицензирования на использование Вашего вклада каким бы то ни было образом и для любых целей, которые не были оговорены с Программой, а также в связанных товарах и услугах, включая права на воспроизведение, копирование, адаптацию, модификацию, исполнение, публикацию, передачу по электронным каналам связи и иное предоставление широкой публике любыми средствами, как известными в настоящее время, так и не известными, для распространения Вашего вклада без каких бы то ни было дополнительных уведомлений или выплат Вам на протяжении всего срока защиты прав интеллектуальной собственности, закрепленного в применимом законодательстве и международных договорах. Вы настоящим отказываетесь от любых личных немущественных прав на авторство, публикацию, репутацию или вклад в отношении использования Лицензиаром и другими игроками таких материалов в связи с Программой и связанными товарами и услугами согласно применимому законодательству. Настоящее предоставление лицензии Лицензиару, а также приведенный выше отказ от всех применимых личных немущественных прав, сохраняют силу после прекращения действия настоящей Лицензии по любой причине.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ИНТЕРНЕТУ. Программа может требовать подключения к Интернету для доступа к интернет-функциям, аутентификации Программы или выполнения других функций, и для аффилированных компаний в стране, в которой находится Ваш компьютер потребуются наличие и поддержание (a) адекватного подключения к Интернету и/или (b) действительной и активной учетной записи в интернет-сервисе, как указано в документации к Программе, включая, но не ограничиваясь этим, Live, Лицензиар или аффилированных лиц Лицензиара. Если Вы не поддерживаете такие учетные записи, то некоторые функции Программы могут не работать или перестать работать правильно, в целом или частично.

II. СБОР И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИИ

УСТАНОВКА И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ настоящей Программы означает Ваше согласие с названными условиями сбора и использования информации, включая (где применимо) передачу данных Лицензиару и аффилированным компаниям в стране, в которой находится Ваш компьютер, и в Европейском Союзе и Европейской экономической зоне. Если при использовании Программы Вы соединяетесь с Интернетом (через Xbox Live, Playstation Network или любым иным способом) Лицензиар имеет право осуществлять мониторинг и анализ использования, включая, но не ограничиваясь этим, получение информации о предпочтениях или владельцах платформ (например, Microsoft или Sony) и может автоматически собирать определенную информацию с вашего компьютера или игровой консоли. Эта информация может включать, помимо прочего, идентификационные данные пользователя (например, теги игровых и фирменных имен), списки игр, достижений, ход игры, посещенные места, списки друзей, MAC-адрес аппаратного обеспечения, IP-адрес и данные об использовании вами различных возможностей игры. Вся информация, собранная Лицензиаром, является анонимной, не может использоваться для идентификации Вашей личности и не содержит Ваш личный идентификатор, если Вы указывали в идентификаторе пользователя свою личную информацию (например, Ваше настоящее имя), то эта личная информация будет автоматически передана Лицензиару и использована в соответствии с политикой конфиденциальности Лицензиара, однако право на использование связанных данных, включая публичное воспроизведение Ваших данных, например идентификацию Вашего пользовательского содержимого или показ Ваших достижений, ранга, счета и других данных игрового процесса. Если Вы не хотите, чтобы сведения о Вас использовались подобным образом, не используйте Программу.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ, ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ И ЗАЯВЛЕНИЕ ОБ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ИНФОРМАЦИИ

ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ СБОЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, ВКЛЮЧАЯ УЩЕРБ ИМУЩЕСТВУ, ФИНАНСОВЫЕ ПОТЕРИ В РЕЗУЛЬТАТЕ УТРАТЫ РЕПУТАЦИИ, ОТКАЗЫ ИЛИ СБОИ В РАБОТЕ КОМПЬЮТЕРА И, В ПРЕДЕЛАХ, УСТАНОВЛЕННЫХ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ, ПРИЧИНЕНИЕ ЛИЧНОГО ВРЕДА, БУДУТ ТОЛЬКО В СЛУЧАЕ ДЕФИКТА (ВНЕЗАПНОГО НЕВЕРНОСТЕЙ, КОНТРАКТА, СТРОГОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ИЛИ ИНАЧЕ, ДАЖЕ ЕСЛИ ЛИЦЕНЗИАР БЫЛ ОСВЕДОМЛЕН О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКОГО УЩЕРБА. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЛИЦЕНЗИАРА ЗА ЛЮБЫЕ УБЫТКИ (ПРОМЕЖУТОЧНЫЕ ИЛИ ИТОГОВЫЕ) НЕ ДОПУСКАЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА УЩЕРБ, КОТОРЫЙ НЕ МОЖЕТ ПРЕВЫШАТЬ ФАКТИЧЕСКОЙ СУММЫ, УПЛАЧЕННОЙ ВАМИ ЗА ПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММОЙ.

ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО РЯДА СТРАН И ШТАТОВ НЕ ДОПУСКАЮТ ОГРАНИЧЕНИЙ НА СРОК ДЕЙСТВИЯ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ ГАРАНТИЙ И/ИЛИ ИСКЛЮЧЕНИЯ ЛИБО ОГРАНИЧЕНИЯ СЛУЧАЙНОГО ИЛИ КОСВЕННОГО УЩЕРБА, ПОЭТОМУ ПРИВЕДЕННЫЕ ВЫШЕ ОГОВОРКИ ОБ ОТКАЗЕ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ И/ИЛИ ОБОГРАНИЧЕНИИ МОГУТ НЕ ИМЕТЬ СИЛЫ В ВАШЕМ СЛУЧАЕ. НАСТОЯЩАЯ ГАРАНТИЯ НЕ ИМЕЕТ СИЛЫ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО В ТОМ ОБЪЕМЕ, В КОТОРОМ ОНА ПРОТИВОРЕЧИТ ЛЮБЫМ ФЕДЕРАЛЬНЫМ ЗАКОНОМ, ЗАКОНОМ ШТАТОВ ИЛИ МУНИЦИПАЛЬНЫМ ЗАКОНОМ, НЕ ДОПУСКАЮЩИМ ИСКЛЮЧЕНИЯ. НАСТОЯЩАЯ ГАРАНТИЯ ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ВАМ ОТДЕЛЬНЫЕ ЮРИДИЧЕСКИЕ ПРАВА, В ДОПОЛНЕНИЕ К КОТОРЫМ ВЫ МОЖЕТЕ ОБЛАДАТЬ ДРУГИМИ ПРАВАМИ, ЗАВИСИЩИМИ ОТ ЮРИСДИКЦИИ.

ПРЕКРАЩЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ: Настоящее Соглашение автоматически прекращает свое действие при нарушении Вами его положений. В таком случае Вы обязаны уничтожить все копии Программы и всех ее составных частей. Вы также можете прекратить действие настоящего Соглашения, уничтожив Программу и все копии и репродукции Программы, а также безвозвратно удалив Программу с любого клиентского сервера или компьютера, на который она была установлена.

ОГРАНИЧЕННЫЕ ПРАВА ПРАВИТЕЛЬСТВА США: Настоящая Программа и документация к ней разработаны исключительно на частные средства и предлагаются как «Коммерческое программное обеспечение для компьютеров» или «Компьютерное программное обеспечение ограниченного пользования».

Использование, копирование и распространение Правительством США или субординированным Правительством США регулируется ограничениями, изложенными в подстатье (с) (1) (ii) оговорки «Права в части технических данных и компьютерного программного обеспечения» документа DFARS 252.227-7013 или в подстатьях (с) (1) и (2) оговорки «Ограниченные права на коммерческое программное обеспечение для компьютеров» документа FAR 52.227-19, в зависимости от того, какой из документов применим в данном случае. Подрядчиком/Исполнителем является Лицензиар, юридический адрес указан ниже.

СПРАВЕДЛИВЫЕ МЕРЫ ЗАЩИТЫ: Вы настоящим признаете, что если положения настоящего Соглашения не будут специально проводиться в жизнь, Лицензиар понесет невосполнимый ущерб, а потому Вы соглашаетесь, что Лицензиар имеет право, без письменного обязательства, без других гарантий, без доказательства ущерба, на принятие адекватных мер защиты в отношении настоящего Соглашения, в дополнение к любым другим доступным мерам и средствам.

III. ГАРАНТИЯ

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ: Лицензиар гарантирует Вам (если Вы являетесь первичным и первоначальным покупателем Программы), что исходный носитель данных, содержащий Программу, при правильном обращении не обнаружит дефектов материала и производственных дефектов на протяжении 90 дней со дня приобретения. Лицензиар гарантирует Вам, что настоящая Программа совместима с персональным компьютером, соответствующим минимальным системным требованиям, указанным в документации на Программу, либо сертифицирована изготовителем игровой приставки как совместимая с игровой приставкой, для которой издана; однако, вследствие вариативности оборудования, программного обеспечения, Интернет-подключения и индивидуального использования, Лицензиар не гарантирует быстроты действия настоящей Программы на конкретном компьютере или игровой приставке. Лицензиар не гарантирует отсутствия помех в работе Программы; соответствия Программы Вашим требованиям; бесперебойной или безошибочной работы Программного обеспечения; а также совместимости Про-

граммы с программным или аппаратным обеспечением третьих сторон или исправления любых ошибок в Программе. Никакие устные или письменные рекомендации Лицензиара или любого уполномоченного представителя не являются гарантией. Поскольку некоторые юрисдикции не допускают исключения или ограничения неважных гарантий или ограничения применимых законов прав потребителя, некоторые или же все перечисленные выше исключения или ограничения могут не иметь места в Вашем случае. Если в течение гарантийного срока в носителе данных или Программе будет обнаружен какой-либо дефект, Лицензиар обязуется бесплатно в течение гарантийного срока заменить либо такую дефектную Программу – до тех пор, пока Лицензиар продолжит выпуск этой Программы. В случае если Программа более недоступна, Лицензиар оставляет за собой право на замену ее аналогичной программой той же или большей стоимости. Настоящая гарантия распространяется только на носитель и Программу, первоначально предоставленные Лицензиаром, и не охватывает обычный износ носителя. В случае если дефект возник вследствие злоупотребления, неправильного обращения или халатности, замена не производится и гарантия прекращает свое действие. Срок действия всех подразумеваемых гарантий, предписанных законодательством, явно ограничен 90-дневным периодом, указанным выше. За исключением указанного выше, настоящая гарантия заменяет собой все остальные гарантии, устные и письменные, явные и подразумеваемые, включая любые гарантии пригодности для продажи, применимости для определенной деятельности и соблюдения прав третьих сторон, и Лицензиар не несет ответственности ни по каким другим заявлениям или жалобам. При возврате Программы в соответствии с приведенной выше ограниченной гарантией отправляйте исходную Программу только на указанный ниже адрес Лицензиара, а также приложите: свое имя и обратный адрес; фотокопию товарного чека с датой продажи; краткое описание дефекта и системы, на которой Вы запускаете Программу.

ЛИЦЕНЗИАР НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ФАКТИЧЕСКИЕ, ПОБОЧНЫЕ ИЛИ КОСВЕННЫЕ УБЫТКИ, НАСТУПИВШИЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ВЛАДЕНИЯ, КОМПЕНСАЦИЯ: Вы соглашаетесь оградить Лицензиара, его партнеров, лицензиаров, аффилированных лиц, подрядчиков, администраторов, директоров, сотрудников и агентов от каких бы то ни было ущерба, убытков и расходов, возникших прямо или косвенно в результате Вашего действия и бездействия при использовании Программой в соответствии с условиями настоящего Соглашения.

РАЗНОЕ: Настоящее Соглашение представляет собой полное соглашение касательно настоящей лицензии между сторонами и заменяет собой все предыдущие договоренности и соглашения между ними. Оно может быть изменено или дополнено только по письменной договоренности обеих сторон. В случае, если какое бы то ни было положение настоящего Соглашения по какой бы то ни было причине потеряет силу, такое положение должно быть изменено в степени, необходимой для того, чтобы оно снова приобрело силу, при этом все остальные положения настоящего Соглашения останутся без изменения.

ПРИМЕНИМОЕ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО. Настоящее Соглашение должно толковаться (без применения принципов конфликта законодательства или выбора законодательства) в соответствии с законодательством штата Нью-Йорк, поскольку такое законодательство применимо к соглашениям, заключенным между резидентами штата Нью-Йорк и подлежащим исполнению на территории штата Нью-Йорк, за исключением случаев, регулируемых федеральным законодательством. Если Лицензиар явно в письменной форме не выразил свой отказ от прав по конкретному случаю или если не возникает противоречия с местным законодательством, все споры, связанные с предметом настоящего Соглашения, подлежат исключительной и полной юрисдикции судов штата и федеральных судов, расположенных по месту нахождения штабквартиры Лицензиара (офис Нью-Йорк, штат Нью-Йорк, США). Обе стороны соглашаются с юрисдикцией названных судов и соглашаются, что процессуальные извещения могут направляться способом, указанным в настоящем Соглашении для уведомления, или иначе, как разрешается законодательством штата Нью-Йорк или федеральным законодательством. Стороны соглашаются, что Венская (1980 г.) конвенция ООН о международных договорах продажи товаров не должна применяться ни к настоящему Соглашению, ни к каким бы то ни было спорам и сделкам, возникающим в связи с настоящим Соглашением.

Вы всегда можете получить квалифицированный ответ на технические вопросы о компьютерных и видеоиграх, выпущенных компанией «1С-СофтКлуб», обратившись в службу технической поддержки. Чтобы специалисты оказали вам эффективную помощь, при обращении в службу поддержки необходимо иметь под рукой тексты системных сообщений об ошибках, а также подробное и точное описание проблемы, в том числе обстоятельств, при которых она возникает.

ВНИМАНИЕ: техническая поддержка не дает консультаций по прохождению игр, а также по установке брандмауэров, открытию портов и общей настройке интернет-соединения.

Контактная информация

Тел.: **+7 (495) 981-23-72** (понедельник–пятница с 9:30 до 20:00 по московскому времени). Вы также можете отправить свой запрос по электронной почте **support@softclub.ru**.

Перед отправкой письма ознакомьтесь с правилами составления обращения, представленными на странице

<http://www.softclub.ru/users/support.asp>

<http://www.softclub.ru>

© 2006–2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, 2K Games, Spec Ops и Spec Ops: The Line, а также все соответствующие логотипы являются товарными знаками и/или зарегистрированными товарными знаками Take-Two Interactive Software, Inc. Yager и логотип Yager являются товарными знаками Yager Development GmbH. Darkside и логотип Darkside являются товарными знаками Darkside Game Studios, Inc. Unreal® является зарегистрированным товарным знаком Epic Games, Inc. Unreal® Engine (c) 1998–2012, Epic Games, Inc. Данный программный продукт включает в себя программное обеспечение Autodesk® Kynapse® © 2012 Autodesk, Inc. Все права сохранены. Autodesk Kynapse является зарегистрированным товарным знаком Autodesk, Inc. и/или ее субсидиариев и/или аффилированных лиц в США и/или других странах. Используется технология Bink Video. © 1997–2012 RAD Game Tools, Inc. Используется технология FMOD Ex Sound System. © 2012 Firelight Technologies. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены.

Сюжет данной видеоигры, а также все ее события, персонажи, места и объекты являются полностью вымышленными. Присутствие каких-либо торговых марок, оружия, мест действия, транспортных средств, предметов или личностей не подразумевает спонсорства, связи или продвижения данной видеоигры. Разработчики и издатели этой видеоигры не поддерживают, не оправдывают и не одобряют представленные в ней действия и события.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт и используются по лицензии корпорации Майкрософт.