

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

МИНИМАЛЬНЫЕ

ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА: Windows® Vista SP2/7/8

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo 1,8 ГГц или AMD Athlon X2 64 2,0 ГГц

ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: 2 Гб

DVD-ПРИВОД: требуется для установки с диска

Место на жестком диске: 13 Гб или более

Видеокарта: ATI Radeon HD 3650 с 256 Мб видеопамяти (или более мощная), nVidia 8800 GT с 256 Мб видеопамяти (или более мощная), либо интегрированная видеокарта Intel HD 3000 или более мощная

Звуковая карта: совместимая с DirectX 9.0c

DirectX: DirectX версии 11

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ

ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА: Windows® Vista SP2/7/8

ПРОЦЕССОР: четырехъядерный, 1,8 ГГц

ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: 4 Гб

Место на жестком диске: 13 Гб или более

Видеокарта: серии AMD HD5000 или выше (или серии ATI R9 для поддержки Mantle), серии nVidia GT400 или выше, либо встроенная карта Intel IvyBridge или более мощная

Звуковая карта: совместимая с DirectX 9.0c

DirectX: DirectX версии 11 или Mantle (с поддержкой видеокарты)

ПРОЧИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Для первоначальной установки требуется одноразовое соединение с Интернетом для выполнения аутентификации в сервисе Steam. Также необходимо следующее программное обеспечение (входит в комплект установки игры): клиент Steam, пакет Microsoft Visual C++2012 Runtime Libraries и Microsoft DirectX.

Требуется наличие игры *Sid Meier's Civilization: Beyond Earth*

УСТАНОВКА

Если вы приобрели DVD-диск с игрой *Civilization: Beyond Earth – Rising Tide*, вставьте его в ваш DVD-привод. Вам будет предложено выбрать язык, после чего начнется установка игры. Во время установки вам также предложат установить клиент Steam, если он еще не установлен на вашем компьютере. После этого вам необходимо будет зайти в свой профиль Steam. Для завершения установки следуйте указаниям на экране. Обратите внимание: при первой установке вам потребуется соединение с Интернетом.

Если программа установки попросит вас указать код продукта, пожалуйста, введите его. Чаще всего код можно найти в оригинальной упаковке с игрой или в другом месте в зависимости от того, где вы купили игру.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Вы можете получить техническую поддержку, а также ознакомиться с часто задаваемыми вопросами на нашем сайте: support.2k.com

ДИПЛОМАТИЯ

Rising Tide полностью меняет систему дипломатии *Beyond Earth* и дает возможность по-новому взглянуть на политическую арену, манипулировать которой можно множеством различных способов. В основе новой системы лежат личные умения каждого из лидеров, которые будут меняться от игры к игре. Личные умения не только воздействуют на ход развития вашей цивилизации, но и влияют на отношение к вам других лидеров. В вашем распоряжении появился новый ресурс – дипломатический капитал, который можно использовать как для установления дипломатических отношений и заключения соглашений, так и для приобретения зданий, юнитов и многого другого.

ЛИЧНЫЕ УМЕНИЯ

Личные умения лидеров делятся на четыре категории и выполняют три различные функции. Личные умения приносят игроку бонус и дают ему ряд дипломатических соглашений, которые он может предложить другим игрокам. Личные умения также определяют характер и поведение лидеров, которыми управляет компьютер. По ходу игры вы сможете изменять и улучшать свои умения, расходуя на это дипломатический капитал.

Всего существует четыре типа личных умений:

Индивидуальные – уникальные способности того или иного лидера. Их нельзя изменить или обменять.

Политические – такие умения влияют на рост населения, ход научных исследований и развитие культуры.

Гражданские – такие умения влияют на строительство зданий и улучшений, а также на производство.

Военные – такие умения влияют на вашу армию, военную стратегию и боевые возможности.

СОГЛАШЕНИЯ

Каждое умение приносит своему владельцу ряд дипломатических соглашений. Эти соглашения могут быть задействованы другими лидерами, если они готовы израсходовать часть своего дипломатического капитала, чтобы получить ряд тех или иных преимуществ. Чтобы задействовать соглашение, лидер должен заплатить часть своего дипломатического капитала. Его поддержание также расходует некоторое количество дипломатического капитала каждый ход. Заключение соглашений также требует, чтобы отношения между договаривающимися сторонами находились на определенном уровне. По мере улучшения отношений между лидерами эффект от заключенных соглашений также будет улучшаться.

ПЕРЕГОВОРЫ

Переговоры позволяют лидерам разных колоний взаимодействовать друг с другом. Во время переговоров заключаются соглашения и меняются дипломатические отношения. К переговорам также относятся краткие сообщения от других лидеров, которые появляются в виде небольших посланий, и споры, которые показаны в полноэкранном режиме. Все они появляются в ответ на действия игрока.

СТРАХ И УВАЖЕНИЕ

Страх и уважение – это показатели отношения управляемых компьютером игроков к другим лидерам, которые влияют на их действия в игре. Страх зависит от разницы в силах между двумя игроками с учетом размера армии, состояния экономики, а также культурного и технологического развития. Уважение зависит от того, насколько лидер одобряет действия другого лидера, прошлые и настоящие. Одобрение и неодобрение определяются умениями того или иного лидера.

СООБЩЕНИЯ

Сообщения – это дипломатические послания лидеров в ответ на действия других лидеров. Личные умения каждого лидера определяют сферу его интересов. Когда другая колония проявляет силу или слабость в областях, соответствующих личным умениям лидера, он отправляет сообщение с выражением своего одобрения или неодобрения, которое дает понять, заработали вы его уважение или же потеряли. Сообщения могут приходиться довольно часто, и те из них, которые вы пропустили, можно увидеть в журнале сообщений.

ДИПЛОМАТИЧЕСКИЙ КАПИТАЛ

Дипломатический капитал – это политическая валюта и показатель дипломатического влияния игрока. Капитал можно получать от зданий, умений или по соглашениям о его приобретении с другими игроками. Дипломатический капитал можно расходовать на заключение соглашений с другими игроками, улучшение или смену личных умений, а также чтобы изменить отношения с другим игроком.

ДИПЛОМАТИЧЕСКИЕ ОТНОШЕНИЯ

Дипломатические отношения представляют собой текущее положение на политической арене. Каждое из них требует определенного уровня страха или уважения. Каждый уровень отношений влияет на доступность тех или иных действий, эффективность соглашений, торговые возможности и реакцию лидеров.

Уровни отношений:

Союз – представляет собой наивысшую точку в отношениях между двумя колониями. Все участники союза автоматически вступают в войну, объявленную одному из его членов или начатую им. Кроме того, все колонии предоставляют друг другу свободный доступ на свою территорию и открывают доступ к самым действенным и выгодным соглашениям, в то время как международные торговые пути приносят до 3 единиц стратегических ресурсов каждый.

Сотрудничество – сигнализирует о желании колоний наладить дружественные отношения. Обе колонии предоставляют друг другу свободный доступ на свою территорию и открывают доступ к более действенным или выгодным соглашениям, в то время как международные торговые пути приносят до 1 единицы стратегических ресурсов каждый.

Нейтралитет – базовый уровень отношений, когда между колониями нет ни дружбы, ни вражды. Обе стороны могут заключать соглашения и прокладывать международные торговые пути, но не получают иных выгод или эффектов.

Санкции – низший уровень отношений и наиболее враждебное состояние, за исключением состояния войны. Этот уровень отношений не позволяет обоим игрокам заключать соглашения или прокладывать международные торговые пути между городами друг друга.

Война – состояние, при котором единственным возможным дипломатическим действием является заключение мира.

ТОРГОВЛЯ

На вашей территории может не быть источников всех ресурсов, однако вы можете обмениваться имеющимися у вас ресурсами на те, которые вам нужны. Если в другой колонии имеется переизбыток стратегических ресурсов, вы можете получить некоторое их количество, проложив международный торговый путь между вашими городами. Другая колония должна быть готова к сотрудничеству, прежде чем она начнет поставлять вам ресурсы. В случае сотрудничества каждый международный торговый путь будет приносить вам 1 единицу стратегического ресурса. При союзнических отношениях это количество увеличивается до 3 единиц. Количество единиц стратегического ресурса, которые вы можете получить подобным образом, ограничивается его избытком в другой колонии. Основные ресурсы не накапливаются колониями и не могут быть обменяны.

ВОЕННЫЕ УСПЕХИ

Когда лидеры объявляют друг другу войну, их действия в текущей кампании определяют военные успехи. Военным успехом считается любая "победа" – то есть уничтожение вражеского юнита или захват вражеского города. Разница между военными успехами двух игроков определяет, кто из них побеждает в текущем конфликте. Эта разница учитывается при обсуждении условий мирного договора и определяет размер контрибуции, которую выплачивает проигравший. Во время войны ваши военные успехи и успехи вашего противника отображаются в окне дипломатического обзора при выборе вражеского лидера.

МИР

Находясь в состоянии войны, вы можете предложить противнику провести мирные переговоры, используя окно дипломатического обзора. Условия мирного договора выбираются автоматически с учетом хода войны, то есть военных успехов обеих сторон. Это может быть мир на условиях статус-кво, то есть возвращения к довоенному состоянию, или победитель может что-нибудь получить (например, города противника). Даже если вы считаете эти условия приемлемыми для себя и предлагаете заключить мир, противник может отказаться, и тогда война будет продолжена.

ОСВОБОЖДЕНИЕ

Захватив юнит или город, игрок получает возможность вернуть их первоначальному владельцу. Если игрок освобождает города или гражданские юниты во время войны, это может увеличить уважение к нему и положительно отразиться на дипломатических отношениях.

ПРОТИВОБОРСТВО

Существует несколько видов действий, которые расцениваются как агрессивные и приводят к конфликту с другими лидерами:

Агрессивное развёртывание войск: если вы собираете или "размещаете" (укрепляете на 5 ходов и более) войска на границе или на территории другой колонии, ваши отношения с этой колонией будут ухудшаться. То же самое случится, если зона покрытия запущенных вами спутников будет распространяться на чужую территорию. Подобные действия могут вызвать осуждение со стороны других лидеров.

Агрессивная экспансия: если вы создаете аванпосты рядом с территорией другой колонии, ваши отношения с ней будут ухудшаться. По умолчанию "агрессивный" аванпост – это тот, чья территория (после превращения в город) будет граничить с территорией другой колонии. Отношение к экспансии зависит от личных качеств лидера. Подобные действия могут вызвать осуждение со стороны других лидеров.

Агрессивные тайные операции: если вас поймали с поличным при проведении тайных операций в одном из городов другой колонии, ваши отношения с ней ухудшатся. Насколько именно, зависит от "тяжести" операции, ее успешности, а также от того, проводит ли та колония агрессивные тайные операции против других колоний (не только вашей). К числу агрессивных операций относятся: кража энергии, кража науки, кража технологии, вербовка перебежчиков, использование грязных бомб/атака червями/взлом спутников (тайные операции, связанные с совершенствами). Подобные действия могут вызвать осуждение со стороны других лидеров.

Агрессия по отношению к дружественным станциям: если вы нападаете или разрушаете станцию, с которой ведет торговлю другая колония, то ваши отношения с этой колонией ухудшатся. Степень ухудшения пропорциональна уровню станции и времени, в течение которого колония и станция торговали друг с другом. Подобные действия могут вызвать осуждение со стороны других лидеров.

ГОРОДА НА ВОДЕ

На этой новой планете вы можете поселить свою колонию или основать новые аванпосты на любых клетках мелководья. Города на воде не могут расширяться с ростом культуры. Вместо этого расширение границ происходит за счет перемещения города.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГОРОДОВ НА ВОДЕ

Города на воде не могут расширяться с ростом культуры. Расширение границ происходит за счет перемещения города или покупки клеток. Чтобы переместить город на воде, выберите проект "Передвинуть город" из списка производства города, после чего выберите клетку, на которую хотите его передвинуть. Когда проект по перемещению города будет завершен, он окажется на выбранной вами клетке. При этом пропадают все улучшения, но зато вы получаете все участки в радиусе одной клетки от своего нового местоположения, не теряя тех, что принадлежали вам раньше. Эту новую территорию могут обрабатывать горожане и улучшать рабочие.

Перемещение городов на воде подвержено ряду ограничений:

- Передвинуть город можно только на соседнюю клетку.
- Это должна быть прибрежная клетка, пока вы не изучили технологию "Планетарные исследования".
- Город не может находиться ближе чем в двух клетках от другого города или аванпоста.
- Город нельзя переместить на место существующей станции или планетарного чуда.

ОТЛИЧИЯ ГОРОДОВ НА ВОДЕ ОТ СУХОПУТНЫХ

Помимо доступа к новым ресурсам и возможности строить другие здания, города на воде сталкиваются с другими формами инопланетной жизни. Кроме того, есть и некоторые другие отличия.

- У городов на воде меньше оборонительных возможностей.
- Города на воде не так сильно ухудшают здоровье жителей.
- Города на воде производят морские юниты вдвое быстрее, а сухопутные вдвое медленнее.
- Города на воде получают на 50% больше дохода от торговых путей.

ГИБРИДНЫЕ СОВЕРШЕНСТВА

В дополнение к тем преимуществам и уникальным зданиям и юнитам, которые вы получаете за прогресс в отдельном совершенстве, вы можете также получить доступ к особым преимуществам, если повысите уровни двух совершенств сразу. К преимуществам гибридных совершенств относятся уникальные силы или возможности игрока и уникальные боевые юниты. Каждая пара совершенств имеет особую последовательность преимуществ, которые становятся все значительнее с повышением уровня обоих совершенств.

ПРЕВОСХОДСТВО-ПРАВЕДНОСТЬ

Гибридное совершенство превосходства-праведности символизирует возможность человечества развиваться естественным путем, не отказываясь от использования всех преимуществ, которые приносит находящаяся у людей в подчинении технологическая мощь. В то время как последователи других идеалов стремятся изменить человеческий облик с помощью инопланетных или механических средств, этот путь ратует за сохранение человеческой природы, допуская при этом создание отдельных автономных существ, призванных служить людям и защищать их от опасности.

Юниты этого гибридного совершенства состоят из механических и кибернетических прислужников, подчиняющихся приказам своих хозяев-людей. Сложная интеграция человеческой воли и механических существ позволяет создавать необычайно мощные и подвижные боевые единицы, способные вести боевые действия с минимальными человеческими потерями.

ПРАВЕДНОСТЬ-ГАРМОНИЯ

Гибридное совершенство праведности-гармонии символизирует эволюцию человеческих идеалов с помощью ресурсов и опыта, извлеченных во время освоения инопланетного мира. Его последователи используют полученные во время изучения инопланетных форм жизни преимущества не для того, чтобы сделать людей похожими на инопланетян, но чтобы ускорить эволюцию человечества: они становятся быстрее, сильнее, выносливее и умнее, чем люди или инопланетные формы жизни, взятые сами по себе.

Юниты праведности-гармонии отвечают этому идеалу совершенного человечества. Генетическая модификация позволяет изменить или улучшить изначально присущие человеку качества. Генетически модифицированные солдаты становятся сильнее, но не теряют при этом своей человеческой сущности.

ГАРМОНИЯ-ПРЕВОСХОДСТВО

Гибридное совершенство гармонии-превосходства стремится улучшить человеческую природу, взяв лучшее от обоих путей развития, и сочетает достижения как генетики, так и механики. Все прочие совершенства выбирают относительно узкую специализацию, а последователи этого гибридного пути выступают за сосуществование и объединение самых разных черт, что со временем приводит к радикальным изменениям во внешности и способностях как у их солдат, так и у гражданского населения.

Юниты гармонии-превосходства сочетают в себе адаптивность коренных обитателей нового мира с силой и неуязвимостью, которыми может наградить человечество кибернетика. По своей природе такие бойцы являются механическими, но в то же время обладают преимуществами и способностями, почерпнутыми у животного мира этой планеты.

ЧУДЕСА

Планетарные чудеса – это огромные уникальные элементы ландшафта, которые можно обнаружить на поверхности планеты. Каждое из чудес встречается только в определенном биоме. После того как любая колония обнаруживает чудо, его местонахождение становится известно всем лидерам, каждый из которых получает новое связанное с ним задание. Это задание требует от игрока разослать команды исследователей к нескольким достопримечательностям меньшего масштаба и выполнить в этих местах определенные действия. Выполнившая такое задание колония получает возможность использовать уникальные способности чуда – как правило, до самого конца игры. Каждое чудо отличается от прочих. Их эффекты могут радикально изменить ход игры.

ХОЛОДНЫЙ

Древнее инопланетное сооружение

Награда: геотермальный источник на месте каждой из построек инопланетян на вашей территории

ПЕРВИЧНЫЙ

Большой метеоритный кратер

Награда: повышенное производство в течение некоторого количества ходов

СЕЛЬВА

Останки инопланетного чудовища

Награда: все военные юниты получают умение "взять инопланетянина под контроль"

ГРИБКОВЫЙ

Гигантский гриб

Награда: дополнительная пища на клетках возле пробужденных особей; некоторое количество пищи сохраняется при расширении города

ЗАСУШЛИВЫЙ

Древний инопланетный мегаполис

Награда: дополнительная военная сила в зависимости от здоровья колонии

ВОДНЫЙ

Повелитель гидрокоралла

Награда: выросшие колонии гидрокораллов улучшают видимость; горожане могут обрабатывать клетки с гидрокораллами

АРТЕФАКТЫ

Артефакты – это ценные объекты, которые можно найти на поверхности планеты. В зависимости от места находки они бывают трех типов: Старой Земли, чужой планеты и предтеч. Артефакты чужой планеты находят в экспедициях на скелетах и в гнездах инопланетян. Артефакты предтеч находят при исследовании руин и устройств предтеч. Артефакты Старой Земли поступают из капсул с ресурсами, заброшенных поселений и разбитых колонизационных модулей. Найденный артефакт тут же попадает в библиотеку артефактов.

ИССЛЕДОВАНИЯ

Артефакты можно изучать по одному и получать разовые выгоды. Этот способ уничтожает артефакты, но сразу дает значительные преимущества в одной или нескольких областях. Иногда изучение и уничтожение артефакта приносит больше пользы, чем его сохранение с целью когда-нибудь составить набор.

Вместо изучения артефактов по одному можно составлять наборы из трех артефактов, чтобы получить уникальное преимущество. В зависимости от типа артефактов в наборе это может быть особенное здание или чудо, которое можно построить в своем городе, или постоянный бонус для колонии до конца игры. Наборы отличаются друг от друга и дают разные преимущества.

РЕЛИКВИИ СТАРОЙ ЗЕМЛИ: ЗДАНИЯ

Старые голосовые архивы: увеличивают производительность во время войны

Ксеномассовая баня: приносит дополнительную культуру каждый ход и полностью восстанавливает здоровье юнитов в этом городе

Стадион "Рубеж": улучшает оборону города и дает бесплатное повышение всем военным юнитам

Ставка командования дронами: увеличивает количество обрабатываемых клеток в городе

Шпиль разрыва: повышает доход от внутренних торговых путей

Панспектральная обсерватория: орбитальные юниты строятся быстрее и обладают расширенным радиусом орбитальных ударов

РЕЛИКВИИ ПРЕДТЕЧ: ЧУДЕСА

Механизированная свобода воли: технологии стоят меньшее количество очков науки

Тесселяционный завод: военные юниты строятся быстрее

Комплекс по сложению измерений: снижает нездоровье от городского населения

Квантовая политика: увеличивает скорость приобретения направлений развития

Временное исчисление: увеличивает радиус видимости для всех юнитов

Релятивистский банк данных: снижает скорость проведения интриг во всех городах

РЕЛИКВИИ ЧУЖОЙ ПЛАНЕТЫ: ПОВЫШЕНИЯ

Контрбатарейный огонь: новая способность осадных юнитов, которая уменьшает защиту выбранного юнита до конца хода

Небесный хитин: повышает боевую мощь и радиус воздушных юнитов

Зиготическая инженерия: увеличивает скорость роста аванпостов

Производство голограммных шасси: увеличивает скорость передвижения рабочих

Приливная навигация: повышает защиту морских юнитов от дальнобойных атак

Паровой щит: повышает защиту юнитов, погруженных на борт

Прочие реликвии: бонусы колонии

Гиперкубическое наведение: города игнорируют естественные преграды при атаке

Тренировка взгляда в душу: повышает скорость проведения тайных операций

Ксеноантропология: повышает скорость обнаружения артефактов

Экстракт антисна: увеличивает скорость создания рабочих

Проникающий лидер: повышает скорость проведения экспедиций

Искусство управления государством: увеличивает скорость наращивания дипломатического капитала

ЗАДАНИЯ

Дополнение Rising Tide добавляет в игру ряд новых заданий, а также слегка меняет механизм их работы. Улучшения включают в себя удобную сортировку заданий в журнале, сюжетные арки, состоящие из нескольких отдельных заданий, и различные варианты развития событий при выполнении заданий, связанных со зданиями.

ЧУДЕСА

СПИРАЛЬ ФАРАДЕЯ

Спираль Фарадея – массивная вихревая турбина размером с город, способная удовлетворить потребность колонии в электричестве. Снижает расход энергии на содержание города.

Необходимая технология: энергетические системы

ДОННЫЙ БУР

Огромная дрель для непрерывной добычи полезных ископаемых на морском дне. Повышает производительность на клетках мелководья.

Необходимая технология: сервомашины

ЭВФОТИЧЕСКАЯ ЦЕПЬ

Сеть ламп и источников тепла, имитирующих солнечный свет и позволяющих процессу фотосинтеза происходить на большой глубине. Повышает количество очков науки на клетках мелководья.

Необходимая технология: вертикальные фермы

ГУО ПУ ЯОЛАН

Сеть зданий и тоннелей на морском дне, идеально подходящих для роскошного отдыха и медитативных размышлений. Снижает стоимость приобретения новых направлений развития.

Необходимая технология: познание

ЗЕРКАЛО БЕЗДНЫ

Огромная линза, способная изменять плотность воды и направление ее движения, помогая в организации связи и передаче данных. Позволяет пересекаться зонам покрытия ваших спутников.

Необходимая технология: геопейзаж

АККОРОКАМУИ

Генномодифицированный суперорганизм, выполняющий функции живой больницы. Снижает нездоровье от количества населения в колонии.

Необходимая технология: фотосистемы

БИОМЫ

Дополнение *Rising Tide* добавляет в игру два новых биома: зародышевый и холодный. Эти биомы влияют как на поведение инопланетных форм жизни, так и на статистику.

ЗАРОДЫШЕВЫЙ

Молодой мир с грубой вулканической местностью и разнообразными, но примитивными формами жизни.

Инопланетные формы жизни реагируют на присутствие колонистов быстрее, активнее проявляя агрессию или дружелюбие. Кроме того, они трусливы и стараются избегать опасных районов.

ХОЛОДНЫЙ

Покрытый ледниками древний мир, который населяют скрытные, но могучие формы жизни. Инопланетяне медленнее передвигаются.

СЕЛЬВА

Плодородный мир с умеренным климатом и разнообразными и многочисленными формами жизни. Инопланетяне слабее обычного, но чаще покидают гнезда и быстрее восстанавливают потерянное здоровье.

ГРИБЫ

Тусклый, влажный мир гигантских грибов и странных, хрупких форм жизни. Инопланетные формы жизни быстрее восстанавливают здоровье в миазме и стремятся не покидать ее.

ЗАСУШЛИВЫЙ

Жаркий солнечный мир с небольшим количеством стойких обитателей. Инопланетные формы жизни встречаются реже, но при этом сильнее обычного.

РЕСУРСЫ И УЛУЧШЕНИЯ

Теперь в морях встречается значительно больше различных ресурсов, которые требуют новых улучшений для сбора. Кроме того, все ранее встречавшиеся только на суше стратегические ресурсы теперь также доступны на водных клетках.

РЕСУРСЫ

Выхлопы > необходимое улучшение: морской колодец

Раковины > необходимое улучшение: дно

Минералы > необходимое улучшение: шахта

Планктон > необходимое улучшение: рыбная ферма

Челония > необходимое улучшение: рыбная ферма

Яйца > необходимое улучшение: дно

УЛУЧШЕНИЯ

Водная ферма

На этих фермах выращиваются различные морские культуры, поэтому рядом с городами на воде их всегда много.

Требуется: любая водная клетка

Водный генератор

Платформенные технологии позволяют возводить обычные генераторы над водой и снабжать цивилизации на воде энергией без нарушения техники безопасности.

Требуется: любая водная клетка

Дно

Небольшие организованные колонии инопланетных подводных организмов, культивирующие их рост и обеспечивающие оптимальную эксплуатацию органических ресурсов.

Требуется: яйца, раковины

Шахта

Глубоководная платформа для добычи подводных ископаемых и прочих ресурсов, используемых окрестными городами на воде.

Требуется: минералы

Морской колодец

Эти строения выкачивают, фильтруют и обрабатывают отходы различных подводных ресурсов.

Требуется: выхлопы

Рыбная ферма

Инопланетная экосистема потребовала от людей изменить привычные методы разведения морских форм жизни в соответствии с особенностями местной фауны.

Требуется: планктон, челония

ЭКСПЕДИЦИОННЫЕ ПЛОЩАДКИ

В дополнение к привычным капсулам с ресурсами колонисты могут найти при освоении моря множество ранее неизвестных интересных мест. Помимо обычных наград, их исследование может принести вам инопланетные артефакты.

ГНЕЗДО КРАКЕНА

С тех пор как мы обнаружили в океане первого кракена, эти существа вызывают в нас не только страх и благоговение, но и любопытство. Многие ученые строили предположения о том, растет ли кракен в гнезде, как прочие существа, или же нерестится в каких-то иных местах. Теперь ответ найден: гнезда кракена существуют. Но в них больше не выводится потомство. Кракены выросли и покинули гнездо. Но было бы интересно исследовать эти гнезда, чтобы узнать о кракенах больше.

УСТРОЙСТВО ПРЕДТЕЧ

После обнаружения первых руин стало очевидно, что ранее на этой планете жила другая раса – предтечи. Данное устройство свидетельствует о том, что эта раса находилась на более высоком уровне развития, чем предполагалось. Эти устройства больше не работают, но изучение их технологии может принести нам большую пользу.

ЗАТОНУВШИЙ КОСМОЛЕТ

По всей планете разбросаны обломки разбившихся спутников и прочий космический мусор. Но этот корабль был пилотируемым, и его размер намного превышает размеры любого орбитального аппарата. Неизвестно, откуда прибыли эти корабли. Ученые полагают, что не с Земли, но и на сооружения предтеч это тоже не похоже. Чтобы узнать, откуда появился этот корабль, необходимо продолжить исследования.

ЗАТОНУВШЕЕ ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО

Кроме затонувшего космического корабля, в океане были обнаружены и другие аппараты. Все сходится во мнении, что у них общее происхождение, но ведутся споры об их назначении. Может быть, это военные корабли для защиты от местной фауны, а может, транспортные средства. Дальнейшие исследования позволят пролить свет на историю загадочной расы, и это может дать нам преимущество в борьбе за выживание на этой планете.

РАЗБИТЫЙ КОЛОНИЗАЦИОННЫЙ МОДУЛЬ

Печальное зрелище. Эта катастрофа напоминает о том, как нам повезло с удачным приземлением. Среди обломков, возможно, осталось что-то, что поможет восстановить картину произошедшего. В этом посадочном аппарате могло сохраниться нечто полезное.

СПОНСОРЫ

АЛЬ-ФАЛАХ

Лидер: Аршия Кишк

СЕВЕРОМОРСКИЙ АЛЬЯНС

Лидер: Дункан Хьюз

ИНТЕГР

Лидер: Лена Эбнер

ЧУНГСУ

Лидер: Хан Чжэ Мун

ИНОПЛАНЕТЯНЕ

Отныне инопланетные формы жизни в каждом биоме будут различаться поведением, характеристиками и внешним видом. Кроме того, теперь, чтобы уничтожить инопланетное гнездо, игроки должны разграбить его с помощью рабочих, исследователей или любого военного юнита. Помимо энергии и пищи, вы также можете найти в инопланетном гнезде редкие артефакты.

НОВЫЕ ВИДЫ ИНОПЛАНЕТЯН

Скарабей: юнит ближнего боя

Потрошитель: юнит ближнего боя

Макара: амфибийный юнит ближнего боя

Гидрокоралл: стационарный юнит ближнего боя

ЮНИТЫ

УНИКАЛЬНЫЕ ГИБРИДНЫЕ УЛУЧШЕНИЯ ДЛЯ ЮНИТОВ

Помимо новых уникальных юнитов, многие стандартные юниты также получают на последней ступени возможность приобрести уникальные улучшения гибридного совершенства. Они включают в себя новые преимущества вместе с получением которых меняется и внешний вид юнитов.

НОВЫЕ ЮНИТЫ

Подводная лодка

Тип: морской дальнобойный юнит

Совершенство: любое

Сторожевой катер

Тип: морской юнит ближнего боя

Совершенство: любое

Бессмертный

Тип: быстрый юнит ближнего боя

Совершенство: Праведность-Гармония

Архитектор

Тип: дальнобойный юнит поддержки

Совершенство: Праведность-Гармония

Трон

Тип: дальнобойный юнит поддержки

Совершенство: Праведность-Гармония

Нанорой

Тип: скрытный юнит поддержки

Совершенство: Гармония-Превосходство

Гелиопод

Тип: скрытный юнит ближнего боя

Совершенство: Гармония-Превосходство

Аквилон

Тип: дальнобойный носитель

Совершенство: Гармония-Превосходство

Защищенный дрон

Тип: юнит поддержки ближнего боя

Совершенство: Превосходство-Праведность

Автосани

Тип: быстрый юнит ближнего боя

Совершенство: Превосходство-Праведность

Голем

Тип: осадный юнит ближнего боя

Совершенство: Превосходство-Праведность

Станция связи

Тип: орбитальный юнит

Совершенство: любое

Ксеносирена

Тип: орбитальный юнит

Совершенство: любое

Страж станции

Тип: орбитальный юнит

Совершенство: любое

Спутник-шпион

Тип: орбитальный юнит

Совершенство: любое

Пеан

Тип: орбитальный юнит

Совершенство: любое

CREDITS

**SID MEIER'S
CIVILIZATION:
BEYOND EARTH -
RISING TIDE**

FIRAXIS GAMES

DESIGN TEAM

**Original Creator of
Civilization**

Sid Meier

Designed By

David McDonough &
Will Miller

**Additional Design
and Gameplay**

Orion Burcham
Anton Strenger
Matthew Beach

PRODUCTION TEAM

Senior Producers

Dennis Shirk
Stuart E. Zissu

Lead Producer

Andrew Frederiksen

Additional Production

Lena Brenk
Sarah Darney

Writers

Alex Horn
Scott Wittbecker
Additional Writing
Steffen Drees
Chloe Wright
Tim McCracken
Carl Harrison
Peter Murray
Santiago Loane
Bennett Kauffman

PROGRAMMING TEAM

Programming Lead

Don Wuenschell

Gamecore Lead

Brian Whooley

Multiplayer Lead

Bradley Olson

UI Programmer

Tronster

Graphics Lead

John Kloetzli

Graphics Programmers

David Raabe

**Additional
Programming**

Shaun Seckman

ART TEAM

Art Lead

Todd Bilger

Lead Animator

Grant Chang

Character Lead

David Jones

Unit Lead

Ryan Jackson

Interface Lead

Effects Lead

Mike Bazzell

Effects Artists

Troy Adam

Terrain Lead

Clark Coots

Building Lead

Todd Bergantz

Concept Artists

Silvio Aebischer
Mike Tassie
Taylor Fischer

UI Design Lead

Whitney Bell

UI Designer

David Cory

UI Artists

Rob Sugama
Sarah Gavagan

Additional Art

Arne Schmidt
Jeff Paulsrud
Jason Slavin
Jack Snyder
Matt Waggle

EXIS

Gameshastra
Concept Art House

AUDIO TEAM

Audio Lead

Griffin Cohen

Sound Designers

Griffin Cohen
Dan Costello

Music

Geoff Knorr

Ambient Music

Griffin Cohen

Additional Music

Grant Kirkhope

Audio Programmer

Don Wuenschell

**Music Mixing and
Mastering Engineer**

Geoff Knorr

**Orchestral Recording
Performed By**

FILMHarmonic
Orchestra, Prague
Kühn Mixed Choir

Orchestral Recording

Orchestra Conductor

Andy Brick

Choir Conductor

Marek Vorlíček

Concertmistress

Rita Čepurčenko

Cello Soloist

Miloš Jahoda

Recording Engineer

Oldřich Slezák

**Assistant Engineer,
Pro Tools Operator**

Cenda Kotzmann

Orchestra Contractor

Petr Pycha

Orchestra Librarian

Tomáš Kirschner

Orchestrator

Geoff Knorr

Voice Over Recording

Wave Generation, Inc.
Signal Space, Inc.

Voice Director

Jose Aguirre

Leaders Voice Actors

Arshia Kishk - Nervana
Hesham Ali Hafez

Duncan Hughes -
Bill Dick

Han Jae Moon -
Lee Hyun

Lena Ebner -
Christina Puciata

English Voice Actors

Narrator - Fryda Wolff
ADVISR - James Horan

French Voice Actors

Narrator - Céline
Melloul

ADVISR - Boris De
Mourzitch

German Voice Actors

Narrator - Nora
Jakhosha

ADVISR - Oliver
Schmitz

Italian Voice Actors

Narrator - Jolanda
Granato

ADVISR - Paolo Sesana

Polish Voice Actors

Narrator - Dominika
Sell

ADVISR - Radosław
Popłonikowski

Russian Voice Actors

Narrator - Victoria
Zolina

ADVISR - Roman
Sopko

Spanish Voice Actors

Narrator - Laura Pastor

ADVISR - Antonio
Abenójar

QUALITY ASSURANCE TEAM

QA Supervisor

Timothy Mccracken

QA Lead

Steffen Drees

Testers

Carlton Harrison
Santiago Loane
Joseph Walker
Bennett Kauffman
Chloe Wright
Daron Carlock
Michael Kotey
Jennifer Kraft
Dominic Mancuso
Terrence Myers
Kelsey Orem
Tommy Corcoran
Megan Steeley

FRANKENSTEIN TEST GROUP

Sam "SamBC" Barnett-
Cormack

Onno "donald23" Zaal

Frithjof "Nikolai"
Wilborn

"MadDjinn"

Anthony "Ztaesek"
Seekatz

"Camikaze"

Dan "DanQ" Quick

FIRAXIS LIVE TEAM

Producer

Clint McCaul

Lead Architect

Michael Springer

Sr. Engineer

Robert Dye

OPENING CINEMATIC

**Opening
Cinematic Script**
Will Miller

**Cinematic
Production Services**
Waterproof Studios

**Director of Business
Development**
Carl Whiteside

**Chief Technology
Officer/Chief
Science Officer**
Martin Kumor

**Chief Financial
Officer**
Albert Lim

Creative Director
Ian Fenton

Studio Producer
Jo'Sun Fu

**Production
Coordinator**
Colin Davidson

Editor
Matt Holdenried

CG Supervisor
Aaron Zacher

Lead Rigging Artist
Arron Robinson

**Pre-Visualization
Artist**
Jade McGilvray

**Lead Character
Modeler**
Max Wahyudi

Modelers
Manuel Armonio
Petur Arnorsson
Bo Yeon Kwon

Emily Luk
Richard Trska
Chris Yoo

Senior Animator
Blake Piebenga

Animators
Kelly Starke
Richard Gillies
Yin Sze
Hangil Lee

Simulation TD
Jade McGilvray

Lighting Lead Artist
Max Wahyudi

**Lead Compositing
and FX Artist**
Winston Fan

Matte Painting Artists
Paul Rodgers
Guillen Rovira
Motion Design Artist
Chris Cooper

**FIRAXIS
MANAGEMENT**
CEO / President
Steve Martin

Creative Director
Sid Meier

Studio Art Director
Arne Schmidt

**Director of Software
Development**
Steve Meyer

**Director of Gameplay
Development**
Barry Caudill

Executive Producer
Kelley Gilmore

Director of Marketing
Lindsey Riehl

Marketing Associate
Peter Murray

Community Manager
Kevin Schultz

**Human Resources
Director**
Shawn Kohn

**Human Resources
Assistant**
Beth Petrovich-Care

Office Manager
Donna Milesky

IT Manager
Josh Scanlan

**Systems/Network
Technician**
Matt Baros

**Systems
Administrator**
David McFall

Special Projects
Susan Meier

AMD SUPPORT
Layla Mah
Alexander Kharlamov
Joshua Salem

NVIDIA SUPPORT
Nathan Hoobler
Chad Vivoli

INTEL SUPPORT
Chris Seitz
Raja Bela

VALVE SUPPORT
Jason Ruymen
Justin Yorke

Fork
VFX Powered by Fork
Particle

The FreeType Project
Portions of this
software are copyright
2006

The FreeType Project
(www.freetype.org). All
rights reserved.

**SPECIAL
THANKS**
Joanne Miller

To all of our families
and loved ones! Thank
you for your patience
and support!

2K PUBLISHING

Published by 2K

2K is a publishing label
of Take-Two Interactive
Software, Inc.

**2K PUBLISHING
President**
Christoph Hartmann

C.O.O.
David Ismaier

**2K PRODUCT
DEVELOPMENT**
**VP, Product
Development**
John Chowanec

**Director of Product
Development**
Melissa Miller

Sr. Producer
Garrett Bittner

Producer
Tiffany Nagano
Joe Faulstick

Associate Producers
Andrew Dutra

**Production
Assistants**
Clay Norman
Ross Marabella

**Digital Release
Manager**
Tom Drake

**Digital Release
Assistant**
Myles Murphy

**2K CREATIVE
DEVELOPMENT**
**VP, Creative
Development**
Josh Atkins

Design Director
Joe Quadara

Art Director
Robert Clarke

Media Producer
Mike Read

**Associate Media
Producer**
Scott James

**Director, Creative
Production**
Jack Scalici
Chad Rocco

Associate Producer
Etienne Gunenwald

UI Scripter
EJ Samuel

Story Artist
Leslie Harwood

**Sr. Manager, Creative
Production**
Josh Orellana

Writer
Alexandra Horn

Lighting Artist
Jeanne Anderson

**Creative Production
Coordinator**
Kaitlin Bleier

**Creative Production
Assistants**
William Gale

Cathy Neeley
Megan Rohr

**Director of Research
and Planning**
Mike Salmon

**Sr. Market
Researcher**
David Rees

**User Testing
Assistant**
Jonathan Bonillas

2K MARKETING
SVP, Marketing
Sarah Anderson

VP, Marketing
Matt Gorman

**VP, International
Marketing**
Matthias Wehner

**Director of Marketing,
North America**
Kelly Miller

Sr. Brand Manager
Matt Knoles

**Associate Product
Manager**
Jenny Tam

**VP of
Communications,
The Americas**
Ryan Jones

**Communications
Manager**
Jessica Lewinstein

Communications Coordinator

Erica Hebert

Creative Director

Gabe Abarcar

Sr. Director, Marketing Production

Jackie Truog

Associate Marketing Production Manager

Ham Nguyen

Marketing Production Assistant

Nelson Chao

Sr. Graphic Designer

Christopher Maas

Video Production Manager

Kenny Crosbie

Video Editor / Motion Graphics Designers

Michael Regelean
Eric Neff

Video Editor

Peter Koeppen

Associate Video Editors

Doug Tyler
Nick Pylvanainen

Web Director

Nate Schaumberg

Sr. Web Designer

Keith Echevarria

Web Developer

Alex Beuscher

Web Producer

Tiffany Nelson

Channel Marketing Managers

Anna Nguyen
Marc McCurdy

Digital Marketing Coordinator

Kelsie Lahti

Sr. Director of Events

Lesley Zinn Abarcar

Events Manager

David Iskra

Sr. Manager, Community and Content

Darren Gladstone

Community and Social Media Manager

David Hinkle

Social Media Asset Designer, Community

Adrianne Pugh

Community Coordinator

Tom Powers

Director, Customer Service

Ima Somers

Customer Service Manager

David Eggers

Knowledge Base Coordinator

Mike Thompson

Sr. Manager, Partnerships & Licensing

Jessica Hopp

Partner Marketing Manager

Dawn Earp

Digital Marketing Coordinator

Ashley Landry
Marketing Assistant
Kenya Sancristobal

2K OPERATIONS**VP, Studio Operations**

Kate Kellogg

SVP, Senior Counsel

Peter Welch

Sr. Director and Counsel, 2K Business Affairs

Jerry Wang

Counsel

Justyn Sanderford
Aaron Epstein

VP, Business Development

Steve Lux

Director of Operations

Dorian Rehfield

Licensing/Operations Specialist

Xenia Mul

Operations Manager

Ben Kvalo

Operations Coordinator

Peter Driscoll

2K CORE TECH**VP, Technology**

Naty Hoffman

Director of Technology

Mark James

Online Architect

Louis Ewens

Sr. R&D Engineer

Markus Breyer

Software Engineer

Jack Liu

MY2K TEAM**Sr. Architect**

David R. Sullivan

Lead Engineer

Adam Lupinacci

Jr. Technical Producer

Nick Silva

Sr. Software Engineers

Alberto Covarrubias
Robin Lavallée
Dale Russell
Sky Schulz

Software Engineer

Scott Barrett

Jr. Engineer

Sourav Dey

Sr. Dev Ops Engineer

Matthew Rich

Dev Ops Engineer

Dev Ghai

QA Manager

Ian Moore

Testers

Mackenzie Hume
Greg Vargas

2K IT**Director, 2K IT**

Rob Roudebush

IT Manager

Bob Jones

Sr. Network/Systems Engineer

Russell Mains

Systems Engineers

Jon Heysek
Lee Ryan

Systems Administrator

Fernando Ramirez

Jr. Systems Administrators

Tareq Abbassi

Scott Alexander

Davis Krieghoff

IT Analyst

Michael Caccia

2K QUALITY ASSURANCE**SVP of Quality Assurance**

Alex Plachowski

Quality Assurance Test Manager (Project)

Doug Rothman
David Arnspiger

Quality Assurance Test Manager (Support Team)

Scott Sanford

IT Manager

Chris Jones

Test Lead

Dustin Carey

Associate Leads

Steve Yun
Ruben Gonzalez

Senior Testers

Kurt Servito
Jonathan Villariasa

Quality Assurance Testers

James Hagen
Luke Hills
Jacob Proctor
Cesar Jack
Saghabazarian
Obadiah Luna
Robb Bryant

Erick Rogers

Andrew Romine
Joshua Vance
Summer Breeze
Gabriela-Diane Ronquillo
Josh Nogra
Ryan Begnaud
Josh Brown-Sage
Amanda Bassett
Chelsea Habighorst
Hal Rydberg
Shaylea Gallagher
Seth Kent
Vanessa Derhouseoff
Laura Chaikowsky
Sacha Moctezuma
Gabriel Meza

Senior Tester (Compatibility)

Michael Sobyak

Quality Assurance Testers (Compatibility)

Travis Allen
Brian Reiss
Kyle Cobos

2K INTERNATIONAL**General Manager**

Neil Ralley

Senior International Product Manager

David Halse

International PR Manager

Wouter van Vugt

International Community and Social Executive

Andrea Fuchs

International Social Media and Content Executive

Ibrahim Bhatti

**2K
INTERNATIONAL
PRODUCT
DEVELOPMENT**

**International
Producer**
Sajjad Majid

**Head of Creative
Services and
Localization**
Nathalie Mathews

**Localization Project
Manager**
Emma Lepeut

**External Localization
Teams**

Around the Word

Effective Media GmbH

Synthesis Iberia

Synthesis International
srl

QLOC S.A.

Localization tools and
support provided by
XLOC Inc.

**2K
INTERNATIONAL
QUALITY
ASSURANCE**

**Localization QA
Manager**
José Miñana

Mastering Engineer
Wayne Boyce

Mastering Technician
Alan Vincent

**Localization QA
Senior Lead**
Oscar Pereira

**Localization QA
Project Lead**
Elmar Schubert

Localization QA Leads
Fabrizio Mariani
Florian Genthon
Karim Cherif

**Associate
Localization QA Lead**
Cristina La Mura

**Senior Localization
QA Technicians**
Alba Loureiro
Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Jihye Kim
Johanna Cohen
Jose Olivares
Pierre Tissot

**Localization QA
Technicians**
Christiane Molin
David Swan
Dimitri Gerard
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Giuliano Cataford
Iris Loison
Javier Vidal
Julien Le Tohic
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Namer Merli
Nicolas Bonin
Norma Hernandez
Pablo Menéndez
Roland Habersack
Rüdiger Kolb
Samuel Franca
Seon Hee C. Anderson
Sergio Accettura
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Timothy Cooper

Design Team
Tom Baker
James Quinlan

**2K
INTERNATIONAL
TEAM**

Adam Merrett
Agnès Rosique
Alan Moore
Arron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Caroline Rajcom
Chris Jennings
Chris White
Dan Cooke
Daniel Hill
Dennis de Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
Jan Sturm
Jean Paul Hardy
Jesús Sotillo
Julien Brossat
Lieke Mandemakers
Maria Martinez
Oliver Keller
Sandra Melero
Simon Turner
Stefan Eder
Tim Smith
Warner Guinée

**TAKE-TWO
INTERNATIONAL
OPERATIONS**

Anthony Dodd
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

2K ASIA TEAM
**Asia Sr. Publishing
Director**
Jason Wong

**Asia Sr.
Marketing Manager**
Diana Tan

**Asia Marketing
Manager**
Daniel Tan

**Japan Marketing
Manager**
Maho Sawashima

Product Executive
Rohan Ishwarlal
Sharon Lim

Localization Manager
Yosuke Yano

**Localization
Coordinator**
Pierre Guijarro

**Localization
Assistant**
Yasutaka Arita

**TAKE-TWO ASIA
OPERATIONS**

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

**TAKE-TWO ASIA
BUSINESS
DEVELOPMENT**

Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
Kelvin Ahn
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Fred Johnson
Julius Chen
Ken Tilakaratna
Albert Hoolsema

**2K CHINA
LOCALIZATION
QUALITY
ASSURANCE**

QA Director
Zhang Xi Kun

QA Manager
Du Jing

QA Supervisor
Steve Manners

Lead QA Tester
Shigekazu Tsuuchi

Senior QA Tester
Chu Jin Dan
Zhu Jian

QA Testers
Qin Qi
Kan Liang
Ning Xu
Cho Hyunmin
Tan Liu Yang

Junior QA Testers
Mao Ling Jie
Yu Lei
Bai Xue
Yan Yan
Wu Heng
Tang Shu
Zhou Qian Yu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng
Song Shi Xue
Zhao Yu
Li Ling Li
Wang Ce
Liu Kun Peng
Zou Zhuo Ke
Tang Dan Ru
Su Ai Jun

IT Engineer
Zhao Hong Wei
Hu Xiang

**FOX SOUND
STUDIOS**

Rick Fox
Victoria Fox

**SPECIAL
THANKS**

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Steve Glickstein

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
Greg Gibson
Take-Two Legal Team
Chris McCown
David Boutry
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Barry Charleton
Mehmet Turan
Jon Titus
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Christina Vu
Carmen Chiu
Betsy Ross
Pete Anderson
Oliver Hall
Nicholas Bublitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Maria Zamaniego
Nicholas Crowley
Gwendoline Oliviero
Ariel Owens-Barham

AGENCIES
Access Communications
BOND
Freddie Georges
Production Group
g-NET
Kathy Lee-Fung
MODCo Media

**SID MEIER'S
CIVILIZATION:
BEYOND EARTH**

**FIRAXIS
GAMES**

DESIGN TEAM

**Original Creator
of Civilization**
Sid Meier

Designed By

David McDonough &
Will Miller

**Additional Design
and Gameplay**

Ed Beach
Orion Burcham
Anton Strenger

**PRODUCTION
TEAM**

Senior Producer
Dennis Shirk

Lead Producer
Lena Brenk

Associate Producer
Steffen Drees

Writers

Rex Martin
Peter Murray
Walt Williams
Scott Wittbecker
Additional Writing
Sarah Darney
Dominic Mancuso
Beth Petrovich-Care

**PROGRAMMING
TEAM**

Programming Lead
Don Wuenschell

Gamecore Lead
Brian Whooley

Graphics Lead
John Kloetzli

Multiplayer Lead
Bradley Olson

UI Programmer
Tronster

**Systems
Programmers**

Ken Grey
Greg Osefo
Marek Vojtko

**Graphics
Programmers**

Joshua Barczak
Kiran Sudhakara

Modding Programmer
Shaun Seckman

Tools Programmer
Shaun Seckman

**Additional
Programming**
Brian Feldges
Theodore Maselko
Bob Thomas

ART TEAM

Art Lead
Michael R Bates

Lead Animator
Alex Kim

Character Lead
David Jones

Unit Lead
John FitzGerald

Interface Lead
Whitney Bell

Effects Lead
Todd Bilger

Lead Terrain Artist
Jason Johnson

Artists

Aaron Andersen
Hector Antunez
Jerome J Atherholt

Michael Bazzell
Kat Berkley
Todd Bergantz
Brian Busatti
Clark Coots
Greg Cunningham
Taylor Fischer
Arthur Gould
Sang Han
Stephen Jameson
Matt Kean
Mika Lam
Arne Schmidt
Rob Sugama
Mike Tassie

Additional Art
Silvio Aebischer
Eric Chiang
Erik Hoff
EXIS

Jeff Paulsrud
Jason Slavin
Jack Snyder

AUDIO TEAM

Audio Lead
Griffin Cohen

Sound Designers
Griffin Cohen

Dan Price
Music

Geoff Knorr
Ambient Music

Griffin Cohen
Additional Music

Michael Curran
Grant Kirkhope

Audio Programmer
Don Wuenschell

**Music Mixing and
Mastering Engineer**
Geoff Knorr

**FIRAXIS
LIVE TEAM**

Producer
Clint McCaul

**Sr. Network
Programmer**
Michael Springer

**Sr. Online Services
Engineer**
Robert Dye

Voice Over Recording
Wave Generation, Inc.

Jose Aguirre

Lime Studios

Tom Paolantonio

Leaders Voice Actors

Suzanne Marjorie
Fielding - Victoria
Sanchez

Élodie - Virginie Chase

Daoming Sochua -
Yamin Zhang

Kavitha Thakur - Kaljani
Iyer

Vadim Petrovic Kozlov -
Mateusz Pawluczuk

Samatar Jama Barre -
Ahmed Abdi

Hutama - Paranee
Damodaran

Reinaldo Leonardo
Pedro Bolivar de
Alencar-Araripe
- Clayton Arruda
Nogueira

English Voice Actors

Narrator - Fryda Wolff

ADVISR - James Horan

French Voice Actors

Narrator - Céline
Melloul

ADVISR - Boris De
Mourzitch

German Voice Actors

Narrator - Nora
Jakhosha

ADVISR - Oliver
Schmitz

Italian Voice Actors

Narrator - Jolanda
Granato

ADVISR - Paolo Sesana

Polish Voice Actors

Narrator - Dominika
Sell

ADVISR - Radosław
Popłonikowski

Russian Voice Actors

Narrator - Victoria
Zolina

ADVISR - Roman
Sopko

Spanish Voice Actors

Narrator - Laura Pastor

ADVISR - Antonio
Abenójar

**QUALITY
ASSURANCE
TEAM**

QA Supervisor
Sarah Darney

QA Lead
Carlton Harrison

Testers

Albert Briggs
Peter Califano
Daron Carlock
Carson Hogue

Sean Horning
Michael Kotey
Jennifer Kraft
Santiago Loane
Dominic Mancuso
Terrence Myers
Kelsey Orem
Beth Petrovich-Care
Thomas Schneider
Corey Staub
Reed Thayer

**FRANKENSTEIN
TEST GROUP**

Bob Thomas

Sam "SamBC" Barnett-
Cormack

Adam "Pouakai"
Partridge

Onno "donald23" Zaal

Frithjof Nikolai Wilborn

MadDjinn

Anthony "Ztaesek"
Seekatz

Pfeffersack

Gloria "Nolan" Carson

Steve "WarningU2"
Warner

Camikaze

Joel "colonelmustard"
Myers

Dan "DanQ" Quick

**OPENING
CINEMATIC**

**Opening Cinematic
Script**
Will Miller

**Cinematic Production
Services**
Waterproof Studios

Creative Director
Ian Fenton

Chief Technology Officer/Chief Science Officer
Martin Kumor

Chief Financial Officer
Albert Lim

Director of Business Development
Carl Whiteside

Production Manager
Trevor Wyatt

Production Coordinator
Anat Rabkin

Editor
Matt Holdenried

CG Supervisor
Aaron Zacher

Pre-Visualization Artist
Jade McGilvray

Lead Character Modeler
Max Wahyudi

Modelers
Manuel Armonio
Bo Yeon Kwon
Reymund Reyes
Richard Trska

Environment Modeler
Chris Yoo

Senior Animator
Blake Piebenga

Animator
Sachin Mathew

Rigging/Facial Capture Artist
Jonathon Kourous

Simulation TD
Jade McGilvray

Lighting Lead Artist
Max Wahyudi

Matte Painting
Tyler West Studio Inc.

Motion Design Artists
Robyn Haddow
John Mayhew
Kyle Richtsfeld

FX Lead
Kevin McKibbin

FX Artist
Mike Hsu

Compositing Lead
Winston Fan

Colorist
Martin Kumor

Motion Capture Director of Photography
Mike McKinlay

Motion Capture Lead TD
Paul Cech

Motion Capture Services
The Capture Lab

Motion Capture Performance Actors
Nickolas Baric
Soumi Bose
Sachin Mathew
Blake Piebenga
Lianna Scrimger
Melissa Shim
Kelly Starke
Alex Ushijima
Robert Yau
Dog
Indy

FIRAXIS MANAGEMENT
CEO / President
Steve Martin

Creative Director
Sid Meier

Studio Art Director
Arne Schmidt

Director of Software Development
Steve Meyer

Director of Gameplay Development
Barry Caudill

Executive Producer
Kelley Gilmore

Director of Marketing
Lindsey Riehl

Marketing Associate
Peter Murray

Community Manager
Kevin Schultz

Human Resources Director
Shawn Kohn

Office Manager
Donna Milesky

IT Manager
Josh Scanlan

IT Technician
Matt Baros

Special Projects
Susan Meier

AMD SUPPORT
Layla Mah
Robert Martin
Joshua Salem

NVIDIA SUPPORT
Nathan Hoobler
Chad Vivoli

INTEL SUPPORT
Jeff Laflam

VALVE SUPPORT
Jason Ruymen
Peter Wycoff
Justin Yorke
Fork
VFX Powered by Fork
Particle
The FreeType Project

Portions of this software are copyright 2006

The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved.

SPECIAL THANKS
Joanne Miller

PRODUCTION BABIES
Gwendolyn Bergantz
Owen Feldges
Cecilia Aisling Knorr
Peter McDonough
Eleanor June Olson

To all of our families and loved ones! Thank you for your patience and support!

2K PUBLISHING
Published by 2K
2K is a publishing label of Take-Two Interactive Software, Inc.

2K PUBLISHING
President
Christoph Hartmann

C.O.O.
David Ismailer

2K PRODUCT DEVELOPMENT
VP, Product Development
John Chowanec

Director of Product Development
Melissa Miller

Senior Producer
Garrett Bittner

Associate Producer
Josh Morton

Production Assistants
Doug MacLeod
Clay Norman

Digital Release Coordinator
Tom Drake

Digital Release Assistant
Myles Murphy

2K CREATIVE DEVELOPMENT
VP, Creative Development
Josh Atkins

Art Director
Robert Clark

Senior Writer
Walt Williams

Director of Creative Production
Jack Scalici

Director of Research and Planning
Mike Salmon

Sr. Market Researcher
David Rees

Manager of Creative Production
Josh Orellana

Creative Production Coordinator
Kaitlin Bleier

Creative Production Assistants
William Gale
Megan Rohr

User Researcher Lead
Jordan Limor

User Testing Assistant
Jonathan Bonillas

2K MARKETING TEAM
SVP, Marketing
Sarah Anderson

VP, Marketing
Matt Gorman

VP, International Marketing
Matthias Wehner

Sr. Brand Manager
Matt Knoles

Director of Public Relations, North America
Ryan Jones

PR Manager
Brian Roundy

PR Manager
Jessica Lewinstein

Sr. Director, Marketing Production
Jackie Truong

Associate Marketing Production Manager
Ham Nguyen

Marketing Production Assistant
Nelson Chao

Marketing Assets Coordinator
Jeneane Wagner

Video Production Manager
Kenny Crosbie

Video Editor
Jeff Spoonhower
Michael Regelean

Associate Video Editor
Doug Tyler
Nick Pylvanainen

Art Director, Marketing Event & Trade Shows
Lesley Zinn Abarcar

Sr. Graphic Designer
Christopher Maas

Sr. Web Director
Gabe Abarcar

Web Designer
Keith Echevarria

Web Developer
Alex Beuscher

Director of Community and Customer Service
Stephen Reid

Senior Community and Content Editor
Darren Gladstone

Community and Social Media Manager
John Imah

Sr. Customer Service Manager
Ima Somers

Customer Service Manager
David Eggers

Community and Social Media Coordinator
Marion Dreo

Director of Partnerships & Licensing
Richelle Ragsdell

Sr. Manager of Partnerships & Licensing
Jessica Hopp

Marketing Manager, Partner Relations
Dawn Earp

Digital Marketing Coordinator
Ashley Landry

Marketing Assistant
Kenya Sancristobal
Jessica Perez

Channel Marketing Manager
Anna Nguyen

Associate Channel Marketing Manager
Marc McCurdy

2K OPERATIONS VP, Studio Operations
Kate Kellogg

VP, Legal
Peter Welch

VP, Business Development
Steve Lux

Director of Operations
Dorian Rehfield

Licensing/Operations Specialist
Xenia Mul

Operations Manager, Core Tech
Ben Kvalo

Operations Coordinator
Peter Driscoll

2K CORE TECH VP, Technology
Naty Hoffman

Director of Technology
Simon Golding

Online Architect
Louis Ewens

Software Engineer
Jack Liu

MY2K TEAM Sr. Architect
David R. Sullivan

Jr. Technical Producer
Nick Silva

Sr. Software Engineer
Alberto Covarrubias

Sr. Software Engineer
Fraser Hutchinson

Sr. Software Engineer
Adam Lupinacci

Sr. Software Engineer
Dale Russell

Sr. Software Engineer
Sky Schulz

Software Engineer
Scott Barrett

Software Engineer
Marc Fletcher

Software Engineer
Kai Xu

2K QUALITY ASSURANCE

VP of Quality Assurance
Alex Plachowski

Quality Assurance Test Manager (Project)
David Arnsperger

Quality Assurance Test Manager (Support Team)
Alexis Ladd

Submission Lead Tester
Nathan Bell

Submission Senior Testers
Ruben Gonzales
Christine Adams

Lead Tester (Projects)
Dustin Carey

Senior Tester (Projects)
Steve Yun

Lead Tester (Online)
Josh Lagerson

Senior Tester (Online)
Alex Coffin

Lead Tester (General Test)
Corey Lay

PC Compatibility Senior Tester
Michael Sobyak

Quality Assurance Testers
James Hagen
Luke Hills
Jacob Proctor
Cesar Jack

Saghbazarian
Obadia Luna
Jonathan Villarias
Robb Bryant
Erick Rogers
Andrew Romine
Joshua Vance
Summer Breeze
Gabriela-Diane
Ronquillo
Josh Nogra
Ryan Begnaud
Josh Brown-Sage
Amanda Bassett
Chelsea Habighorst
Hal Rydberg
Kurt Servito
David Benedict
Ana Garza
Raquel Treichel
Ian Olimberio

Online Testers
Pele Henderson
Jan Flugum
Greg Jefferson
Christopher Johnson
Jason Maidman
Nicole Millette
Kristine Romine
Jonathan Williams
Anthony Zaragoza
Jennifer Kosh
Raechel Pedroza
Max Rohrer

PC Compatibility Testers
Travis Allen
Brian Reiss

2K INTERNATIONAL General Manager
Neil Ralley

International Marketing Director
Sian Evans

Senior International Product Manager
David Halse

Senior Director PR, International
Markus Wilding

International PR Manager
Megan Rex

International Social Marketing Team
Ibrahim Bhatti
Mitko Lambov

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT International Producer
Sajjad Majid

Localisation Manager
Nathalie Mathews

Assistant Localisation Manager
Arsenio Formoso

External Localisation Teams

Around the Word
Effective Media GmbH
Synthesis Iberia

Synthesis International srl
QLOC S.A.

Localisation tools and support provided by XLOC Inc.

Localised audio production provided by Liquid Violet.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

Localisation QA Manager

José Miñana

Mastering Engineer

Wayne Boyce

Mastering Technician

Alan Vincent

Localisation QA Senior Lead

Oscar Pereira

Localisation QA Project Lead

Elmar Schubert

Localisation QA Leads

Fabrizio Mariani
Florian Genthon
Karim Cherif

Senior Localisation QA Technicians

Alba Loureiro
Christopher Funke
Cristina La Mura
Enrico Sette
Harald Raschen
Jose Olivares

Localisation QA Technicians

Alessandro Testa
David Swan
Denis Stankus
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Iris Loison
Javier Vidal
Jihye Kim
Johanna Cohen
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Mélissa Bordonado
Namer Merli

Norma Hernandez
Olivier Miller
Pablo Menéndez
Pierre Tissot
Roberto Zangaro
Roland Habersack
Rüdiger Kolb
Seon Hee C. Anderson
Sergio Accettura
Shawn Williams-Brown
Stefan Rossi
Timur Khorev

Design Team

James Crocker
Tom Baker

2K International Team

Agnès Rosique
Alan Moore
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Catherine Vandier
Chris Jennings
Dan Cooke
Diana Freitag
Diana Tan
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Lieke Mandemakers
Matt Roche
Nadège Lorient
Natalie Gausden
Olivier Troit
Richie Churchill
Rohan Ishwarlal
Sandra Melero
Simon Turner
Stefan Eder
Tracy Chua

Take-Two International Operations

Anthony Dodd
Martin Alway

Rickin Martin
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

2K ASIA

Asia Marketing Manager

Diana Tan

Asia Product Manager

Chris Jennings

Sr. Regional Brand Manager

Tracy Chua

Product Executive

Rohan Ishwarlal

Japan Marketing Manager

Hide Shimizu

Localization Manager

Yosuke Yano

Localization Assistant

Yasutaka Arita

Take-Two Asia Operations

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis

Take-Two Asia Business Development

Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Henry Park
Fred Johnson
Julius Chen
Ken Tilakaratna
Albert Hoolsema

2K CHINA LOCALIZATION QUALITY ASSURANCE

QA Director
Zhang Xi Kun

QA Supervisors

Steve Manners
Shen Wei

Localization QA Project Leads

Huang Cheng
Shao Bang Zhu

Localization QA Lead

Li Sheng Qiang

Localization Senior QA Testers

Chu Jin Dan
Zhu Jian

Localization QA Testers

Luo Tao
Ning Xu
Liu Ya Qin
Tang Shu
Bai Xue
Wei Xin
Kan Liang
Wu Heng
Qin Qi
Yu Lei
Yan Yan
Wang Yi Min
Zhou Qian Yu
Sun Fu Dong
Mao Ling Jie
IT Engineers
Zhao Hong Wei
Hu Xiang

Original Score Recording

FILMharmonic
Orchestra of Prague
and the Kühn Mixed
Choir

Conductor - Andy Brick

Choirmaster and choir
conductor - Marek
Vorlíček

Cello Soloist - Miloš
Jahoda

Concertmaster - Rita
Čepurčenko

Orchestrator - Geoff
Knorr

Orchestra Contractor -
Petr Pycha

Orchestra Recording
Engineer - Oldřich
Slezák

Choir Recording
Engineer - Jan Holzner

Orchestra Assistant
Engineer - Cenda
Kotzmamn

Orchestra Librarian -
Tomáš Kirschner

Score Mixing and
Mastering Engineer -
Geoff Knorr

SPECIAL THANKS

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Seth Krauss
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
Greg Gibson
Take-Two Legal Team
Jonathan Washburn
David Boutry
Kelley Miller
Jenny Tam
Barry Charleton
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Christina Vu
Sotika Nou
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Aly Fidiham-Smith
Betsy Ross
Oliver Hall
Justin Sousa
Ariel Owens-Barham
Jeffery Holton
Keith Hillmer
Renee Doerre
BOND
Access
Communications
MODCo Media
Gwendoline Oliviero
Mike Moderski

Thanks for playing
Civilization: Beyond
Earth - Rising Tide!

ВАЖНОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ О ВРЕДЕ ДЛЯ ЗДОРОВЬЕ: ВОЗМОЖНЫЕ ЭПИЛЕПТИЧЕСКИЕ ПРИПАДКИ, СВЯЗАННЫЕ С ПОВЫШЕННОЙ ЧУВСТВЕЛЬНОСТЬЮ 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. К симптомам относятся: головокружение, искажение визуального восприятия, судороги лицевых мышц, нервный тик, подергивание либо дрожание рук или ног, потеря ориентации, спутанность либо кратковременное помутнение сознания, потеря сознания или конвульсии, 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. Риском можно считать, если 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 подростки страдаете припадками или эпилепсией, перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ НА ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ

Настоящая ограниченная гарантия на программное обеспечение и лицензионное соглашение (далее - «Соглашение») может периодически обновляться, и действительная в настоящее время версия будет опубликована на сайте www.take2games.com/en/la (далее - «Сайт»). Продолжая пользоваться Программой после опубликования обновленной версии Соглашения, вы тем самым соглашаетесь с такими изменениями.

В ПОЯВЛЕНИЕ - ПРОГРАММА - ВХОДИТ ВСЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УПОМЯНУТОЕ В ДАННОМ СОГЛАШЕНИИ, СОПРОВОЖДАЮЩЕЕ УСЛОВИЯ РУКОВОДСТВА, УПАКОВКА И ДРУГИЕ ФАЙЛЫ, ЭЛЕКТРОННЫЕ ИЛИ ОНЛАЙН-МАТЕРИАЛЫ ИЛИ ДОКУМЕНТАЦИЯ, А ТАКЖЕ ЛЮБЫЕ КОПИИ ТАКОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ЕГО МАТЕРИАЛОВ.

ПРОГРАММА ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ ПО ЛИЦЕНЗИИ, А НЕ ПРОДАЕТСЯ. ЗАПУСКАЯ, УСТАНОВЛИВАЯ, КОПИРУЯ ИЛИ ИНЫМ ОБРАЗОМ ИСПОЛЗУЯ НАСТОЯЩУЮ ПРОГРАММУ И ЛЮБЫЕ ДРУГИЕ МАТЕРИАЛЫ, ВХОДЯЩИЕ В ЭТУ ПРОГРАММУ, ВЫ ТЕМ САМЫМ ПРИНИМАЕТЕ УСЛОВИЯ НАСТОЯЩЕГО СОГЛАШЕНИЯ С АМЕРИКАНСКОЙ КОМПАНИЕЙ TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (ДАЛЕЕ - «ЛИЦЕНЗИАР»), А ТАКЖЕ ПОЛИТИКУ КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТИ, ОПUBLИКОВАННУЮ ПО АДРЕСУ www.take2games.com/privacy И УСЛОВИЯ ПРЕДОСТАВЛЕНИЯ УСЛУГ, ОПUBLИКОВАННЫЕ ПО АДРЕСУ www.take2games.com/legal.

ПОЖАЛУЙСТА, ВНИМАТЕЛЬНО ОЗНАКОМЬТЕСЬ С НАСТОЯЩИМ СОГЛАШЕНИЕМ. ЕСЛИ ВЫ НЕ ПРИНИМАЕТЕ УСЛОВИЙ НАСТОЯЩЕГО СОГЛАШЕНИЯ, ВЫ НЕ ИМЕЕТЕ ПРАВА ЗАПУСКАТЬ, УСТАНОВЛИВАТЬ, КОПИРОВАТЬ ИЛИ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПРОГРАММУ.

ЛИЦЕНЗИЯ

В соответствии с условиями настоящего Соглашения Лицензиар предоставляет вам неисключительные ограниченные и подлежащие отмене права и лицензию, без права передачи третьим лицам, на использование одной копии Программы для вашего личного некоммерческого пользования с целью игры на одной игровой платформе (например, компьютере, мобильном устройстве 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 начинается с даты установки или иного начала использования вами Программы и заканчивается либо датой удаления вами Программы, либо датой прекращения действия настоящего Соглашения (см. ниже).

Программа не продается вам, а предоставляется в пользование по лицензии, и вы настоящим соглашаетесь с тем, что никакие места передачи или переступка титула или прав собственности на Программу, и что настоящее Соглашение не должно толковаться как продажа или передача каких бы то ни было прав на Программу. Лицензиар сохраняет за собой все права, титулы или доли относительно настоящей Программы, включая, но не ограничиваясь: все авторские права, товарные знаки, коммерческие тайны, товарные наименования, права собственности, патенты, титулы, компьютерные коды, аудиовизуальные эффекты, темы, персонажей, имена персонажей, сюжеты, диалоги, сеттинги, графику, звуковые эффекты, музыкальные произведения и моральные права. Программа защищена законодательством США об авторском праве и товарных знаках, а также применимыми международными правовыми нормами и договорами. Запрещается копирование, воспроизведение и распространение Программы в любой форме любыми средствами, как в целом, так полностью, без предварительного письменного согласия Лицензиара. Любая личная, копирующая, воспроизводящая или распространяющая настоящую Программу или любые ее части, в любой форме или 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 по лицензии, и лицензиары Лицензиара также имеют право на защиту своих прав в случае какого бы то ни было нарушения условий настоящего Соглашения. Все права, прямо не предоставленные вам настоящим Соглашением, сохраняются за Лицензиаром, и, насколько это применимо, за его лицензиарами.

УСЛОВИЯ ЛИЦЕНЗИИ

Вы обязуетесь:

не использовать Программу для получения дохода;

не распространять, не сдавать в аренду, не лицензировать, не продавать, не копировать, не вносить изменения, в валюту или иным образом передавать или уступать Программу или любые копии Программы (включая, помимо прочего, обмен на виртуальные товары или Виртуальную валюту (см. определение ниже), без предварительного письменного разрешения Лицензиара или иначе как в соответствии с положениями настоящего Соглашения;

не копировать Программу и любые ее части (иначе как в соответствии с положениями настоящего Соглашения);

не открывать сетевой доступ к копиям настоящей Программы для использования или загрузки несколькими пользователями;

если в Программе или настоящем Соглашении явно не указано иное - не использовать и не устанавливать Программу (и не предоставлять такую возможность другим лицам) в сети, для сетевого использования или более чем на одном компьютере или игровой консоли одновременно;

не копировать Программу на жесткий диск или другое устройство хранения данных с целью обойти требование запуска Программы с прилагаемого диска CD-ROM или DVD-ROM (настоящий запрет не распространяется на полные или частичные копии, которые могут использоваться самой Программой во время установки (для более эффективного выполнения));

не использовать и не копировать Программу в компьютерных игровых центрах или любых других организациях спонсируемых местонахождением; при условии, однако, что Лицензиар может предоставить вам отдельное лицензионное соглашение для организаций, с тем чтобы разрешить использование Программы в коммерческих целях;

не выполнять инженерный анализ, декомпиляцию, дизассемблирование Программы, не отображать и не подготавливать производные работы, основанные на Программе, или иным образом модифицировать Программу, как в целом, так и по частям;

не удалять, не блокировать и не обходить вывод каких бы то ни было указаний о собственности, метки и логотипы, содержащихся в Программе или на ее упаковке;

не запрещать и не мешать другим пользователям пользоваться Программой и ее сетевыми функциями;

не использовать программы взлома, программы-роботы, программы-пауки или иные программы, взаимодействующие с сетевыми функциями Программы;

не нарушать условия предоставления услуг, правила, политики, лицензии и правила поведения относительно любых сетевых функций Программы; а также

не транспортировать, не экспортировать и не реэкспортировать (прямо или косвенно) Программу в любую страну, в которой в силу таких программ запрещен экспортный законодательством США, сопоставимыми регулятивными нормами и экономическими санкциями, либо иным способом нарушает такие законы и регулятивные нормы, а также законы страны, в котором Программа была приобретена, со всеми внесенными на данный момент поправками.

ДОПУСТИТЕЛЬНЫМИ ФУНКЦИЯМИ ИЛИ УСЛУГАМ, ВКЛЮЧАЯ ЭЛЕКТРОННЫЕ КОПИИ: для активации Программы, доступа к электронным копиям Программы, а также открываемым, загружаемым, содержащимся в Интернет или иным специальным услугам, содержимому или функциям (далее коллективно именуемым - «Специальными функциями») могут потребоваться загрузка Программы на компьютер, использование уникального серийного номера, регистрация Программы, регистрация для пользования услугами третьих сторон и/или регистрация для пользования услугами Лицензиара (включая принятие соответствующих условий предоставления). Доступ к Специальным функциям ограничен одной Учетной записью пользователя (см. определение ниже) на каждый серийный номер, причем доступ к Специальным функциям не подлежит передаче, продаже, лицензированию, обмену на виртуальную валюту или перерегистрации на другого пользователя, если не указано иное. Положения настоящего параграфа имеют преимущественную силу перед всеми остальными положениями настоящего Соглашения.

ПЕРЕДАЧА ЗАРАНЕЕ СДЕЛАННЫХ КОПИЙ: вы имеете право передать физическую копию заранее записанной Программы и сопутствующей документации в полном объеме на постоянной основе другому лицу, при условии, что вы не сохраните у себя никаких копий (включая архивные или резервные копии) Программы, сопутствующей документации или любой части или компонента Программы или сопутствующей документации, а также при условии принятия пользователями положений настоящего Соглашения. Передача заранее записанной копии лицензии может потребовать от вас дополнительных шагов, указанных в документации Программы. Вы не имеете права продавать, сдавать в аренду, лицензировать, копировать, вносить изменения, в валюту или обменивать на Виртуальные товары или Виртуальную валюту заранее сделанную копию, за исключением случаев, указанных в настоящем Соглашении, без предварительного письменного разрешения Лицензиара. Специальные функции, включая содержимое, доступное только по одностороннему серийному номеру, не подлежат передаче другим лицам ни при каких обстоятельствах, и Специальные функции могут прекратит функционировать в случае, если первоначальное установление копии Программы было удалено или заранее сделанные копии недоступны пользователю. Программа предназначена исключительно для личного пользования. НЕВЗЯИМА НА ВЫШЕСКАЗАННОЕ, ПРЕРЕЛИЗНЫЕ КОПИИ ПРОГРАММЫ НЕ ПОДЛЕЖАТ ПЕРЕДАЧЕ НИ ПРИ КАКИХ УСЛОВИЯХ.

ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ: Программа может включать в себя меры, предназначенные для ограничения доступа к некоторым функциям или некоторым компонентам Программы или недопущения несанкционированного копирования, а также меры, направленные на пресечение нарушений любыми лицами ограниченных прав лицензий, предоставленных по настоящему Соглашению. К таким мерам могут относиться встроенные средства контроля за лицензиями, активация продукта и иные технологии Программы и средства контроля, включая, помимо прочего, средства контроля за временем, датой, доступом и другим показателями, счѣтчики, серийные номера и иные средства и меры для предотвращения несанкционированного доступа, использования и копирования Программы и любых ее частей и компонентов, включая нарушение настоящего Соглашения. Лицензиар оставляет за собой право контролировать использование Программы в любое время. Вы не имеете права вмешиваться в работу соответствующих мер контроля доступа, пытаться отключить или обойти их; в случае, если вы используете технические меры защиты или иным образом вмешаетесь в их работу, Программа не будет правильно работать. В случае если Программу разрешает доступ Специальным функциям, доступ к таким функциям разрешен только одной копии Программы одновременно. Для доступа к интернет-услугам, в том числе для загрузки обновлений и исправлений, могут потребоваться дополнительные условия, дополнительные регистрации. Для доступа к интернет-услугам, загрузке обновлений и исправлений может использоваться только Программа с действительной лицензией. За исключением случаев, запрещенных соответствующим законодательством, Лицензиар может ограничивать, приостанавливать или прекращать действие лицензий по настоящему Соглашению, а также ограничивать, приостанавливать или прекращать действие лицензий на Программу, включая, помимо прочего, доступ к сопутствующим услугам и продуктам, в любое время, по любой причине и без предварительного уведомления.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЕ СОДЕРЖИМОЕ: Программа может разрешать вам создавать собственное содержимое (пользовательские материалы), включая, помимо прочего, игровые карты, сценарии, скриншоты, дизайны автомобилей, игровые предметы или видеозаписи игрового процесса. В обмен на использование Программы и в стѣвни, в которой использование вами Программы приводит к возникновению у вас любых авторских прав, вы настоящим предоставляете Лицензиару исключительное, бессрочное, безотзывное, всемирное право и лицензию с полными правами передать третьим лицам и сублицензированию на использование любых произведений какими бы то ни было образом и для любой бы то ни было цели в связи с Программой, а также связанными товарами и услугами, включая, помимо прочего, 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 в будущем, и на распространение ваших произведений без каких бы то ни было дополнительных уведомлений или выплат вам в течение любого срока защиты прав интеллектуальной собственности в соответствии с действующим законодательством и международными договорами. 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.

СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ: Программа может требовать подключения к Интернету для доступа к интернет-функциям, аутентификации Программы или выполнения других функций.

УЧЕТНАЯ ЗАПИСЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ: Для правильной работы Программы или определенных функций Программы от вас может потребоваться наличие и поддержание действительной активной учетной записи интернет-сервиса, таком, как игровая платформа стороннего производителя или социальная сеть (далее - «Сторонняя учетная запись»), или учетной записи на сервисах Лицензиара или аффилированных лиц Лицензиара, как указано в документации к Программе. При отсутствии таких учетных записей некоторые функции Программы могут не работать или перестать работать правильно, что может повлиять на использование Программы. Программа также может потребовать от вас создания отдельной для Программы учетной записи сервиса Лицензиара или аффилированных лиц Лицензиара («Учетная запись пользователя») для доступа к Программе и ее функциям. Такая ваша Учетная запись пользователя может быть связана с вашей Сторонней учетной записью. Вы несете полную ответственность за использование и безопасность вашей Учетной записи пользователя и любых Сторонних учетных записей, с помощью которых получаете доступ к Программе и пользуетесь ею.

виртуальная валюта и виртуальные товары

Если Программа позволяет вам в процессе игры покупать или/или приобретать лицензию на использование Виртуальной валюты и Виртуальных товаров, то применимы следующие дополнительные условия.

ВИРТУАЛЬНАЯ ВАЛЮТА И ВИРТУАЛЬНЫЕ ТОВАРЫ: Программа может предлагать пользователям (i) возможность использовать вымышленную виртуальную валюту, как средство обмена или коллекцию внутри Программы (далее - «Виртуальная Валюта» или «ВВ»); и (ii) доступ к виртуальным товарам внутри Программы (ограниченные права на использование) (далее - «Виртуальные товары» или «ВТ»). В зависимости от терминологии, ВВ и ВТ представляют собой объекты ограниченного лицензионного права, регулируемого настоящим Соглашением. В соответствии с условиями настоящего Соглашения Лицензиар предоставляет вам неисключительные ограниченные и подлежащие отмене права и лицензию, без права передачи третьим лицам, на использование ВВ и ВТ, приобретенных вами в ходе личной игры исключительно при некоммерческом использовании Программы. За исключением случаев, запрещенных соответствующим законодательством, приобретенные вами ВВ и ВТ передаются вам по лицензии, и вы настоящим соглашаетесь с тем, что не имеет места передача или переступка титула или прав собственности на ВВ и ВТ. Настоящее Соглашение не должно толковаться как продажа или передача каких бы то ни было прав на ВВ и ВТ.

ВВ и ВТ не имеют эквивалентной стоимости в реальной валюте и не являются частью реальной валюты. Вы признаете и соглашаетесь с тем, что Лицензиар может изменить стоимость ВВ и/или ВТ или предпринять действия, изменяющие их воспринимаемую стоимость, за исключением случаев, запрещенных соответствующим законодательством. За неиспользование ВВ и ВТ штраф не взимается, но при условии, что действие

лицензии на ВВ и ВТ, полученной согласно настоящему Соглашению, будет прекращено после того как Лицензиар прекратит поддержку Программы, а также в ином случае прекращения действия Соглашения согласно условиям настоящего Соглашения и документации Программы. Лицензиар оставляет за собой право по своему исключительному усмотрению взимать плату за доступ к ВВ и ВТ или за их использование, а также право предоставлять ВВ и ВТ как за плату, так и бесплатно.

ПОКУПКА И ПОКУПКА ВИРТУАЛЬНОЙ ВАЛЮТЫ И ВИРТУАЛЬНЫХ ТОВАРОВ: вы можете купить ВВ или приобрести ВВ у Лицензиара в ходе конкурса или других мероприятий, а также в качестве награды за определенные достижения в Программе. Например, Лицензиар может подарить ВВ или ВГ Гигантам, достигшим очередного уровня, выполнившим определенное задание или предоставившим исключительно качественный материал. Как только вы получаете ВВ, информация о приобретении отображается на вашем экране. Приобретение ВВ не предполагает предоставления Лицензиаром или группой разработчиков информации о сторонних источниках, а также о наличии или отсутствии магических предметов. Лицензиаром (далее совместно именуемые «Онлайн-магазин»). Покупка и использование виртуальных предметов и валюты посредством Онлайн-магазина регулируются документацией Онлайн-магазина, в том числе, помимо прочего, Условными предоставлениями услуг и Пользовательским соглашением. Такая услуга предоставляется вам Онлайн-магазином по сублицензии. Лицензиар может предлагать скидки или проводить рекламные акции на покупку ВВ. Лицензиар также может изменить условия проведения таких скидок в акции или акции или без этого предоставить предварительного уведомления. После завершения авторизованной покупки ВВ в Магazine приключений на вашу Чужую запись будет переведено соответствующее количество ВВ. ВВ не являются виртуальными предметами, и их количество не может быть использовано для покупки виртуальных предметов. Количество может зависеть от конкретной Программы. Лицензиар по своему исключительному усмотрению может вводить дополнительные ограничения на покупку ВВ, на использование ВВ на максимальное количество ВВ для одной Чужой записи. Вы несете полную ответственность за любую покупку ВВ, выполненную с вашей Чужой записи, вне зависимости от того, была она санкционирована вами или нет.

ВЕДЕНИЕ БАЛАНСА ВВ: вы можете просмотреть доступные для вашей Учетной записи ВВ и VT и получить к ним доступ, авторизовавшись через свою Учетную запись. Лицензиар оставляет за собой право по своему исключительному усмотрению проводить все расчеты, имеющие отношение к ВВ и VT вашей Учетной записи. Лицензиар также оставляет за собой право по своему исключительному усмотрению устанавливать количество значений в вашей Учетной записи ВВ для покупок VT и/или других сделок. Лицензиар старается сделать такие расчеты как можно более понятными и логичными, но в настоящее время признается и соглашается, что решение Лицензиара по отношению доступных вам ВВ и VT носит окончательный характер, за исключением тех случаев, когда вы можете предоставить документацию, доказывающую ошибку в расчетах.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНЫХ ВАЛЮТЫ И ВИРТУАЛЬНЫХ ТОВАРОВ: все приобретенные в игре BV и VT могут быть использованы или утрачены в ходе игры согласно правилам игры, применимым к валюте и товарам, которые могут различаться в зависимости от конкретной Программы. BV и VT можно использовать только в Программе, и Лицензиар, по своему исключительному усмотрению, может ввести ограничения на использование BV и VT, которые могут различаться в зависимости от конкретной Программы. BV и VT могут применяться только в вашей Учетной записи. Количество BV или VT уменьшается всякий раз, как вы используете BV или VT в игре. При совершении внутриигровых покупок с вашей балансе снимается соответствующее количество BV. Для завершения внутриигровой покупки или для расхода VT внутри игры, на балансе вашей Учетной записи должно быть достаточное количество BV или VT. Количество BV или VT на балансе вашей Учетной записи может уменьшиться без уведомления в результате определенных действий, связанных с вашим использованием Программы. Например, вы можете утратить BV или VT в результате проигрыша или смерти своего персонажа. Вы несете ответственность за любое использование BV или VT, которое вы совершаете. Если вы решите прекратить использование BV или VT, вы должны немедленно уведомить об этом Лицензиара, отправив сообщение в службу поддержки по адресу www.take2games.com/support.

ЗАПРЕТ НА ОБНАЛИЧИВАНИЕ: ВВ и ВГ используются исключительно для обмена на внугрифирме товары и услуги. Вы не можете продавать, сдавать в аренду, лицензировать или обменивать ВВ и ВГ на конвертируемую валюту. С помощью ВВ и ВГ можно приобрести исключительно внугрифирме услуги и товары, и Лицензиар, ни другие лица или организации не имеют права обналичивать их на какую бы то ни было денежную сумму или обменивать на другие товары, за исключением указанных в настоящем Соглашении случаев или случаев, предусмотренных применимым законодательством. ВВ и ВГ не имеют денежного эквивалента, и ни Лицензиар, ни другие лица или другая организация не имеют обязательств по отношению к ВВ и ВГ на реальные ценности, в том числе, помимо прочего, на реальную валюту.

ЗАПРЕТ НА ВОЗВРАТ: все покупки ВВ и ВТ носят окончательный характер и ни при каких обстоятельствах приобретенные ВВ и ВТ не подлежат возврату, передаче или обмену. За исключением случаев, предусмотренных применимым законодательством, Лицензиар обладает исключительным правом по своему усмотрению управлять, регулировать использование, контролировать, изменять, приостанавливать действие или полностью удалять ВВ и/или ВТ, и Лицензиар не несет перед вами или перед кем бы то ни было ответственности за подобные действия.

ЗАПРЕТ НА ПЕРЕДАЧУ: Любые сделки, передачи, продажи или обмена BB или VT, за исключением внутривиртуальных, предусмотренных Программой и санкционированных Лицензиаром случаев, между какими бы то ни было лицами, в том числе и пользователями Программы (далее – «Несанкционированные трансакции»), не санкционированы Лицензиаром и строго запрещены. Если бы будите замечена в том, что участники Программы совершили Несанкционированные трансакции, Лицензиар имеет право, но не обязан, прекратить действие Программы и/или приостановить исключительно умышленно приостанавливать действие вашей Учетной записи, изменить или ликвидировать баланс вашей BB и VT, а также полностью удалять вашу Учетную запись. Все пользователи, участвующие в таких действиях, совершают их на свой страх и риск, и настоящим обязуются 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 таких действий. Вы признаете, что Лицензиар не несет ответственности за любые действия, которые вы совершаете в отношении своей Учетной записи, и что Лицензиар не несет ответственности, когда такая Несанкционированная трансакция имела место, и была ли она осуществлена фактически, если Лицензиар не имеет доказательств или оснований полагать, что имело место (или будет иметь место) мошенничество, нарушение условий настоящего Соглашения, нарушение любого применимого законодательства или похищения, или любое намеренное действие, направленное на вмешательство в работу Программы. Если вы не согласны с этими условиями, пожалуйста, немедленно прекратите использование Программы. Лицензиар имеет право, но не обязан, прекратить действие Программы исключительно умышленно может приостановить ваш доступ к BB и VT вашей Учетной записи, а также приостановить или прекратить действие вашей Учетной записи и ваших прав относительно BB, VT и других предметов, ассоциируемых с вашей Учетной записью.

ГЕОГРАФИЧЕСКОЕ ПОЛОЖЕНИЕ: ВВ доступна пользователям не во всех регионах. Следует иметь в виду, что вы можете находиться в регионе, в котором нет возможности приобрести ВВ.

УСЛОВИЯ, ПРИМЕНИМЫЕ К ОНЛАЙН-МАГАЗИНУ

В случае, если настоящее Соглашение, Программа и связанные с ней услуги (в том числе покупка ВВ и ПТ) приобретены через Онлайн-магазин, на них распространяются дополнительные условия, правила и положения, изложенные в настоящем документе и/или в установленных соответствующим Онлайн-магазином и включенных в настоящее Соглашение посредством данной ссылки. Лицензиар не несет ответственности перед вами за какие бы то ни было банковские сборы, снятие средств с вашей банковской карты или иные расходы по транзакциям, совершаемым через Программу или через Онлайн-магазин. Все такие транзакции регулируются Онлайн-магазином, а не Лицензиаром. Лицензиар явным образом отказывается от какой-либо ответственности за такие транзакции, и вы соглашаетесь с тем, что средства возмещения вам будет предоставлять исключительно такой Онлайн-магазин.

За исключением вышеизванного, Онлайн-магазин, в максимальной степени, допустимой действующим законодательством, не имеет никаких гарантийных обязательств в отношении Программы. Любые претензии в связи с Программой, касающиеся ответственности за продукт, несоответствия действующим законодательным или регуляторным требованиям, претензии в рамках защиты прав потребителей или аналогичного характера, не являются претензиями в отношении Программы. Онлайн-магазин не несет ответственности по таким претензиям. Вы обязаны соблюдать Условия использования Онлайн-магазина и другие применимые правила и положения Онлайн-магазина. Лицензия на Программу предоставляется исключительно без права передачи третьим лицам и исключительно на использование Программы на устройстве, которое принадлежит Вам или находится под Вашим контролем. Вы свидетельствуете, что не находитесь в стране, входящей в состав Соединенных Штатов Америки, или в Соединенном Королевстве Великобритании и Северной Ирландии, или в любой другой стране или территории, находящейся под санкциями Соединенных Штатов Америки. Онлайн-магазин является третьей стороной-бенефициаром по настоящему Соглашению и имеет право на принудительное применение норм настоящего Соглашения против вас.

СБОР И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИИ.

Оставшиеся использующую Программу, вы соглашаетесь с условиями сбора/использования информации, установленными в данном разделе Политики конфиденциальности Лицензиара, включая (где это применимо) (i) передачу любых персональных данных и другой информации Лицензиару, аффилированным компаниям, посредникам и бизнес-партнерам Лицензиара, а также третьим сторонам, таким как государственные органы, в США и другие страны, находящиеся за пределами Европейского Союза или страны вашего проживания, включая страны с низким стандартами защиты конфиденциальности; (ii) осуществлению публикации ваших данных, таких как идентификация или пользовательское содержание, или отобразив их в публичном пространстве; (iii) предоставление информации, которую вы предоставляете, или информации, которую мы собираем, производителям компьютерного оборудования, владельцам платформ и маркетинговым партнерам Лицензиара; и (iv) использование и раскрытие ваших персональных данных и другой информации согласно упомянутой выше и периодически обновляемой Политике конфиденциальности. Если вы не хотите, чтобы сведения о вас использовались подобным образом, не используйте Программу.

Что касается любых вопросов, связанных с конфиденциальностью, включая сбор, использование, разглашение и передачу ваших личных данных и другой информации, то преимущественную силу перед всеми остальными положениями настоящего Соглашения имеют положения Политики конфиденциальности, опубликованной по адресу www.take2games.com/privacy и периодически обновляемой.

ГАРАНТИЯ

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ: Лицензиар гарантирует вам (если вы являетесь первичным и персональным покупателем Программы, но не в том случае, если вы получаете заранее записанную Программу и сопутствующую документацию от первоначального покупателя), что исходный код Программы будет доступен для вас в течение 90 дней с даты приобретения Программы. Лицензиар гарантирует вам, что Программу можно совместить с персональным компьютером, соответствующим минимальным системным требованиям, указанным в документации на Программу, либо сертифицированном изготовителем игровой приставки как совместимая с игрой приставкой, для которой издана. Однако, вследствие вариативности оборудования, программного обеспечения, интернет-подключения и индивидуального использования, Лицензиар не гарантирует безотказность настоящей Программы на протяжении всего срока ее использования. Лицензиар не несет ответственности за любые повреждения данных или потерю информации. Программа будет соответствовать вашим требованиям; безотказной или безошибочной работы Программы; что Программа будет совместима с программным или аппаратным обеспечением третьих сторон; а также исправления любых ошибок в настоящей Программе. Никакие устные или письменные рекомендации Лицензиара или любого иного официального представителя не являются гарантией. Поскольку некоторые юрисдикции запрещают исключение или ограничение ответственности за ущерб, нанесенный имуществу, мы не можем исключить или ограничить нашу ответственность за перечисленные выше исключения или ограничения могут не иметь места в вашем случае.

Если в течение гарантийного срока в носители данных или Программу будет обнаружен какой-либо дефект, Лицензиар обязуется бесплатно и безвозмездно заменить любые носители данных или Программу, до тех пор, пока Лицензиар продолжает выпуск этих носителей или Программы. В случае, если Программа будет неустойчива, Лицензиар оставляет за собой право на замену ее аналогичной программой той же или более высокой стоимости. Гарантия не распространяется на носители данных или Программу, поврежденные вследствие злоупотреблений, ненадлежащих обращений или небрежности, замены или повреждения носителей данных или Программы, или вследствие действий третьих лиц. Гарантия не распространяется на носители данных или Программу, если они не производятся и гарантия прекращает свое действие. Срок действия всех подразумеваемых гарантий, предписанных законодательством, неограничен 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.

ВОЗМЕЩЕНИЕ УЩЕРБА

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 или бездействия при использовании Программой в соответствии с условиями настоящего Соглашения.

ЛИЦЕНЗИАР НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ФАКТИЧЕСКИЕ, ПОБОЧНЫЕ ИЛИ КОСВЕННЫЕ УБЫТКИ, НАСТУПИВШИЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ВЛАДЕНИЯ, ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ СБОЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, ВКЛЮЧАЯ ПОМИМО

ПРОГНОЗ, УЩЕРБ ИМУЩЕСТВУ, ФИНАНСОВЫЕ ПОТЕРИ В РЕЗУЛЬТАТЕ УПРАТЫ РЕПУТАЦИИ, ОТКАЗЫ ИЛИ СБОИ В РАБОТЕ КОМПЬЮТЕРА И/ИЛИ, В ПРЕДЕЛАХ, УСТАНОВЛЕННЫХ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ, ПРИЧИНЕНИЕ ЛичНОГО ВРЕДА, ВРЕДА ИМУЩЕСТВУ, ПОТЕРЮ ПРИБЫЛИ, ШТАРФНЫЕ УБЫТКИ ПО ЛЮБОЙ ПРИЧИНЕ ИЛИ ДЕЙСТВИЯ, СВЯЗАННОГО С НАШОСТИ СОГЛАШЕНИЕМ (ИЛИ ПРОГРАММОЙ), БУДУТ ПОСЛЕДСТВИЕМ НЕПРЯМОГО ПРИЧИНЕНИЯ ВРЕДА. НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ ИМУЩЕСТВА, ДАЖЕ ЕСЛИ ЛИЦЕНЗИАР БЫЛ ОБВЕДОМЛЕН О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКОГО УЩЕРБА. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЛИЦЕНЗИАРА ЗА ЛЮБЫЕ УБЫТКИ (ПРОГНОЗ СЛУЧАЕВ, НОГДА ПРИМЕНЯЕМОЕ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО УСТАНАВЛИВАЕТ ИНОЕ) НЕ МОЖЕТ ПРЕВЫШАТЬ ФАКТИЧЕСКОГО УЩЕРБА, УПЛАЧЕННОГО ВАМИ ЗА ПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММОЙ.

НИ ПРИ КАКИХ УСЛОВИЯХ ОБЩАЯ РАЗМЕР ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЛИЦЕНЗИАРА ПО ЛЮБЫМ ПРЕДЪЯВЛЯЕМЫМ ВАМИ ПРЕТЕНЗИЯМ, ВНЕ ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВИДА ДЕЙСТВИЙ, НЕ ПРЕВЫШАЕТ СУММУ, ВЫПЛАЧЕННУЮ ВАМИ ЛИЦЕНЗИАРУ ЗА ПРЕДЫДУЩИЕ 12 (ДВЕНАДЦАТЬ) МЕСЯЦЕВ В СВЯЗИ С ЛЮБЫМ ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПРОГРАММЫ, ИЛИ 200 ДОЛЛАРОВ США, В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТОГО, ЧТО БОЛЬШЕ.

Законодательство РФ, а также штатов не допускают ограничений на срок действия подразумеваемых гарантий и/или исключения полагаящимся на случайного или неосознанного ущерба, а также полагаящимся на случай смерти или причинения личного вреда в результате небрежности, мошенничества или намеренной небрежности. Поэтому приведенные выше оговорки отказом от ответственности и/или исключения могут не иметь силы в вашем случае. Настоящая гарантия НЕ имеет силы исключительно в том объеме, в котором она противоречит любым федеральным законам, законам штатов или муниципальным законам, не допускающим исключения. Настоящая гарантия предоставляет вам определенные юридические права, в дополнение к которым вы можете обладать другими правами, зависящими от юрисдикции.

Мы не контролируем и не имеем возможности контролировать поток данных между нашими сетями и другими зонами интернета, беспроводными сетями или сетями третьих сторон. Такой поток в большой степени зависит от общего качества соединения с интернетом или беспроводных служб, предоставляемых или контролируемых третьими сторонами. Действия или бездействие таких третьих сторон может отразиться на вашем подключении к интернету или доступности определенных служб. Мы не несем ответственности за работу таких служб, как и не гарантируем доступность определенных служб. Мы не несем ответственности за действия или бездействие третьих сторон, в результате которого прерывается ваше подключение к интернету и нарушается работа сетевых служб, и не несем ответственности за работу ваших устройств и программного обеспечения, посредством которого вы подключаетесь к сети.

ПРЕКРАЩЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ СОГЛАШЕНИЯ

Настоящее Соглашение имеет силу только до прекращения действия с одной стороны или со стороны Лицензиара. Соглашение автоматически прекращает свое действие, когда Лицензиар прекращает обслуживание серверов Программы (исключительное положение для онлайн-игр), если у Лицензиара есть основания полагать, что вы используете Программу в мошеннических целях, для отъема денег или иной незаконной деятельности, либо вследствие вашего невыполнения условий и положений настоящего Соглашения, включая, помимо прочего, несоблюдение условий, указанных выше Лицензией. Вы можете прекратить действие Соглашения в любое время (I) обратившись к Лицензиару с просьбой удалить вашу Учетную запись/подписку, спонсором которой вы получаете доступ к Программе, как указано в Условиях предоставления услуг; или (II)

уничтожить и/или удалить любые Программы, находящиеся в вашем распоряжении или под вашим контролем. Удаление Программы с вашей игровой платформы не означает удаления информации, имеющей отношение к вашей Учетной записи пользователя, в том числе к Виртуальной валюте и Виртуальным товарам. Если вы впоследствии снова установите Программу с помощью той же Учетной записи пользователя, то эта информация может сохраниться, включая данные о ВВ и ВТ, ассоциируемых с вашей Учетной записью. Однако, за исключением случаев, предусмотренных применимым законодательством, при удалении Учетной записи пользователя по какой бы то ни было причине, удаляются и соответствующие данные о ВВ и ВТ, и вы уже не сможете пользоваться Программой, а также ВВ и ВТ, ассоциируемыми с этой Учетной записью. Если Соглашение прекращает свое действие из-за нарушения вами условий настоящего Соглашения, Лицензиар может запретить вам повторную регистрацию в Программе. При прекращении действия Соглашения по любой причине вы обязаны уничтожить или вернуть Лицензиару физическую копию Программы, а также безвозвратно уничтожить любые копии Программы, сопутствующей документации, прилагаемых материалов, равно как и все компоненты, находящиеся в вашем распоряжении или под вашим контролем, включая любые клиентские серверы, компьютеры, приставки или мобильные устройства, на которых Программа была установлена. С прекращением действия настоящего Соглашения прекращается действие ваших прав на Программу, включая права на ВВ и ВТ, ассоциируемые с вашей Учетной записью пользователя, и вы должны немедленно прекратить использование Программы. Прекращение действия настоящего Соглашения не затрагивает ваши права и обязанности, вытекающие из настоящего Соглашения.

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 субподразделом Правительства США регулируются ограничениями, изложенными в подстатье (c)(1) (ii) оговорки «Права в части технических данных и компьютерного программного обеспечения» документа DFARS 252.227-7013 или в подстатьях (c) (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/изготовителем является Лицензиар, юридический адрес которого указан ниже.

МЕРЫ ЗАЩИТЫ

Настоящим вы признаете, что если условия этой Соглашения явным образом не выполняются, Лицензиару будет нанесен непоправимый ущерб, и поэтому вы признаете, что Лицензиар без письменного обязательства, без других гарантий и без доказательства ущерба должен иметь право на средства судебной защиты по праву справедливости в отношении данного Соглашения в дополнение к остальным имеющимся средствам защиты, в том числе временного или постоянного судебного запрета.

НАЛОГИ И РАСХОДЫ

Вы несете ответственность за уплату налогов, пошлин и сборов любого рода, в том числе процентов и штрафов, наложенных на вас любым государственным органом в связи с транзакциями, имеющими отношение к настоящему Соглашению (за исключением налогов на чистых доход Лицензиара, независимо от того, были ли они включены в платежный документ, отосланный вам в любой момент времени Лицензиаром, а также освобождаете Лицензиара, его партнеров, лицензиаров, аффилированных лиц, подрядчиков, администраторов, директоров, сотрудников и агентов от ответственности за уплату таких налогов, пошлин и сборов. Если у вас есть свидетельство об освобождении от налогов, вы должны предоставить копию такого свидетельства Лицензиару. Вы несете исключительную ответственность за все расходы, понесенные вами в связи с деятельностью, регламентированной настоящим Соглашением. Вы не имеете права требовать от Лицензиара возмещения каких бы то ни было расходов, и освобождаете Лицензиара от такой ответственности.

УСЛОВИЯ ПРЕДОСТАВЛЕНИЯ УСЛУГ

Любое использование Программы и любой доступ к ней регулируются настоящим Соглашением, применимой документацией Программы, Условиями предоставления услуг Лицензиара, Политикой конфиденциальности Лицензиара и всеми положениями Условий предоставления услуг, включенными в настоящее Соглашение посредством данной ссылки. Эти соглашения представляют собой полное соглашение между вами и Лицензиаром, касающееся использования Программы и связанных с ней услуг и продуктов, и заменяют собой любые предшествующие соглашения между вами и Лицензиаром, заключенные как в письменной, так и в устной форме. В случае конфликта между настоящим Соглашением и Условиями предоставления услуг, приоритет имеет настоящее Соглашение.

РАЗНОЕ

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 только 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 учета норм коллизионного права) в соответствии с законодательством штата Нью-Йорк, в той степени, в которой такое законодательство применимо к соглашениям, заключенным между резидентами штата Нью-Йорк и подлежащими 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 штаб-квартиры Лицензиара (округ Нью-Йорк, штат Нью-Йорк, США). Обе стороны соглашаются с юрисдикцией названных судов и соглашаются, что процессуальные и извещения могут направляться способом, указанным в настоящем Соглашении для уведомлений, 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.

ПО ЛЮБЫМ ВОПРОСАМ КАСАЮЩИМ ЭТОЙ ЛИЦЕНЗИИ ОБРАЩАЙТЕСЬ ПИСЬМЕННО В КОМПАНИЮ TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

©1991-2015 Take-Two Interactive Software и дочерние компании. Разработка - Fraxis Games, Sid Meier's Civilization: Beyond Earth - Rising Tide, Sid Meier's Civilization: Beyond Earth, Sid Meier's Civilization, Civ, Civilization, 2K, Fraxis Games, Take-Two Interactive Software и соответствующие логотипы являются товарными знаками компании Take-Two Interactive Software, Inc. ©2015 Advanced Micro Devices, Inc. Все права сохранены. AMD, логотип AMD Arrow, Radeon и их комбинации являются товарными знаками Advanced Micro Devices, Inc. Авторское право ©2014 Forth Particle, Inc. При использовании Granny Animation. Авторское право ©1999-2014 RAD Game Tools Inc. При использовании Miles Sound System. Авторское право ©1991-2014 RAD Game Tools Inc. Авторское право Lua ©1994-2014 Lua.org, PUC-Rio. Авторское право Rapid XML ©2006-2014 Марчин Каличчински. При использовании Navok®. Авторское право 1999-2014, Navok.com, Inc (и лицензиары). Все права сохранены. Более подробную информацию см. на сайте www.navok.com. Все остальные торговые марки и товарные знаки являются собственностью своих законных владельцев. Все права сохранены. Содержание этой игры полностью выдуманно и не является отражением или изображением реальных событий, личностей или явлений в историческом контексте.