

The cover art for the video game Spec Ops: The Line features a central figure of a soldier in a desert environment, wearing a balaclava and holding a rifle. The background is filled with smoke and the silhouettes of military helicopters. In the lower portion, a group of soldiers is seen running through a dusty, war-torn landscape. The title 'SPEC OPS' is written in a bold, white, sans-serif font, while 'THE LINE' is in a larger, black, distressed font.

SPEC OPS

THE LINE



YAGER



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

• Данный диск содержит программное обеспечение для системы PlayStation®3. Не используйте этот диск в других системах, поскольку это может привести к его повреждению. • Данный диск соответствует спецификациям PlayStation®3 версии PAL. Не используйте его с другими версиями PlayStation®3. • Перед использованием внимательно прочтите руководство пользователя PlayStation®3. • Помещайте диск в систему PlayStation®3 рабочей поверхностью вниз. • Не затрагивайте до поверхности диска, держите его за края. • Следите за чистой поверхностью диска и не допускайте образования на нем царапин. В случае загрязнения поверхности осторожно протрите ее сухой мягкой тканью. • Не подвергайте диск воздействию высокой температуры, прямого солнечного света или избыточной влажности. • Не пользуйтесь дисками неправильной формы, а также треснувшими, деформированными или склеенными дисками, поскольку это может привести к повреждению оборудования.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

Играйте только в хорошо освещенном помещении. Делайте 15-минутные перерывы после каждого часа игры. Прекратите игру, если почувствуете головокружение, тошноту, усталость или головную боль. Некоторые люди имеют предрасположенность к приступам эпилепсии и потере сознания под воздействием вспышек света или мелькающих изображений, при просмотре телепередач или использовании видеоигр. Проконсультируйтесь с врачом, прежде чем приступать к игре, если у вас когда-либо наблюдались эпилептические приступы или если во время игры был замечен хотя бы один из следующих симптомов: потеря сознания, потеря ориентации, расплывчатое зрение, подергивания мышц, любые непроизвольные движения и/или конвульсии.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ О ВРЕДЕ ДЛЯ ЗДОРОВЬЯ ПРИ РАБОТЕ СО СТЕРЕОИЗОБРАЖЕНИЕМ

Некоторые люди могут испытывать неприятные ощущения (чрезмерное напряжение зрения, утомление глаз, тошноту) при просмотре видео в стереорежиме или при игре в стереоскопические 3D игры на телевизорах с поддержкой стереоизображения. При появлении неприятных ощущений следует немедленно прекратить использование телевизора.

Обычно рекомендуется избегать продолжительного использования системы PlayStation®3 и делать 15-минутные перерывы после каждого часа игры. Однако при просмотре видео в стереорежиме или при игре в стереоскопические 3D игры на телевизорах с поддержкой стереоизображения необходимая продолжительность и периодичность перерывов различаются для разных людей – пожалуйста, делайте достаточно долгие перерывы, чтобы не испытывать никаких неприятных ощущений. Если симптомы сохраняются, обратитесь к врачу.

Зрение маленьких детей (особенно в возрасте до шести лет) продолжает развиваться. Рекомендуется проконсультироваться с педиатром или детским офтальмологом перед тем, как разрешить маленьким детям смотреть видео в стереорежиме или играть в стереоскопические 3D игры на телевизорах с поддержкой стереоизображения. Взрослые должны проконтролировать соблюдение маленькими детьми изложенных выше рекомендаций.

ПИРАТСТВО

Несанкционированное воспроизведение данного продукта или любой его части, а также неправомерное использование зарегистрированных товарных знаков являются нарушением действующего законодательства и могут преследоваться в судебном порядке. КОМПЬЮТЕРНОЕ ПИРАТСТВО наносит ущерб разработчикам, издателям и продавцам программных продуктов. Если вы подозреваете, что данная копия игры является нелегальной, или обладаете сведениями о нелегальных копиях наших продуктов, пожалуйста, позвоните в службу поддержки по одному из телефонных номеров, указанных на последней странице данного Руководства.

Обновление системного программного обеспечения

Инструкции по обновлению системного программного обеспечения для системы PlayStation®3 приведены на веб-сайте eu.playstation.com или в кратком справочнике по системе PS3™.



Номера телефонов службы поддержки приводятся на последней странице данного Руководства.

ЕВРОПЕЙСКАЯ СИСТЕМА ОЦЕНКИ ИГР (PEGI)

Система PEGI предназначена для ограничения доступа детей к играм, не подходящим для их возрастной группы. **ВНИМАНИЕ:** Не следует руководствоваться этой системой при оценке сложности игрового процесса. Дополнительная информация находится на веб-сайте www.pegi.info.

Рейтинг PEGI состоит из трех частей, позволяющих родителям и другим лицам, приобретающим игры для детей, сделать выбор в соответствии с возрастом ребенка. Первая часть – минимальный возрастной порог пользователей игры:



Вторая часть может состоять из одной или нескольких пиктограмм, предупреждающих об особенностях содержания игры. Степень присутствия этих особенностей в игре можно оценить по ее возрастному порогу. Пиктограммы выглядят так:



Третья часть – пиктограмма, указывающая на возможность игры через Интернет. Ее могут использовать только те производители коллективных игр, которые поддерживают стандарты защиты детей от коллективных видеонигр неподходящего содержания:

Дополнительная информация находится на веб-сайте www.pegionline.eu



РОДИТЕЛЬСКИЙ КОНТРОЛЬ

Данному продукту присвоен определенный уровень родительского контроля, основанный на содержании продукта. Установив уровень родительского контроля для системы PlayStation®3, вы можете ограничить использование в данной системе PS3™ продуктов, уровень родительского контроля которых превышает установленный вами. Дополнительные сведения об этом содержатся в руководстве пользователя системы PS3™.

Данному продукту присвоен рейтинг PEGI. Пиктограммы рейтингов PEGI расположены на упаковке продукта (за исключением версий для стран, где используются другие системы рейтингов). Рейтинги PEGI и уровни родительского контроля соотносятся следующим образом:

УРОВЕНЬ РОДИТЕЛЬСКОГО КОНТРОЛЯ	9	7	5	3	2
ВОЗРАСТНАЯ ГРУППА PEGI	18	16	12	7	3

В некоторых случаях уровень родительского контроля для данного продукта может быть выше возрастного рейтинга, используемого в вашей стране, в связи с различием систем возрастных рейтингов в разных странах, в которых продается данный продукт. Возможно, вам нужно будет изменить уровень родительского контроля в своей системе PS3™, чтобы использовать эту игру.

BLES-01157

ТОЛЬКО ДЛЯ ДОМАШНЕГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ – Данное программное обеспечение лицензировано только для использования в системах PlayStation®3. Несанкционированный доступ, использование или передача данного продукта или авторских прав на него или товарных знаков запрещено. Полная права использования см. на сайте: eu.playstation.com/terms. Библиотечные программы ©1997-2012 Sony Computer Entertainment Inc. лицензируются исключительно компании Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). ПЕРЕПРОДАЖА И АРЕНДА БЕЗ ЯВНОГО РАЗРЕШЕНИЯ SCEE ЗАПРЕЩЕНЫ. PlayStationNetwork, PlayStationStore и PlayStationHome регламентируются правилами использования и доступны не во всех странах и не на всех языках (eu.playstation.com/terms). Требуется широкополосный доступ к Интернету. Доступ к Интернету оплачивает пользователь. Некоторые материалы платные. Пользователи должны быть старше 7 лет. Пользователи в возрасте до 18 лет требуются согласие родителей. Лицензировано для продажи только в странах Европы, Ближнего Востока, Африки, Индии и Сингапуре.

“PS”, “PlayStation”, “P.S.2”, “SIXAXIS” and “PS3” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “Blu-ray Disc” and “Blu-ray” are trademarks of the Blu-ray Disc Association. Spec Ops: The Line © 2012 Take-Two Interactive Software. Published by Take-Two Interactive Software. Developed by Yager. Made in Austria. All rights reserved.



5409001/MAJ

СОДЕРЖАНИЕ

НАЧАЛО ИГРЫ	2
УПРАВЛЕНИЕ	3
КАМПАНИЯ	4
ГЛАВНОЕ МЕНЮ	4
ИГРОВОЙ ЭКРАН	6
МЕНЮ ПАУЗЫ	7
СЕТЕВАЯ ИГРА	7
НАСТРОЙКА ПЕРСОНАЖА	8
НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ	11
ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ	23
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА	25

НАЧАЛО ИГРЫ

Подключите систему PlayStation®3 согласно прилагаемому к ней руководству. Убедитесь, что индикатор питания горит красным светом, указывая на то, что система PlayStation®3 находится в режиме ожидания. Нажмите кнопку питания, при этом индикатор питания должен загореться зеленым светом.

Поместите диск с игрой *Spec Ops®: The Line* в щель для дисков рисунком вверх. Выберите пиктограмму  в меню XMB™ системы PlayStation®3 и нажмите кнопку . Перед началом игры убедитесь, что на жестком диске достаточно свободного места. Не подключайте и не отключайте аксессуары от системы во время работы. Подробная информация об использовании беспроводных контроллеров содержится в руководстве пользователя системы PLAYSTATION®3.

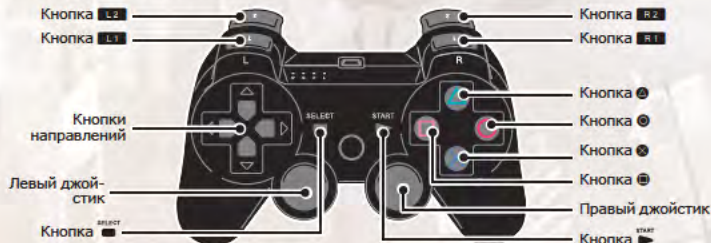
ВНИМАНИЕ: сведения в настоящем Руководстве пользователя были актуальны на момент его отправки в печать. Позже в игру могли быть внесены незначительные изменения. Все снимки экрана для настоящего Руководства были сделаны в английской версии игры.

Эта игра поддерживает автоматическое сохранение и автоматическую загрузку. Данные будут сохраняться автоматически по мере прохождения игры. Эти сохранения будут автоматически загружены при запуске игры. Пожалуйста, не выключайте и не перезагружайте систему, если мигает индикатор жесткого диска.

Выберите нужный язык в меню System Settings системы PlayStation®3.

УПРАВЛЕНИЕ

БЕСПРОВОДНОЙ КОНТРОЛЛЕР



УПРАВЛЕНИЕ В МЕНЮ

Навигация по меню	Левый джойстик
Выбор параметра	⊗
Выйти из меню	⊙

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ

Перемещение	Левый джойстик
Обзор	Правый джойстик
Укрытие/бег/взаимодействие	X
Присесть/перемахнуть препятствие	O
Перезарядка	□
Взять предмет	Удерживать □
Смена оружия	△
Взгляд через прицел	L1
Стрельба	R1
Бросок гранаты	L2
Управление отрядом (одиночная игра)	R2
Местоположение отряда и цели (одиночная игра)	Удерживать R2
Альтернативный режим стрельбы	↑
Следующий тип гранаты	→
Предыдущий тип гранаты	←
Контейнер с боеприпасами (сетевая игра)	↑
Присесть	L3
Смена ракурса (прицеливание)	R3
Разведданные (одиночная игра)	collect
Счет (сетевая игра)	collect
Меню	start

КАМПАНИЯ

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

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

КАМПАНИЯ (CAMPAIGN)

ПРОДОЛЖИТЬ ИГРУ (RESUME GAME)

Загрузить последнее по времени сохранение.

НОВАЯ ИГРА (NEW GAME)

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

ВЫБОР ГЛАВЫ (SELECT CHAPTER)

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

ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ (LOAD GAME)

Продолжить игру с выбранного сохранения.

РАЗВЕДАННЫЕ (INTEL DATABASE)

Просмотреть все найденные в ходе кампании разведданные.

СЕТЕВАЯ ИГРА (MULTIPLAYER)

XBOX LIVE

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

SYSTEM LINK

Создать или присоединиться к игре через System Link.



MAIN MENU

ЗАГРУЖАЕМЫЕ МАТЕРИАЛЫ (DOWNLOADABLE CONTENT)

В этом разделе вы сможете проверить наличие загружаемых материалов и установить их.

НАСТРОЙКИ (OPTIONS)

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

УПРАВЛЕНИЕ (CONTROLLER)

Просмотр выбранной схемы управления и регулировка параметров:

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

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

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

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

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

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

ЗВУК (AUDIO)

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

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

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

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

ГРОМКОСТЬ ГОЛОСОВОЙ СВЯЗИ (VOICE CHAT VOLUME): задать уровень громкости голосовых переговоров в сетевой игре.

ЯРКОСТЬ (BRIGHTNESS)

ГАММА (GAMMA): выбор световой гаммы в игре.

ФИЛЬТР (FILTER): выбор световой гаммы и цветового фильтра изображения. Доступны варианты «По умолчанию» (Default), «Винтаж» (Vintage) и «Яркие цвета» (Vibrant).

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

С помощью левого и правого джойстиков совместите рамку с границами вашего экрана.

ТИТРЫ (CREDITS)

Просмотреть список авторов игры Spec Ops: The Line.

ИГРОВОЙ ЭКРАН



ПРИЦЕЛ

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

ИНДИКАТОР ОРУЖИЯ

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

ГРАНАТЫ

Здесь отображен выбранный тип и количество гранат.

МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ И ЦЕЛЬ ОТРЯДА

Зажмите **[R2]**, чтобы увидеть свой отряд и его текущую цель.

ПРИКАЗЫ ОТРЯДУ

АТАКА

Чтобы отдать приказ об атаке, нажмите и удерживайте **[R2]**, затем переместите курсор на противника и отпустите кнопку.

КОНТЕКСТНО ЗАВИСИМЫЕ КОМАНДЫ

В определенных местах вам будут доступны контекстно зависящие команды, например «нажмите **[R2]** для оглушения». Чтобы воспользоваться такой командой, нажмите **[R2]**, когда на экране появится соответствующее указание.

МЕНЮ ПАУЗЫ



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

ПРОДОЛЖИТЬ (RESUME)

Выйти из меню паузы и продолжить игру.

ВЕРНУТЬСЯ К КОНТРОЛЬНОЙ ТОЧКЕ (RELOAD CHECKPOINT)

Перезапустить задание с предыдущей контрольной точки.

НАСТРОЙКИ (OPTIONS)

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

ВЫХОД (QUIT)

Выйти из игры и вернуться в главное меню.

СЕТЕВАЯ ИГРА

ИНТЕРНЕТ (ONLINE)

Создать или присоединиться к игре по Интернету, а также зайти в штаб.

БЫСТРАЯ ИГРА (QUICK MATCH): Найти открытую игру.

ЗАКРЫТАЯ ИГРА (PRIVATE MATCH): Создать закрытую игру в PlayStation®Network.

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

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

ПРИНЯТЬ ПРИГЛАШЕНИЕ (ACCEPT INVITE): Принять приглашение в игру.

ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ (LAN)

Создать или присоединиться к игре по локальной сети.

СОЗДАТЬ ИГРУ (HOST GAME): Создать игру по локальной сети..

НАЙТИ ИГРУ (FIND GAME): Найти игру по локальной сети.

СНАРЯЖЕНИЕ (LOADOUT): Подобрать вооружение на свой вкус.

СЕТЕВАЯ ИГРА

РЕЖИМЫ ИГРЫ

ХАОС (CHAOS): Каждый сам за себя! Уничтожьте противников - или они уничтожат вас!
ТОЧКА СБОРА (RALLY POINT): Удерживайте точку сбора и получайте за это очки. Отслеживайте перемещение точки сбора по мини-карте.

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

БИТВА (MUTINY): Классический командный бой.

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

ПЕРЕДАЧА (UPLINK): Две команды сражаются за контроль над одной точкой сбора в центре карты. Чтобы получать очки, вам нужна работающая станция связи. Отключите вражескую станцию связи, чтобы не дать противнику набрать очки. Если враг отключил вашу станцию связи, вы можете ее починить.

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

НАСТРОЙКА ПЕРСОНАЖА

КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

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

ШТУРМОВИК (GUNNER)

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

ВРАЧ (MEDIC)

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

НАСТРОЙКА ПЕРСОНАЖА

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

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

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

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

СНАЙПЕР (SNIPER) - ТРЕБУЕТСЯ РАНГ 6

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

КОМАНДИР (OFFICER) - ТРЕБУЕТСЯ РАНГ 37

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

СНАРЯЖЕНИЕ (LOADOUTS)

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

ОРУЖИЕ (WEAPONS)

Выбор основного оружия, дополнительного оружия и взрывчатки.

БРОНЯ (ARMOR)

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

ЭКИПИРОВКА (KIT)

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

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

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

СПОСОБНОСТИ (PERKS)

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

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

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

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

НАСТРОЙКА ПЕРСОНАЖА

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

YAGER CREDITS

CREATIVE LEADS

Cory Davis
Francois Coulon

TECHNICAL DIRECTOR

Hendrik Hoenicke

PROGRAMMING LEAD

André Dittrich

GAMEPLAY PROGRAMMING

Axel Hylla
Eckhard Duken
Keaton VanAuken
Konstantin Frick
Mikael Danielsson
Riad Djemili
Stephan Ziep

AI PROGRAMMING

Daniel Kollmann
David Bending
Denis Danielyan
Jörg Reisig

CONSOLE PROGRAMMING

Arne Schober
Christoph Freundl
Christoph Reinbothe
Maik Semder
Martin Zielinski

TECHNICAL ART LEAD

Wojciech Zielinski

DESIGN LEAD

Cory Davis

TECHNICAL ART

Francisco Javier

Martínez Palmer

Jan Deissler
an David Hassel
Ken Mayfield
Marc Blumrich
Oliver Stubenrauch

VISUAL EFFECTS LEAD

Florian Zender

VISUAL EFFECTS

Hanno Hinkelbein
Michael Rutishauser
Stephane Nepton
Rafal Fedro

BUILD ENGINEERING

Simon Schossleitner
Tiemo Hedrich

ART DIRECTOR

Mathias Wiese

ART LEAD

Jason Flanagan

ART ASSET CREATION

Alexander Radünz
Dominik Luedtke
Dustin Condie
Javier O'Neill
Marco Gromöller
Tomislav Kis

DESIGN

Johannes Kristmann
Shawn Frison
Torkel Forner

ENVIRONMENT ART

Johannes Böhm

Robert Bergmann
Robert Kopf
Sebastian Schade
Sebastian Schild
Viktor Janzen

LIGHTING ARTIST
Sebastian Schulz

USER INTERFACE
Rafal Fedro

CONCEPT ART
Michael Oberschneider
Christopher Steininger

CHARACTER ART
Calvin Golkowski
Christopher Rockel

ANIMATION LEAD
Marco Roeth

CUT SCENE DIRECTOR
Emmanuel Gorin

GAMEPLAY ANIMATION
Dennis Vizins
Jens Heinrich

CINEMATIC ANIMATION
Claudius Urban
Manfred Ragossnig
Nico Ostermann
Nanette Kaulig
Marian Woller

NARRATIVE DESIGN
Richard Pearsey
Walt Williams

TECHNICAL ANIMATION
Fridtjof Kühn
Oleg Solovjov

AUDIO DEPARTMENT LEAD
Andreas Wengel

AUDIO DEPARTMENT
Alexander Marian

EXECUTIVE PRODUCER
Francois Coulon

PRODUCER
Tarl Raney

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

QUALITY ASSURANCE LEADS
Thomas Schmidt
Christophe Paquignon

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

LEVEL DESIGN LEAD
Jörg Friedrich

CONSOLE PROGRAMMING
Richard Schubert
Robert Hoffmann

HEADS OF ART
ASSET CREATION
Dominik Luedtke

Dustin Condie

LEVEL DESIGN

Bruce Locke

Enrique Colinet

Fari Rug

Oliver Pflug

Stephan Renelt

Timm Boukoura

Ulrich Wurzer

Wang Nan

TECHNICAL DESIGN

Dan Banefeld

Jan Liebetrau

Philipp Hagen

TACTICAL ADVISOR

Wil "Hawaiian" Makaneole

2K QUALITY ASSURANCE

VP OF QUALITY ASSURANCE

Alex Plachowski

QUALITY ASSURANCE TEST MANAGER

(PROJECTS)

Grant Bryson

QUALITY ASSURANCE TEST MANAGERS

(SUPPORT TEAM)

Alexis Ladd

Doug Rothman

LEAD TESTER

Andrew Webster

LEAD TESTERS (SUPPORT TEAM)

Will Stanley

Scott Sanford

Nathan Bell

SENIOR TESTERS

Darren Miller-Pfeufer

Justin Waller

Marc Perret

Ruben Gonzalez

Josh Lagerson

Stephen "Yoshi" Florida

QUALITY ASSURANCE TEAM

Chad Cheshire

Daniel Brown

David Benedict

Krystle Wallis

Dasha Jantzen

Alexander Langham

Steven Taylor

Robert Hornbeck

Christopher Duplessis

Vien Vien Vivien Pham

Michael Yarsulik

Shayna Marshall

Patrick Thomas

Jonathan Stover

Djordje Rosic

Imad Haddad

Sergio Sanchez

Stephanie Anderson

Jason Berlin

Cris Maurera

Craig Baroody

Jordan Espinoza

Peter Long

Keane Tanouye

Troy Maldonado

Kevin Norwood

Jacob Aguilar

James Kagel

Andrew Haymes

Luis Nieves

Luke Williams

Andrew Garrett

Bill Lanker



Josh Glover
Mark Vazquez
Brian Hibbard
Jeremy Thompson
Chris Adams
Manny Juarez
Paul Carrion
Matthew Foley
Kevin Scorcz
Noah Ryan-Stout
Antonio Monteverde-Talarico
John Hernandez
Pele Henderson
Chris Henderson
Alex Coffin
Gabe Woods
Davis Krieghoff
Keith Doran
Andrew Vietri
Micah Grossman
David Hambardzumyan
Lynda Miller
Obed Navas
Alex Vahle
Matt Porter
Alexander Weldon
Christopher Morgan
Lauren Portner
Justin Bonaccarso
Tom Park
Ronald Tolie
Dylan Santizo
Jonathan Castro
Patrick McDonnell
Eric Kiraly
Daniel Kurtz
Travis van Essen
Angela Berry
Bobby Jones

Justin Stanton
Brian Carl
Irma Ward
Michael Speiler

SPECIAL THANKS

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

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

PUBLISHED BY 2K GAMES

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

2K PUBLISHING

PRESIDENT

Christoph Hartmann

C.O.O.

David Ismailer

SVP, PRODUCT DEVELOPMENT

Greg Gobbi

DIRECTOR OF PRODUCT DEVELOPMENT

Greg Gobbi

DIRECTOR OF PD OPERATIONS

Kate Kellogg

DIRECTOR OF TECHNOLOGY

Jacob Hawley

ONLINE SYSTEMS ARCHITECT

Louis Ewens

ONLINE ENGINEER

Adam Lupinacci

SENIOR PRODUCERS

Lulu LaMer
Denby Grace

ASSOCIATE PRODUCER

Chris Thomas

PRODUCTION ASSISTANTS

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

ADDITIONAL PRODUCTION SUPPORT

Josh Morton
Luke Wasserman
Greg Kasavin
Anthony DeLuca
Sean Scott

DIRECTOR OF CREATIVE PRODUCTION

Jack Scalici

SENIOR MANAGER OF CREATIVE PRODUCTION

Chad Rocco

MANAGER OF CREATIVE PRODUCTION

Josh Orellana

PRODUCTION ASSISTANT CREATIVE PRODUCTION

Dave Blank
Kaitlin Bleier

ADDITIONAL WRITING

Jack Scalici

Chad Rocco
Richard Pearsey
Shawn Frison

STORY EDITOR

Chad Rocco

MOTION CAPTURE SUPERVISOR

David Washburn

MOTION CAPTURE COORDINATOR

Steve Park

MOTION CAPTURE

LEAD ARTIST

Anthony Tominia

MOTION CAPTURE SPECIALISTS

Jose Gutierrez

Gil Espanto

MOTION CAPTURE ASSISTANT

Nick Bishop

VO DIRECTION

Chad Rocco

Walt Williams

Jack Scalici

SVP MARKETING

Sarah Anderson

VP MARKETING

Matt Gorman

VP INTERNATIONAL MARKETING

Matthias Wehner

DIRECTOR OF MARKETING

Tom Bass

PRODUCT MANAGER

Philip McDaniel

**DIRECTOR OF PUBLIC RELATIONS, NORTH
AMERICA**

Ryan Jones

DIRECTOR, MARKETING PRODUCTION

Jackie Truong

ART DIRECTOR, MARKETING

Lesley Zinn

WEB DIRECTOR

Gabe Abarcar

SENIOR MANAGER, INTERACTIVE MARKETING

Elizabeth Tobey

COMMUNITY MANAGERS

Greg Laabs

David Eggers

WEB DESIGNER

Keith Echevarria

JR. GRAPHIC DESIGNER

Christopher Maas

MARKETING PRODUCTION ASSISTANT

Ham Nguyen

VIDEO PRODUCTION MANAGER

J. Mateo Baker

VIDEO EDITOR

Kenny Crosbie

JR. VIDEO EDITOR

Michael Howard

GAME CAPTURE SPECIALIST

Doug Tyler

MARKETING TRAFFIC MANAGER

Renee Ward

VP BUSINESS DEVELOPMENT

Kris Severson

VP, LEGAL

Peter Welch

DIRECTOR OF OPERATIONS

Dorian Rehfield

LICENSING/OPERATIONS SPECIALIST

Xenia Mul

DIRECTOR OF LICENSING, STRATEGIC PARTNERSHIPS & IN-GAME MEDIA

Shelby Cox

MARKETING MANAGER, PARTNER RELATIONS

Dawn Burnell

MARKETING MANAGER, PARTNER RELATIONS

Dawn Burnell

2K INTERNATIONAL

GENERAL MANAGER

Neil Ralley

INTERNATIONAL MARKETING MANAGER

Sian Evans

SENIOR DIRECTOR, INTERNATIONAL PR

Markus Wilding

ASSISTANT INTERNATIONAL PR MANAGER

Sam Woodward

INTERNATIONAL PRODUCT MANAGER

David Halse

INTERNATIONAL DIGITAL MARKETING MANAGER

Martin Moore

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

INTERNATIONAL PRODUCER

Jean-Sebastien Ferey

LOCALIZATION MANAGER

Nathalie Mathews

ASSISTANT LOCALIZATION MANAGER

Arsenio Formoso

EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS

Around the Word

Synthesis International Srl

Synthesis Iberia

Coda Entertainment

PTW

Localization tools and support provided by
XLOC Inc.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

QA LOCALIZATION SUPERVISOR

Jose Minana

MASTERING ENGINEER

Wayne Boyce

MASTERING TECHNICIAN

Alan Vincent

LOCALIZATION QA PROJECT LEAD

Luigi Di Domenico

LOCALIZATION QA LEADS

Karim Cherif

Oscar Pereira

LOCALIZATION QA SENIOR TECHNICIANS

Elmar Schubert

Fabrizio Mariani

Florian Genthon

Jose Olivares

Stefan Rossi

LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Enrico Sette

Andrea de Luna

Cristina La Mura

Christopher Funke

Pablo Menéndez
Chau Doan
Sergio Accettura
Carine Freund
Javier Vidal
Harald Raschen

2K INTERNATIONAL TEAM

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

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Anthony Dodd
Martin Alway
Nisha Verma
Robert Willis
Denisa Polcerova

FOX STUDIOS

Rick Fox
Michael Weber
Tim Schmidt
Cal Halter
Keith Fox

Dustin Smith
Joe Schmidt

POP SOUND

FREELANCE DIALOGUE EDITORS

Garrett Montgomery
Dan Francis
Anthony Sorise

RE-RECORDING MIXERS

Nick Bozzone
Robert Weiss
Michael Miller
Tim Hoogenakker

DIALOGUE EDITORS

Brett Rothfeld
Kyle Krajewski
Courtney Bishop
Sunny Warkentin
Kevin McAlpine

PRODUCERS

Susie Boyajan
Erin Reilly
Laura Harley

ASSISTANTS

Jehan Vallente
Tina Evanow
Roxy Munoz
Rosario Estrella

ACTORS - CAST

CAPT. MARTIN WALKER

Nolan North

1ST LT. ALPHANSO ADAMS

Christopher Reid

SSGT. JOHN LUGO

Omid Abtahi

LT. COL. JOHN KONRAD

Bruce Boxleitner

THE RADIOMAN

Jake Busey

AGENT RIGGS

Patrick Quinn

AGENT GOULD

Chris Cox

AGENT DANIELS

Rick Pasqualone

1ST LT. JOHN MCPHERSON

Steven Walters

INTERROGATOR

Richard Epcar

COMMANDO

Michael Yurchak

MARINES

Brian Bloom

Liam O'Brien

Daniel Hugh Kelly

OFFICERS

Daniel Hugh Kelly

John Cygan

SOLDIERS

John Curry

Paul Eiding

Townsend Coleman

ELITE SOLDIERS

David Hoffman

Rick D. Wasserman

REFUGEES

Aycil Yeltan

Elizabeth Sung

Moneer Yaqubi

Navid Negahaban

Shaunt Benjamin

Sunil Malhorta

Yerman Gur

ADDITIONAL VOICES

Doug Rye

Freddy Lehne

Wally Kurth

MOCAP STUNT ACTORS

Lucas Okuma

Ray Carbonel

SPECIAL THANKS

Jordan Katz

David Cox

Take-Two Sales Team

Take-Two Digital Sales Team

Take-Two Channel Marketing Team

Siobhan Boes

Hank Diamond

Alan Lewis

Daniel Einzig

Christopher Fiumano

Pedram Rahbari

Jenn Kolbe

2K IS Team

Seth Krauss

Greg Gibson

Take-Two Legal Team

Jonathan Washburn

David Boutry

Ryan Dixon

Michael Lightner

Gail Hamrick

Sharon Hunter

Michele Shadid

Trailer Park Videogames

Access PR



KD&E
Big Solutions
Gwendoline Oliviero
Benjamin X Chang
Chris Solis
Seamas Gallagher
Jennie Sue
Iain Willows
Mark Ward
Sasha de Guzman
Merja Reed
Rick Shawalker
Daisy Amescua
Lori Durrant
Chris Jones
Pedro Villa
Eric Lane
Todd Ingram
Casey Coleman
Kristian Guyte
Nicholas Chavez
Scott Trono
Jeremy Pryer
Nick Pylvanainen
Lincoln West
Morgan Sears
Kellen Yurick
Ryan Heller
Artapong Intapatana
Brent Kiddoo
Matt Price
Sam Vicchrilli
Joe Perlas
Donald Ohlson
Steve Capri
Matt Priddy
Orry Klainman
James Adkins
Clint Baptiste

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

DARKSIDE GAME STUDIOS


ART DIRECTOR
Marcel Marcado

LEAD MODELER
Adam Glueckert

LEAD TEXTURER
Karen Sanok

SENIOR ARTIST
Henrique Napolini
Udell Infante

3D ARTIST
David Phillips
Josh Dampman
Ken LeSaint
Marisa Ainsworth



Nelson Izquierdo
Sean Couture
Steve Buchholz
Tyler Bronis

LIGHTING ARTIST
Craig Schiller

LEAD ANIMATOR
Devon Browne

ANIMATOR
Luis Batista

LEAD LEVEL DESIGNER
Jonathon Cooper

CEO
Richard Daniels

CREATIVE DIRECTOR
Nicholas Schreiber

EXECUTIVE PRODUCER
Hugh Falk

PRODUCER
Bryan Jury

ASSOCIATE PRODUCER
Jorge Verea

LEAD PROGRAMMER
Alejandro Garcia-Tunon

PROGRAMMER
Darrell Christmas
Jeff Hiebert
Jeffrey Crenshaw
Joe Cortese
Les Bird
Nathan Karpinski

QA LEAD
Ryan Kane

QA TESTER
Brandy Rumiez
Brian Gluckman
Daniel Burgos
Evan Salas
Julian Davis

3D ARTIST
Andrew Gilmour
Bruno Melo
Gabriel Tse
Geoff Mellon
Jaco Herbst
Sean Marino
Tadao Masuyama

CONCEPT ARTIST
Aaron Anderson
James Mosingo
Michael "Rusty" Drake
Patrick McEvoy
Todd Keller

ANIMATOR
Cory Collins
John Logsdon
Josh Burton
Neal Sukkert

FX ARTIST
David Gasinski

UI ARTIST
Rebecca Wallace

LEVEL DESIGNER
Jason Fleischman

OPTIMIZATION
Boris Batkin

PROGRAMMER
Alex Miller
James Thompson

AUDIO - DSONIC

Kemal Amarasingham
Simon Amarasingham
Michael Carter
Brian Dutton
Matteo Stronati
Kian Yoa
Brett Apitz
Robert Cooper
Bryce Kanzer
Joanna Iwanowicz
Matthew Hines

VOICE ACTORS

DAMNED MEDIC
Brian Bloom

EXILE BREACHER
Chad Rocco

EXILE GUNNER
Chris Cox

DAMNED SNIPER
David Hoffman

ANNOUNCER
Jake Busey

DAMNED OFFICER
John Cygan

EXILE OFFICER
Liam Obrien

EXILE SNIPER
Micheal Yurchak

DAMNED GUNNER
Rick Pasqualone

DAMNED SCAVANGER
Rick Wasserman

EXILE MEDIC

Steve Walters

ADDITIONAL ART

Adia
Art Duck
Nikitova

BLIND SQUIRREL GAMES INC.

CEO/EXECUTIVE PRODUCER

Brad Hendricks

TECHNICAL DIRECTOR/ PROGRAMMER

Iain Davies

LEAD PROGRAMMER

Adam Lupinacci
Matthew Fawcett

PROGRAMMER

Matt Campbell
Daniel Selnick
Forrest Baker

SR. PROGRAMMER

Dan Goodman

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ, ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ И ЗАЯВЛЕНИЕ ОБ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ИНФОРМАЦИИ

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

НАСТОЯЩАЯ ПРОГРАММА ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ ВАМ В ПОЛЬЗОВАНИЕ НА УСЛОВИЯХ НАСТОЯЩЕГО ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ (ДАЛЕЕ — **СОГЛАШЕНИЕ**), ИЗЛОЖЕННОГО НИЖЕ. ПРОГРАММА ВЫПУСКАЕТСЯ В СЕБЯ ВСЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, ПРЕДОСТАВЛЯЕМОЕ В КОМПЛЕКТЕ С НАСТОЯЩИМ СОГЛАШЕНИЕМ, СОПУТСТВУЮЩЕЕ РУКОВОДСТВО, УПАКОВКУ И ДРУГИЕ МАТЕРИАЛЫ ИЛИ ДОКУМЕНТАЦИЮ В ФАЙЛАХ, В ПЕЧАТНОЙ ИЛИ ЭЛЕКТРОННОЙ ФОРМЕ, ТАКИМ ОБРАЗОМ ВЫПУСКАЕТСЯ ТАКОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И МАТЕРИАЛОВ К НЕМУ, ОТВЕТСТВУ ПРОГРАММУ, УСТАНОВИВ И / ИЛИ ИСПОЛНЯЯ ПРОГРАММУ И ЛЮБЫЕ ДРУГИЕ МАТЕРИАЛЫ, ВОХОДЯЩИЕ В СОСТАВ ПРОГРАММЫ, ВЫ ТЕМ САМЫМ ПРИНИМАЕТЕ УСЛОВИЯ НАСТОЯЩЕГО ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ С КОМПАНИЕЙ TAKE-2™ INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (ДАЛЕЕ — **ЛИЦЕНЗИАРА**).

1. ЛИЦЕНЗИЯ

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

ПРАВО СОБСТВЕННОСТИ. Лицензиар сохраняет за собой все права, титулы или доли касательно настоящей Программы, включая, но не ограничиваясь этим, все авторские права, товарные знаки, коммерческие тайны, товарные наименования, права собственности, патенты, титулы, компьютерные игры, аудиовизуальные эффекты, темы, персонажи, имена персонажей, сюжеты, диалоги, сеттинги, графику, звуковые эффекты, музыкальные произведения и моральные права. Программа защищена законодательством США об авторских правах и товарных знаках, применимыми законами и договорами по всему миру. Запрещается копирование, воспроизведение и распространение Программы в любой форме и любыми средствами, как в целом, так и по частям, без предварительного письменного согласия Лицензиара. Любые лица, копирующие, воспроизводящие или распространяющие настоящую Программу или любые ее части, в любой форме 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 Лицензиар Лицензиара также имеет право на защиту своих прав в случае, когда бы то ни было нарушение условий настоящего Соглашения. Все права, не предоставленные Вам по настоящему Соглашению, остаются за Лицензиаром.

УСЛОВИЯ ЛИЦЕНЗИИ. Вы обязуетесь: (a) Не использовать Программу для получения дохода; (b) Не продавать, не сдавать в аренду и / или лицензировать, не распространять, не передавать, не передавать или не вносить другим образом настоящую Программу или любые копии или части Программы, без предварительного письменного разрешения Лицензиара или иначе как в соответствии с положениями настоящего Соглашения. (c) Не копировать Программу и любые ее части (иначе как в соответствии с положениями настоящего Соглашения); (d) Не выводить Программу за пределы территории, в сети для использования или загрузки несколькими пользователями; (e) Если в Программе или настоящем Соглашении явно не указано иное — не использовать и не устанавливать Программу (и не разрешать делать это другим лицам) в сети, для сетевого использования или подключения к одному компьютеру или игровой консоли одновременно; (f) Не копировать Программу на жесткий диск или другое устройство хранения данных с целью обхода требований загрузки Программы с прилагаемого диска CD-ROM или DVD-ROM (настоящий запрет не распространяется на полные или частичные копии, которые могут создаваться в процессе использования в целях, которые являются более эффективными для выполнения); (g) Не использовать и не копировать

Программу в центральном компьютерном или любых других организациях с постоянным местонахождением; при условии, однако, что Лицензиар может предоставить Вам отдельное лицензионное соглашение для организаций, с тем чтобы разрешить использование Программы в коммерческих целях; (h) Не выполнять инженерный анализ, декомпиляцию, дисассемблирование или иную модификацию Программы, как в целом, так и по частям; (i) Не удалять, не блокировать и не обходить вывод или копии, которые не были указаны в собственности, метки и логотипы, содержащиеся в Программе или на ее упаковке; и (j) Не транспортировать, не экспортировать и не реэкспортировать (прямо или косвенно) Программу в любые страны, в которые вывоз таких программ запрещен экспортными законодательствами США или соответствующими регуляторными нормами либо иным способом нарушает там законы и регуляторные нормы, со всеми внесенными на данный момент поправками. Однако Вы имеете право передать всю Программу вместе с сопутствующей документацией на постоянной основе другому лицу, при условии, что Вас не заменят никакие копии (включая архивные или резервные) Программы, сопутствующей документации или любых частей или компонентов Программы либо сопутствующей документации, а получатель согласится соблюдать условия настоящего Соглашения. Программа предназначена исключительно для личного пользования.

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

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЕ СОДЕРЖИМОЕ. Программа может разрешать Вам создание собственного содержимого, включая, но не ограничиваясь этим, игровые карты, сценарии, скриншоты дизайна автомобилей или видеоролики Вашего игрового процесса. В обмен на использование Программы и в степени, в которой Вы вкладываете в использование Программы приводит и возмощеном любых авторских прав, Вы настоящим предоставляете Лицензиару исключительное, бессрочное, безвозмездное, всемирное право и лицензию с полными правами передачи третьим лицам и сублицензирования на использование Вашего вклада каким бы то ни было образом и для какой бы то ни было цели в связи с Программой, а также связанными товарами и услугами, включая права на воспроизведение, копирование, адаптацию, модификацию, исполнение, публичное представление, передачу по каналам связи и иное предоставление с интернет публично любыми средствами, как известными в настоящее время, так и нет, на распространение Вашего вклада без каких бы то ни было ограничений уведомлений или выплат. Вы не можете претендовать на свое право защиты прав интеллектуальной собственности, за исключением в применимой мере, в отношении лицензионных договоров. Вы настоящим отказываетесь от любых личных нематериальных 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 нематериальных прав, сохраняет силу после прекращения действия настоящей Лицензии по любой причине.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ИНТЕРНЕТУ. Программа может требовать подключения к Интернету для доступа к интернет-функциям, функциям (Программы или функций других функций. Для правильной работы определенных функций Программы от Вас может потребоваться наличие и поддержание (a) адекватного подключения к Интернету и / или (b) действующей и активной учетной записи в интернет-сервисе, как указано в документации к Программе, включая, но не ограничиваясь этим, Live, Лицензиар или аффилированных лиц Лицензиара. Если Вы не поддерживаете такую учетную запись, то некоторые функции Программы могут не работать или перестать работать правильно, в целом или частично.

II. СБОР И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИИ

Установки и использование настоящей Программы означает Ваше согласие с изложенными условиями сбора и использования информации, включая (где применимо) передачу данных о Программе и аффилированных компаниях в страну, не входящую в состав Европейского Союза и Европейской

экономической зоны. Если при использовании Программы Вы соединяетесь с Интернетом (через Xbox LIVE, Playstation Network или любым иным способом) Лицензиар может получить информацию от производителя и/или аппаратного обеспечения или владельцев платформы (например, Microsoft или Sony) и может автоматически собрать определенную информацию с вашего компьютера или игровой консоли. Эта информация может включать, помимо прочего, идентификационные данные пользователя (например, теги игрока и экранные имена), счет игры, достижения в игре, ход игры, посещения места, списки друзей, MAC-адрес аппаратного обеспечения, IP-адрес и данные об использовании вами различных возможностей игры. Вся информация, собранная Лицензиаром, является анонимной, не может использоваться для идентификации Вашей личности и не содержит Ваших персональных данных; однако если Вы используете в идентификаторе пользователя свою личную информацию (например, Ваше настоящее имя), то такая личная информация будет автоматически передана Лицензиару и использована так, как описано ниже. Сведения, собранные Лицензиаром, могут быть отправлены Лицензиаром на общедоступные веб-сайты, передаваемые изготовителем аппаратного обеспечения, разработчиком платформ, маркетинговым партнерам Лицензиара или использоваться Лицензиаром в любых иных целях, разрешенных законодательством. Используя настоящую Программу, Вы предоставляете Лицензиару право на использование связанных данных, включая публичное воспроизведение Ваших данных, например идентификацию Вашего программного обеспечения или показ Ваших достижений, ранга, а счет и других данных и игрового процесса. Если Вы не хотите, чтобы сведения о Вас использовались подобным образом, не используйте Программу.

ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ СБОЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, ВКЛЮЧАЯ УЩЕРБ ИМУЩЕСТВУ, ФИНАНСОВЫЕ ПОТЕРИ В РЕЗУЛЬТАТЕ УТРАТЫ РЕПУТАЦИИ, ОТКАЗЫ ИЛИ СБОИ В РАБОТЕ КОМПЬЮТЕРА, В ПРЕДЕЛАХ, УСТАНОВЛЕННЫХ ЗАКОНОДАТЕЛЕСТВОМ. Лицензиар не несет ответственности за любые убытки (включая ущерб и/или иначе, дажде если Лицензиар был осведомлен о возможности такого ущерба, ответственность Лицензиара за любые убытки (кроме случаев, когда применимо законодательство) устанавливаются в соответствии с действующим законодательством, уплаченной Вами за пользование Программой.

ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВА РЯДА СТРАН И ШТАТОВ НЕ ДОПУСКАЮТ ОГРАНИЧЕНИЙ НА СРОК ДЕЙСТВИЯ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ ГАРАНТИЙ И/ИЛИ ИСКЛЮЧЕНИЯ ЛИБО ОГРАНИЧЕНИЯ СЛУЧАЙНОГО ИЛИ КОСВЕННОГО УЩЕРБА, ПОЭТОМУ ПРИВЛЕЧЕНИЕ ВЫШЕОПИСАННОГО ОТКАЗА ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ И/ИЛИ ЕГО ОГРАНИЧЕНИЯ МОГУТ НЕ ИМЕТЬ СИЛЫ В ВАШЕМ СЛУЧАЕ. НАСТОЯЩАЯ ГАРАНТИЯ НЕ ИМЕЕТ СИЛЫ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО В ОТНОШЕНИИ КОСВЕННОГО ИЛИ ПРОТИВОРЕЧИТЕЛЬНОГО ФЕДЕРАЛЬНОМУ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВУ ИЛИ МУНИЦИПАЛЬНОМУ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВУ, НЕ ДОПУСКАЮЩАМУ ИСКЛЮЧЕНИЯ. НАСТОЯЩАЯ ГАРАНТИЯ НЕ ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ВАМ ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ЮРИДИЧЕСКИЕ ПРАВА, В ДОПОЛНЕНИЕ К КОТОРЫМ ВЫ МОЖЕТЕ ОБЛАДАТЬ ДРУГИМИ ПРАВАМИ, ЗАВИСИЯЩИМИ ОТ ЮРИСДИКЦИИ.

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

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

Использование, копирование и распространение Правительством США или субординированном Правительством США регулируется ограничениями, изложенными в подпункте (с) (1) (b) и (2) оговорки 4-й части технических данных и компьютерного программного обеспечения документа DFARS 252.227-7013 и в подпунктах (с) (1) и (2) оговорки 5-й части технических данных и компьютерного программного обеспечения документа DFARS 252.227-13, в зависимости от того, какой из документов применен в данном случае. Подраздирком / Изготовителем является Лицензиар, юридический адрес указан ниже.

СПРАВЕДЛИВЫЕ МЕРЫ ЗАЩИТЫ: Вы настоящим признаете, что если положения настоящего Соглашения не будут специально приводиться в жизнь, Лицензиар понесет невосполнимый ущерб, а потому Вы соглашаетесь, что Лицензиар имеет право, в зависимости от того, какой из документов применен в данном случае, подраздирком / Изготовителем является Лицензиар, в отношении настоящего Соглашения, в дополнение к любым другим доступным мерам и средствам.

III. ГАРАНТИЯ

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ: Лицензиар гарантирует Вам (если Вы являетесь первичным и первоначальным покупателем Программы), что исходный носитель данных, содержащий Программу, при правильном обращении не обнаружит дефектов материала и производственных дефектов на протяжении

90 дней со дня приобретения. Лицензиар гарантирует Вам, что настоящая Программа совместима с персональным компьютером, соответствующим минимальным системным требованиям, указанным в документации к Программе, либо переносимому устройству, которое соответствует таким же системным требованиям, для которой издана программа, вследствие вариативности оборудования, программного обеспечения, Интернет-подключений и индивидуального использования, Лицензиар не гарантирует безостыствия настоящей Программы на конкретном компьютере или игровой платформе. Лицензиар не гарантирует отсутствия помех в работе Программы; соответствие Программы Вашим требованиям; безостыбной или безошибочной работы Программного обеспечения; а также совместимости Программы с программным или аппаратным обеспечением третьих сторон или исправления любых ошибок в Программе. Никакие устные или письменные рекомендации, советы, комментарии Лицензиара или представителей не являются гарантией. Поскольку некоторые юрисдикции не допускают исключения или ограничения невяных гарантий или ограничения принимаемых законов прав потребителя, некоторые или же все перечисленные выше исключения или ограничения могут не иметь мест в Вашем случае. В течение гарантийного срока в носителях данных или Программе будет обнаружен какой-либо дефект, Лицензиар обязуется бесплатно в течение гарантийного срока заменить любую такую defective Программу — до тех пор, пока Лицензиар продолжает выпуск этой Программы. В случае если Программа более недоступна, Лицензиар оставляет за собой право на замену ее аналогичной программой той же или большей стоимости. Настоящая гарантия распространяется только на носитель и Программу, первоначально предоставленные Лицензиаром, и не охватывает обычный износ носителя. В случае если дефект возник вследствие злоупотребления, неправильного обращения или халатности, замена не производится и гарантия прекращает свое действие. Срок действия всех подразумеваемых гарантий, предусмотренных законодательством, явно ограничен 90-дневным периодом, указанным выше. За исключением указанного выше, настоящая гарантия заменяет собой все остальные гарантии, устные и письменные, явные и подразумеваемые, включая гарантии, предоставляемые третьими сторонами, для определенной длительности 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 отправляете исходную Программу только на указанный ниже адрес Лицензиара, а также приложите свое имя и обратный адрес; фотокопию товарного чека с датой продажи; краткое описание дефекта и системы, на которой вы запускаете Программу.

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

РАЗНОЕ: Настоящее Соглашение представляет собой полное соглашение касательно настоящей лицензии между сторонами и заменяет собой все предыдущие договоренности и соглашения между ними. Оно может быть изменено или дополнено только по письменной договоренности обеих сторон. В случае, если какое бы то ни было положение настоящего Соглашения по какой бы то ни было причине потеряет силу, такое положение должно быть изменено 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 применения принципов конфликта законодательства или выбора законодательства в соответствии с законодательством штата Нью-Йорк, поскольку такое законодательство применимо к соглашениям, заключенным между резидентами штата Нью-Йорк и подлежащим исполнению на территории штата Нью-Йорк, за исключением случаев, регулируемых федеральным законодательством. Если Лицензиар явил 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 окончательной и полной юрисдикции судов штата и федеральных судов, расположенных по месту нахождения штабквартиры Лицензиара (округ Нью-Йорк, штат Нью-Йорк, США). Обе стороны соглашаются с юрисдикцией названных судов и соглашаются, что процессуальные извещения могут по направляться способом, указанным в настоящем Соглашении для уведомления, как на адрес, как указывается законодательством штата Нью-Йорк или федеральным законодательством. Стороны соглашаются, что Венская (1980 г.) конвенция ООН о международных договорах продажи товаров не должна применяться ни к настоящему Соглашению, ни к каким бы то ни было спорам и сделкам, возникающим в связи с настоящим Соглашением.

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

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

Контактная информация

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

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

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

<http://www.softclub.ru>

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

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

For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

Australia

1300 365 911

Calls charged at local rate

Österreich

0820 44 45 40

0,116 Euro/Minute

Belgique/België/Belgien

011 516 406

Tarif appel local/Lokale kosten

Česká republika

222 864 111

Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb.

Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím

www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111

283 871 637

Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line

Tarifováno dle platných telefonních sazeb

Danmark

70 12 70 13

support@dk.playstation.com Mån–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21

Suomi

0600 411 911

0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com

maanantai – perjantai 15–21

France

0820 31 32 33

prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi

Deutschland

01805 766 977

0,12 Euro/minute

Ελλάδα

00 32 106 782 000

Εθνική Χρηστών

Ireland

0818 365065

All calls charged at national rate

Italia

199 116 266

Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00:

11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto

Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto

Malta

23 436300

Local rate

Nederland

0495 574 817

Interlokale kosten

New Zealand

09 415 2447

National Rate

0900 97669

Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute

Norge

81 55 09 70

0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt

support@no.playstation.com Mån–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15

Portugal

707 23 23 10

Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico

España

902 102 102

Tarifa nacional

Россия

+7 (499) 238 36 32

Sverige

08 587 822 25

support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–söndag 12–15

Suisse/Schweiz/Svizzera

0848 84 00 85

Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale

UK

0844 736 0595

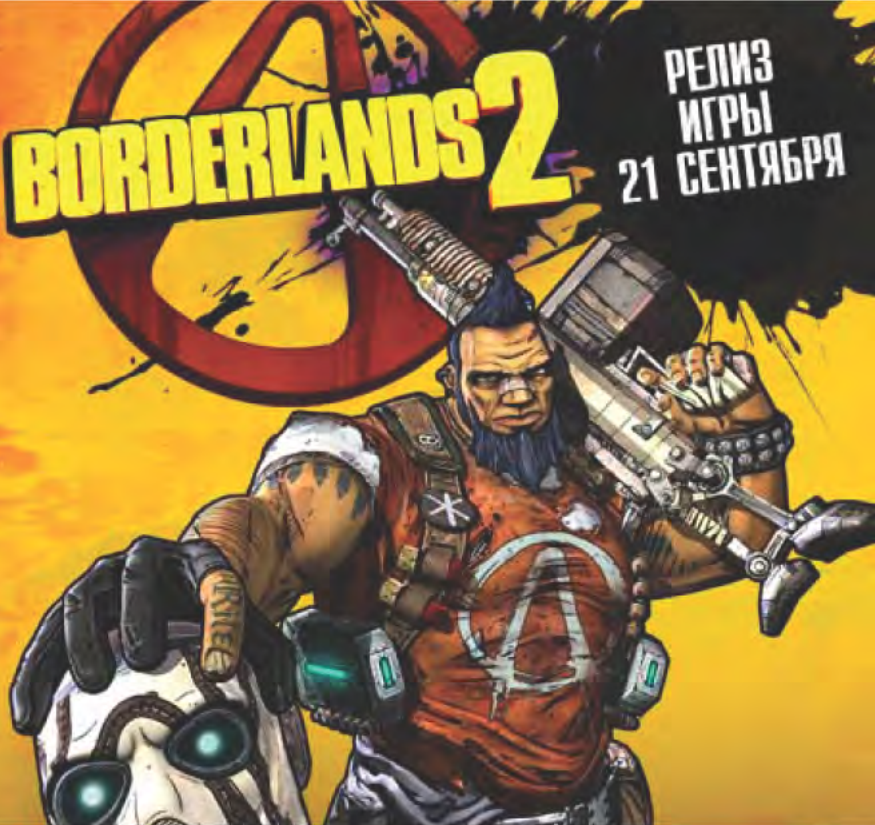
Calls may be recorded for training purposes

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.



Этот символ на электрооборудовании или упаковке означает, что это электрооборудование нельзя удалять в бытовые отходы в Европе. Для обеспечения правильной обработки отходов выполняйте соответствующие местные законы и требования к удалению в отходы электрооборудования. Этим вы поможете сохранению природных ресурсов и улучшите защиту окружающей среды за счет надлежащей обработки электротехнических отходов.





Borderlands 2, 2K Games, and Take-Two Interactive Software, Inc. and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Gearbox and the Gearbox Software logos are registered trademarks of Gearbox Software. All rights reserved.

BLES-01157

"PS", "PlayStation", "PS3", "PS Move" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

"Blu-ray Disc™" and "Blu-ray™" are trademarks of the Blu-ray Disc Association. All rights reserved.

502655400001