



XBOX 360®



BINARY DOMAIN™



SEGA®



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

Предупреждение о возможном вреде для здоровья при игре в видеоигры

Эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету

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

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

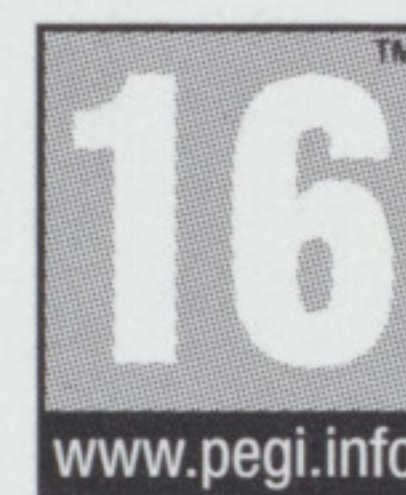
Если вы обнаружили у себя любой из этих симптомов, немедленно прекратите играть и проконсультируйтесь с врачом. Родители должны следить за состоянием детей и спрашивать у них о наличии вышеописанных симптомов, так как дети и подростки более подвержены таким приступам, чем взрослые. Риск возникновения эпилептических припадков, связанных с повышенной чувствительностью к свету, можно снизить, если принять следующие меры:

сидеть как можно дальше от экрана, использовать экран с меньшей диагональю, играть в хорошо освещенной комнате, не играть в сонном или усталом состоянии.

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

Что представляет собой система PEGI?

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



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



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

2080 год. Токийский залив. После глобального потепления, начавшегося в конце XX века, уровень Мирового океана сильно повысился. Вокруг Токио вот уже 50 лет возводят защитную стену стометровой высоты, и некогда прекрасный и оживленный залив погрузился в полную тишину. И вот под покровом ночи сержант Дэн Маршалл (Dan Marshall) из спецподразделения Rust Crew вошел в воды этого залива, чтобы арестовать доктора Ёдзи Амаду (Yoji Amada) по приказу International Robotics Technology Association (IRTA) – ассоциации производителей роботов, действующей под эгидой ООН. Ёдзи Амада – основатель Amada Corporation, крупнейшего японского робототехнического концерна. Его подозревают в создании человекоподобных роботов, что строжайше запрещено международными договорами.

Изоляционистское правительство Японии не терпит вмешательства чужаков во внутренние дела страны. Дэну Маршаллу противостоит целая армия тяжелых боевых роботов. Впрочем, Дэна не зря прозвали «Везунчиком»: оставляя позади груды искореженного металла, он со своим отрядом Rust Crew сумел пробиться в центр Токио.

Но он еще не знает, насколько страшную угрозу несут творения Амады всему человечеству...



BINARY DOMAIN™

СОДЕРЖАНИЕ

НАЧАЛО ИГРЫ.....	2
ОПИСАНИЕ ИГРЫ.....	4
XBOX LIVE	11
НАСТРОЙКА	14
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА	16
ГАРАНТИЯ	17

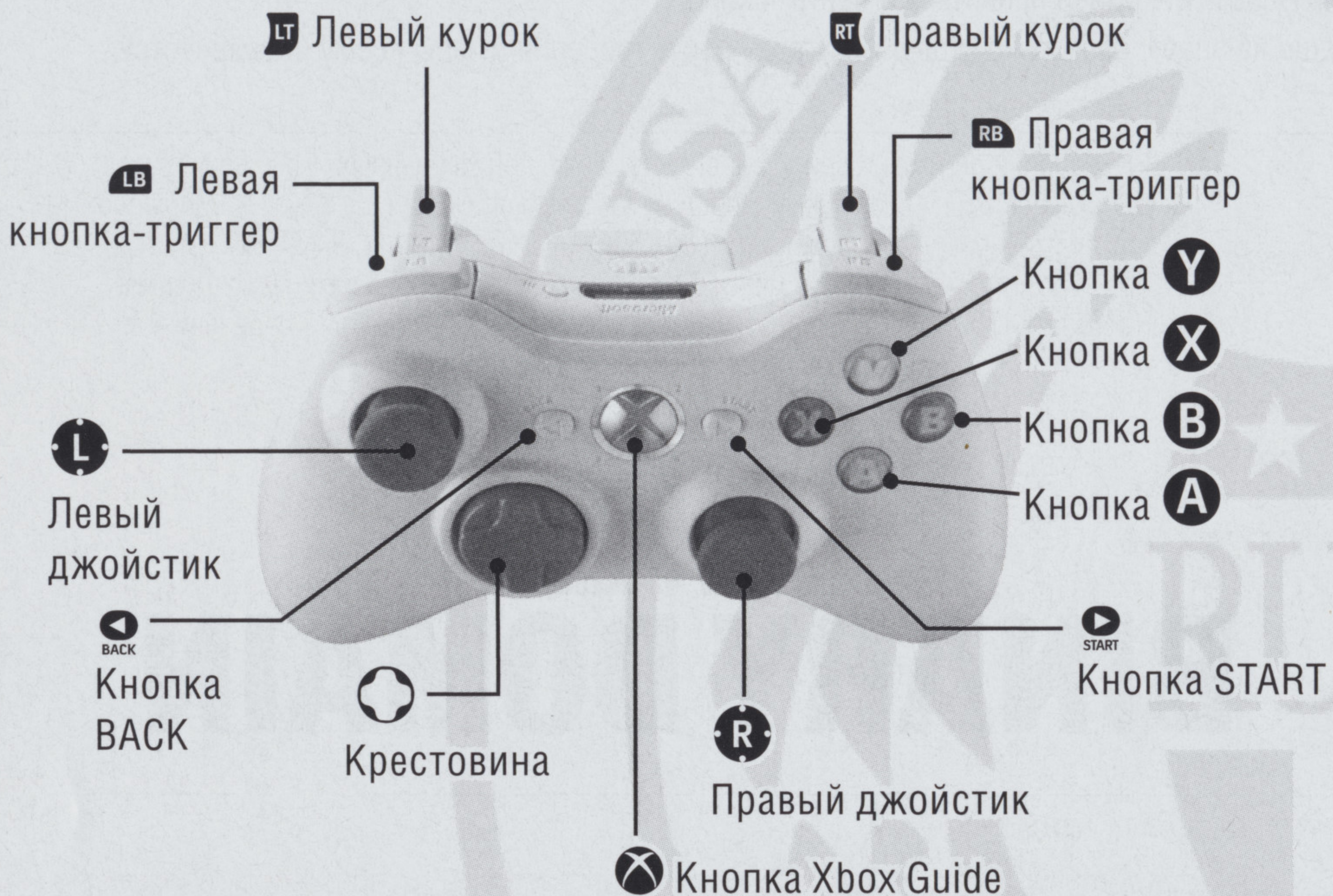
Благодарим вас за покупку игры BINARY DOMAIN™. Данная игра была разработана специально для системы Xbox 360® от Microsoft®. Перед началом игры внимательно прочитайте данное руководство пользователя.

Начало игры

НАСТРОЙКА HDTV

Для воспроизведения игры в высоком разрешении подключите консоль Xbox 360® к телевизору с HDMI или компонентным разъемом, используя компонентный HD AV-кабель для Xbox 360 или AV-кабель HDMI для Xbox 360. При использовании компонентного HD AV-кабеля для Xbox 360 установите переключатель порта AV в положение HDTV. Значение HDTV следует установить и на панели управления Xbox, если телевизор поддерживает разрешения 720p, 1080i и 1080p.

ГЕЙМПАД XBOX 360®



ГАРНИТУРА С МИКРОФОНОМ

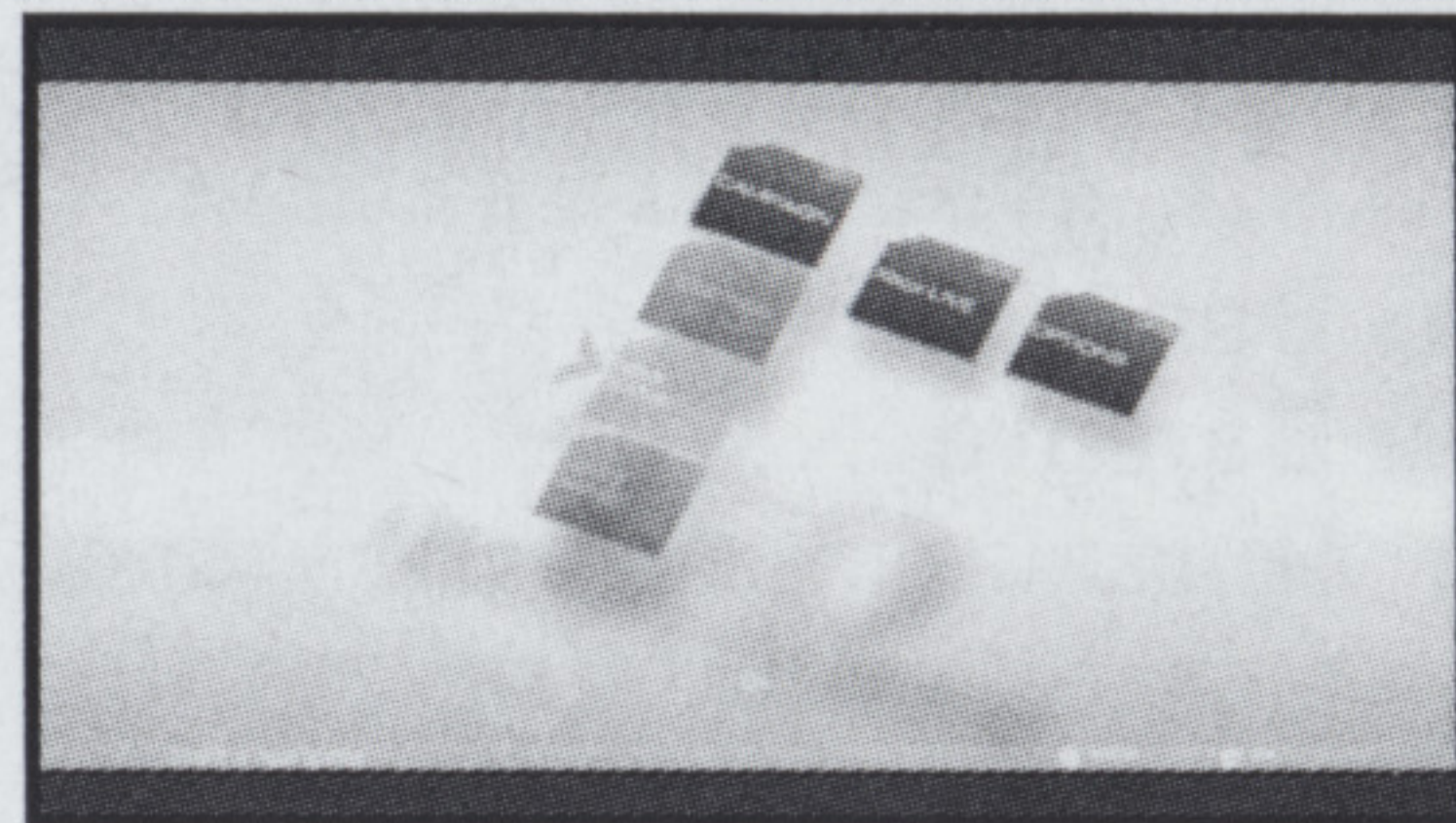
Вы можете использовать гарнитуру с микрофоном для голосовой связи во время игры и при использовании Xbox LIVE®. Подключите гарнитуру Xbox 360 к геймпаду Xbox 360. Беспроводную гарнитуру следует предварительно настроить и синхронизировать с консолью Xbox 360. Перед подключением гарнитуры внимательно изучите инструкцию к ней.

УПРАВЛЕНИЕ В МЕНЮ

Используйте левый мини-джойстик или крестовину для выбора пунктов. Для подтверждения выбора нажмите кнопку **A**, а для отмены или возврата на предыдущий экран — кнопку **B**.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Нажмите кнопку **○** на вступительном экране, чтобы перейти в главное меню.



CAMPAIGN

Кампания - это основной режим игры. Меню кампании содержит следующие пункты:

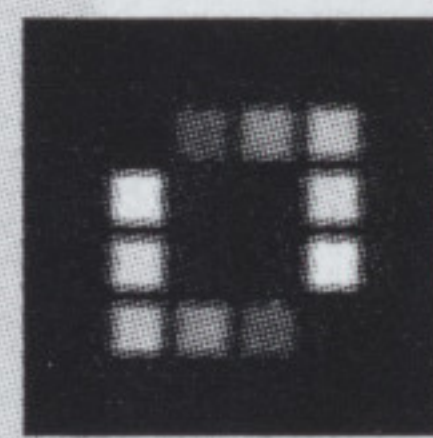
CONTINUE	Загрузка последней сохраненной контрольной точки.
NEW GAME	Начало новой игры. Если у вас еще нет сохраненных данных игры, вам будет доступен только этот пункт. Перед началом новой игры вам будет предложено выбрать уровень ее сложности: CAKEWALK ("Прогулка") , RUST'EM UP ("Вжарь им") или SURVIVOR ("Везунчик") . Затем вам нужно выбрать пункт Create new save data , чтобы создать новые сохраненные данные или перезаписать существующие.
LOAD GAME	Загрузка ранее сохраненной игры. Выбрав этот пункт, укажите сохраненные данные, которые вы хотите загрузить.

Xbox LIVE

Переход в режим Xbox LIVE (стр. 11), в котором вы сможете играть совместно с другими игроками или против них.

OPTIONS

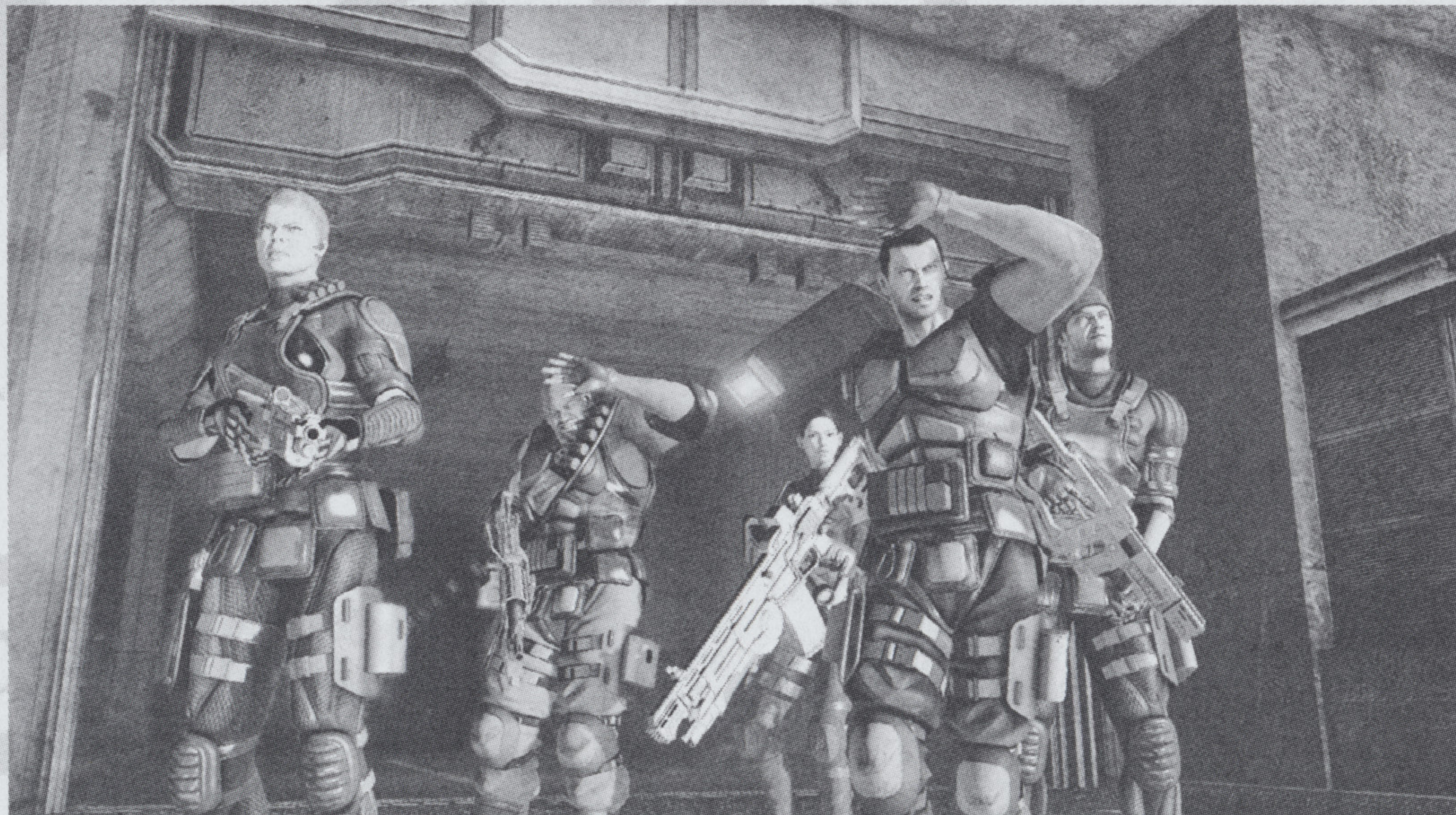
Переход в меню настройки (стр. 14).



Автосохранение

Игра автоматически сохраняется в контрольных точках. Во время сохранения не следует выключать питание консоли.

Этот значок отображается на экране во время сохранения.



Описание игры

Это описание посвящено режиму КАМПАНИИ, однако многое из него относится и к режиму Xbox LIVE.

HUD

1 Ваша цель

2 Валюта

Потратить игровую валюту можно в торговых терминалах (стр. 10).

3 Оставшиеся аптечки

4 Используемое оружие

5 Боеприпасы

Вверху: количество боеприпасов в магазине.

Внизу: общий боезапас выбранного оружия.


6 Разрядник

Вверху: бозонный датчик

Внизу: общий боезапас

7 Статус микрофона

8 Информация о бойце

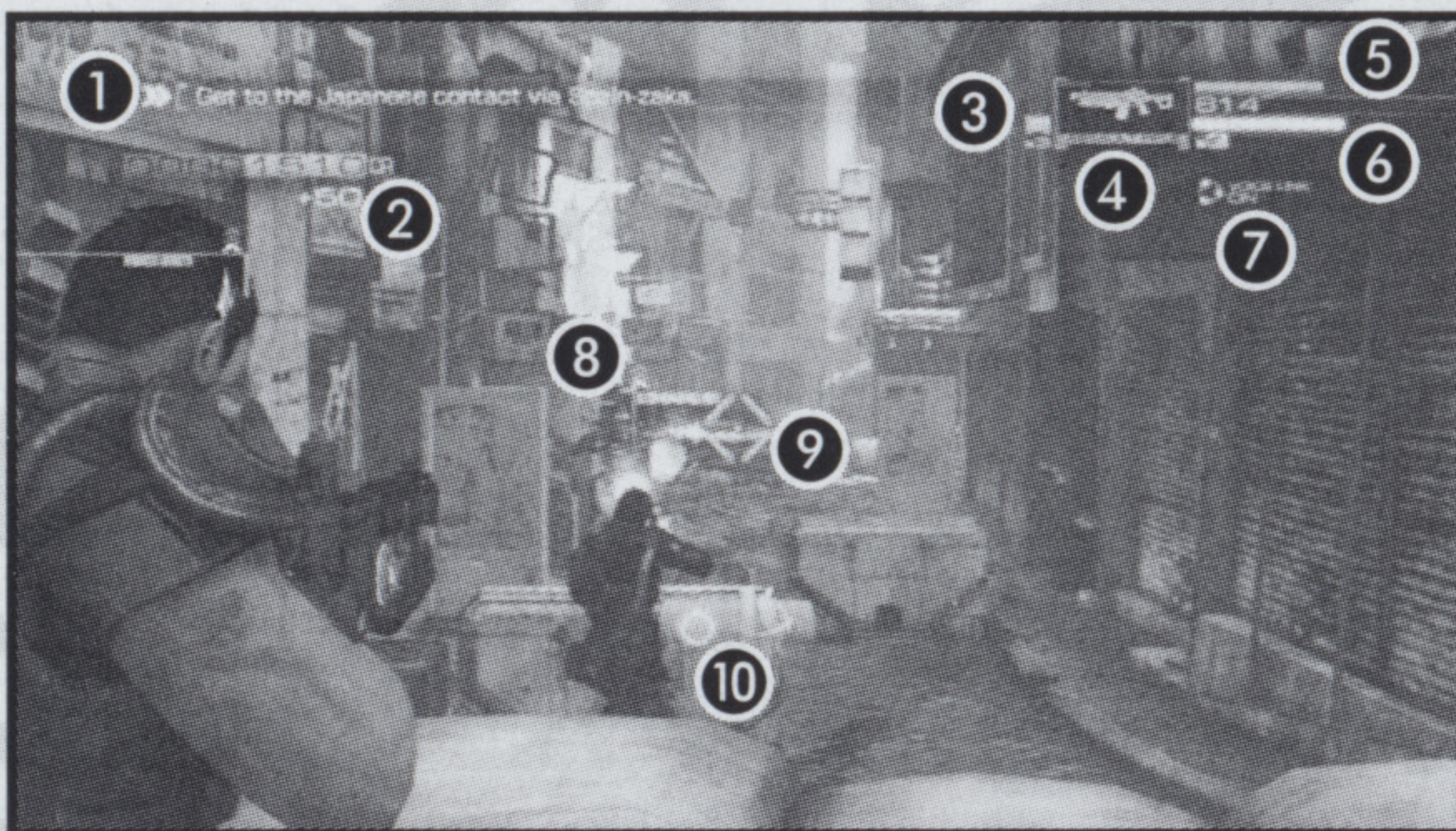
Эта метка отображается над каждым из бойцов вашего отряда. Ее цвет (белый, желтый или красный) обозначает состояние здоровья бойца. При изменении уровня доверия над этой меткой появляется стрелка вверх или вниз. Если боец находится вне поля зрения, его метка отображается у соответствующего края экрана. Включать и отключать показ меток можно с помощью кнопки .

9 Прицел

Когда вы целитесь из оружия, на экране появляется метка прицела. Ее внешний вид зависит от выбранного оружия.

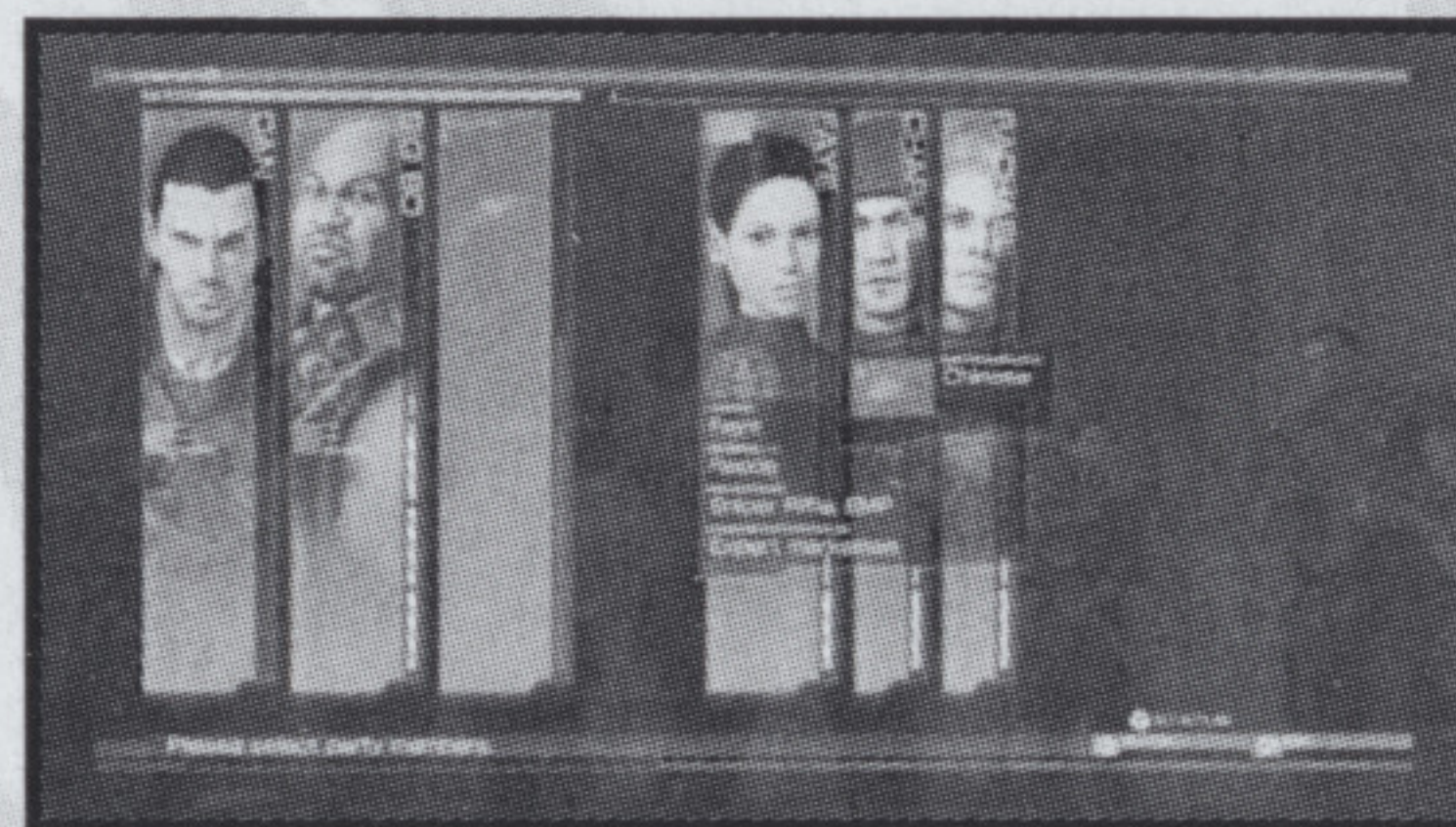
10 Значок действия

Если вы можете совершить какое-либо действие, на экране появляется его символ и обозначение кнопки, которую нужно нажать для его совершения.



ВЫБОР БОЙЦОВ ОТРЯДА

В начале кампании в ваш отряд входят только Дэн и Большой Бо (Big Bo). Позже в него войдут и другие бойцы. Отряд делится на несколько групп, а те в некоторых случаях могут быть разделены на еще меньшие группы. Чтобы проверить статус бойцов отряда (кроме Дэна), нажмите кнопку **Y**. Более подробно об этом рассказано в разделе STATUS (стр. 10).



УПРАВЛЕНИЕ

В игре предусмотрено два стиля управления: "Штурм" (Assault Style) и "Разведка" (Scout Style). Они немного отличаются друг от друга. Изменить стиль управления можно в меню настройки (стр.14). В зависимости от ситуации, некоторые кнопки могут соответствовать нескольким разным командам.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Для перемещения вперед, назад и в стороны используйте левый мини-джойстик. Чтобы перейти на бег, нажмите и удерживайте кнопку **A** (для стиля "Разведка" – нажмите на левый мини-джойстик) при движении вперед. Для управления обзором используйте правый мини-джойстик. Учтите, что камера всегда находится позади персонажа, поэтому ваш герой поворачивает вместе с ней.

УКЛОНЕНИЕ, УКРЫТИЯ, ПЕРЕЛЕЗАНИЕ И ЛЕСТНИЦЫ

Чтобы уклониться, нажмите кнопку **A**, отклоняя левый мини-джойстик в нужном направлении.

Чтобы использовать укрытие, подойдите к нему и нажмите **A**. Из укрытия можно вести как прицельный, так и неприцельный огонь.



Через низкие препятствия - например мешки с песком - можно перелезть. Чтобы сделать это, укройтесь за таким препятствием, а затем отклоните левый мини-джойстик вперед и нажмите кнопку **A**.

Чтобы воспользоваться лестницей, подойдите к ней и нажмите кнопку **A**, а затем отклоняйте левый мини-джойстик для подъема или спуска.

Примечание: если персонаж не прячется в укрытии, а стоит или бежит, то для перелезания через препятствие может потребоваться нажать кнопку **B** вместо кнопки **A**. Нужная кнопка указывается на значке действия в каждом конкретном случае.

ФОКУСИРОВКА КАМЕРЫ

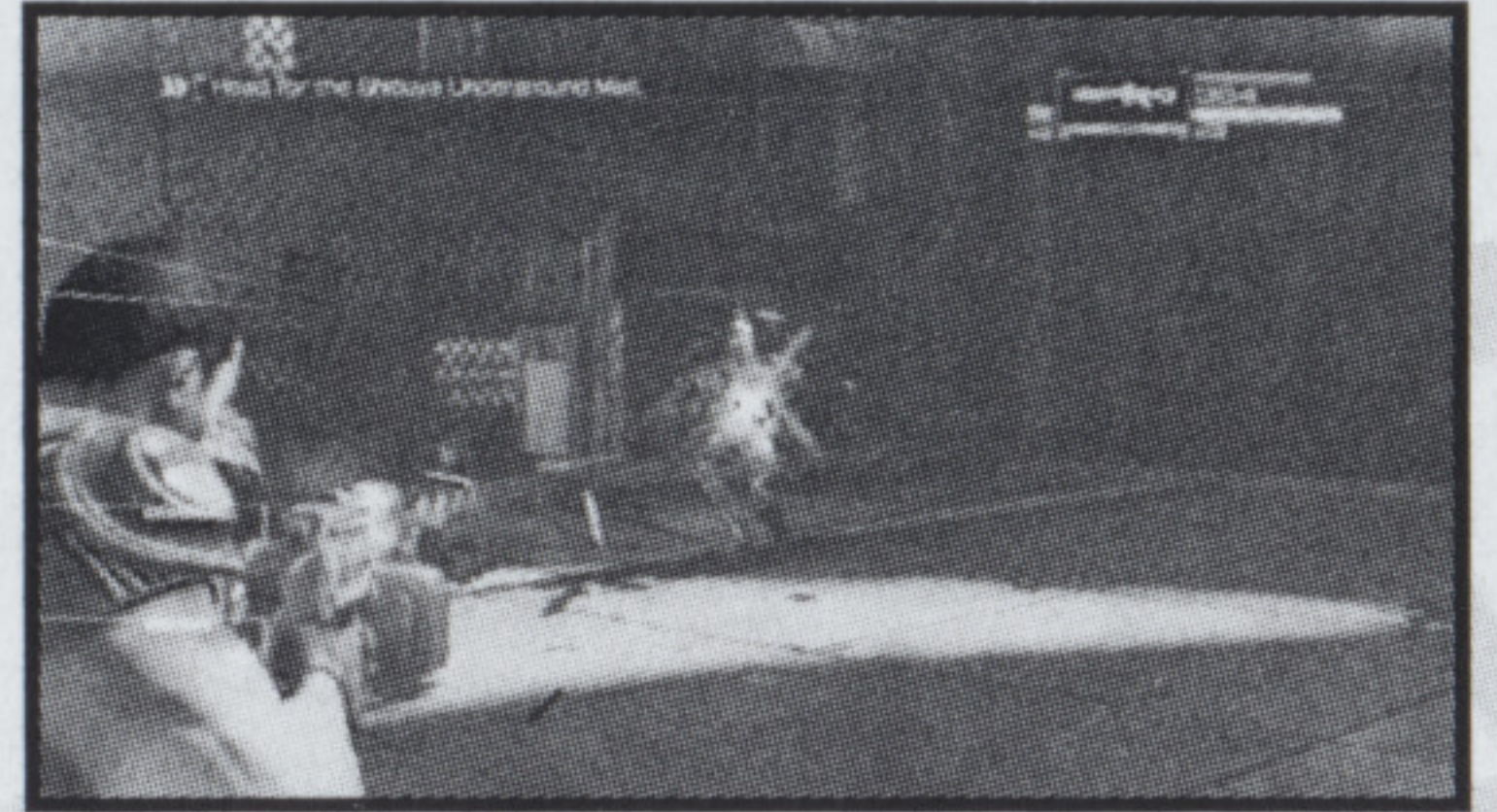
Во время игры (чаще всего в ходе разговоров) на экране может появиться значок камеры. Увидев его, нажмите кнопку **Y**, чтобы сфокусировать камеру на важном объекте.



В небоевой обстановке значок камеры может отображаться над головами ваших товарищей по отряду и других персонажей игры. Подойдя к персонажу с таким значком, нажмите кнопку **Y**, чтобы поговорить с ним.

ПРИМЕНЕНИЕ ОРУЖИЯ

Для стрельбы из выбранного оружия нажмите правый курок. Стрелять можно и не целясь, но в любом случае надо хотя бы направить оружие в нужную сторону. Если же вы хотите прицелиться как следует, нажмите и удерживайте левый курок, а затем совместите перекрестье с целью с помощью правого мини-джойстика. Перезарядка оружия производится автоматически, но вы можете заменить магазин и вручную, нажав правую кнопку-триггер (для стиля "Разведка" - кнопку X). Не забывайте искать боеприпасы, иначе вы рискуете остаться без них.



ВЫБОР ОРУЖИЯ

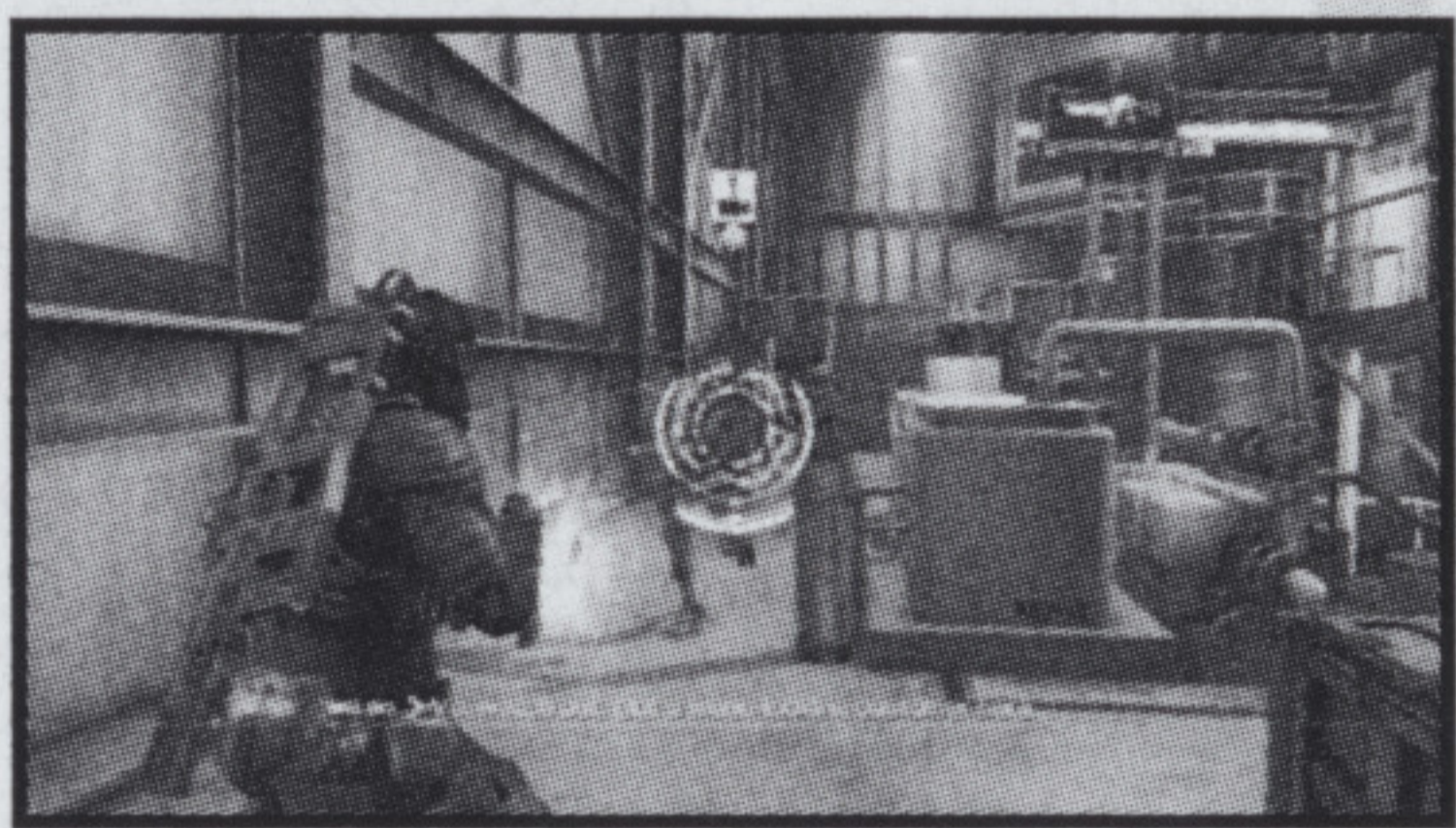
Ваш герой носит с собой четыре вида оружия, но в каждый момент времени может применять только один из них. Для выбора оружия используйте крестовину.

	Основное оружие	Основным оружием вашего героя является автомат.
	Дополнительное оружие	Дополнительное оружие можно подобрать или купить.
	Пистолет	Пистолет с бесконечным боезапасом.
	Гранаты	Ручные гранаты, которые можно бросать во врагов.

Примечание: в режиме Xbox LIVE боезапас пистолета ограничен.

Особое оружие

Помимо четырех стандартных видов оружия, описанных выше, вы можете пользоваться особым оружием - но только до тех пор, пока снова не выберете стандартное (в этом случае особое оружие исчезнет). Кроме того, вы можете пользоваться щитами, но при этом применение стандартного оружия ограничено. В игре есть и другие нестандартные виды оружия, у каждого из которых свои правила применения. Особое оружие и щиты невозможно поднимать или спускать по лестницам, а также брать с собой в другие эпизоды.



РАЗРЯДНИК

Разрядник, которым оснащен автомат Дэна, представляет собой очень мощное оружие, уничтожающее как противников, так и объекты окружающего мира. Чтобы воспользоваться разрядником, выберите основное оружие, а затем нажмите и удерживайте правую кнопку-триггер. Появится индикатор заряда. Когда он заполнится целиком, отпустите правую кнопку триггер, чтобы выстрелить.

Примечание: разрядник недоступен в режиме Xbox LIVE.

Боезапас разрядника

Для пополнения боезапаса разрядник нужно подзаряжать. Чтобы сделать это, найдите источник энергии и встаньте рядом с ним. Появится бозонный датчик, показывающий уровень заряда. Когда этот уровень достигнет 100%, боезапас начнет увеличиваться до тех пор, пока не достигнет максимума.

РУКОПАШНЫЙ БОЙ

Если враг находится рядом, вы можете атаковать его в рукопашной. Для этого нажмите кнопку X (для стиля "Разведка" - нажмите на правый мини-джойстик).



ПРЕДМЕТЫ

Как правило, чтобы взять предмет, нужно нажать кнопку **B**. Некоторые предметы подбираются автоматически.



Припасы

В некоторых местах вы можете найти коробки с боеприпасами, аптечки, наномшины или SECUR-COM. Чтобы взять такой предмет, встаньте рядом с ним и нажмите кнопку **B**.

Оружие

Вы можете подбирать оружие убитых врагов, чтобы использовать его в качестве дополнительного. Делается это точно так же, как и в случае с аптечками или наномшинами. Если у вас уже есть дополнительное оружие, то при взятии нового оружия вы выбросите старое. Брошенное оружие в дальнейшем можно будет снова подобрать. Чтобы пополнить боезапас имеющегося оружия, пройдите по такому же оружию, лежащему на земле.

Точно таким же образом вы можете взять и гранаты.

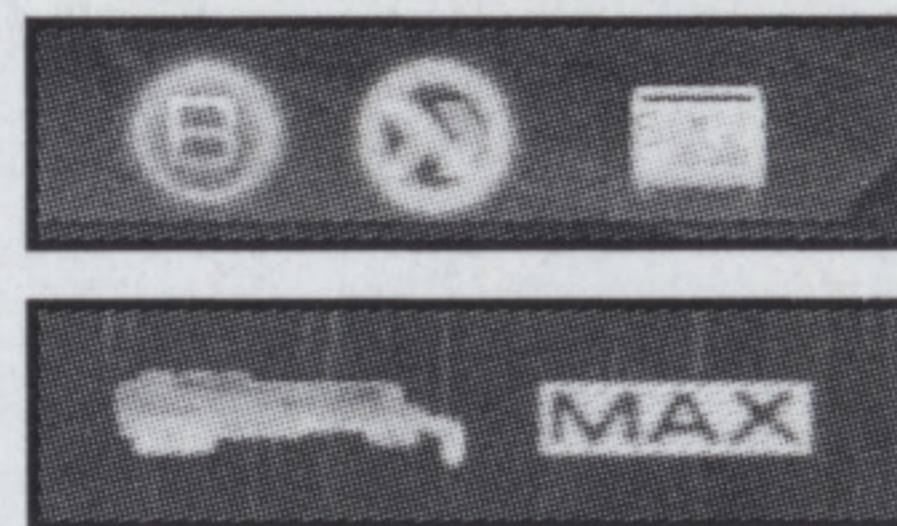


Бозонные батареи

Уничтожая некоторых противников, вы можете получить бозонные батареи. Они нужны для подзарядки разрядника, которым оснащен автомат вашего героя. Чтобы использовать батарею, пройдите по ней.

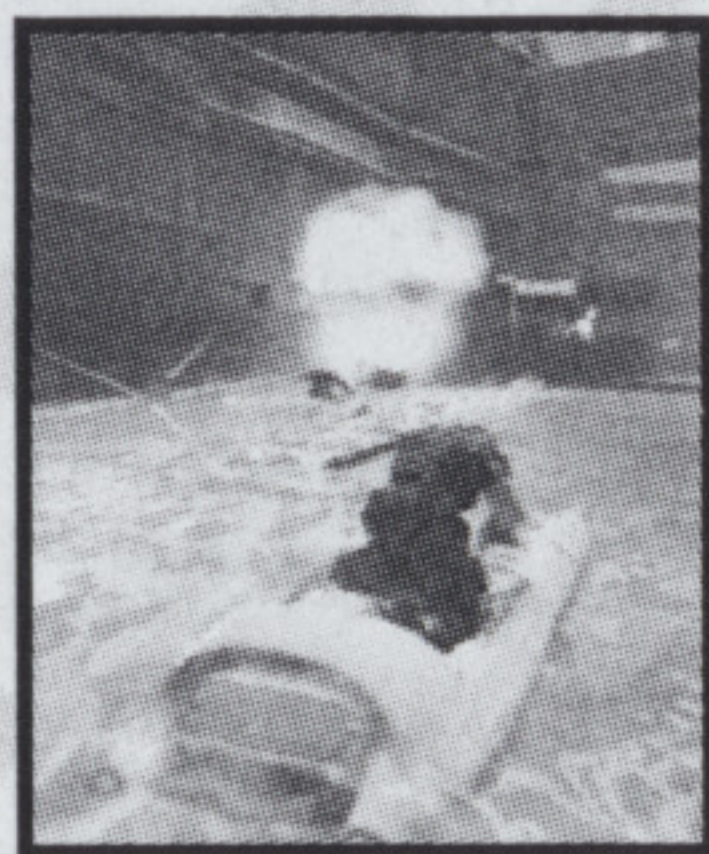
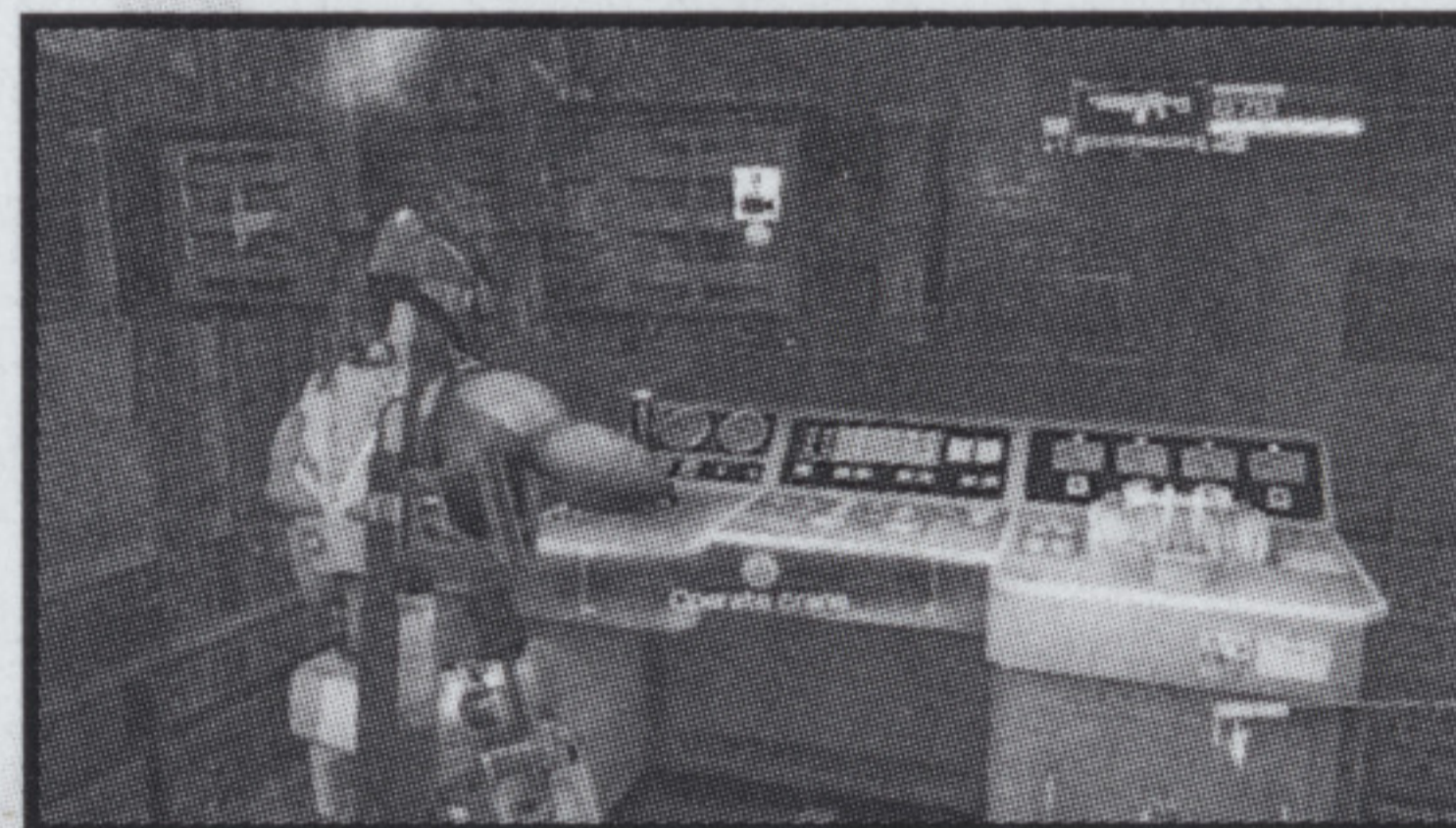
Ограничение запасов

Количество аптечек и боеприпасов, которые вы можете носить с собой, ограничено. Если вы попытаетесь подобрать лишний предмет, на экране появится особый значок, показывающий, что это сделать невозможно.



ОСМОТР

Чтобы осмотреть торговый терминал (стр. 9) или другой предмет, с которым можно взаимодействовать, встаньте перед этим предметом и нажмите кнопку **B**.



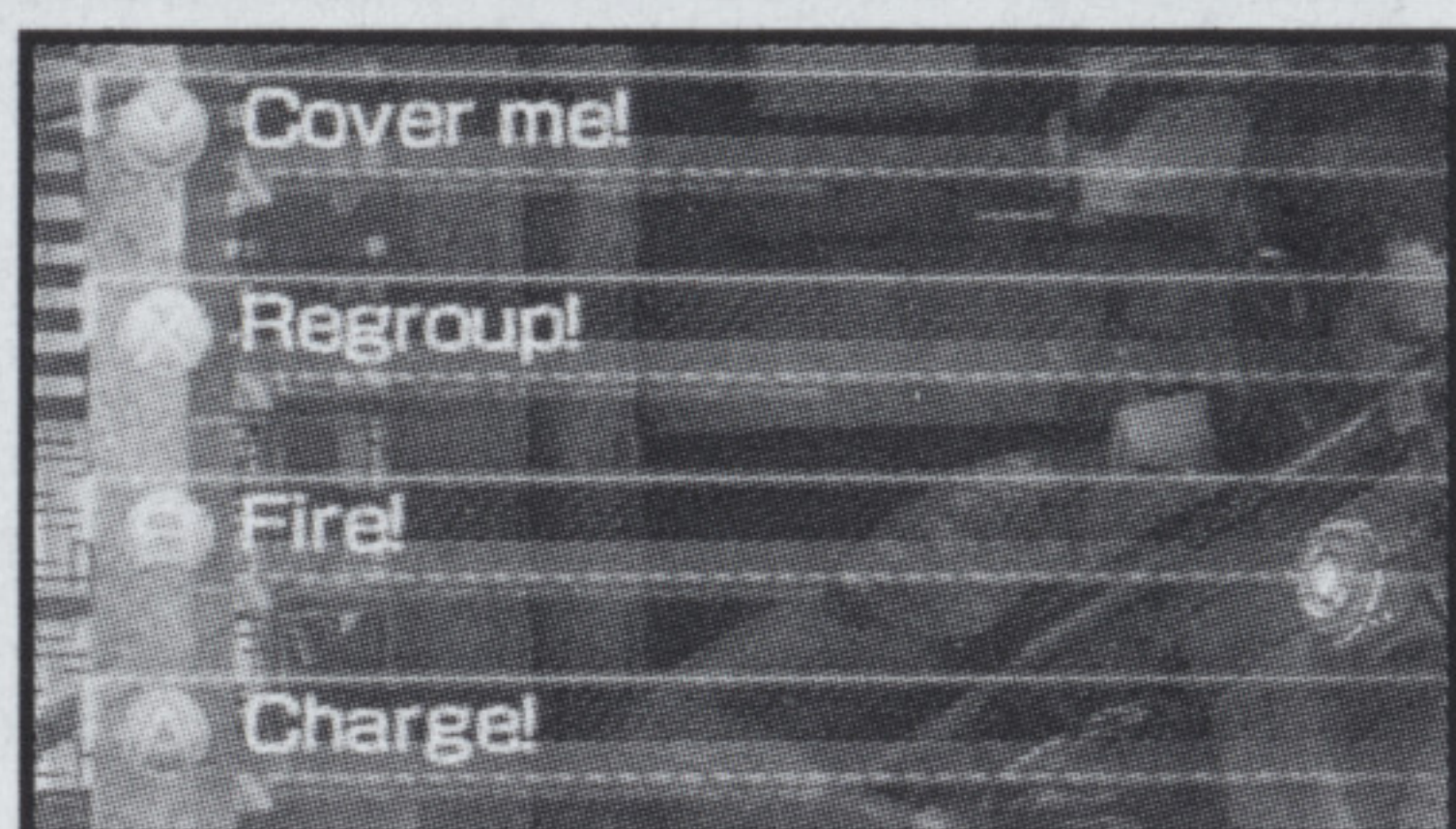
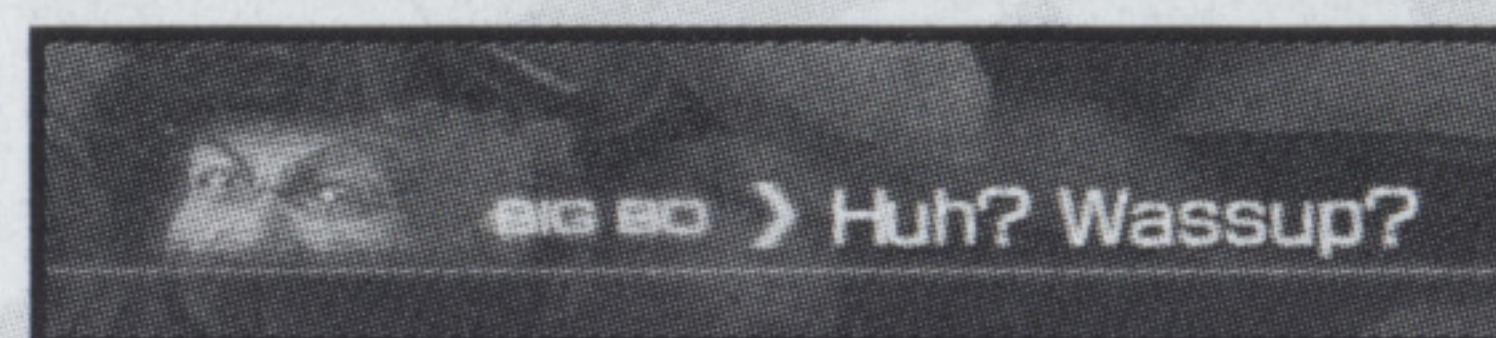
Управление в особых случаях

Иногда ваш герой будет выполнять действия, требующие особых команд управления: к примеру, спускается по стене или управляет краном. В таких случаях на экране появляются дополнительные инструкции.

ГОЛОСОВОЕ УПРАВЛЕНИЕ

Используя гарнитуру, вы можете отдавать приказы и отвечать на вопросы бойцов своего отряда с помощью голосового управления. Для обращения к отдельному бойцу произнесите его имя.

Чтобы ознакомиться со списком доступных команд и ответов, нажмите левую кнопку-триггер. Полный список слов, которые может распознать игра, приводится в разделе **Recognized Word List** меню VOICE RECOGNITION SETTINGS, входящего в состав меню настройки (стр. 14).

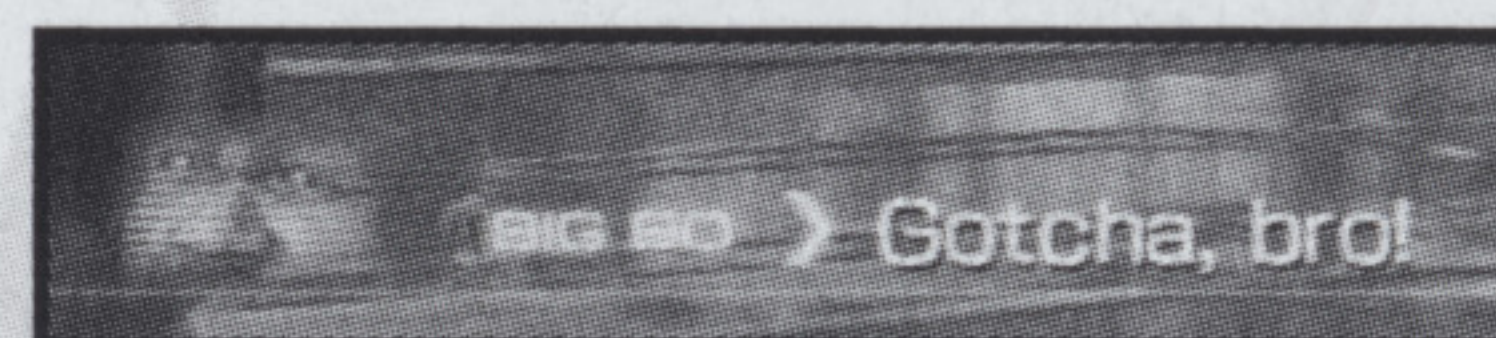
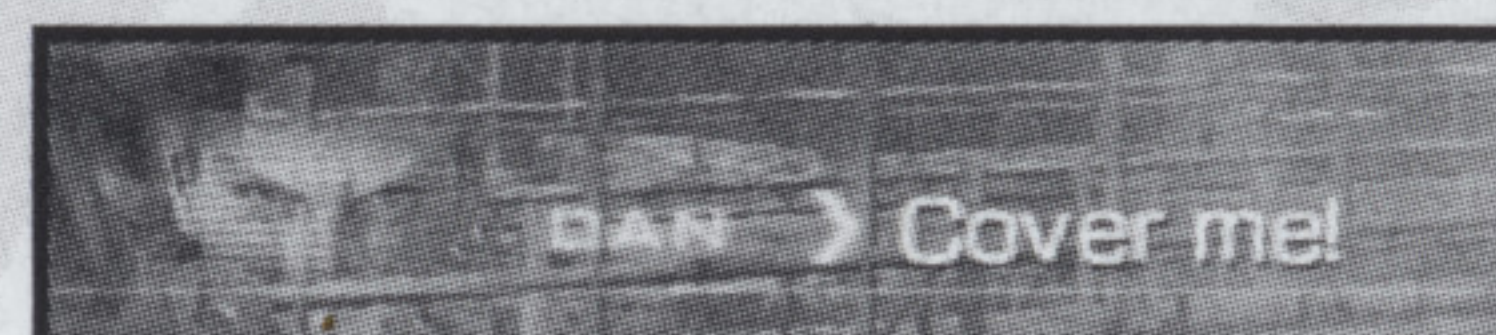


Что делать, если нет гарнитуры?

Вы можете играть и без гарнитуры, но в этом случае ваши возможности общения с бойцами отряда будут ограничены. Нажмите и удерживайте левую кнопку-триггер, чтобы вызвать список доступных команд и ответов. Рядом с каждой репликой указывается соответствующая ей кнопка. Если вы нажмете эту кнопку, ваш персонаж произнесет выбранную реплику.

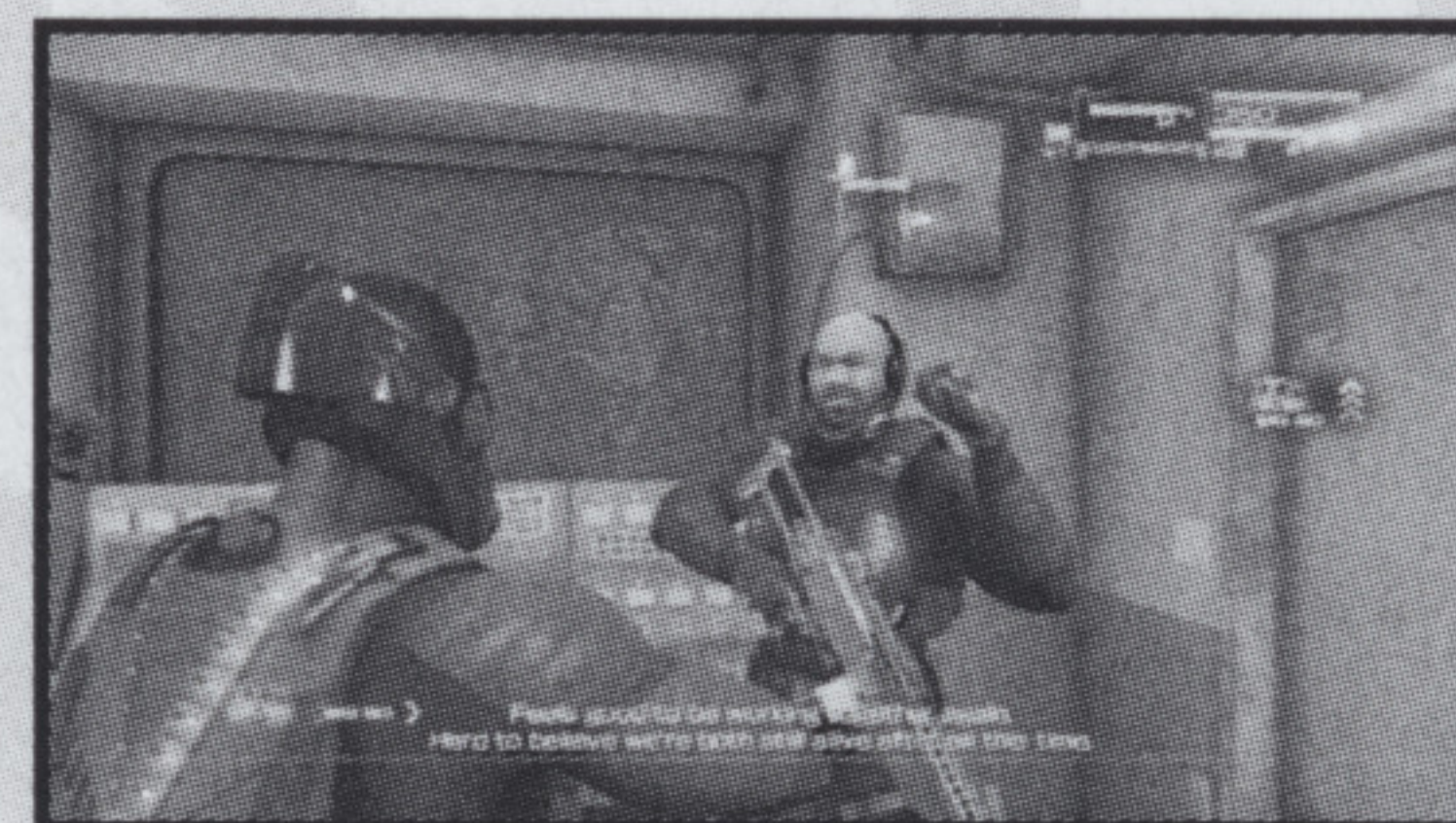
БОЙЦЫ ОТРЯДА И УРОВЕНЬ ДОВЕРИЯ

Вашими товарищами по отряду управляет компьютер. Действия этих товарищей зависят от уровня их доверия к вашему герою. Если этот уровень высок, они действуют эффективно и готовы выполнить любой ваш приказ - даже не слишком разумный. При низком уровне доверия бойцы, напротив, хуже сражаются и менее охотно следуют вашим приказам. Уровень доверия бойцов отображается на экране статуса в меню паузы (стр. 10).



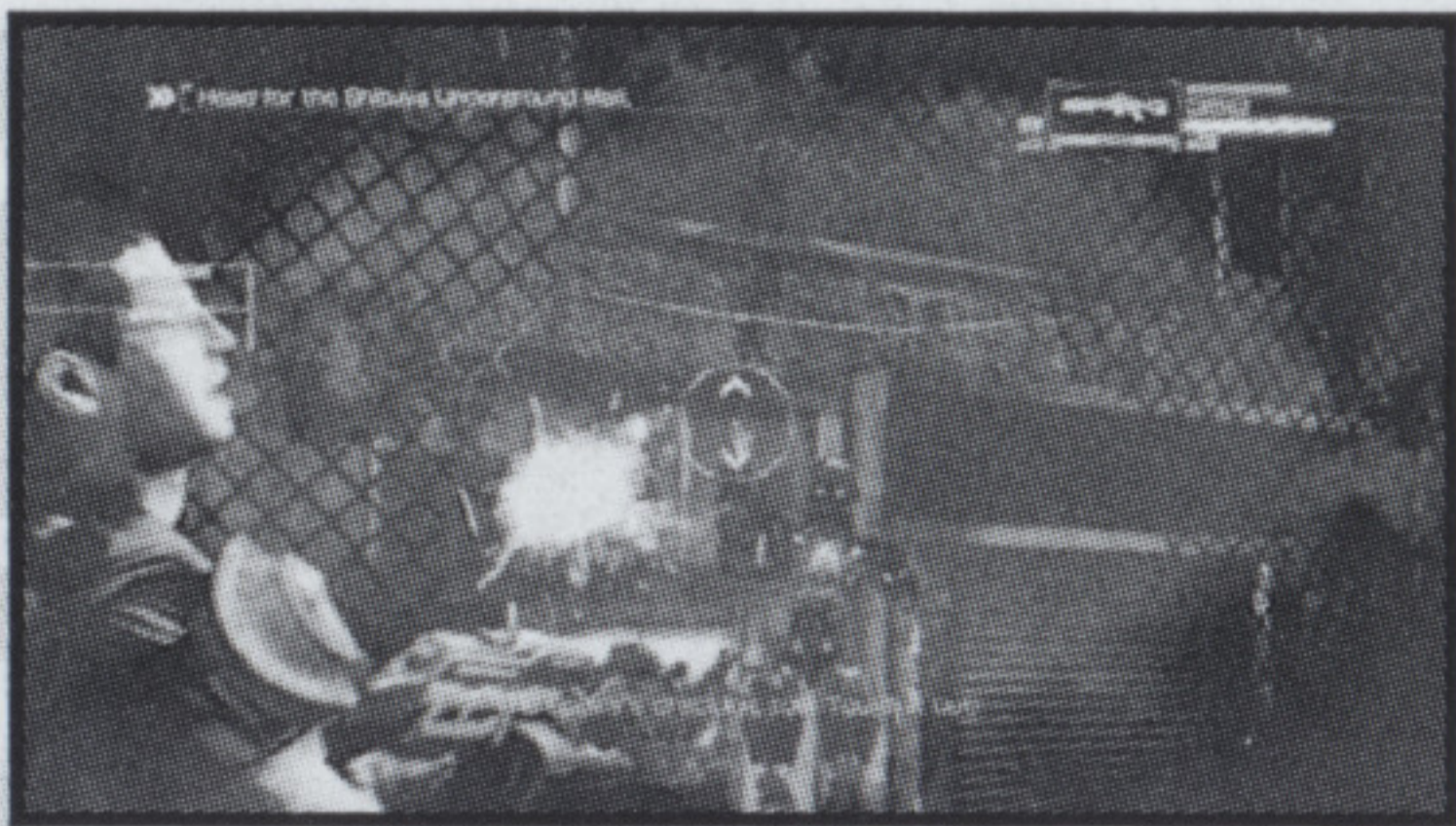
Уровень доверия может повышаться и понижаться в зависимости от ваших действий. К примеру, если вы быстро и грамотно ответите на запрос напарника или поможете раненому бойцу, уровень его доверия повысится. Напротив, игнорирование запросов, необдуманные действия и стрельба по своим понижают уровень доверия.

Общение с бойцами отряда также влияет на уровень доверия. В зависимости от того, какие реплики вы выбираете в диалогах, этот уровень может немного повышаться и понижаться. Кроме того, бойцы с различным уровнем доверия могут по-разному реагировать на одну и ту же реплику.



Каждый из ваших бойцов ожидает от вас определенной реакции на свои действия. Так, Большой Бо очень любит, когда его хвалят. Запомните эти тонкости и реагируйте соответственно, чтобы поднять свой авторитет в глазах товарищей. При этом не забывайте ставить на место зарвавшихся бойцов.

РАНЕНИЯ И ЛЕЧЕНИЕ



Хотя в игре не предусмотрен индикатор здоровья, вы можете узнать о том, что ваш герой ранен, по красной рамке, обрамляющей экран. Если какое-то время после этого избегать урона, здоровье вашего героя постепенно восстановится.

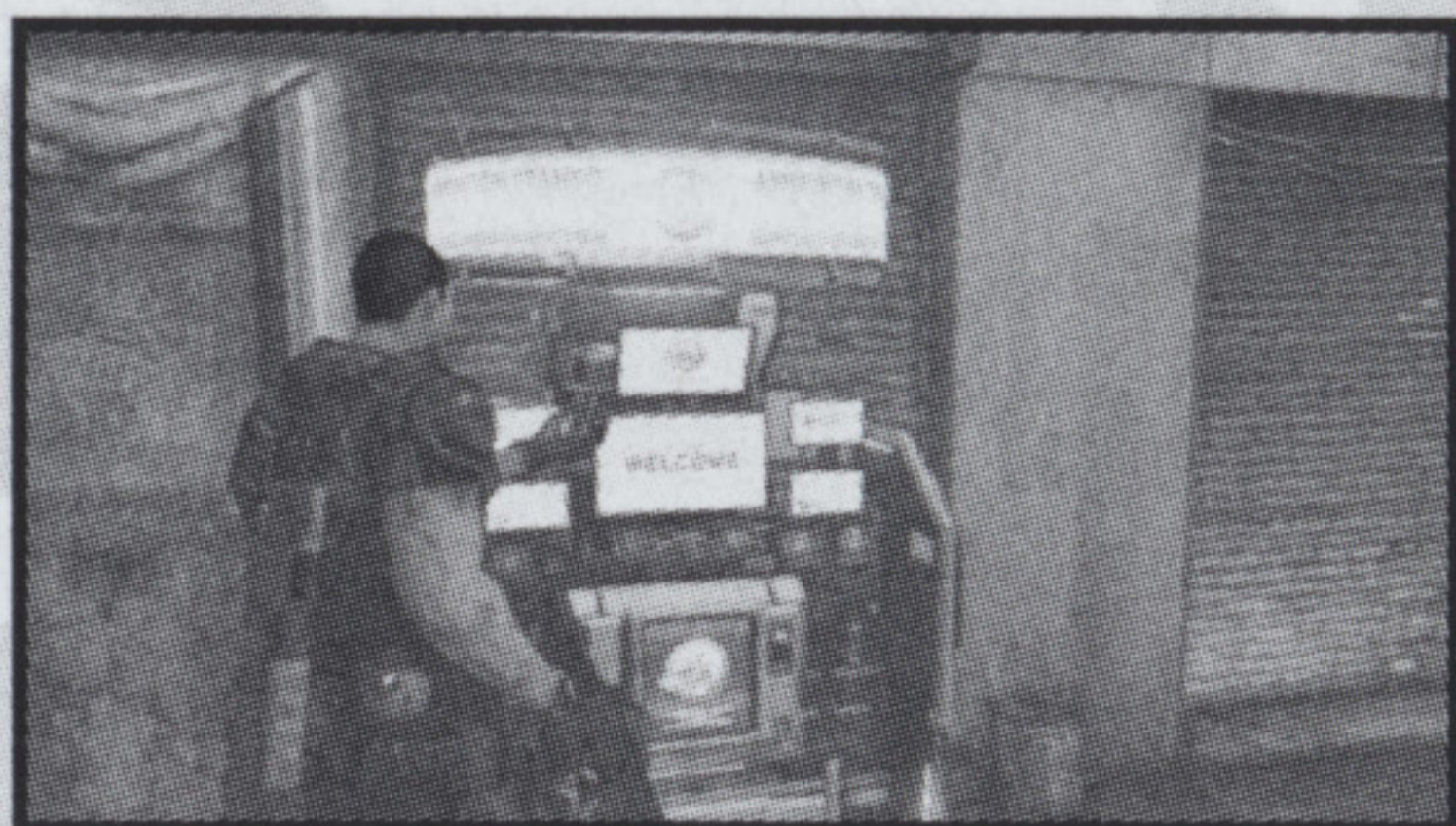
В случае тяжелого ранения ваш персонаж будет обездвижен. Чтобы он смог продолжить бой, нужно воспользоваться аптечкой. Если у вас она есть, нажмите кнопку **B**. Кроме того, вам могут предложить помощь товарищи по отряду. Отвечайте им с помощью голосовых команд.

Любой из ваших бойцов также может получить тяжелое ранение. Вы можете оказать раненому помощь, если у вас есть запасные аптечки. Если любой из бойцов (включая вашего героя) проведет слишком много времени в состоянии тяжелого ранения, он погибнет, что приведет к немедленному провалу операции.

Примечание: в некоторых эпизодах тяжелое ранение вашего героя приводит к немедленному поражению, даже если у вас есть аптечка.



ВАЛЮТА И ТОРГОВЫЕ ТЕРМИНАЛЫ



За каждого уничтоженного противника вы получаете некоторую сумму в игровой валюте. Чем больше деталей робота вы сумеете повредить, тем больше награда.


Полученные деньги вы можете потратить на приобретение дополнительного оружия и экипировки или на усовершенствование основного оружия. Для этого необходимо найти торговый терминал. Подойдя к такому терминалу, выберите пункт **SHOPPING** для покупки предметов или пункт **UPGRADE** для

усовершенствования. В последнем случае вам нужно будет выбрать часть оружия, которую вы хотите улучшить. Усовершенствовать можно и оружие напарников..

Примечание: если вы купите новое оружие, предыдущее оружие того же типа будет утрачено.




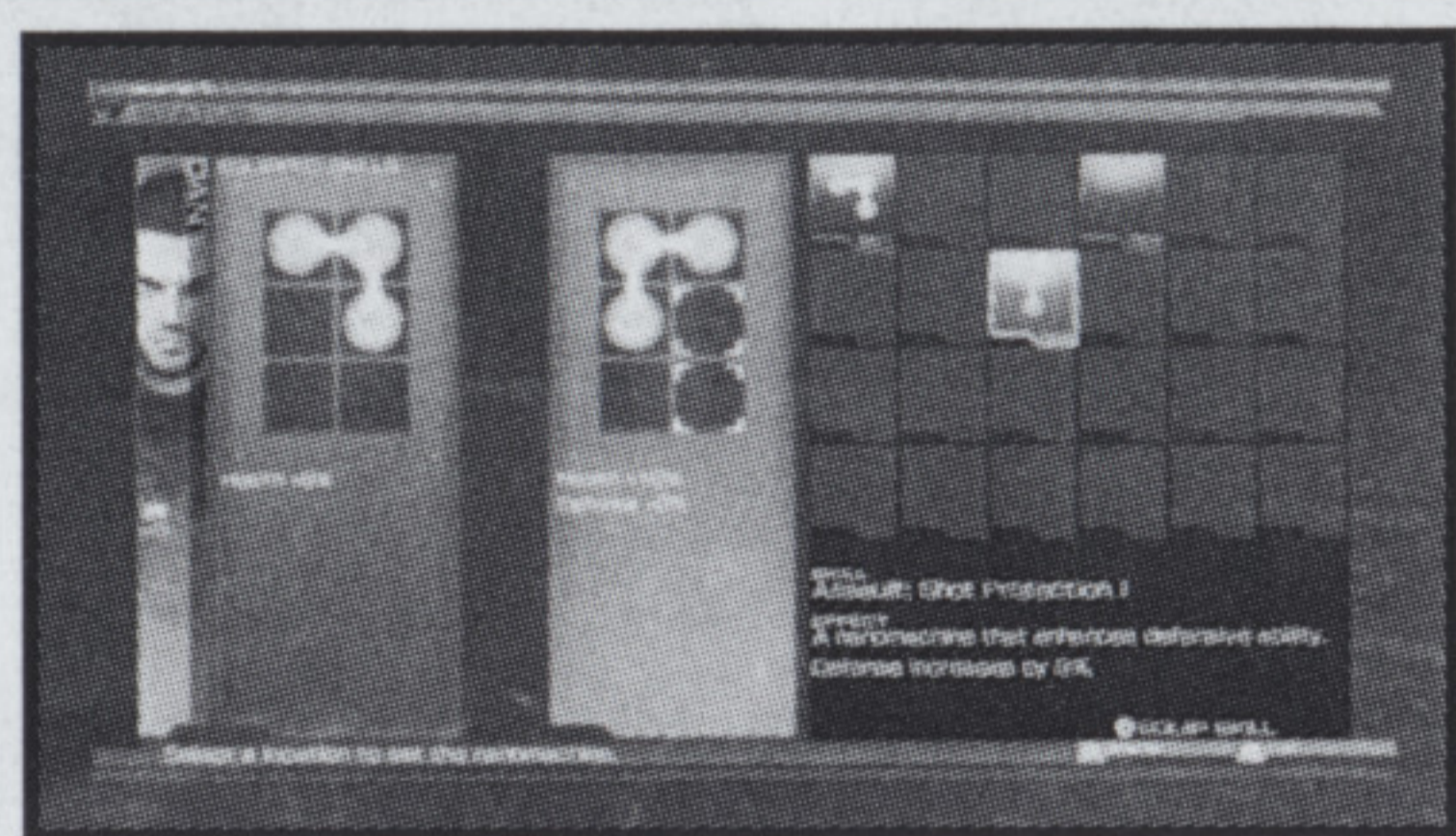
МЕНЮ ПАУЗЫ

Нажмите кнопку  , чтобы приостановить игру и вызвать меню паузы.

STATUS

Выберите этот пункт, чтобы получить информацию о статусе и навыках бойцов вашего отряда. Если отряд разделен на группы, то на экране статуса отображаются сведения только о тех бойцах, которые входят в группу вашего героя.

Выберите бойца, статус которого вы хотите проверить. Чтобы просмотреть статус других бойцов, нажимайте левую и правую кнопку-триггер. Для изменения навыков выбранного бойца нажмите кнопку .



Наномашины и изменение навыков

Наномашины — это сверхминиатюрные устройства, позволяющие изменять навыки персонажей. Их можно приобрести в торговых терминалах или найти на поле боя. Полученные блоки наномашин помещаются в свободные ячейки схемы навыков (skill set). Каждый блок занимает от одной до трех таких ячеек. Вы можете размещать блоки в виде своеобразной мозаики, пока все шесть ячеек не будут заполнены. Рекомендуем вам серьезно подойти к выбору навыков и оставить только те из них, которые вам действительно нужны.

DATA FILES

В этом разделе вы можете получить доступ к разнообразным данным, полученным в ходе игры.

IRTA REPORTS

Здесь вы сможете ознакомиться с отчетами об операциях. Некоторые отчеты можно получить, подбирая на поле боя устройства SECUR-COM.

WEAPON DATA

Здесь приводятся подробные сведения обо всех доступных вам видах оружия. Если вы получите новое оружие, сведения о нем будут автоматически добавлены в этот раздел.

ENEMY DATA

Здесь приводятся сведения обо всех встреченных вами противниках. Этот раздел, как и предыдущий, пополняется автоматически.

LOAD CHECKPOINT

Выберите этот пункт, чтобы вернуться к предыдущей контрольной точке. Все несохраненные данные при этом будут утрачены.

LOAD CHAPTER

Выберите этот пункт, чтобы перейти к началу определенной главы или эпизода. При этом вам будет предложено создать новые сохраненные данные или перезаписать существующие.

OPTIONS

Выберите этот пункт, чтобы перейти в меню настройки (стр. 14).

QUIT GAME

Выход из игры на вступительный экран.

XBOX LIVE

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

ПОДКЛЮЧЕНИЕ

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

РОДИТЕЛЬСКИЙ КОНТРОЛЬ

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

МЕНЮ РЕЖИМА Xbox LIVE

Чтобы провести бой между игроками или командами, выберите пункт **VERSUS MODES**. Чтобы объединиться с друзьями для совместного отражения угрозы, выберите пункт **INVASION**.

Назначение кнопок в меню режима Xbox LIVE:

Кнопка X	Просмотр рейтингов (Leaderboards), испытаний для различных видов оружия и аспектов игры (Challenge) и сохраненных повторов (Play Records).
Кнопка BACK	Изменение навыков для различных классов (Skill Settings), настройка сообщений для быстрого чата (Quick Chat) и выбор метки клана (Clan Tag). Настройте эти параметры перед тем, как создать собственную игру или присоединиться к чужой.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕНЮ

Вы можете присоединиться к уже существующей игре или создать новую со своими правилами.

MATCH SEARCH

Выберите этот пункт, чтобы найти для себя подходящую игру. Выберите вариант правил (тип **VERSUS MODES**) или эпизод (тип **INVASION**). Если вам все равно, к какой игре присоединяться, выберите пункт Quick Match. В появившемся списке найденных игр выберите ту, которая вам больше всего подходит. Если подходящих игр не будет найдено, нажмите правую кнопку-триггер, чтобы повторить поиск.

CREATE MATCH

Выберите этот пункт, чтобы создать собственную игру и стать ее администратором. Прежде всего вам нужно выбрать, будет ли ваша игра доступной для всех желающих (**Public match**) или только для выбранных вами игроков (**Private match**). После этого вы сможете выбрать правила или эпизод для игры. Для общедоступной игры вы также можете указать название, выбрав пункт **Set lobby name**. Настроив все необходимые параметры, выберите пункт **Create match**, чтобы создать игру.

Select rules	Выбор правил игры (для VERSUS MODES).
Select stage	Выбор карты или эпизода.
Turn friendly fire on/off	Включение и отключение урона своим (тип VERSUS MODES).
Proceed to rule settings	Дополнительная настройка правил и ограничений (только для закрытых игр типа VERSUS MODES).

КАНАЛ ИГРЫ

Все участники ожидают начала игры на специальном канале. При входе на канал игры вам будет предложено выбрать класс своего героя. До тех пор, пока администратор не начнет игру, вы можете спокойно заходить на канал и покидать его.

Приглашение друзей


Администратор может пригласить в игру своих друзей. Нажмите кнопку **Y** и выберите друга, которому вы хотите отправить приглашение. Приняв ваше приглашение, друг автоматически перейдет на канал вашей игры.

Приглашать друзей можно как в общедоступные, так и в закрытые игры. В последнем случае приглашение является единственной возможностью присоединиться к игре.

ВЫБОР КЛАССА

Выбрать класс и оружие для своего бойца вы можете при входе на канал, перед началом раунда (если их несколько) и после возрождения. При этом вы можете приобрести дополнительное снаряжение за полученные очки, выбрав пункт **Add Equipment**. Закончив подбор снаряжения, выберите пункт **Ready**, чтобы подтвердить свою готовность.

КАРТА

Находясь на канале, нажмите кнопку  , чтобы перейти на экран карты. Помимо собственно карты поля боя, на этом экране присутствует эмблема вашей команды (для командных игр) и сведения о цели операции. На этом же экране администратор может объявить о начале игры. Вы можете вызвать экран карты и в ходе боя, но учтите, что при этом игра будет продолжаться.

Start Match	Начало игры. Этот пункт доступен только администратору.
Select Class	Смена класса персонажа. Этот пункт доступен только до начала игры.
Options	Настройка параметров управления.
Leave Game	Выход из игры. Если из игры выходит администратор, его место занимает один из оставшихся участников.


VERSUS MODES

Выбрав этот пункт, вы сможете провести бой без правил или командное сражение. В последнем случае численность команды ограничена 5 игроками.

По окончании каждого раунда игрокам предлагается выбрать, на какой карте пройдет следующий раунд. Выбор осуществляется прямым голосованием. Чтобы отдать свой голос и продолжить игру, выберите одну из двух карт. Для выхода из игры нажмите кнопку **B**.

INVASION

Объединитесь с друзьями, чтобы отражать атаки врагов, которые идут одна за другой (всего до 50 раундов). Сколько вы сумеете продержаться? Учтите, что каждые пять раундов вы можете сменить класс.

Если один из участников игры погибнет, он не сможет возродиться до следующего раунда. Если же в течение одного раунда погибнут все участники, вы потерпите поражение. В конце игры нажмите кнопку  , чтобы вернуться на канал, или кнопку **B** для выхода.

Быстрый чат

С помощью функции быстрого чата вы можете отправлять готовые текстовые сообщения другим участникам игры. Для этого нажмите и удерживайте левую кнопку-триггер, чтобы вызвать список доступных сообщений, а затем нажмите кнопку того из них, которое хотите отправить. Помимо стандартных реплик, в этом списке предусмотрено четыре сообщения, для которых вы можете ввести собственный текст (стр. 12).

Счет, очки и опыт

В зависимости от своих действий в ходе игры вы можете увеличивать свой счет, получая за это очки и опыт. В счете учитываются не только убийства противников, но и помощь союзникам, а также их лечение. Достигнутый вами счет влияет на ваше место в таблице рейтингов. Полученные очки можно тратить на покупку экипировки (перед началом каждой игры вы получаете 200 очков). От опыта, который вы набираете при участии в играх, зависит ваш уровень.

Настройка

Чтобы перейти в меню настройки, выберите пункт **OPTIONS**. В этом меню вы можете настроить различные параметры игры. Эти параметры делятся на четыре категории, каждой из которых соответствует свой пункт меню. Если вы хотите восстановить параметры игры, предлагаемые по умолчанию, выберите пункт **Reset to default**.

CONTROLS

Настройка параметров управления.

Control Type	Выбор одного из двух стилей управления: Assault Style ("Штурм") или Scout Style ("Разведка").
Reverse Camera Control	Настройка управления обзором: Default (по умолчанию), Invert Horizontal (инверсия по горизонтали), Invert Vertical (инверсия по вертикали) или Invert Vertical/Horizontal (инверсия по обеим осям).
Look Sensitivity	Чувствительность управления обзором. Положение "-" соответствует минимальной чувствительности, положение "+" - максимальной.
Vibration	Включение и отключение вибрации геймпада.

SCREEN

Настройка параметров изображения:

Brightness	Регулировка яркости изображения. Положение "-" соответствует минимальной яркости, положение "+" - максимальной.
Gamma Value	Регулировка цветовой гаммы. Положение "-" соответствует самой темной гамме, положение "+" - самой светлой.
Screen Size	Регулировка размера экрана. Положение "-" соответствует минимальному размеру, положение "+" - максимальному.

GAME SETTINGS

Настройка параметров игрового процесса:

Aim Assist	Тип помощи при прицеливании. Значение Beginner (для новичков) доступно только на уровне сложности CAKEWALK . На всех остальных уровнях сложности используется значение Normal (стандартное).
Voice Input	Включение и отключение системы голосового управления (требуется микрофон).
Subtitles	Включение и отключение субтитров.
Storage Device	Выбор запоминающего устройства для сохранения игровых данных. Этот параметр доступен только в том случае, если вы перешли в меню настройки из главного меню игры.

VOICE RECOGNITION SETTINGS

Проверка и настройка системы голосового управления. Для использования этой системы требуется поддерживаемая гарнитура с микрофоном.

Voice Recognition Test	Проверка системы голосового управления. Убедитесь, что игра правильно распознает произносимые вами фразы.
Recognized Word List	Полный список слов, которые может распознать система. Вы можете проверить надежность распознавания каждого слова.
Calibrate Score Thresholds	Регулировка порога чувствительности. При понижении этого порога система сможет распознавать больше слов, но будет чаще совершать ошибки. Чтобы восстановить значение по умолчанию, нажмите кнопку Y .
Noise Setting	Регулировка уровня шума. Настройте этот параметр так, чтобы система голосового управления не реагировала на посторонние звуки и музыкальное сопровождение игры.

Copyright (C) 1994-2008 Lua.org, PUC-Rio.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

В данной программе используются специально разработанные шрифты от FONTWORKS Inc.

FONTWORKS и названия шрифтов являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками FONTWORKS Inc. Начертание шрифтов, включая и используемые здесь, принадлежит DynaComware.

Система голосового управления предоставлена SpeechFX, Inc.

Техническая поддержка

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>

Гарантия

ГАРАНТИЯ: SEGA Europe Limited гарантирует покупателю оригинального продукта, что данная игра будет работать в соответствии с описанием, приведенным в прилагающемся Руководстве пользователя, в течение 90 дней со времени приобретения. Данная ограниченная гарантия предоставляет вам особые права, помимо предусмотренных действующим законодательством или других прав.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ: данная гарантия неприменима при использовании игры в любых коммерческих целях и/или в случае возникновения дефекта по вине пользователя (или лиц, действовавших под его присмотром или с его разрешения) в результате небрежности, несчастного случая, повреждения, воздействия вируса, неправильного использования или внесения модификаций в игру после ее приобретения.

ГАРАНТИЙНЫЕ СЛУЧАИ: при обнаружении дефекта в течение гарантийного периода верните игру с приложением копии кассового чека, в оригинальной упаковке, с сопроводительной документацией и описанием дефекта либо по месту приобретения, либо по адресу, указанному специалистами службы технической поддержки (контактная информация находится в данном Руководстве пользователя). Продавец или Sega обязуются исправить дефект или заменить игру. На игру, полученную взамен, распространяется гарантия в течение остатка изначального гарантийного периода или в течение девяноста (90) дней с получения замененной игры, если этот срок более продолжителен. Если по каким-то причинам игра с дефектом не может быть исправлена или заменена, вам будет возмещена ее стоимость. Указанные варианты возмещения (ремонт, замена или возмещение стоимости) предоставляются только покупателю продукта.

ОГРАНИЧЕНИЯ: СЛЕДУЯ ПРИНЦИПУ МАКСИМАЛЬНО РАСШИРЕННОГО ТОЛКОВАНИЯ ПРИМЕНИМЫХ ЗАКОНОВ (НО БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ В СЛУЧАЯХ МОШЕННИЧЕСТВА, СМЕРТИ ИЛИ УВЕЧЬЯ, ПРОИЗОШЕДШИХ ВСЛЕДСТВИЕ НЕБРЕЖНОСТИ SEGA), КОМПАНИЯ SEGA, ЕЕ ДИСТРИБЬЮТОРЫ И ПОСТАВЩИКИ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ЛЮБЫЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИЛИ СЛУЧАЙНЫЕ УБЫТКИ, ПОВРЕЖДЕНИЯ СОБСТВЕННОСТИ, ПОТЕРИ ПРИБЫЛИ, ПОТЕРИ ДАННЫХ ИЛИ НЕИСПРАВНОСТИ КОМПЬЮТЕРА ИЛИ КОНСОЛИ, ОЖИДАЕМОЙ ЭКОНОМИИ, КОММЕРЧЕСКОЙ ВЫГОДНОСТИ ИЛИ УБЫТКИ, ПОНЕСЕННЫЕ ПРЯМО ИЛИ КОСВЕННО ИЗ-ЗА ОБЛАДАНИЯ ИГРОЙ, ЕЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ НЕПРАВИЛЬНОГО ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ, ДАЖЕ ЕСЛИ БЫЛО ИЗВЕСТНО О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКИХ УБЫТКОВ.

Если не сказано иного, упомянутые в игре компании, организации, продукты, люди или события являются вымышленными и никак не связаны с реальными компаниями, организациями, продуктами, людьми или событиями.

© SEGA. Название и логотип SEGA являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками корпорации SEGA. Все права сохранены. Без ограничения авторских прав, несанкционированное копирование, адаптация, сдача в аренду, одалживание, распространение, извлечение, перепродажа, взимание платы за использование, трансляция, публичное воспроизведение или передача любыми способами данной игры или прилагающейся к ней документации запрещены без разрешения Sega.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт и используются по лицензии корпорации Майкрософт. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. All brands or product names listed are trademarks or registered trademarks and are property of their respective holders.



www.binarydomaingame.com

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт и используются по лицензии корпорации Майкрософт. © SEGA. SEGA, the SEGA logo and BINARY DOMAIN are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved.