

SWAT4

SPECIAL WEAPONS AND TACTICS

Системные требования	2	Настройка	16
Минимальная конфигурация	2	Звук	16
Рекомендуемая конфигурация	2	Изображение	16
Требования для коллективной игры	2	Игра	17
Установка игры	2	Управление	17
Главное меню	3	Описание игры	18
Индивидуальная игра	3	Управление отрядом	18
Режим карьеры	3	Меню паузы	20
Выбор задания	3	Обязанности бойцов	21
Инструктаж	4	Урон	21
Оружие и снаряжение	4	Счет	22
Описание оружия	5	Советы	22
Обучение	11	В создании игры участвовали	23
Продолжение игры	11	Техническая поддержка	26
Задания	11	Лицензионное соглашение	27
Коллективная игра	13		
Создание игры	13		
Вход в игру	15		

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

МИНИМАЛЬНАЯ КОНФИГУРАЦИЯ

- Процессор Intel® Pentium® III 1 ГГц / Intel® Celeron® 1,2 ГГц / AMD® Athlon™ 1,2 ГГц
- 256 Мб оперативной памяти
- 2 Гб свободного пространства на жестком диске
- Звуковая карта, совместимая с DirectX® 8.1
- Видеокарта NVIDIA® GeForce® 2 (MX 200/400 не поддерживаются) с 32 Мб видеопамяти или ATI® Radeon® 8500 с 64 Мб видеопамяти, с драйвером, совместимым с Microsoft® DirectX® 9
- Операционная система Windows® 98, Windows® 2000 с установленным пакетом обновлений SP3 или Windows® XP с установленным пакетом обновлений SP1

РЕКОМЕНДУЕМАЯ КОНФИГУРАЦИЯ

- Процессор Pentium® 4 2,4 ГГц, Athlon™ XP 2500+ или эквивалентный
- Видеокарта GeForce® 4 Ti (не MX) со 128 Мб видеопамяти или ATI® Radeon® 9500 со 128 Мб видеопамяти, с драйвером, совместимым с Microsoft® DirectX® 9
- Операционная система Windows® XP с установленным пакетом обновлений SP2

ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЫ

32-разрядное соединение с Интернетом по модему 56 кбит/с или по локальной сети

УСТАНОВКА ИГРЫ

Вставьте первый диск с игрой в дисковод. Если на компьютере еще не установлен DirectX 9 (или его более поздняя версия), установите или обновите DirectX, следуя инструкциям, появляющимся на экране.

Чтобы установить игру, следуйте инструкциям, появляющимся на экране. Если программа установки не запустилась автоматически, дважды щелкните на пиктограмме «**Мой компьютер**» на Рабочем столе Windows, затем – на пиктограмме дисковода и на пиктограмме файла **setup.exe**.

После установки игры рекомендуется зарегистрировать ее через Интернет. Это позволит вам своевременно получать информацию об обновлениях.

По завершении установки на Рабочий стол и в меню «Пуск» будут добавлены пиктограммы игры. Чтобы запустить игру, дважды щелкните на ее пиктограмме. Начнется воспроизведение вводного видеоролика. После его окончания на экране появится главное меню.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Это меню позволяет начать или продолжить игру, перейти в меню настройки, ознакомиться со списком создателей игры и т.д. Чтобы вернуться в главное меню с любого другого экрана, щелкните на кнопке «Меню».



ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ИГРА

Перед началом индивидуальной игры вам необходимо создать новую учетную запись. Чтобы сделать это, выберите в главном меню пункт «Игрок».



РЕЖИМ КАРЬЕРЫ

Чтобы создать новую учетную запись, введите свое имя, а затем щелкните на кнопке «Новая запись». Для выбора ранее созданной записи воспользуйтесь раскрывающимся списком.

ВЫБОР ЗАДАНИЯ

Выберите задание из списка в левой части экрана. Последнее из доступных заданий находится в нижней строке списка. Для настройки доступны следующие параметры:

Сложность. Чем выше сложность, тем упорнее будут сопротивляться преступники и тем больше очков вам нужно будет набрать. Выберите одно из следующих значений:

- Низкая** При успешном выполнении данного задания вам будет открыт доступ к следующему (вне зависимости от набранного счета).
- Средняя** Задание будет считаться пройденным, только если вы наберете не менее 50 очков.
- Высокая** Для перехода к следующему заданию вам понадобится набрать не менее 75 очков.
- Предельная** Вы сможете начать следующее задание, набрав не менее 95 очков.

Итоги задания. Под этим заголовком показаны ранее установленные рекорды для каждого уровня сложности.

Выбрав уровень сложности, вы можете немедленно приступить к заданию (щелкнув на кнопке «Запуск») или провести подготовительные мероприятия – пройти инструктаж, подобрать оружие и снаряжение для каждого бойца.

ИНСТРУКТАЖ

Ознакомьтесь с подробной сводкой о происшествии, сведениями об объекте, подозреваемых и заложниках. На основании этих данных вам предстоит спланировать свои дальнейшие действия, выбрать подход к объекту и экипировку бойцов.

Задания. На этой закладке перечислены цели текущего задания, а также подробные сведения о происшествии. Чтобы прослушать текст инструктажа или запись телефонного вызова, поступившего в службу спасения, выберите соответствующий пункт под заголовком «Звук».

Объект. На этой закладке приведена схема планировки объекта, его краткое описание и варианты подхода.

Преступники. Если личности преступников установлены, на этой закладке приведены выдержки из их досье.

Заложники. На этой закладке собраны сведения о заложниках и гражданских лицах, находящихся в опасности.

Ход событий. Эта закладка содержит описание событий в хронологической последовательности.

ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

Оценив обстановку, вы можете выбрать экипировку как для своего персонажа, так и для остальных бойцов отряда.

Щелкните на портрете бойца. В правой части панели будут перечислены виды оружия и спецсредств, которые он возьмет на задание. Чтобы сменить их на одну из стандартных выкладок, воспользуйтесь раскрывающимся списком в нижней части экрана. Стандартные выкладки достаточно универсальны и подходят для большинства операций.

Чтобы вручную выбрать для бойца основное и личное оружие, средства тактического применения и специальные средства, щелкайте на соответствующих закладках. Для выбора оружия и боеприпасов щелкайте на кнопках со стрелками.



ВЫБОР ОРУЖИЯ

Правильный выбор оружия значительно повышает ваши шансы на успех. Если захвачено много заложников и ожидается перестрелка, возьмите с собой нелетальное оружие. С его помощью вы нейтрализуете преступников, причинив заложникам минимальный урон.

Патроны для штурмовых винтовок, автоматов, пистолетов и пистолетов-пулеметов бывают двух типов: с оболочечными пулями (FMJ) и полуоболочечными пулями с экспансивной выемкой (JHP). Пули первого типа обладают высокой проникающей способностью, но низким останавливающим действием. Используйте их, если преступники носят бронежилеты. Полуоболочечные пули с экспансивной выемкой, напротив, плохо пробивают двери, стены укрытий и защитные элементы бронежилетов, зато наносят больший урон и практически всегда останавливают противника. Кроме того, они реже дают рикошет, что позволяет свести к минимуму число случайных жертв.

ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ

ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ



Карабин Colt M4A1

В основе конструкции карабина Colt M4A1 лежит штурмовая винтовка M16, состоящая на вооружении армии США. Эта компактная модификация была создана специально для применения в ближнем бою. Патрон калибра .223 делает карабин наиболее мощным стрелковым оружием, находящимся в распоряжении полицейских спецподразделений. Стрелять можно одиночными выстрелами или очередями, используются как оболочечные, так и полуоболочечные пули с экспансивной выемкой.



H&K MP5A2

Этот 9-миллиметровый пистолет-пулемет немецкого производства стоит на вооружении полицейских спецподразделений. Стрельба из него может вестись как оболочечными, так и полуоболочечными пулями с экспансивной выемкой. Невысокая энергия пуль уменьшает шанс рикошета, но вместе с тем снижает и их останавливающее действие. Компактные размеры пистолета-пулемета позволяют использовать его в тесных помещениях. Переключатель режима огня имеет два положения – стрельба одиночными выстрелами и очередями из трех патронов (автоматической стрельбы нет).



H&K MP5A2 с глушителем

Эта модификация пистолета-пулемета дополнительно оснащена глушителем и пламегасителем, затрудняющими обнаружение стрелка.



H&K UMP45

Конструкция пистолета-пулемета 45 калибра практически аналогична устройству его 9-мм собрата, однако часть его деталей выполнена из пластика, что существенно уменьшило массу оружия. Мощный патрон 45-го калибра позволяет использовать компактный пистолет-пулемет против бронированных целей, даже несмотря на более низкие значения скорострельности и дульной энергии пули. Переключатель режима огня имеет два положения – одиночные выстрелы и автоматическая стрельба.



Пневморужье

Конструкция пневморужья практически повторяет устройство пневматического оружия, используемого для игры в пэйнтбол. Пластиковые шарики со сжатым едким газом вылетают из ствола на высоких скоростях. Это позволяет применять газ точно и на больших расстояниях (в отличие от газовых гранат или баллончиков). Емкости магазина достаточно для того, чтобы в ходе операции не возникало необходимости перезаряжать ружье.



Benelli Nova (ружье несмертельного действия)

В качестве ружья несмертельного действия используется дробовик Benelli Nova, заряженный спецбоеприпасами. Такое оружие используется для временной нейтрализации преступников, не представляющих смертельной опасности, а также при подавлении гражданских волнений. Чтобы боеприпасы несмертельного действия не могли быть случайно использованы с боевым оружием (и наоборот), такие ружья маркируются зеленой краской. При попадании жертва испытывает сильную боль и временно теряет боеспособность.



Benelli Nova

Nova – последняя разработка компании Benelli, наиболее совершенное из выпускаемых ею ружей с помповым механизмом перезарядки. По скорострельности эта модель незначительно уступает дробовику M4 Super 90, зато она оснащена дополнительным присоединяемым магазином (общая емкость – 8 патронов).



M4 Super 90

Самозарядное ружье 12-го калибра Benelli M4 Super 90 применяется при решении различных тактических задач. Механизм автоматической перезарядки обеспечивает высочайшую для помповых ружей скорострельность. Недостатки дробовика – крупные габариты, затрудняющие его применение в ближнем бою, а также малая емкость магазина (5 патронов).



H&K G36s

Эта легкая штурмовая винтовка была разработана в 1990-х годах для нужд вооруженных сил ФРГ. С тех пор она получила широкое распространение в качестве надежного универсального оружия. Калибр ствола – 5,56 мм (.223), переключатель режима стрельбы позволяет вести огонь очередями из двух патронов.



AK-47

Автомат Калашникова был создан в 1947 г. Четыре года спустя Советская Армия приняла его на вооружение. Благодаря надежности и простоте конструкции легендарный АК до сих пор остается эталонным образцом стрелкового оружия. По скорострельности и пробивной способности АК уступает штурмовой винтовке M4A1, однако более крупный калибр делает его чрезвычайно эффективным в ближнем бою.



Uzi

Этот компактный и надежный пистолет-пулемет был разработан в Израиле в начале 1950-х гг. Обратной стороной его высокой скорострельности является низкая устойчивость при стрельбе очередями. Установленный на стволе глушитель затрудняет обнаружение стрелка противником.

ЛИЧНОЕ ОРУЖИЕ



Colt M1911

Этот пистолет служит блюстителям закона уже несколько десятилетий. Мощный патрон 45-го калибра обеспечивает надежное останавливающее действие и обладает высокой поражающей способностью. Емкость магазина составляет 8 патронов. Можно использовать как оболочечные, так и полуоболочечные пули с экспансивной выемкой.



Colt Python

«Питон» – самый известный из револьверов марки «Кольт», его первая модель была выпущена в 1955 г. Патрон «Магнум» калибра .357 является одним из наиболее мощных пистолетных патронов, однако боевые характеристики оружия несколько ухудшают невысокая скорострельность и длительная процедура перезарядки. Кроме того, к пистолету нельзя присоединить фонарик.



Тазер

Электрошоковый пистолет «Тазер» стреляет двумя электродами. При попадании в цель через них пропускается мощный электрический импульс. Это приводит к рефлекторному сокращению мышц и вызывает сильную боль даже у слабо восприимчивых к ней людей. В результате даже самый агрессивный противник будет временно нейтрализован. Недостатки тазера – малая дальность стрельбы и необходимость замены картриджа после каждого выстрела.



Glock 17

Ствольная коробка и рама этого пистолета австрийского производства выполнены из высокопрочного пластика, что существенно снизило вес оружия и упростило его конструкцию. «Глок» уступает «Кольту» по убойной силе, зато его магазин вмещает целых 17 патронов. Автоматический предохранитель обеспечивает безопасное ношение пистолета.

СРЕДСТВА ТАКТИЧЕСКОГО ПРИМЕНЕНИЯ



Аэрозоль

Баллончик с газом – индивидуальное средство защиты. Слезоточивый газ ОС вызывает острую боль в глазах и невыносимое жжение открытых участков кожи. Основной недостаток этого оружия – небольшой радиус действия.



Шоковая граната

Эта граната начинена резиновыми шариками. При взрыве они разлетаются в разные стороны, их попадания вызывают у человека болевой шок, который может привести к нарушению ориентации в пространстве и даже потере сознания. Хотя это оружие относится к средствам временного поражения, слишком близкий подрыв гранаты может привести к серьезным травмам.



Светошумовая граната

Яркая вспышка и звук разрыва светошумовой гранаты временно оглушают и дезориентируют незащищенного противника. Такие гранаты не дают осколков, однако подрыв на слишком близком расстоянии также может привести к серьезным травмам.



Газовая граната

При взрыве этой гранаты в воздух поднимается облако слезоточивого газа CS. Газ вызывает резь в глазах и затрудняет дыхание. Потерпевшие на несколько минут теряют способность к активным действиям.



Блокиратор

Это приспособление предназначено для блокировки закрытых дверей. Подсунув его под дверь, нужно привести в действие пружинный механизм. После этого открыть или выбить дверь будет невозможно: резиновое покрытие на рабочих поверхностях не позволит блокиратору скользить. Для разблокировки механизма нужен универсальный инструмент.



Зонд

Опико-электронный зонд – средство тактической разведки, применяемое в ходе спецопераций. На конце раздвижного телескопического ствола находится миниатюрная камера, изображение с которой передается на жидкокристаллический экран. Благодаря этой системе можно увидеть, что происходит за углом или за дверью закрытого помещения, не подвергая опасности жизни бойцов.

СПЕЦСРЕДСТВА



Спецружье

Спецружье – особая модификация дробовика 12-го калибра, предназначенная для выбивания дверных замков. Боеприпас спецружья – легкий цилиндр из композитного материала, содержащего металлические опилки. При столкновении с целью хрупкий снаряд разбивается на мелкие частицы, однако их энергии достаточно, чтобы выбить замок или даже дверь целиком. При этом людям, находящимся за дверью, не будет нанесено ни малейшего вреда. Укрепленная на стволе фомка позволяет сразу же после выстрела освободить проход в помещение. Кроме того, она не дает стрелку поднести оружие слишком близко к замку, обеспечивая тем самым эффективность и безопасность применения. Компактные размеры позволяют носить спецружье за спиной, вместе с основным оружием.



Взрывчатка

Заряд взрывчатки C2 (пластита) используется для выбивания надежно укрепленных дверей. Перед подрывом пластит размещается на дверном замке. Взрыв не только выбивает замок, но и выламывает дверь. Кроме того, на людей, находящихся в помещении, детонация оказывает эффект, схожий с результатом применения светозумовой гранаты. В отличие от спецружья, пластит небезопасен – взрыв может ранить и даже убить человека, находящегося за дверью.

ОБУЧЕНИЕ

Чтобы пройти краткий учебный курс, выберите в главном меню пункт **«Обучение»**. Учебная игра даст вам представление об основных командах управления, применении оружия и системе приказов.

СЛЕДУЮЩЕЕ ЗАДАНИЕ

Выбрав этот пункт, вы сможете немедленно приступить к очередному заданию. Для всех его параметров будут выбраны стандартные значения.

ЗАДАНИЯ

Новое задание можно создать на основе любой из доступных карт. Выберите персонажей, установите свои цели и укажите прочие условия. Сохраненное задание впоследствии можно будет отправить другим игрокам.

БЫСТРЫЙ СТАРТ

Выберите этот пункт, чтобы выполнить одно из заданий, созданных вами при помощи редактора.

РЕДАКТОР ЗАДАНИЙ

Чтобы создать новое задание, выберите этот пункт меню. В нижней части экрана появится меню редактора, содержащее следующие пункты:

ИЗМЕНИТЬ

- **Задание.** Из списка можно выбрать любое из ранее созданных заданий. Чтобы упорядочить список заданий по названию, щелкните на соответствующем заголовке.
- **Серия заданий.** Чтобы упорядочить задания по названию серии, щелкните на заголовке соответствующего столбца.
- **Запуск.** Чтобы приступить к выполнению выбранного задания, щелкните на этой кнопке.
- **Создать.** Щелкнув на этой кнопке, вы сможете создать новое задание.
- **Изменить.** Изменение параметров задания.
- **Удалить.** Удаление задания.

ЗАДАНИЕ

- **Задание.** Из раскрывающегося списка можно выбрать задание, на карте которого будет происходить игра.
- **Стандартные цели.** Чтобы в игре использовались стандартные цели режима карьеры, проставьте здесь галочку.
- **Сложность.** Выберите сложность игры.
- **Доступные цели.** Указав название нужной цели, щелкните на кнопке со стрелкой вправо. Выбрать можно одну или несколько целей.
- **Выбранные цели.** Список целей, выбранных для предстоящей игры. Чтобы исключить цель, щелкните на кнопке со стрелкой влево.
- **Подход.** Возможность выбрать подход к объекту.
- **Время.** Укажите максимальную длительность задания. Чтобы отключить ограничение времени, проставьте галочку рядом с пунктом «**Не ограничено**».

ОТРЯД

Чтобы добавить бойца или исключить его из отряда, щелкните на его портрете. С помощью раскрывающихся списков вы можете выбрать выкладку для каждого бойца.

- **Герой-одиночка.** Для игры в одиночку (без других бойцов) проставьте здесь галочку.

ЗАЛОЖНИКИ

- **Стандартные параметры.** Чтобы в игре присутствовали только заложники и гражданские лица из аналогичного задания режима карьеры, проставьте здесь галочку.
- **Доступные персонажи.** В списке перечислены персонажи из выполненных заданий. Чтобы персонаж участвовал в предстоящем задании, выберите его имя, а затем щелкните на кнопке со стрелкой вправо.
- **Выбранные персонажи.** Список содержит имена выбранных персонажей. Чтобы исключить персонажа, щелкните на кнопке со стрелкой влево.
- **Число заложников.** Укажите минимальное и максимальное число заложников.
- **Моральный дух.** Укажите склонность персонажа оказывать сопротивление при задержании.

ПРЕСТУПНИКИ

Выбор персонажей-преступников осуществляется аналогично выбору заложников. Кроме того, для каждого преступника можно задать следующие параметры:

- **Уровень мастерства.** Степень подготовленности преступника.
- **Основное оружие / Личное оружие.** Вы можете выбрать категорию оружия, которое будет использовать преступник. При желании можно указать конкретные виды основного и личного оружия.

ОПИСАНИЕ

Введите краткое описание операции. Этот текст смогут увидеть игроки, которые загрузят данное задание.

СОХРАНИТЬ

- **Название задания.** Введите название для созданного задания.
- **Название серии заданий.** Серия состоит из нескольких заданий. Вы можете включить задание в ранее созданную серию или создать новую серию.

Файлы заданий (**.pak**) сохраняются в папке с установленной игрой, в подкаталоге `\content\scenarios`. Этими файлами можно обмениваться с другими игроками. Чтобы задание, созданное другим игроком, стало доступно для вас, поместите его файл в указанный каталог.

КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА

СОЗДАНИЕ ИГРЫ

- **Имя сервера.** При создании коллективной игры ваш компьютер выступает в роли сервера. Введенное имя сможет видеть другие игроки.
- **Имя игрока.** Введите имя, под которым вы будете участвовать в коллективной игре.
- **Пароль.** Если вы хотите ограничить доступ к созданной вами игре, установите пароль.
- **Список карт.** Укажите карты, на которых будет происходить игра. В левом списке перечислены доступные карты, в правом – выбранные. В правой части панели находится краткое описание карты. Чтобы добавить карту в список, выберите ее название и щелкните на кнопке со стрелкой вправо, чтобы исключить ее из списка – на кнопке со стрелкой влево. Название карты, с которой начнется игра, помечено зеленым.
- **Длительность раунда.** Установите максимальную продолжительность раунда.
- **Интервал.** Установите максимальный промежуток времени между раундами (если каждый игрок выберет пункт «Готов!», раунд начнется немедленно).
- **Количество раундов.** Выберите количество раундов, которое будет сыграно на каждой карте.
- **Тип игры.** Все типы коллективной игры являются командными – бойцы специального отряда полиции ведут борьбу с преступниками.

- **Штурм.** Ваша задача - арестовать или уничтожить как можно больше игроков команды противника. За убийство игрока начисляется одно очко, за арест – 5. Победа в раунде присуждается в любом из следующих случаев: если захвачена в плен или уничтожена вся команда противника (и при этом ни один из ее участников не успел возродиться), если команда достигла победного счета или по истечении времени раунда набрала больше очков.
- **Охрана.** Один из бойцов случайным образом выбирается на роль VIP-персоны. Остальные бойцы охраняют его и сопровождают в указанную точку. Цель преступников – захватить в плен и удержать в заложниках VIP-персону в течение двух минут. Освободить заложника можно с помощью универсального инструмента. По истечении двух минут плена преступники должны убить VIP-персону. Если им удастся это сделать, они победят. Если VIP-персона будет освобождена или застрелена до истечения двух минут плена, раунд выиграют спецназовцы.
- **Чрезвычайная ситуация.** На карте случайным образом размещается от трех до пяти бомб. Если спецназовцы обезвредят бомбы за отведенное время, они победят. Преступники победят, если им удастся защитить бомбы до истечения времени раунда.
- **Совместная игра.** В составе полицейского спецподразделения вы выполняете задания индивидуальной игры. Количество участников – до 5 человек.
- **Победный счет.** Счет, по достижении которого команда выигрывает раунд.
- **Макс. игроков.** Максимальное количество игроков. В коллективной игре может участвовать до 16 человек.
- **Без пауз.** Если планируется сыграть несколько раундов подряд на одной и той же карте, проставьте здесь галочку, чтобы избежать ненужных загрузок. Но учтите: в этом случае все интерактивные объекты на карте (открытые/закрытые двери, целые/разбитые стекла и т.д.) в начале нового раунда будут пребывать в том же состоянии, что и в конце предыдущего.
- **LAN/Интернет.** Коллективную игру можно организовать как по локальной сети, так и по сети Интернет.
- **Стрельба по своим.** Если этот параметр включен, игроки одной команды смогут наносить друг другу урон.
- **Без возрождений.** Этот параметр доступен только в игре типа «Штурм». Если он включен, задержанные или убитые игроки не смогут возродиться до конца раунда.
- **Имена противников.** Если этот параметр включен, при наведении метки прицела на противника в центре экрана будет отображаться его имя.
- **Имена союзников.** Если этот параметр включен, при наведении метки прицела на союзника в центре экрана будет отображаться его имя.
- **Только арест.** Если этот параметр включен, смертоносное оружие не будет наносить урон. Нейтрализовать противника будет возможно только путем его задержания. Этот параметр недоступен в играх типа «Охрана».

- **Главный подход к объекту.** Если этот параметр включен, на картах с двумя подходами к объекту будет автоматически выбираться главный подход.

ВХОД В ИГРУ

Названия серверов, для подключения к которым необходимо ввести пароль, помечены специальными пиктограммами.

- **Имя сервера.** Чтобы упорядочить список по именам серверов, щелкните на этом заголовке.
- **Игроки.** В этом столбце приведено текущее и максимальное количество игроков, подключенных к каждому серверу. Чтобы упорядочить список по возрастанию или убыванию, щелкните на этом заголовке.
- **Ping.** В этом столбце показаны величины задержки сигнала между вашим компьютером и серверами – чем она больше, тем хуже связь. Чтобы упорядочить список по величине задержки, щелкните на заголовке этого столбца.
- **Тип игры.** Чтобы упорядочить список по типу игры, щелкните на заголовке этого столбца.
- **Карта.** Чтобы упорядочить список по названию карты, щелкните на заголовке этого столбца.
- **IP-адрес.** Чтобы упорядочить список по IP-адресам серверов, щелкните на заголовке этого столбца.
- **Имя.** Введите имя, под которым вас будут видеть другие игроки.
- **Серверы.** Чтобы полностью обновить список, щелкните на этой кнопке.
- **Обновить.** Чтобы обновить только сведения о задержках, количестве игроков и картах, щелкните на этой кнопке.
- **IP.** Чтобы установить соединение с другим компьютером по его IP-адресу, щелкните на этой кнопке.
- **Фильтры.** Отфильтровать список серверов можно по следующим критериям: «**Макс. задержка**», «**Только игры без пароля**», «**Тип игры**». Если выбрано значение «**Все**», будут показаны все игры. Чтобы выбрать фильтр, поставьте рядом с его названием галочку. Чтобы выбранные изменения вступили в силу, щелкните на кнопке «**Серверы**».
- **LAN/Интернет.** В списке могут отображаться игры по локальной сети или игры, организованные через Интернет.
- **Вход.** Чтобы подключиться к выбранному серверу, щелкните на этой кнопке.

НАСТРОЙКА

Параметры настройки игры расположены на 4 закладках.

ЗВУК

Чтобы отрегулировать громкость музыки, звуковых эффектов или речи, передвигайте соответствующие ползунки.

ИЗОБРАЖЕНИЕ

При первом запуске игры для графических параметров автоматически выбираются оптимальные значения. Учтите: их изменение может привести к падению производительности.

- **Детализация.** Для этого параметра доступны следующие значения: **«Пользовательская»**, **«Низкая»**, **«Средняя»**, **«Высокая»** и **«Максимальная»**. Последнее значение рекомендуется выбирать только на высокопроизводительных компьютерах с быстрой видеокартой. Выбрав значение **«Пользовательская»**, вы сможете настроить каждый параметр детализации в отдельности.
- **Графическое разрешение.** Выберите один из четырех вариантов: 800x600, 1024x768, 1280x1024, 1600x1200.

Яркость, контрастность и степень гамма-коррекции изображения можно отрегулировать с помощью соответствующих ползунков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

- **Детализация отблесков.** Чем выше значение этого параметра, тем реалистичнее будут выглядеть светящиеся объекты.
- **Детализация рельефа.** Чем выше значение этого параметра, тем чаще в игре будут использоваться карты рельефов и тем детальнее будут прорисованы поверхности объектов. Учтите: выбор высокой детализации может привести к снижению производительности и более долгой загрузке карт.
- **Детализация текстур.** Чем выше значение этого параметра, тем четче будут выглядеть игровые объекты, однако выбор высокой детализации может привести к снижению производительности и более долгой загрузке карт.
- **Детализация объектов.** Чем выше значение этого параметра, тем более детализированные объекты будут присутствовать в игре, тем больше будет возможностей для взаимодействия с ними и тем реалистичнее будут освещение и спецэффекты.
- **Пиксельные шейдеры 2.0.** В большинстве случаев эта версия шейдеров обеспечивает более высокую производительность. Чтобы в игре использовались шейдеры версии 1.1, отключите этот параметр.

ИГРА

КЛАВИШИ ПРИКАЗОВ

В «классическом» режиме управления (реализованном также в игре SWAT 3) для выдачи приказов служат клавиши с цифрами, а для выбора оружия и предметов – клавиши **F1-F12**. Во время игры названия приказов появляются в левом верхнем углу экрана.

МЕНЮ ПРИКАЗОВ

Приказы также можно отдавать при помощи экранного меню. Чтобы вызвать его, нужно щелкнуть правой кнопкой мыши. Вы можете выбрать любую из 4 схем управления этим меню.

- **Пункт «Выход».** Если рядом с этим пунктом проставлена галочка, в меню приказов будет присутствовать пункт **«Выход»**. При выборе этого пункта меню закроется.
- **Чувствительность мыши.** Чтобы отрегулировать чувствительность мыши, перемещайте ползунок.
- **Подсказки.** Если рядом с этим пунктом проставлена галочка, при наведении курсора на пункты меню их краткие описания будут отображаться в нижней части экрана.
- **Инверсия оси Y.** Инверсия вертикальной оси мыши.
- **Бег всегда.** Если рядом с этим пунктом поставлена галочка, по умолчанию выбранный персонаж будет передвигаться бегом. Учтите: на бегу точность стрельбы снижается!
- **Имя.** Введите имя, под которым вас будут идентифицировать в коллективной игре.
- **Голос.** Выберите вариант озвучания вашего персонажа (он будет использоваться в коллективной игре).
- **Соединение.** Укажите способ вашего соединения с Интернетом.

УПРАВЛЕНИЕ

На этой закладке можно ознакомиться с командами управления. Список команд разбит на четыре категории: **«Передвижение»**, **«Действия»**, **«Приказы»** и **«Служебные»**. Чтобы назначить для какой-либо команды другую клавишу или кнопку, щелкните на ее названии, а затем – на кнопке **«Изменить»**. После этого нажмите нужную клавишу (кнопку). Раскладку служебных команд изменить нельзя.

- **По умолчанию.** Чтобы восстановить стандартную раскладку команд управления в данной категории, щелкните на этой кнопке.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

УПРАВЛЕНИЕ ОТРЯДОМ

ВЫБОР БОЙЦОВ

Отряд, которым вы командуете, состоит из пяти бойцов, включая вас. Подконтрольные вам бойцы поделены на две двойки – «красную» и «синюю». Для обозначения четырех бойцов служит золотой цвет. Чтобы выбрать двойку «синих», двойку «красных» или четверку бойцов, нажимайте клавишу **Tab**. Цвет фона в меню приказов показывает, кому будет адресован приказ.

МИКРОКАМЕРЫ

На шлеме каждого бойца (и каждого снайпера) находится микрокамера. Чтобы вывести на экран изображение с камеры первого бойца из подгруппы «красных», нажмите клавишу **Insert**. В правом верхнем углу экрана появится небольшое окно изображения. В его нижней части будет указано имя бойца, выделенное цветом его подгруппы. Чтобы переключиться на другого бойца этой же подгруппы, еще раз нажмите **Insert**.

Для обзора через микрокамеры «синих» служит клавиша **Home**. Ее повторное нажатие приведет к переключению на другого бойца подгруппы.

УПРАВЛЕНИЕ ЧЕРЕЗ МИКРОКАМЕРЫ

Чтобы отдать бойцу приказ, переключитесь на его микрокамеру, а затем нажмите и удерживайте клавишу **Caps Lock**. Изображение увеличится, а в центре его появится метка прицела. Перемещая мышью, вы сможете осмотреть помещение, а щелкнув ее правой кнопкой – отдать приказ. Чтобы вернуться к обычному режиму обзора, отпустите клавишу **Caps Lock**.

СНАЙПЕРЫ

Снайперы сообщают о каждом замеченном подозреваемом. При поступлении сообщения от снайпера можно быстро переключиться на его микрокамеру, нажав **Page Up**. Если в задании участвуют два снайпера, эта же клавиша служит для переключения между ними. Чтобы управлять действиями выбранного снайпера через микрокамеру, нажмите и удерживайте **Caps Lock**. В этом режиме для изменения масштаба изображения служит правая кнопка мыши.

БЫСТРЫЕ ПРИКАЗЫ

Когда метка прицела наведена на объект, с которым можно взаимодействовать, в правом нижнем углу экрана появляется текст соответствующего приказа. Цвет надписи обозначает подгруппу, которой будет адресован приказ. Чтобы выбрать другую подгруппу или всех четырех бойцов, нажимайте клавишу **Tab**. Чтобы бойцы произвели указанное действие, нажмите клавишу быстрого приказа (по умолчанию – **пробел**).

СПИСОК ПРИКАЗОВ

- **За мной.** Выбранные бойцы следуют за вами или встают рядом.
- **К цели.** Бойцы двигаются к точке, на которую указывает метка прицела.
- **Прикрывать.** Пока вы движетесь, бойцы прикрывают вас огнем.
- **К двери.** Бойцы встают у двери или возле угла.
- **Отмычка.** Боец пробует вскрыть дверной замок. Если у него нет универсального инструмента, приказ будет недоступен.
- **К цели, зачистить.** Бойцы двигаются к указанной точке и зачищают помещение.
- **Открыть, войти.** Бойцы пробуют открыть дверь. Если она заперта, вам об этом немедленно сообщают. В противном случае они открывают дверь и входят в помещение.
- **Открыть, зачистить.** Бойцы открывают дверь и зачищают помещение. Если дверь заперта, вам сообщают об этом.
- **Выбить, зачистить.** Бойцы выбивают дверь и приступают к зачистке. Учтите: это создает много шума и привлекает внимание преступников!
- **Выбить, войти.** Бойцы выбивают дверь и входят в помещение.
- **СШ, зачистить.** Боец бросает в дверной проем светошумовую гранату, после чего отряд зачищает помещение.
- **Газ, зачистить.** Боец бросает в дверной проем газовую гранату, после чего отряд зачищает помещение.
- **Шоковую, зачистить.** Боец бросает в дверной проем шоковую гранату, после чего отряд зачищает помещение.
- **Зонд в помещении.** Боец осматривает помещение при помощи зонда. Приказ можно отдать только перед открытой дверью.
- **Зонд под дверь.** Боец осматривает помещение при помощи зонда. Приказ отдается перед закрытой дверью.
- **Зонд за угол.** Боец осматривает пространство за углом.
- **Закрыть.** Боец закрывает дверь.
- **Применить.** Выбранные бойцы применяют один из следующих видов оружия/средств: пневморужье, тазер, светошумовая граната, газовая граната, шоковая граната, аэрозоль, взрывчатка, спецружье, ружье несмертельного действия, блокиратор.
- **Надеть наручники.** Боец надевает наручники на подозреваемого или заложника.
- **Подобрать улику.** Боец подбирает улику (оружие и т.п.).
- **Убрать блокиратор.** Боец убирает блокиратор.
- **Убрать С2.** Боец убирает взрывчатку, предупреждая взрыв.
- **Обезвредить.** Боец обезвреживает взрывное устройство.

ПРИКАЗЫ В КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЕ

Участники коллективной игры самостоятельно решают, исполнять или не исполнять ваши приказы.

ПРОЧИЕ ДЕЙСТВИЯ

При наведении метки прицела на некоторые объекты в центре экрана появляются пиктограммы действий. Если в такой момент нажать и удерживать кнопку стрельбы, ваш персонаж совершит определенное действие.

Ситуация	Действие
Инструмент, запертая дверь	Вскрытие замка
Инструмент, бомба	Обезвреживание бомбы
Взрывчатка, дверь	Установка взрывчатки
Блокиратор, дверь	Блокировка двери
Спецружье, дверь	Выбивание двери (удерживать кнопку не нужно)
Зонд, дверь	Осмотр помещения

Кроме того, вы можете использовать ряд средств тактического применения (а также спецсредств) без предварительного их выбора. Подведите своего персонажа к двери и нацельтесь на верхнюю часть замка. Когда на экране появится пиктограмма взрывчатки или спецружья, вы сможете выбить дверь. Для этого достаточно нажать и удерживать кнопку стрельбы (по умолчанию – левую кнопку мыши), соответствующее оружие будет выбрано автоматически. Если навести метку прицела на нижнюю часть замка и нажать кнопку стрельбы, дверь будет бесшумно открыта отмычкой. Если же нацелиться на нижнюю часть двери, будет применен зонд. Для осмотра помещения перемещайте мышь в разные стороны.

МЕНЮ ПАУЗЫ

Меню паузы можно вызвать во время игры, нажав клавишу **Esc**. На экране появятся цели задания, текущий счет, сведения о состоянии бойцов, схема планировки здания, а также кнопки «**Настройка**», «**Далее**» и «**Прервать**». Эта же информация отображается и на экране итогов задания.

Экран с целями задания и текущим счетом также можно вызвать при помощи «горячих» клавиш **В**, **М** или **О**. Он полностью аналогичен экрану меню паузы за исключением того, что на нем отсутствуют кнопки вызова меню настройки и прекращения игры.

ОБЯЗАННОСТИ БОЙЦОВ

В ходе операции вы должны строго следовать полицейским инструкциям. Хотя вы вправе применять огнестрельное оружие, ваша основная цель – обеспечить безопасность невиновных людей, а по возможности – и подозреваемых.

Полиция занимается спасением жизней. Применение смертоносного оружия допустимо и оправдано только в случаях, когда жизнь человека находится в опасности. Если в ходе операции боец видит подозреваемого, он должен немедленно приказать ему бросить оружие и сдаться (по умолчанию этому действию соответствует нажатие средней кнопки мыши). То же самое необходимо проделать и с каждым гражданским лицом, обнаруженным на месте происшествия – это нужно для обеспечения безопасности как его самого, так и других потерпевших. После того как человек сдался, на него нужно надеть наручники. Территория считается взятой под контроль, только если все преступники и гражданские лица заключены в наручники.

Основное задание **«Обезвредить преступников»** означает, что вам необходимо арестовать или уничтожить всех подозреваемых. Если подозреваемый был убит до того, как ему приказали сдаться или после того, как он бросил оружие, вам начисляются штрафные очки. Основное задание **«Спаси всех гражданских»** (или какую-то конкретную персону), означает, что необходимо заключить в наручники всех гражданских лиц. Если в ходе операции был убит хотя бы один заложник, она считается проваленной.

ПОДБОР УЛИК

Если в ходе операции преступник сдался или был застрелен, его оружие останется лежать на полу. Одна из обязанностей специального отряда полиции – собрать все оружие на месте происшествия. Чтобы подобрать оружие, нацельтесь на него и нажмите кнопку использования (по умолчанию – среднюю кнопку мыши). Оружие также может подобрать любой другой боец – для этого вы должны отдать ему соответствующий приказ. Кроме того, в некоторых заданиях вам нужно будет найти и подобрать особый предмет или улику.

ДОКЛАДЫ В ШТАБ

В случае ранения или гибели бойца, подозреваемого или гражданского лица вам необходимо сообщить в штаб о случившемся. Чтобы доложить в штаб о происшествии, наведите метку прицела на человека и нажмите среднюю кнопку мыши. Если вы не сообщили о гибели или тяжелом ранении бойца, вам будут начислены штрафные очки.

УРОН

Когда вашего персонажа ранят, часть контура фигуры в левом нижнем углу экрана мигает красным. Участок контура соответствует той части тела, в которую произошло попадание. Попадание в руку влияет на точность стрельбы, в ногу – на скорость передвижения. Множественные ранения могут привести к гибели вашего персонажа.

СЧЕТ

По окончании задания на экране появляется итоговый счет. Призовые очки начисляются за отсутствие пострадавших среди преступников, гражданских лиц и бойцов, а также за подбор всего оружия на месте происшествия и сделанные вами сообщения в штаб. Штрафные очки будут начислены в случае ранений или потерь среди бойцов, гражданских лиц и подозреваемых, а также за неоправданное применение оружия.

Если вы установили рекордный счет, он автоматически будет сохранен. Сведения о рекордах можно найти на экране выбора задания.

СОВЕТЫ

- Зонд – незаменимое устройство. Если вы не берете его на операцию сами, выдайте его другому бойцу (или даже двоим).
- Осматривайте закрытые помещения и опасные зоны из-за укрытий при помощи зонда. Осмотр также можно поручить другому бойцу (если у него есть зонд).
- Имейте в виду: чем выше уровень сложности, тем выше моральный дух преступников и заложников.
- Если преступник или заложник не сдался сразу, попробуйте применить нелетальное оружие – ружье несмертельного действия, тазер или гранаты. Стреляйте в руку или в ногу, чтобы обойтись без травм.
- В результате подрыва взрывчатки те, кто стоит за дверью, будут оглушены.
- Чтобы стрельба была точнее, опускайтесь на корточки, не двигайтесь, стреляйте одиночными выстрелами или короткими очередями.
- Если отряд получил приказ «**К двери**», один из бойцов тут же проверит, заперта ли дверь, а затем доложит вам.
- Гранаты обычно используются при зачистке помещений. Выбирайте вид гранат сообразно сложившейся ситуации.
- Основное, а также отдельные виды личного оружия оснащены фонариками. Включайте фонарик в темных помещениях.

В СОЗДАНИИ ИГРЫ УЧАСТВОВАЛИ

IRRATIONAL GAMES, LLC

Программирование

John Abercrombie
Terrance Cohen
Carlos Cuello
Michael James
Dan Kaplan
Christopher Kline
Darren Lafreniere

Дополнительное программирование

Henry Kaufman

Дизайн

Bill Gardner
Paul Hellquist
Ian Vogel

Графика

Steven Kimura
Joseph Kowalski
Sean Lattrell
Shawn Robertson
Mauricio Tejerina
Jed Wahl
Nathan Wells

Дополнительная графика

Alexander Shoukas
Scott Sinclair
Liquid Development
Robb Waters

Музыка и звук

Eric Brosius

Дополнительный звук

Evan Buehler

Сценарий

Sara Verrilli

Исполнительный продюсер

Ken Levine

Старший продюсер

Sara Verrilli

Помощник продюсера

Joseph Faulstick

Контроль качества

Tim Franson
Keith Smith
Eric Kirchberg

Консультант S.W.A.T.

Kenneth A. Thatcher

Программирование графического ядра Vengeance

Marc Atkin
David Beswick
Paul Dennison
Glenn Fiedler
Michael Johnston
Ryan Lancaster
Alex Luddy
Rowan Wyborn

SIERRA ENTERTAINMENT

Производство

Исполнительный вице-президент по внешним студиям

Michael Pole

Вице-президент по производству

Bret Berry

Исполнительный продюсер

Kenneth S. Rosman

Продюсеры

Robert Irving
Paul Pawlicki
Rob Loftus

Главный технолог

Michael Heilemann

Маркетинг

Президент по маркетингу в Северной Америке

Phil O'Neil

Вице-президент по маркетингу

Koren Buckner

Брэнд-менеджер

Lori Inman

Помощник брэнд-менеджера

John Choon

Координаторы

Keyur Shah
Kristin Bruno

Брэнд-менеджер по маркетингу в Европе

Keyur Shah
Kristin Bruno

Брэнд-менеджер по Азиатско- Тихоокеанскому региону

Antoine Molant

Связи с общественностью

Chloe Rothwell

Директор

Adam Kahn

Менеджер

Sarita Churchill

Изучение спроса**Менеджер**

Linda Howard

Аналитик

Eric Culqui

Творческая служба

Kathy Carter-Humphreys

Kristy Cheng

Gretchen Clark

Elisabeth Miller

Nathan Gruppman

Hayley Sumner

Юридический отдел

Tracy Sargent

James Shaw

Rod Rigole

Kevin Crook

Pam Teller

Контроль качества**Вице-президент по работе со студиями**

Rich Robinson

Директор

Gary Stevens

Старший менеджер

James Galloway

Старший менеджер**по управлению ресурсами**

Michael Gonzales

Инспекторы

Chris Richardson

James Pasque

Менеджеры

Wladia Summers

Igor Krinitskiy

Руководители проектов

Tharlie Richardson

Calvin Wong

Тестеры

Todd Allison

Abhishake Behl

Steven Baker

Kevin Boggs

Robert Bradbury

Bryan Bui

Brian Carr

Renny Chang

Gary Chen

Richard Cisneros

Channa De Silva

Minh Do

Brian Douglass

Jessica Eckstein

Russell-Roy Espinosa

Michael Fahrny

Duncan Field

Jim Gentle

Rick Gusa

Richard Hager

Jeff Hartmann

Brian Kang

Todd Langley

Kevin Lo

Sue Lowe

Chad Martin

Eduardo Mayor

Troy Mirmirani

Marc Nagel

James Ong

Sok Phuy

Ben Saurer

Robert Scott

Vinnie Shahzad

Alex Sharrigan

Dustin Thomas

Dwayne Zamora

Подготовка к сертификации в Vivendi Universal

Glenn Dphrepaulezz

Cyra Talton

Brandon Valdez

Локализация**Старшие менеджеры проектов**

Fiachra Synnott

Catherine Walsh

VUG**Подбор творческого персонала**

Tom Keegan

Редактор диалогов

Rich Seitz

Обработка видеороликов

Tonya Stumphauzer

Локализация для России выполнена компанией «Софт Клуб»**Роли озвучивали****Виктор Бохан**

Эндрю Тароун

Луи Баккус

Мужчина-заложник

Мужчина-преступник

Саймон Гровер
Теодор Стерлинг

Сергей Бурунов
Зак Филдс

Александр Груздев
Инструктор

Артем Кретов
Стив Рейнольдс

Ольга Кузнецова
Женщины-заложники
Глэдис Фэйрфакс
Мать Мелинды Кляйн

Александр Новиков
Хунь Юнь Пак
Лоуренс Фэйрфакс
Тони Джирард
Снайпер
Менеджер

Дмитрий Полонский
Наблюдатель
Мужчина-преступник
Координатор в штабе
Посетитель клуба

Никита Прозоровский
Джеймс Беттенкурт
Жан Труффан
Мужчина-заложник
Мужчина-преступник
Снайпер
Уоррен Руни

Сергей Рябцев
Алекс Хименес
Карл Дженнингс
Гэри Альтман
Мужчина-преступник

VIP-персона

Елена Соловьева
Оператор службы спасения
Элис Дженкинс
Диспетчер
Женщины-заложники
Мелинда Кляйн
Женщина-репортер

Дмитрий Филимонов
Лоуренс Адамс
Лянь Ню
Мужчина-заложник

Сергей Фролов
Аллен Круз
Аллен Джексон
Тарас Кошкин
Механик

Сергей Чонишвили
Командир отряда

Особая благодарность
Irrational Games Australia
10-David
(www.10-david.com)
Benelli USA
<http://www.benelliusa.com>
Brian Benincasa и техническим
специалистам Microsoft
Christopher Baker,
Metro S.W.A.T.
Jay Brenner, Metro S.W.A.T.
Matthew Balint
Bryn Bennett
Jon Chey
David Eberly, Magic Software
Stephen Ewart, Havok –
техническая поддержка

Fred Fierst и персоналу Fierst,
Pucci and Kinder
Epic Games
Keith Galocy, NVIDIA
Dave Grenewetzki
Mikhail Islam
Kate Kellogg
Meredith Levine
Blaine Loder
Ross O'Dwyer, Havok
(техническая поддержка)
David O'Toole
Doug Rogers, NVIDIA
Jeff Royle, ATI
Jonathan Zarge, ATI
Dan Lewis
The BBE Squad

GAMESPY INDUSTRIES, INC.

Консультант по рекламе
Art Santos

**Инженер по средствам
разработки**
Bill Dewey

**Менеджер по технической
поддержке разработчиков**
Joost Schuur

**Менеджер по клиентским
службам**
Kay Richey

**Менеджер по контролю
качества**
Orlando Rojas

Менеджер проектов
Tom Hitchcock

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

ВНИМАНИЕ: СПЕЦИАЛИСТЫ СЛУЖБЫ ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ НЕ ДАЮТ СОВЕТОВ И ПОДСКАЗОК ПО ИГРОВОМУ ПРОЦЕССУ!

При обращении в службу технической поддержки по возможности находитесь рядом со своим компьютером и будьте готовы ответить на ряд вопросов о его конфигурации. В частности, вам могут понадобиться следующие сведения:

- Тип и частота центрального процессора.
- Объем оперативной памяти.
- Производитель, модель и набор микросхем материнской платы.
- Производитель, модель и набор микросхем видеокарты.
- Производитель и модель звуковой карты.
- Производитель, модель и объем жесткого диска.
- Версия операционной системы Windows и установленных пакетов Service Pack (если есть).
- Версия установленного пакета DirectX.
- Версии используемых драйверов для видео- и звуковой карт.
- Перечень программ, автоматически запускающихся при загрузке Windows.

ПОДДЕРЖКА ПО ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЕ

Вы можете в любое время отправить электронное письмо в нашу службу технической поддержки. Наши специалисты ответят вам в кратчайшие сроки.

Техническая поддержка на русском языке – support@softclub.ru

ПОДДЕРЖКА ПО ТЕЛЕФОНУ

Вы можете обратиться в русскоязычную службу технической поддержки по телефону, набрав номер **(095) 238-3632**. Служба работает с понедельника по пятницу, с 10:00 до 16:00.

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ

ПРЕЖДЕ ЧЕМ УСТАНОВЛИВАТЬ ДАННЫЙ ПРОДУКТ, ВЫ ДОЛЖНЫ ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧЕСТЬ ТЕКСТ ДАННОГО СОГЛАШЕНИЯ. УСТАНОВЛИВАЯ, КОПИРУЯ ИЛИ ЛЮБИМ ДРУГИМ ОБРАЗОМ ИСПОЛЗУЯ ДАННЫЙ ПРОДУКТ, ВЫ ПОДТВЕРЖДАЕТЕ СВОЮ ГОТОВНОСТЬ ВЫПОЛНЯТЬ ВСЕ УСЛОВИЯ ДАННОГО СОГЛАШЕНИЯ. ЕСЛИ ВЫ НЕ СОГЛАСНЫ С УСЛОВИЯМИ ДАННОГО СОГЛАШЕНИЯ, ВОЗВРАТИТЕ ПРОДУКТ ПО МЕСТУ ПРИОБРЕТЕНИЯ ИЛИ ОБРАТИТЕСЬ В СЛУЖБУ ПОДДЕРЖКИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ VIVENDI UNIVERSAL GAMES ПО ТЕЛЕФОНУ (800) 757-7707 НЕ ПОЗДНЕЕ 30 ДНЕЙ С ДАТЫ ПОКУПКИ ДЛЯ ПОЛНОГО ВОЗМЕЩЕНИЯ СТОИМОСТИ ПРИОБРЕТЕНИЯ ПРОДУКТА.

Данная компьютерная программа (далее «Программа»), любые файлы, электронные и печатные материалы, любые их копии и производные на их основе, поставляемые компанией Sierra Entertainment, Inc., при посредстве любых средств передачи информации, в том числе обновлений, дополнений и модификаций, являются охраняемой авторским правом собственностью компании Sierra Entertainment, Inc., ее филиалов и/или поставщиков (далее «Sierra»). Любое использование Программы должно происходить в соответствии с условиями Соглашения с Конечным Пользователем (далее «Соглашение»). Программа предназначена только для использования конечным пользователем и только на условиях данного Соглашения. Любое использование, воспроизведение либо перепродажа Программы на условиях, нарушающих данное Соглашение, категорически запрещаются.

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ С КОНЕЧНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ

- 1. Ограниченная лицензия.** Sierra предоставляет лицу, устанавливающему Программу, ограниченную неэсклюзивную лицензию и право устанавливать и использовать одну (1) копию Программы на своем домашнем или портативном компьютере. Программа включает в себя редактор ресурсов (далее «Редактор»), позволяющий создавать новые игровые уровни или другие материалы для личного использования вместе с Программой (далее «Новые материалы»). Использование Редактора и Новых материалов допускается только на условиях данного Лицензионного соглашения. Программа также содержит средства для коллективной игры через Интернет. Использование Программы через Интернет допускается только на условиях соответствующего Соглашения об Услугах. Sierra оставляет за собой право в любой момент обновлять, модифицировать и изменять любые пункты Соглашения об Услугах.
- 2. Права собственности.** Все права владения, собственности и интеллектуальной собственности на Программу, все и любые ее копии, включая, но не ограничиваясь перечисленным: все названия, компьютерные коды, сюжеты, предметы, персонажи, их имена, истории, диалоги, концепции, художественные образы, анимация, звуки, музыкальные композиции, аудиовизуальные эффекты, методы действий, нравственные нормы, любая связанная документация и предметы, поставляемые вместе с Программой, принадлежат компании Sierra или ее лицензиарам. Программа защищена автором об авторском праве США, международными договорами и соглашениями об авторском праве, а также другими законами. Все права сохранены. Программа содержит определенные материалы, защищенные лицензиями, и организации, выдавшие лицензии компании Sierra, могут защитить свои права в случае любого нарушения данного соглашения. Программа может обращаться к веб-сайтам, принадлежащим,

контролируемым или управляемым лицензированными филиалами Sierra, и загружать исправления и/или обновления Программы с этих веб-сайтов. Все исправления, обновления и иные загружаемые материалы, используемые Программой или входящие в ее состав, являются охраняемой авторским правом собственностью компании Sierra (за которой сохраняются все права) и могут быть использованы только на условиях данного Соглашения.

3. Ответственность конечного пользователя.

- A. Согласно настоящей Лицензии, вы не имеете права осуществлять полное или частичное копирование, тиражирование, перевод, декомпиляцию, дизассемблирование, модификацию и инженерный анализ продукта, а также создавать производные продукты на его основе и удалять знаки и сообщения, указывающие на его владельца, без предварительного письменного разрешения компании Sierra.
- B. Программа предоставляется вам как единый продукт. Вы не имеете права разделять ее на части для использования более чем на одном компьютере.
- C. Вы имеете право лично использовать Программу, но вы не имеете права:
- (i) продавать, передавать, лицензировать, предоставлять в качестве залога, одалживать или сдавать в аренду копии Программы без предварительного письменного разрешения компании Sierra;
 - (ii) использовать Программу или ее части в любых коммерческих целях, включая, но не ограничиваясь перечисленным: использование в Интернет-кафе, центрах компьютерных игр и других общественных местах. Компания Sierra может предоставить вам особую лицензию на использование Программы в коммерческих целях; за подробностями обращайтесь в Sierra Entertainment, Inc.;
 - (iii) использовать или допускать использование третьими лицами Редактора и Новых материалов в коммерческих целях, включая, но не ограничиваясь перечисленным: распространение Новых материалов отдельно или в составе других продуктов по любым каналам сбыта, включая розничную продажу и системы электронной торговли, без предварительного письменного разрешения Sierra;
 - (iv) содержать службы или предоставлять услуги организации коллективных игр либо эмулировать или переназначать протоколы обмена, используемые компанией Sierra в сетевой части Программы, посредством программной имитации протоколов, изменения Программы, добавления к ней новых компонентов, а также использования любых других технологий, известных на сегодняшний день или разработанных в будущем, для любых целей, включая игру в сети Интернет, игру в коммерческих или некоммерческих сетях, а также использование в качестве ресурса на тематических веб-сайтах, но не ограничиваясь этим, без предварительного письменного разрешения Sierra;

(v) создавать или поддерживать более одного соединения со службой организации коллективных игр, авторизованной Sierra, как посредством самой Программы, так и при помощи дополнительных инструментов и утилит, устанавливать соединение со службой организации коллективных игр любыми средствами и методами, кроме предоставленных непосредственно компанией Sierra для общественного пользования, а также создавать такие средства. Ни при каких обстоятельствах вы не можете подключаться или создавать средства для подключения к закрытым бинарным интерфейсам службы организации коллективных игр или к иным интерфейсам, не предназначенным компанией Sierra для публичного использования.

4. **Передача Программы.** Вы можете передать все свои права по настоящему Лицензионному соглашению, если принимающий согласен с условиями данного Лицензионного соглашения, а вы согласны удалить Программу и любые Новые материалы со своего домашнего или портативного компьютера.
5. **Прекращение действия.** Данное Лицензионное соглашение действительно до тех пор, пока одна из сторон не прекратит его действие. Вы можете прекратить действие Лицензионного соглашения в любой момент, удалив Программу и все Новые материалы. Sierra может по своему усмотрению прекратить действие Лицензионного соглашения, если вы нарушите его условия. В этом случае вы должны немедленно удалить Программу и все Новые материалы.
6. **Контроль над экспортом.** Программа не может быть реэкспортирована, передана по электронным каналам или каким-либо другим путем вывезена в любые страны, на которые США наложили торговое эмбарго, либо в страны из списка особых интересов США, учрежденного казначейством США, или «черного списка» Департамента Торговли США. Устанавливая Программу, вы подтверждаете и гарантируете, что не находитесь на территории одной из таких стран, не являетесь ее гражданином или подданным, а также не состоите ни в одном из перечисленных списков.
7. **Поддержка пользователей и техническая поддержка.** «Поддержка пользователей» оказывается представителями компании Sierra по телефону и/или электронной почте (e-mail). «Техническая поддержка» оказывается компанией Sierra по телефону, электронной почте или посредством публикации инструкций на веб-сайте. Если на упаковке Программы или в ее руководстве не сказано иного, ничто из вышесказанного не обязывает компанию Sierra осуществлять поддержку пользователей или техническую поддержку по бесплатной телефонной линии и в течение неограниченного времени.
8. **Срок действия Сетевых компонент Программы.** Программа включает в себя так называемые «Сетевые компоненты», позволяющие использовать Программу через Интернет при посредстве серверов и программного обеспечения, поддерживаемого или авторизованного компанией Sierra. Sierra по своему собственному усмотрению может предоставлять серверы и ресурсы, необходимые для использования Сетевых компонент, а также лицензировать третьим лицам право предоставления серверов и ресурсов сети Интернет для использования Сетевых компонент. Однако Sierra не обязана предоставлять серверы и ресурсы, необходимые для использования Сетевых компонент, по истечении срока публикации программы. Термин «истечение срока публикации» здесь означает срок, по окончании которого Sierra прекращает выпуск Программы.

9. **Ограниченная гарантия.** Sierra отказывается от любых явных гарантий на Программу, Редактор и Руководство (руководства). Программа, Редактор и Руководство (руководства) предоставляются «как таковые», без какой бы то ни было гарантии, явной или подразумеваемой, включая, без ограничений, неявные гарантии коммерческой выгоды, соответствия определенным целям или ненарушения законов. Пользователь всецело отвечает за любые риски и ущербы, явно или косвенно связанные с использованием Программы, Редактора или Руководства (Руководств). Однако Sierra гарантирует, что в течение 90 дней со дня покупки носители Программы не будут проявлять дефектов материала или изготовления. В случае обнаружения дефектов за этот период и при предъявлении чека, подтверждающего факт приобретения, Sierra по своему усмотрению: 1) исправит все дефекты, 2) предоставит вам продукт равной или меньшей стоимости или 3) возместит ваши затраты. Законодательства некоторых государств не допускают ограничения срока действия связанных гарантий или ответственности за непреднамеренно нанесенный ущерб. Если вы являетесь гражданином такого государства, вышеупомянутое ограничение к вам не относится.
10. **Ограничение ответственности.** SIERRA ENTERTAINMENT, INC., ЕЕ РОДИТЕЛЬСКИЕ КОМПАНИИ, ФИЛИАЛЫ И СУБСИДАРИИ НЕ НЕСУТ НИКАКОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ В СЛУЧАЕ ПОТЕРИ ЛИБО УЩЕРБА, ПРЯМО ИЛИ КОСВЕННО СВЯЗАННОГО С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПРОГРАММЫ, РЕДАКТОРА ИЛИ СЕТЕВОЙ СЛУЖБЫ, ВКЛЮЧАЯ ПОТЕРЮ ПРЕСТИЖА, ОСТАНОВКУ ПРОИЗВОДСТВА, ОШИБКИ ИЛИ СБОИ КОМПЬЮТЕРОВ, А ТАКЖЕ ЛЮБЫЕ ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ И КОММЕРЧЕСКИЕ НАРУШЕНИЯ И ПОТЕРИ, НО НЕ ОГРАНИЧИВАЯСЯ ИМИ. КРОМЕ ТОГО, НЕ ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ ГАРАНТИЙ, СВЯЗАННЫХ С НАРУШЕНИЕМ РАЗДЕЛА 2-312 (3) ЕДИНОГО КОММЕРЧЕСКОГО КОДЕКСА ИЛИ ЛЮБОГО ДРУГОГО СОВПАДАЮЩЕГО С НИМ ЗАКОНОДАТЕЛЬНОГО АКТА. SIERRA ENTERTAINMENT НЕ НЕСЕТ НИКАКОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ В СЛУЧАЕ ПОТЕРИ ИЛИ ПОВРЕЖДЕНИЯ СОЗДАННЫХ КОНЕЧНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ ПЕРСОНАЖЕЙ, УЧЕТНЫХ ЗАПИСЕЙ, СТАТИСТИЧЕСКИХ ДАННЫХ И ЛЮБОЙ ДРУГОЙ ИНФОРМАЦИИ, ХРАНЯЩЕЙСЯ НА СЕРВЕРАХ АВТОРИЗОВАННОЙ СЕТЕВОЙ ИГРЫ. SIERRA ENTERTAINMENT НЕ МОЖЕТ ОТВЕЧАТЬ И НЕ ОТВЕЧАЕТ ЗА ВОЗМОЖНЫЕ ПЕРЕБОИ В РАБОТЕ СЛУЖБ СЕТЕВОЙ ИГРЫ, ВЫЗВАННЫЕ ПЕРЕБОЯМИ В РАБОТЕ ПОСТАВЩИКОВ УСЛУГ ИНТЕРНЕТА, ПРОГРАММНЫМИ ИЛИ АППАРАТНЫМИ СБОЯМИ, А ТАКЖЕ ЛЮБЫМИ ДРУГИМИ ПРИЧИНАМИ, ДАЖЕ ЕСЛИ ЭТИ ПЕРЕБОИ ПРИВЕДУТ К ПОТЕРЕ ДАННЫХ ИЛИ НЕВОЗМОЖНОСТИ ПОЛУЧЕНИЯ УСЛУГ, НА КОТОРЫЕ ВЫ ИМЕЕТЕ ПРАВО. Законодательства некоторых государств не допускают исключения или ограничения ответственности за прямой или случайный ущерб, или же ограничивают сроки действия связанных гарантий. Если вы являетесь гражданином такого государства, вышеприведенные ограничения к вам не относятся.

11. **Возмещение ущерба.** В связи с изложенным вы понимаете и признаете, что в случае нарушения данного Лицензионного соглашения компании Sierra будет нанесен невосполнимый ущерб, и, следовательно, вы согласны с тем, что Sierra имеет право без привлечения поручителей, а также без каких-либо доказательств ущерба взыскать компенсацию за нарушение данного Лицензионного соглашения в дополнение к другим мерам, предусмотренным соответствующим законодательством. В случае любого судебного процесса, связанного с данным Лицензионным Соглашением, выигравшая сторона имеет право взыскать с проигравшей компенсацию всех судебных издержек, включая государственные сборы и расходы на адвокатов, но не ограничиваясь ими.
12. **Ограничения лицензии.** Ничто в данном Лицензионном Соглашении не запрещает вам создать или разрешить создание копии или адаптации Программы, если (1) создание этой копии или адаптации необходимо для пользования Программой в соответствии с условиями данного Лицензионного Соглашения И НИКАК ИНАЧЕ, или (2) эта копия или адаптация создается ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО в целях резервного копирования. В случае передачи продукта, прекращения действия Лицензионного Соглашения, а также если использование вами Программы станет незаконным по другим причинам, вы обязаны удалить все копии Программы, включая резервные.
13. **Разное.** Данное Лицензионное соглашение необходимо рассматривать как составленное и исполнимое в соответствии с законами штата Калифорния, и все возможные конфликты должны рассматриваться в судебных органах округа Лос-Анджелес, штат Калифорния.

Данное Соглашение может быть исправлено, изменено или пересмотрено только при наличии письменного документа, описывающего соответствующие изменения и подписанного обеими сторонами. В случае, если какие-либо пункты данного Лицензионного Соглашения будут рассматриваться судом или другой юридической инстанцией, рассмотрение следует производить по принципу максимально расширенного толкования данных пунктов. При этом все остальные пункты Лицензионного Соглашения должны оставаться в силе. Данное Лицензионное Соглашение утверждает и полностью регулирует все взаимоотношения между сторонами по отношению к рассматриваемому предмету и является преваляющим по отношению к любым ранее сделанным устным или письменным соглашениям.

Вы подтверждаете, что прочли и поняли все пункты данного Соглашения, и признаете, что в случае установки вами Программы данное Соглашение вступит в силу. Вы также признаете, что данное Соглашение является единственным и исчерпывающим документом, регламентирующим отношения между вами и компанией Sierra, и преваляет над любыми письменными и устными соглашениями, заключенными ранее, а также любыми другими договоренностями между вами и компанией Sierra.

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК

©2005 Sierra Entertainment, Inc. Все права сохранены. Название и логотип Sierra, а также название и логотип SWAT являются товарными знаками либо зарегистрированными товарными знаками Sierra Entertainment, Inc. в США и/или других странах. Эксклюзивная разработка Irrational Games. Права на модификации игры © 2005 Irrational Games. Изображения и названия продуктов, а также товарные знаки и логотипы Benelli используются с разрешения Benelli USA, Inc. <http://www.benelliusa.com>. COLT, COLT (стилизованное «С»), COLT M16, COLT M4, COLT M203, COLT 1991A1, COLT 1911, COLT 1911A1 и AR-15 (в сочетании и/или по отдельности) являются товарными знаками либо зарегистрированными товарными знаками New Colt Holding Corp. или Colt's Mfg. Co., Inc. Эти товарные знаки и соответствующие модели оружия используются с разрешения их владельцев. Все права сохранены. Havok.com™ © 1999-2005 Havok.com Inc. (и ее лицензиары). Все права сохранены. Подробности можно найти на веб-сайте www.havok.com. Продукт содержит программную технологию, используемую по лицензии GameSpy Industries, Inc. ©1999-2005 GameSpy Industries, Inc. Название GameSpy и логотип «Powered by GameSpy» являются товарными знаками GameSpy Industries, Inc. Все права сохранены. Windows и DirectX являются товарными знаками либо зарегистрированными товарными знаками корпорации Microsoft в США и/или других странах и используются по лицензии Microsoft. Pentium является зарегистрированным товарным знаком Intel Corporation. AMD Athlon является товарным знаком Advanced Micro Devices, Inc. Названия ATI и Radeon используются по лицензии и являются товарными знаками либо зарегистрированными товарными знаками ATI Technologies Inc. в США и других странах. NVIDIA и GeForce являются товарными знаками либо зарегистрированными товарными знаками NVIDIA Corporation в США и/или других странах. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.