



XBOX 360

The logo for UFC 2009 Undisputed is centered within an octagonal frame that resembles a metal cage. The letters 'UFC' are large, red, and 3D with white outlines. To the right of 'UFC' is the year '2009' in a smaller, white, sans-serif font. Below this, the word 'UNDISPUTED' is written in a bold, white, italicized sans-serif font on a red rectangular background. A small 'TM' trademark symbol is located at the end of the red bar.

UFC 2009

UNDISPUTED™

РУКОВОДСТВО
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ





ВНИМАНИЕ! Перед началом игры прочитайте сведения о мерах безопасности в руководстве для приставки Xbox 360® и руководствах для внешних устройств. Сохраните все руководства для обращения в будущем. С руководствами можно также ознакомиться на веб-узле www.xbox.com/support или в службе поддержки клиентов Xbox.

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:



СЦЕНЫ
НАСИЛИЯ



НЕНОРМАТИВНАЯ
ЛЕКСИКА



УСТРАШЕНИЕ



СОДЕРЖИМОЕ
СЕКСУАЛЬНОГО
ХАРАКТЕРА



УПОТРЕБЛЕНИЕ
НАРКОТИКОВ



ДИСКРИМИНАЦИЯ



ИЗОБРАЖЕНИЕ
АЗАРТНЫХ ИГР



pegionline.eu

Дополнительные сведения см. на веб-узле www.pegi.info и pegionline.eu

Содержание

Геймпад для Xbox 360	2
Родительский контроль	2
Управление игрой	3
Управление, подробно	5
Бой стоя	5
Клинч	6
Борьба на полу	7
Болевые приемы	7
Управление, дополнительно	8
Подсказки	9
Правила	12
Главное меню	13
Сетевая игра	14
Лицензионное соглашение	15
Ограниченная гарантия	15
Примечания	18
Поддержка пользователей	21



Ultimate Fighting Championship®, Ultimate Fighting®, UFC®, The Ultimate Fighter®, Submission®, As Real As It Gets®, Zuffa™, The Octagon™ and the eight-sided competition mat and cage design are registered trademarks, trademarks, trade dress or service marks owned exclusively by Zuffa, LLC in the United States and other jurisdictions. All other marks referenced herein may be the property of Zuffa, LLC or other respective owners.

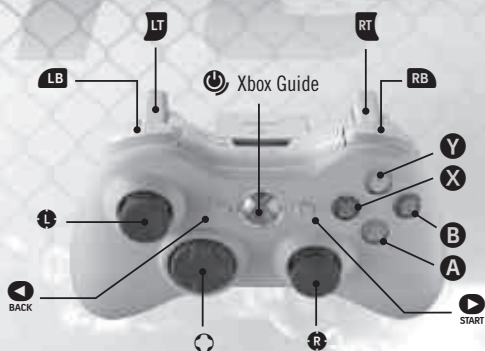
Any use of the preceding copyrighted program, trademarks, trade dress, or other intellectual property owned by Zuffa, LLC is strictly prohibited without the express written consent of Zuffa. All rights are hereby expressly reserved.

Game and Software © 2009 THQ Inc. © 2009 Zuffa, LLC. All Rights Reserved. Developed by YUKE'S Co., Ltd. YUKE'S Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of YUKE'S Co., Ltd. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Uses Bink Video. Copyright © 1997–2009 by RAD Game Tools, Inc. Wwise © 2006–2009 Audiokinetic Inc. All rights reserved. Portions of this software are included under license © 2008 Scaleform Corporation. All rights reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, trade dress, service marks, logos and copyrights are property of their respective owners.

This game is dedicated to the memories of Charles "Mask" Lewis Jr. and Evan Tanner. True MMA pioneers.

DISPUTED™

Геймпад для Xbox 360

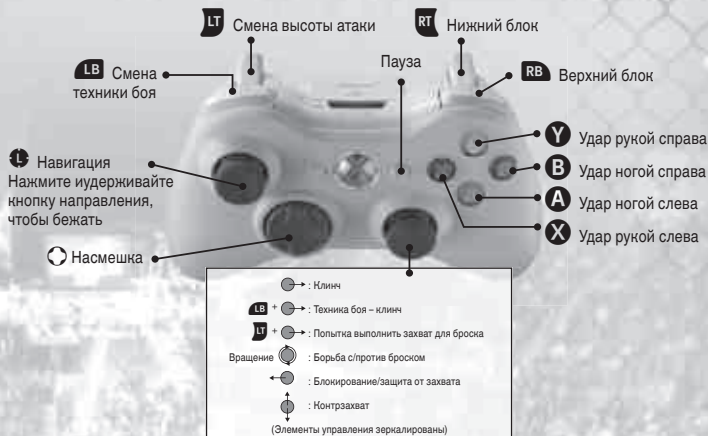


Родительский контроль

С помощью этих простых в использовании гибких средств родители и воспитатели могут определять игры, к которым юные игроки могут получить доступ, на основании оценки содержимого. Кроме того, они могут ограничивать доступ детей к содержимому для взрослых и устанавливать ограничения на время, в течение которого дети могут играть в игры. Дополнительные сведения см. на веб-узле www.xbox.com/familysettings.

Управление игрой

БОЙ СТОЯ



КЛИНЧ



Управление игрой (продолжение)

БОРЬБА НА ПОЛУ*

LB Смена
техники боя

⏏ Нажмите, чтобы
встать (только если
ваш боец сверху)

↶ или ↷ : Слегка переместиться влево
↷ или ↶ : Слегка переместиться вправо
↶ или ↷ : Значительно переместиться влево
↷ или ↶ : Значительно переместиться вправо

Сдвиньте и резко отпустите ↶ или ↷ : Переворот

Удерживайте ↶ или ↷ : блокировка переворота

* Кнопки, отвечающие за лицо и плечи, соответствуют таковым для боя стоя

БОЛЕВЫЕ ПРИЕМЫ

⏏ Нажмите, чтобы
выйти из болевого
приема

Пауза

Борьба с/против
болевого приема
(за счет грубой силы)

Нажмите ⬤ : Попытка выполнить болевой прием
Вращение ⬤ : Борьба с/против болевого приема
(за счет техники)

Управление, подробно

Бой стоя

Навигация	Сдвиньте L
Шаг	Быстро нажмите L
Бег	Нажмите L + сдвиньте L в любом направлении
Слабый удар рукой слева в голову	Нажмите X
Слабый удар рукой слева в голову	Нажмите Y
Слабый удар рукой слева в торс	Удерживайте LT + нажмите X
Слабый удар рукой справа в торс	Удерживайте LT + нажмите Y
Слабый удар ногой слева в торс	Нажмите A
Слабый удар ногой справа в торс	Нажмите B
Слабый удар ногой слева по ногам	Удерживайте LT + нажмите A
Слабый удар ногой справа по ногам	Удерживайте LT + нажмите B
Сильный удар рукой слева в голову	Сдвиньте L в направлении соперника + нажмите X
Сильный удар рукой справа в голову	Сдвиньте L в направлении соперника + нажмите Y
Сильный удар рукой слева в торс	Удерживайте LT + сдвиньте L в направлении соперника + нажмите X
Сильный удар рукой справа в торс	Удерживайте LT + сдвиньте L в направлении соперника + нажмите Y
Сильный удар ногой слева в торс	Сдвиньте L в направлении соперника + нажмите A
Сильный удар ногой справа в торс	Сдвиньте L в направлении соперника + нажмите B
Сильный удар ногой слева по ногам	Удерживайте LT + сдвиньте L в направлении соперника + нажмите A
Сильный удар ногой справа по ногам	Удерживайте LT + сдвиньте L в направлении соперника + нажмите B
Смена техники боя	Удерживайте LB
Высокая стойка	Удерживайте RB
Низкая стойка	Удерживайте RT
Верхний контрудар	Сдвиньте R вверх
Нижний контрудар	Сдвиньте R вниз
Попытка войти в клинч	Сдвиньте R в направлении соперника

Управление игрой (продолжение)

Бой стоя (продолжение)

Попытка броска	Удерживайте LT + сдвиньте R в направлении соперника
Блокирование клинча/броска	Удерживайте R в направлении от соперника
Борьба против броска	Вращение R
Насмешка	↑, ↓, ← и → на ○
Меню паузы	 START

Клинч

Навигация	Сдвиньте L
Удар рукой слева	Нажмите X
Удар рукой справа	Нажмите Y
Удар ногой слева	Нажмите A
Удар ногой справа	Нажмите B
Смена высоты атаки	Удерживайте B
Высокая стойка	Удерживайте RB
Низкая стойка	Удерживайте RB
Верхний контрудар	Сдвиньте RB вверх
Нижний контрудар	Сдвиньте R вниз
Попытка броска	Удерживайте LT + сдвиньте R в направлении соперника
Серия ударов руками	Сдвиньте R в направлении от соперника
Блокирование серии ударов руками	Сдвиньте R в направлении от соперника
Борьба против броска	Вращение R
Попытка броска	Удерживайте LB + сдвиньте R вверх, вниз, влево или вправо
Выйти из клинча, находясь в преимущественном положении	Нажмите L
Меню паузы	 START

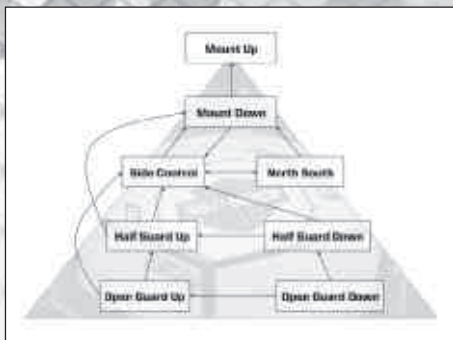
Управление, подробно (продолжение)

Бой на полу

Слабый удар рукой слева в голову	Нажмите X
Слабый удар рукой справа в голову	Нажмите Y
Слабый удар рукой слева в торт	Удерживайте LT + нажмите X
Слабый удар рукой справа в торт	Удерживайте LT + нажмите Y
Сильный удар рукой слева в голову	Сдвиньте L в направлении соперника + нажмите X
Сильный удар рукой справа в голову	Сдвиньте L в направлении соперника + нажмите Y
Слабый удар коленом слева в торт (если возможно)	Нажмите A
Слабый удар коленом справа в торт (если возможно)	Нажмите B
Смена техники боя	Удерживайте LB
Высокая стойка (если возможно)	Удерживайте RB
Низкая стойка (если возможно)	Удерживайте RT
Попытка выполнить болевой прием	Нажмите R
Небольшое перемещение	Подробные указания о том, как выполнить небольшое перемещение, см. в разделе «Управление игрой»
Борьба против броска	Подробные указания о том, как выполнить значительное перемещение, см. в разделе «Управление игрой»
Блокирование перемещения	Сдвиньте R в направлении соперника или в противоположном
Переворот	Быстро сдвиньте R в направлении соперника или в противоположном
Меню паузы	 START

Болевые приемы

Попытка болевого приема	Нажмите R
Выход из болевого приема	Нажмите L
Выход за счет техники	Вращение R
Силовой выход	Поочередно нажимайте кнопки X + Y + A + B
Меню паузы	 START



Борьба на полу

Один из важнейших аспектов *UFC® 2009 Undisputed™* — это борьба на полу (в захвате). В сложных боевых дисциплинах борьба в захвате — это ключ к победе. Надо признать, что освоить эту технику не так легко, как традиционный обмен ударами.

Борьбу в захвате можно представить как пирамиду, основное место в которой

отводится техническому преимуществу бойца. Основание пирамиды — это Open Guard, в которых атакующий боец имеет минимальное преимущество над защищающимся. Из всех возможных стоек (позиций) в этой стойке атакующий боец наносит сопернику минимальный урон. Атакующий боец с помощью «перемещений» двигается по пирамиде вверх, получая возможность выполнять более мощные удары и болевые приемы. Конечная и самая эффективная позиция — это позиция наездника. В позиции наездника атакующий боец имеет больше всего шансов на победу, а защищающийся фактически беспомощен и не способен на сопротивление. Сражаясь, защищающийся боец предпринимает попытки перемещения, стараясь подняться по «пирамиде», вернуться в стоячее положение или даже обратить ситуацию в свою пользу — самому стать атакующим.

Использование этого знания против соперника является ключевым условием победы. Только так можно стать успешным бойцом. Не зная этого, на арене Octagon™ вы будете беспомощны перед лицом соперников, владеющих универсальными боевыми техниками.

Combos (Комбо-приемы)

В *UFC® 2009 Undisputed™* реализована обширная система комбо-приемов, сочетающих сложные атакующие и защитные действия. Полный список комбо-приемов для каждого бойца см. в Combo List (Список комбо-приемов) в Pause Menu (Меню паузы).

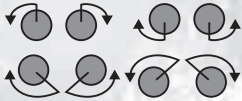
Stamina and Energy (Выносливость и энергия)

Выносливость — это выражение кардиопоказателя бойца, а также максимальное доступное ему значение энергии. Энергию можно представить как «топливо», которое тратится на выполнение игровых действий, таких как удары и перемещения в захвате. Выносливость и энергия связаны друг с другом следующим образом: выносливость — это «сосуд», а энергия — «содержимое» этого сосуда.

Подсказки

Как...?		Элементы управления
Выполнять удары ногами и руками?		X: Удар рукой слева Y: Удар рукой справа Используйте L для выполнения ударов руками в тorsi.
		A: Удар ногой слева B: Удар ногой справа Используйте L для выполнения ударов ногами по ногам.
Выполнить блок?		Используйте RB для блокирования верхних атак. Используйте RT для блокирования нижних атак.
Выполнять особые приемы?		Используйте техники «Техники ударов», например «Удар супермена», удерживая LB и нажав кнопку удара (X или Y). Особые удары приведены в списке «Техники ударов» бойца.
		Используйте «Техники бросков», например «Борцовские броски», удерживая LB и двигая R в нужном направлении, находясь в клинче. Особые броски приведены в списке «Техники захватов» бойца.
		Используйте техники «Техники переворотов», например «Резиновую защиту», удерживая LB при выполнении небольшого перемещения с помощью R.  Особые перемещения приведены в списке «Техники захватов» бойца.

Подсказки (продолжение)

Нокаутировать соперника?		Чтобы довести соперника до нокаута, выполняйте «Сильные удары» в голову. Сдвиньте ❶ в направлении соперника + удар ногой/рукой (X / Y / A / B) Или Сдвиньте ❶ в любом направлении + удар ногой/рукой (X / Y / A / B)
Бросить соперника на пол?		❶ + ❷ в направлении соперника, чтобы выполнить захват для броска. Вращайте ❸ во время захвата, чтобы бросить соперника на пол (takedown). Вращайте ❸ во время попытки захвата, выполняемой соперником, чтобы вас не бросили на пол (takedown).
Завершить бой на полу?		Добейтесь позиции UP (open guard up, half guard up, full posture, mount up), выполняя небольшие и значительные перемещения с помощью ❸.  Чтобы завершить бой, выполните сильный удар, находясь в позиции Up, либо нажмите ❸, чтобы выполнить болевой прием.
Выполнить болевой прием?		Чтобы выполнить болевой прием, нажмите ❸, находясь в позиции Up. Вращайте ❸, чтобы закончить болевой прием и заставить соперника сдаться, ударив ладонью по полу. Перехватите удар соперника, находясь снизу в позиции open guard up или half guard up, нажав ❸. Вращайте ❸, чтобы закончить болевой прием и заставить соперника сдаться, ударив ладонью по полу.

Подсказки (продолжение)

Сбросить соперника, находясь на полу?		Нажмите 1, находясь сверху соперника, чтобы встать на ноги. Будьте осторожны — соперник может блокировать ваше действие из позиции Down (open guard down, half guard down, mount down).
Сбросить соперника, находясь на полу?		Сначала выполните небольшое перемещение, чтобы вывести соперника в позицию Down (half guard down, mount down), используя 8.  Затем выполните значительное перемещение, используя 8, чтобы изменить вашу позицию на противоположную или встать на ноги. 
Встать на ноги вне захвата?		Сдвиньте 8 вверх, вниз или в направлении соперника.
Где расположена моя шкала здоровья?		В <i>UFC® 2009 Undisputed™</i> не используется шкала здоровья, так как в любой момент может произойти нокаут. Вместо этого используется шкала Energy/Stamina (Энергия/Выносливость). На этой шкале отображено текущее боевое состояние бойца (Energy, энергия) и его общие боевые возможности (Stamina, выносливость). Можно включить и отключить отображение этой шкалы в Options Menu (Меню настроек) или Pause Menu (Меню паузы).

Подсказки (продолжение)

Почему движения моего бойца иногда сильно замедлены?



Ваш боец выдыхает после слишком агрессивной атаки или после множества ударов соперника. Постарайтесь уйти в защиту, чтобы боец отдохнул и восстановил немного энергии.

Правила

Весовые категории

Легкий вес — от 145 до 155 фунтов (65,7 — 70,3 кг).

Полусредний вес — от 155 до 170 фунтов (70,3 — 77,1 кг).

Средний вес — от 170 до 185 фунтов (77,1 — 83,9 кг).

Полутяжелый вес — от 185 до 205 фунтов (83,9 — 92,9 кг).

Тяжелый вес — от 205 до 265 фунтов (92,9 — 120,2 кг).

Продолжительность боя

Все бои вне чемпионата включают от двух до трех раундов.

Все бои чемпионата состоят из пяти раундов.

Раунд длится пять минут.

После каждого раунда — перерыв (одна минута).

Нарушения

В UFC® 2009 Undisputed™ игрок не может нарушить правила.

Как выиграть бой

1. Успешно провести болевой прием.
2. Вывести соперника в нокаут.
3. Технический нокаут — рефери останавливает бой.
4. Решение на основе протокола результатов, включая:

Единодушное решение — все судьи присуждают бойцу победу.

Неединодушное решение — один судья выбирает одного бойца, двое других — другого.

Решение большинства — двое судей присуждают бойцу победу, третий судья считает, что бой закончился ничьей.

5. Покинуть бой.

Правила (продолжение)

Ничья

Ничья присуждается при судейской оценке боя в следующих обстоятельствах:

1. **Единодушное решение о бое вничью** – все судьи засчитали результат вничью.
2. **Решение большинства о бое вничью** – двое судей из трех засчитали вничью.
3. **Неединодушное решение о бое вничью** – один судья выбирает одного бойца, второй – другого, а третий засчитывает ничью.

Рефери может назначить повтор раунда, если на ринге возникла патовая ситуация и бойцы не могут добиться преимущественной позиции для выигрыша.

Главное меню

Выбор параметров Main Menu (Главного меню) выполняется с помощью **⬅**/**➡** и кнопки **A** (подтверждение выбора). Нажав кнопку **B**, вы вернетесь к главному экрану, а все несохраненные достижения будут потеряны.



Exhibition (Режим демонстрации)

Используйте экран Exhibition Mode Fighter Selection (Выбор бойца для режима демонстрации), чтобы выбрать бойца для Exhibition Mode (Режим демонстрации). На экране указан Overall Rating (Итоговый рейтинг) каждого бойца. Для перехода между доступными бойцами используется **⬅** или **➡**. Нажмите кнопку **X**, чтобы вывести экран Status (Состояние) для каждого бойца. На этом экране приведена статистика и показатели игрока, а также его прозвище на ринге и соотношение побед/поражений.

Главное меню (продолжение)

Career (Карьера)

Создайте собственного бойца с нуля. Выберите внешний вид бойца, его техники боя, навыки и умения. Окунитесь с головой в арену Octagon™, соревнуясь с лучшими бойцами планеты. Управляйте расписанием тренировок, зарабатывайте рейтинг и участвуйте в известных тренировочных лагерях. Все это — шаги на пути к главной цели, попаданию в Зал славы UFC®.

Tutorial (Руководство)

Пройдите полный обучающий курс по основам комплексных боевых искусств или освежите свои знания по конкретному элементу игры в режиме обучения.

Classic Fights (Классические бои)

В режиме Classic Fights (Режим классических боев) вы можете попробовать свои силы в классических боях или даже изменить их исход.

Create a Fighter (Создание бойца)

Создайте собственного бойца, используя детали системы Create A Fighter (CAF, Создание бойца).

Options (Настройки)

В Options (Меню настроек) можно изменить настройки игры и настройки звука.

Game Progress (Прохождение игры)

В меню Game Progress (Прохождение игры) можно просмотреть различные показатели и статистику, накопленную за время игры. Заблокировать и разблокировать просмотр достижений можно в меню Achievement (Достижения).

Сетевая игра

Играйте по сети, используя учетную запись Xbox LIVE. Сразитесь с потенциальными звездами UFC® со всего света, завоюйте свое место в зале славы! Состязайтесь в играх по рейтингу, набирая очки в списках лидеров, или просто играйте ради удовольствия в нерейтинговых матчах. В меню «Просмотр моих рекордов» (View My records) можно просмотреть свою статистику побед/поражений и легендарные достижения (Legend).

Лицензионное соглашение

Используя данный файл, вы тем самым принимаете на себя обязательства соблюдать положения настоящего лицензионного соглашения.

1. ПРАВО СОБСТВЕННОСТИ. THQ и ее поставщики сохраняют за собой принадлежащее им право собственности на Программу. THQ и ее поставщики сохраняют за собой все авторские права, права собственности на все патенты, товарные знаки, торговые марки, сведения, представляющие собой коммерческую тайну, а также иные права на Программу. За исключением положений раздела 2, вы не получаете никаких прав собственности и иных прав в отношении Программы. Программа не продается, а предоставляется вам в пользование («лицензируется») исключительно на условиях настоящего Соглашения. Если вы согласны соблюдать все положения настоящего Соглашения, вы получите только право собственности на носитель, на котором поставляется Программа, но не право собственности на саму Программу.

2. ОБЪЕМ ЛИЦЕНЗИИ. THQ предоставляет вам неисключительное непередаваемое право на использование одной копии Программы только для личного пользования в той стране, где вы приобрели Программу. THQ сохраняет за собой все остальные права. Вы не имеете права: (а) устанавливать Программу на несколько компьютеров, использовать Программу по очереди с другими лицами или предоставлять доступ к Программе нескольким лицам; (б) вскрывать технологию или декомпилировать Программу; (с) осуществлять экспорт Программы. Вы имеете право изготовить одну копию Программы исключительно в целях резервного копирования при условии, что на этой копии вы воспроизведете все имеющиеся в исходной копии Программы уведомления об авторских правах и прочих правах собственности и уведомления об обеспечении конфиденциальности. Вы признаете, что THQ или ее поставщики вправе в любое время обновить Программу и что такое обновление не накладывает на них никаких обязательств по предоставлению вам таких обновлений в соответствии с данным Соглашением.

4. ОГРАНИЧЕНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ. НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ СОВОКУПНАЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ THQ ПО ДАННОМУ СОГЛАШЕНИЮ В СВЯЗИ С ПРОГРАММОЙ, НЕЗАВИСИМО ОТ ОСНОВАНИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ТАКОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ, БУДЬ ТО НАРУШЕНИЕ ДОГОВОРНЫХ ОБЯЗАТЕЛЬСТВ, ГРАЖДАНСКОЕ ПРАВОНАРУШЕНИЕ ИЛИ ИНОЕ НАРУШЕНИЕ, НЕ МОЖЕТ ПРЕВОСХОДИТЬ СУММЫ ЛИЦЕНЗИОННЫХ ПЛАТЕЖЕЙ, ПОЛУЧЕННЫХ THQ ЗА ПРОГРАММУ. ПОСТАВЩИКИ THQ НЕ НЕСУТ НИКАКОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ПО НАСТОЯЩЕМУ СОГЛАШЕНИЮ. НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ THQ И ЕЕ ПОСТАВЩИКИ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА КАКОЙ-ЛИБО КОСВЕННЫЙ, ОСОБЫЙ, ОПОСРЕДОВАННЫЙ ИЛИ СЛУЧАЙНЫЙ УЩЕРБ И ШТРАФНЫЕ УБЫТКИ (ВКЛЮЧАЯ, НО НЕ ОГРАНИЧИВАЯСЬ ТОЛЬКО ЕЮ, УПУЩЕННУЮ ВЫГОДУ), ДАЖЕ ЕСЛИ THQ ИЛИ ЕЕ ПОСТАВЩИК БЫЛИ ЗАРАНЕЕ ИЗВЕЩЕНЫ О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКОГО УЩЕРБА ИЛИ УБЫТКОВ. ЕСЛИ ДЕЙСТВУЮЩЕЕ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО НЕ ДОПУСКАЕТ ОТКАЗА ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ИЛИ ОГРАНИЧЕНИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ОПОСРЕДОВАННЫЙ ИЛИ СЛУЧАЙНЫЙ УЩЕРБ, ТО СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ ОГРАНИЧЕНИЕ, УКАЗАННОЕ ВЫШЕ, К ВАМ НЕ ОТНОСИТСЯ. THQ НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ПО КАКИМ-ЛИБО ИСКАМ ТРЕТЬИХ ЛИЦ В ОТНОШЕНИИ ПРОГРАММЫ. ПОЛОЖЕНИЯ НАСТОЯЩЕГО СОГЛАШЕНИЯ ОБ ОГРАНИЧЕННОЙ ГАРАНТИИ, ОГРАНИЧЕННОМ ВОЗМЕЩЕНИИ И ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЯВЛЯЮТСЯ ОСНОВНЫМИ СОСТАВНЫМИ ЧАСТЯМИ ДОГОВОРЕННОСТЕЙ THQ ПО НАСТОЯЩЕМУ СОГЛАШЕНИЮ, И БЕЗ ЭТИХ ОГРАНИЧЕНИЙ THQ НЕ СМОГЛА БЫ ПРЕДОСТАВИТЬ ВАМ ПРОГРАММУ. ЕСЛИ ДЕЙСТВУЮЩЕЕ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО НЕ ДОПУСКАЕТ ОТКАЗА ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ИЛИ ОГРАНИЧЕНИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ, УКАЗАННОЕ ВЫШЕ ОГРАНИЧЕНИЕ К ВАМ НЕ ОТНОСИТСЯ, И В ЭТОМ СЛУЧАЕ ТАКИЕ ОГРАНИЧЕНИЯ ИЛИ ИСКЛЮЧЕНИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ДЕЙСТВУЮТ В ТЕЧЕНИЕ 90 (ДЕВЯНОСТА) ДНЕЙ С ДАТЫ ПОЛУЧЕНИЯ ВАМИ ПРОГРАММЫ. ЭТА ГАРАНТИЯ ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ВАМ КОНКРЕТНЫЕ ЮРИДИЧЕСКИЕ ПРАВА. ВЫ МОЖЕТЕ ИМЕТЬ И ДРУГИЕ ЮРИДИЧЕСКИЕ ПРАВА, ОПРЕДЕЛЯЕМЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИМ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ.

5. ПРЕКРАЩЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ СОГЛАШЕНИЯ. Вы имеете право в любое время прекратить действие настоящего Соглашения. Действие данного Соглашения прекращается автоматически в случае нарушения вами какого-либо положения настоящего Соглашения. В случае прекращения действия Соглашения вы обязаны уничтожить Программу и ее резервную копию, если таковая была изготовлена в соответствии с данным Соглашением.

THQ (UK) Limited
Ground Floor, Block A, Dukes Court, Duke Street, Woking, Surrey, GU21 5BH

Additional Software Notices

Copyright © 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 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.

Ogg Vorbis © 2009, Xiph.Org Foundation

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE FOUNDATION OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Massive Disclosure

This game incorporates technology of Massive Incorporated ("Massive") that enables in-game advertising, and the display of other similar in-game objects, which are uploaded temporarily to your personal computer or game console and replaced during online game play. As part of this process, Massive may collect your Internet protocol address and other basic anonymous information, and will use this information for the general purposes of transmitting and measuring in-game advertising. Massive does not store or use any of this information for the purpose of discovering your personal identity. For additional details regarding Massive's in-game advertising practices, and to understand your options with respect to in-game advertising and data collection, please see Massive's privacy policy at http://www.massiveincorporated.com/site_network/privacy.htm. The trademarks and copyrighted material contained in all in-game advertising are the property of the respective owners. Portions of this product are © 2007 Massive Incorporated. All rights reserved.

SPUTED™

DISPUTED™

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline

1902 222 448

Call costs \$2.48 (incl GST) per minute

Higher from mobile/public phones

DEUTSCHLAND

Tel. 09001 505511

(€ 0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf.

abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)

für **spielinhaltliche** Fragen

Mo. -Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. 01805 605511

(€ 0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf.

abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)

für **technische** Fragen

Mo. -Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://support-formular.thq.de>

(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,

Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,

Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA,

Tlf. 91 799 18 75 (De Lunes a Viernes de 10.00 a

14.00 horas y de 16.00 a 19.00 horas)

El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

Visita nuestra web:

Registra tu juego en www.thq-games.es para

acceder a los trucos, al material exclusivo de los

juegos, las preguntas frecuentes y al soporte técnico

online.

FRANCE

Trucs et astuces : 08 92 68 24 27 (0.34€ la minute)

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro

Servizio Assistenza Tecnica:

E-mail: assistenza@thq.com

Telefonando a: 02 89418552

Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.

Tariffa urbana per chiamate da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

Registra il tuo gioco su www.thq-games.com/it/

per ottenere una completa assistenza online e trovare

risposta alle domande più frequenti.

NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt,
kun je contact opnemen met de technische helpdesk
in Groot-Brittannië:

Telefoon +44 87 06080047

(nationale/internationale telefoontarieven

zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)

za 9.00 tot 17.00 (GMT)

ÖSTERREICH

Tel. +49 1805 705511 (Die Kosten entsprechen
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)

für **spielinhaltliche** Fragen

Mo. -Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)

für **technische** Fragen

Mo. -Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://support-formular.thq.de>

(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas,

liga: 256 836 273

(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)

apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00h às 19.00h

Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Liga: 707 236 200

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00h às 17.30h

Todos os dias úteis. Número Único Nacional:

€ 0,11 por minuto

РОССИЯ

Телефон: +44 (0)87 06080047

(оплата звонка из России по международному тарифу)

(Пн-Пт с 8.00 до 19.00,

Сб с 9.00 до 17.00 по местному времени)

Онлайн:

Зарегистрируйте игру на сайте www.thq-games.com

для доступа к FAQ и полной онлайн-поддержки

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. +49 1805 705511 (Die Kosten entsprechen
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)

für **spielinhaltliche** Fragen

Mo. -Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)

für **technische** Fragen

Mo. -Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://support-formular.thq.de>

(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

UK

Telephone: +44 (0)87 06080047

(national/international call rates apply)

(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm,

Sat 9.00 am to 5.00 pm)

Online:

Register your game at www.thq-games.com

for FAQs and full online support



Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотип Xbox являются охраняемыми товарными знаками группы компаний Майкрософт.