



MIRROR'S
EDGE™

DICE



СОДЕРЖАНИЕ

- 2** ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПСИИ
- 3** УСТАНОВКА ИГРЫ
- 3** ЗАПУСК ИГРЫ
- 5** КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ
- 6** ОПИСАНИЕ ИГРЫ
- 11** ПЕРСОНАЖИ
- 12** СОХРАНЕНИЕ И ЗАГРУЗКА
- 13** СОСТЯЗАНИЕ
- 15** РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ
- 16** ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
- 17** ГАРАНТИЯ

WWW.MIRROSEGE.COM

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПСИИ

Прежде чем вы или ваш ребенок приступите к игре, прочтите внимательно!

Некоторые люди имеют предрасположенность к приступам эпилепсии и потере сознания под воздействием вспышек света или мелькающих изображений. Приступ может случиться во время просмотра телепередач или в ходе использования видеоигр, даже если ранее с человеком не случалось ничего подобного и ему не ставили диагноза эпилепсии. Если у вас или ваших родственников когда-либо наблюдались эпилептические симптомы под воздействием вспышек света, то, прежде чем приступать к игре, обязательно проконсультируйтесь с врачом.

Мы советуем родителям внимательно следить за состоянием ребенка во время игры. Если у вас или вашего ребенка в ходе игры замечен хотя бы один из следующих симптомов: головокружение, расплывчатое зрение, подергивание глазных или других мышц, потеря сознания, потеря ориентации, любые непровольные движения или конвульсии, - НЕМЕДЛЕННО прекратите игру и обратитесь к врачу.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

- Устройтесь настолько далеко от экрана, насколько позволяет длина кабеля.
- По возможности играйте на небольшом экране.
- Не стоит играть, если вы устали или не выспались.
- Играйте только в хорошо освещенном помещении.
- Делайте 10–15-минутные перерывы после каждого часа игры.

УСТАНОВКА ИГРЫ

ПРИМЕЧАНИЕ: системные требования перечислены на веб-сайте electronicarts.co.uk.

Для пользователей игр, поставляемых на дисках:

Поместите диск с игрой в привод и следуйте инструкциям, появляющимся на экране.

Для пользователей EA Store:

ПРИМЕЧАНИЕ: дополнительная информация о приобретении загружаемых версий игр EA находится на веб-сайте www.eastore.ea.com. Щелкните на кнопке «Подробнее о прямой загрузке».

После загрузки игры с помощью программы EA Download Manager на экране появится пиктограмма установки. Чтобы установить игру, щелкните на пиктограмме и следуйте инструкциям на экране.

Запустите игру (когда она будет установлена) из программы EA Download Manager.

ПРИМЕЧАНИЕ: для установки приобретенной вами загружаемой версии игры на другой компьютер вначале установите на этот компьютер программу EA Download Manager, запустите ее и войдите в систему с использованием своей учетной записи EA. Выберите соответствующую игру в списке и щелкните на кнопке запуска, после чего начнется загрузка.

Для пользователей сторонних Интернет-ресурсов:

Получите инструкции по установке, загрузке и повторной установке игры у поставщика цифровой продукции, у которого вы приобрели данную игру.

ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ НАИЛУЧШЕЕ КАЧЕСТВО ГРАФИКИ,

Mirror's Edge™ использует в работе самые передовые на сегодняшний день видеоэффекты - например, систему NVIDIA® PhysX™, нацеленную на максимальное приближение игры к реальности с целью получения незабываемых игровых впечатлений. Игра разрабатывалась и тестировалась с использованием видеоадаптеров NVIDIA GeForce® серий 8, 9, а также 200. В полной мере насладиться эффектами, созданными разработчиками, вы сможете на указанных выше видеоадаптерах. При использовании видеоадаптеров GeForce серии 9800 GTX+ вы сможете задать максимальные значения графических параметров при настройке изображения без потерь в производительности игры.

ЗАПУСК ИГРЫ

Для запуска игры:

В Windows Vista™ игру можно запустить из меню **Start > Games**, в более ранних версиях Windows™ - меню «Пуск» > «Программы» («Все программы» для Windows XP). При запуске игры, приобретенной в магазине EA Store, требуется запустить программу EA Download Manager.

ПРИМЕЧАНИЕ: в Windows Vista при выборе классического меню Start данные игры хранятся в папке **Start > Programs > Games > Games Explorer**.

«ТОЛЬКО НА КРАЮ ПОНИМАЕШЬ, КТО ТЫ НА САМОМ ДЕЛЕ...»

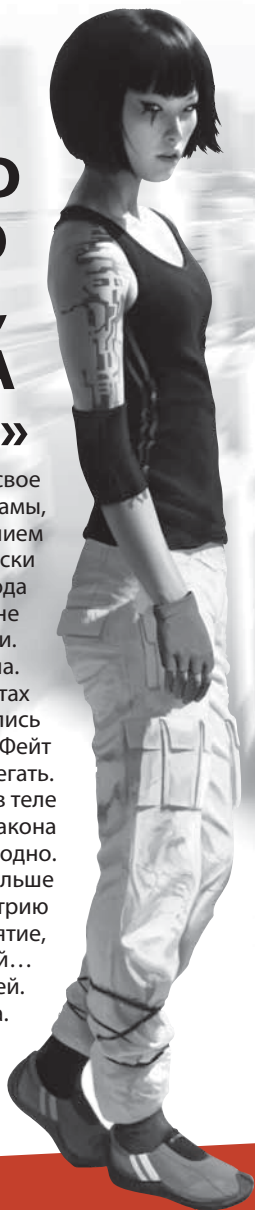
Ближайшее будущее: город, забывший свое прошлое, старательно зализывает шрамы, оставленные гражданским насилием и противостоит преступности. Преступность практически исчезла. Наблюдение обязательно. Люди города довольны, невежественны, трусливы. Никто и не вспоминает старые «недобрые» деньки.

Фейт помнит. Город менялся, когда она росла.

Ее семья даже принимала участие в протестах против перемен, но рано или поздно все сдались или поддались обстоятельствам. Именно тогда Фейт начала бегать.

Через четыре года она обрела свободу в теле Бегущего - особого курьера, на грани закона доставляющего посылки, данные - да что угодно. Все, что было бы моментально упрятано подальше властями города, попадись им в руки. Бег по острию ножа, каждый день на шаг от смерти - занятие, заставлявшее Фейт чувствовать себя живой... Быть вдали от грязных лап городских властей.

До этого момента.



КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ

Здесь указаны команды управления по умолчанию. Чтобы изменить настройки или установить нужную чувствительность контроллера, выберите пункт НАСТРОЙКИ в главном меню, после чего выберите пункт УПРАВЛЕНИЕ.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ В ИГРЕ

Движение—Бежать, взбираться, отступить	W и S
Движение—Шаг в сторону, балансировать	A и D
Движение—Идти	CTRL-L + W, S, A или D
Обзор	Мышь
Поворот—поворот на 180° (поворот на 90° во время бега по стене)	Q
Вверх—Прыжок, бег по стене, опорный прыжок	ПРОБЕЛ
Вниз—Приседание, скольжение, кувырок, слезть	SHIFT
Атака—Рукопашный бой, стрельба, выбивание двери	Левая кнопка мыши
Оружие—Обезоружить, выбросить, поднять	Правая кнопка мыши
Адреналин	R
Взаимодействие	E
Нажать для прицеливания (только при выборе снайперской винтовки)	F
Подсказка	ALT-L
Экран задач	TAB
Меню паузы	ESC

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В *Mirror's Edge* вы играете за Фейт, Бегущего, использующего скорость и выносливость для выживания в опасном мире. Изучайте окружающий мир, доберитесь живым до точки назначения, продолжайте бежать. Время и навыки решают, победите вы или проиграете.

В режиме истории на экране не отображается пользовательский интерфейс. Вся информация доступна визуально - так, как видит ее Фейт.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО ГОРОДУ

Там, где другие видят препятствия, Бегущий видит выгодные условия. Окружающие Фейт **предметы** - все, что нужно для передвижения по городским закоулкам. В этом процессе могут помочь такие объекты, как:

- Лестницы и трубы** Объекты, с помощью которых можно легко взобраться или оттолкнуться. Бегите прямо к ним или прыгайте на них, чтобы зацепиться, а после этого нажмите **W/S**, чтобы лезть вверх или спуститься.
- Места мягкого приземления** Используйте цветные батуты для смягчения фатального удара. Никаких повреждений!
- Провода и канаты** Самый быстрый и безопасный метод перемещения. Прыгайте (**ПРОБЕЛ**) на канат и съезжайте по нему. Нажмите **SHIFT**, чтобы отпустить канат, не врезавшись в столб - столкновение грозит потерей инерции.

Бегущие видят город не так, как обычные люди. Пути и тропинки выделены красным цветом в бледном городском ландшафте. Это Зрение Бегущего, и оно указывает Фейт путь.

Дистанцию можно пройти более чем одним путем, поэтому обращайте внимание на короткие пути вокруг препятствий, над ними или через них. Высокие препятствия и заборы можно перепрыгнуть или перелезть, тогда как некоторых - например, электрических заборов - стоит опасаться. Меркьюри, бывший Бегущий, который тренировал Фейт ранее, а теперь хранит всю информацию о ее передвижениях, будет помогать вам по рации. Мерк знает свое дело. Поэтому слушайте его внимательно.

ИДЕЯ: Не уверены, куда двигаться? Путь вперед может быть позади вас. Вы всегда можете нажать кнопку **Q**, чтобы повернуться в момент, когда висите или прыгаете - так можно посмотреть, есть ли сзади лестница. Подсказку можно получить, нажав кнопки **ALT-L**.

ИНЕРЦИЯ

Набрать и удержать инерцию - важная задача для Бегущего. Инерция влияет на дальность прыжка и бега по стене. От нее также зависит, насколько высоко можно забраться по стене. Чем дольше вы удерживаете инерцию, тем быстрее бежите и тем сложнее вас остановить.

Некоторые препятствия можно преодолеть с помощью опорного прыжка или прокатиться под ними, тогда как другие позволяют набрать вертикальную скорость, но уменьшают инерцию. В любом случае, ключ к успеху лежит в безупречном соединении движений и постоянной высокой скорости. Стрельба, шаги вправо или влево, повороты, возврат назад и бег в гору замедляют движение.

ДВИЖЕНИЯ

Хороший Бегущий чувствует себя как дома в каменных джунглях, усматривая кратчайшие пути, не доступные ничьему зрению. Лучший Бегущий совершает несколько акробатических движений, связанных в единый порыв, и показывает рекордное время прохождения кратчайшим путем.

ИДЕЯ: Пушка и кулак доступны всегда, но не всегда являются лучшим решением ситуации. Скорость и выносливость - ваш козырь против любого оппонента, используйте его. Надеющийся исключительно на силу не выживает в городе.

ОСНОВЫ

Движение

Нажимайте **W, S, A** и **D**. Двигаясь вперед, вы идете, а в сторону - шагаете.

Прыжок

Нажмите **ПРОБЕЛ** для прыжка в направлении, в котором движется Фейт. Если Фейт находится на лестнице или трубе, она висит на чем-либо, она прыгнет в том направлении, куда смотрит. Удерживайте кнопку **SHIFT** во время прыжка, чтобы Фейт поджала ноги и не задела за препятствия.

Присесть

Удерживайте **SHIFT**, когда Фейт не передвигается: она присядет. Это поможет избежать любопытных глаз.

Поворот на 180°

Нажатие кнопки **Q** заставит Фейт моментально повернуться в противоположном направлении. Поворот, прыжок и выстрел - отличная возможность отстреливаться от преследователей.

Схватиться/ Забраться

Фейт автоматически хватается за любую лестницу в пределах доступности, когда находится в прыжке или свободном падении. Чтобы взобраться наверх, нажмите **W**, или нажимайте кнопки **A/D**, чтобы отклониться. Нажмите **SHIFT**, чтобы спрыгнуть с объекта.

Взаимодействовать Нажимайте кнопки или открывайте затворы с помощью кнопки **E**.



WWW.NEWSTREAM.ME

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДВИЖЕНИЯ

Бег	Передвигайтесь вперед кнопкой W . В случае, если Фейт движется относительно прямо и на ее пути нет замедляющих движение препятствий, она разгонится до максимальной скорости.
Скольжение	Нажмите и удерживайте SHIFT во время движения вперед, чтобы проскользнуть в узких местах, стряхнуть с хвоста преследователей или выиграть драгоценные секунды в состязании.
Опорные прыжки	При приближении к препятствию рассчитайте время прыжка так, чтобы не потерять инерцию. Фейт может даже набрать инерцию путем безупречного прохождения препятствий среднего размера. Это так называемый прыжок с разгона.
Подкидные доски	Нажатие кнопки ПРОБЕЛ во время прыжка с подкидной доски позволяет набрать вертикальную скорость, но уменьшает инерцию.
Раскачивание	Горизонтальные планки и трубы позволяют вам преодолеть препятствия и промежутки. Подберитесь ближе, чтобы схватиться за трубу, используйте клавиши движения, чтобы отклониться или раскачаться сильнее. После этого нажмите кнопку ПРОБЕЛ чтобы отпустить планку.
Прыжок с переворотом	Тяжелых повреждений можно избежать, нажав SHIFT непосредственно перед столкновением с землей.
Удар	Двери и стеклянные стены также могут стать препятствиями. Впрочем, их можно выбить нажатием левой кнопки мыши в движении, прыжке или в спокойном состоянии.
Равновесие	Нажимайте A и D , чтобы удерживать баланс Фейт при переходе препятствий по трубам или балкам.
Взобраться по стене	Прыгните (ПРОБЕЛ) прямо на стену, чтобы взбежать по ней. Чем больше инерция, тем выше вы взберетесь.
Прыжок на 180°	Забираясь по стене, нажмите кнопку Q , чтобы развернуться, и немедленно нажмите ПРОБЕЛ . Так вы оттолкнетесь от стены.
Бег по стене	Чтобы пересечь небольшие провалы и избежать неприятностей с врагами, нажмите ПРОБЕЛ непосредственно перед соприкосновением Фейт со стеной. Инерция и направление движения определяют дальность бега — поэтому старайтесь соприкоснуться со стеной под углом. Это увеличит и дальность, и скорость движения. Фейт также может отпрыгнуть от стены в прыжке, чтобы попасть еще дальше.
Прыжок с отскоком	Во время бега по стене Фейт может отскочить от нее, чтобы перепрыгнуть промежутки или выбежать за угол. Нажмите Q для разворота на 90°, а после этого сразу же нажмите ПРОБЕЛ чтобы подпрыгнуть.

РУКОПАШНЫЙ БОЙ

Бегущие не любят полицейских. Полицейские не любят Бегущих. Когда силы неравны, разумный Бегущий использует скорость и выносливость, чтобы ускользнуть от недоброжелателей. К сожалению, это не всегда возможно.

В случае, если приходится драться, постарайтесь изолировать врагов, чтобы драться один на один. Если такой исход не представляется возможным, лучше всего ударить быстро и сильно, избавившись от одного из врагов, и убежать.

Удар рукой

Нажимайте левую кнопку мыши в движении или в спокойном состоянии, чтобы раздавать хуки направо и налево.

Удар ногой в прыжке

Прыгните (**ПРОБЕЛ**), чтобы двинуть врагу ногой по голове. Если в этот момент вы обладаете инерцией, врагу будет *очень* больно.

Подсечка

Увернитесь от удара и ударьте в самое незащищенное место нажатием левой кнопки мыши, когда приседаете или скользите.

Вместе с бегом по стене, а также другими приемами Бегущего, эти удары могут нанести реальный урон противнику.

ИДЕЯ: Если противник подсвечен красным в Зрении Бегущего, вам ничего не остается, кроме как найти путь мимо врага или принять бой. От полицейских, не выделенных цветом, нужно убежать как можно быстрее.

АДРЕНАЛИН

При высоком уровне адреналина скорость реакции Фейт может стать невероятно быстрой - настолько, что мир вокруг замедлится. Адреналин позволяет Фейт легко выполнять любые движения, а также драться.

Нажмите кнопку **R**, чтобы войти в это состояние. Полученный адреналин медленно уменьшается, пока не закончится совсем, и восстанавливается с набором и удержанием инерции. Экран вспыхнет и прицел станет синим, когда скорость реакции полностью восстановится.

ЗДОРОВЬЕ И ПОВРЕЖДЕНИЯ

Mirror's Edge использует восстанавливаемую систему здоровья. Когда Фейт ранена (в случае падения или попадания пули), экран вспыхнет красным и цвет начнет уходить из поля зрения. Фейт полностью восстанавливается, если повреждения более не наносятся в течение нескольких секунд. В случае попадания пули или еще одного падения с большой высоты Фейт умрет.

ОРУЖИЕ

Бегущие не носят с собой ничего лишнего, что могло бы их замедлить, но иногда бывает крайне полезно одолжить ружьишко у замешкавшегося полицейского, дабы использовать пушку для своих целей.

В своих приключениях Фейт столкнется с множеством видов оружия: от пистолетов до штурмовых винтовок. Используя снайперскую винтовку, нажмите кнопку **F** для прицеливания.

ИДЕЯ: Пистолет не сильно скажется на вашей скорости, тогда как более тяжелое оружие значительно уменьшает свободу передвижения и инерцию. Всегда оценивайте необходимость ношения оружия.

ОБЕЗОРУЖИВАНИЕ ПРОТИВНИКА

Нужна пушка? Придется украсть ее у того, кто в вас целится. Подойдите близко и нажмите правую кнопку мыши в момент, когда оружие вспыхивает красным. Так вы получите оружие—и устранили врага. Вы также можете украсть оружие, подобравшись к его владельцу сзади.

Все полученное таким образом оружие имеет ограниченное количество патронов - только то, чем было заряжено. Фейт не может подобрать патроны или носить их с собой. Если оружие разряжено - Фейт автоматически бросит его. В любой момент вы можете избавиться от ненужного оружия или подобрать брошенное правой кнопкой мыши.

ИДЕЯ: Не пытайтесь стащить оружие у кого-то из группы полицейских: вас изрешетят раньше, чем вы успеете сделать первый выстрел. Гораздо лучше изолировать врагов и убивать их одного за одним.

WWW.CITYPROTECTIONFORCE.ME



ФЕЙТ

Твердая и самостоятельная Фейт выросла в семье, принимавшей участие в маршах протеста и кампаниях против превращения города в обитель тирании. Смерть ее матери в уличных беспорядках во время одного из маршей разбила семью. Фейт убежала из дома в 16 лет, посчитав причину смерти очередной ложью. Город двигался к конформистскому забытию семимильными шагами, а Фейт с целью выжить промышляла карманным воровством на улицах - пока не познакомилась с Мерком и не стала одной из его Бегущих. В свои 24 Фейт свято хранит независимость и отвергает все, что представляет собой город - даже несмотря на то, что знание о секретах этого исполина позволяет ей неплохо заработать на жизнь, хотя и не самым безопасным образом.

МЕРК

Голос из рации. Мерк поймал Фейт, когда она вломилась в его дом три года назад, и сделал из нее Бегущую - такую, какой она является сейчас. Сам Бегущий в прошлом, Мерк сейчас тренирует других, ищет работу для них и обеспечивает поддержку Бегущих на заданиях - а заодно и подтрунивает над ними. Он очень привязан к своим Бегущим, особенно к Фейт.

ЦЕЛЕСТА

Еще один первоклассный Бегущий, ученица Мерка. Целеста - прирожденная бегунья. Выживать - ее любимое занятие. Но даже самый ярчайший стиль бега не может скрыть глубокий цинизм.

КЕЙТ

Сестра-близнец... и абсолютный антагонист Фейт. Более чувствительная и надежная, и, возможно, чуть более наивная Кейт верит в то, что в городе есть добро, и служит в полиции, чтобы помочь его сохранить. Она не любит клиентуру Фейт. Фейт не любит полицейских. Такие разные пути годами вели сестер по разные стороны баррикад, но Кейт сохранила любовь к сестре и бесконечно ей верит.

СОХРАНЕНИЕ И ЗАГРУЗКА

Mirror's Edge автоматически сохраняет прохождение игры в определенных контрольных точках как в режиме истории, так и в забегах на время. Загрузить сохраненную игру можно из меню режима истории.

ДЛЯ КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЫ ТРЕБУЕТСЯ СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ, ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ПОДЛИННОСТИ И ПРИНЯТИЕ ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ С КОНЕЧНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ. ДЛЯ ДОСТУПА К СЕТЕВЫМ КОМПОНЕНТАМ НЕОБХОДИМО ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬСЯ В ИНТЕРНЕТЕ С ПОМОЩЬЮ ПРИЛОЖЕННОГО РЕГИСТРАЦИОННОГО КОДА. ИГРУ МОЖНО ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬ ТОЛЬКО ОДИН РАЗ. ЮРИДИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ И ОБНОВЛЕНИЯ К ИГРЕ НАХОДЯТСЯ НА ВЕБ-УЗЛЕ www.ea.com. РЕГИСТРАЦИЮ МОГУТ ПРОЙТИ ТОЛЬКО ЛИЦА В ВОЗРАСТЕ 14 ЛЕТ И СТАРШЕ.

В ИГРЕ ПРИМЕНЕНА СИСТЕМА ЗАЩИТА SECUROM ПРОТИВ НЕЗАКОННОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГР, РАЗРАБОТАННАЯ ФИРМОЙ SONY DADC. БОЛЕЕ ПОДРОБНУЮ ИНФОРМАЦИЮ О SECUROM ВЫ МОЖЕТЕ НАЙТИ, ПОСЕТИВ ВЕБ-УЗЕЛ WWW.SECUROM.COM.

EA ОСТАВЛЯЕТ ЗА СОБОЙ ПРАВО ПРЕКРАТИТЬ ПОДДЕРЖКУ СЕТЕВЫХ КОМПОНЕНТОВ ДЛЯ ДАННОГО ПРОДУКТА ЧЕРЕЗ 30 ДНЕЙ ПОСЛЕ ПУБЛИКАЦИИ СООТВЕТСТВУЮЩЕГО ОБЪЯВЛЕНИЯ НА ВЕБ-УЗЛЕ www.ea.com.

СОЗДАНИЕ УЧЕТНОЙ ЗАПИСИ EA

Для доступа к сетевым компонентам игры *Mirror's Edge* вам необходимо создать учетную запись EA. Если у вас уже есть учетная запись EA, вы можете сразу приступить к сетевой игре. При выходе в сетевую игру вы увидите напоминание, приглашающее получить доступ к сетевым возможностям игры с помощью существующей учетной записи EA или создать новую учетную запись EA. После того как учетная запись ассоциирована с игрой, вы можете начать играть в сети. Все, что нужно для ассоциации с учетной записью EA, - это адрес электронной почты и пароль.

СОСТЯЗАНИЕ

Кто быстрее? В городе ведется множество состязаний на время, а также с друзьями и Бегущими со всего мира: пришло время узнать, чья инерция больше. Главное в гонке - пройти кратчайшим путем, оставив противника позади. Экран в режиме состязания выглядит не так, как в режиме истории.



НА ВРЕМЯ

Бегите по красному пути до контрольной точки. Стрелки укажут дальнейший путь. Чтобы контрольные точки были засчитаны, до них нужно дотронуться - причем в заданном порядке. Пропущенная контрольная точка вернет вас в начало пути. Каждый курс разделен на части, которые отображаются на шкале прогресса в левой части экрана. Время Бегущих учитывается и в частях забега, и в курсе в целом. Когда вы завершаете секцию, индикатор времени бега мигает на экране, отображая информацию о соответствии целевому времени.

- Зеленый цвет:** С опережением
- Красный цвет:** С отставанием
- Белый цвет:** Ровно в срок
- Нет цвета:** Участок пути не завершен

Части индикатора прогресса меняют цвет по тому же алгоритму, поэтому вы всегда можете увидеть, где стоило поднажать, а где курс был пройден безупречно. Для каждого курса существуют три квалификационных времени, различающихся по сложности.. Они отображены на экране в виде звезд.

1 звезда	Нормальный
2 звезды	Сложный
3 звезды	Повышенная сложность

Когда квалификационное время не побито, звезда исчезает. Побивать квалификационное время необязательно, но это поможет увеличить рейтинг мастерства, а также получить место на доске рекордов. Кроме того, в забегах учитываются персональные рекорды - и до того, как побито квалификационное время, и после. Полная статистика отображается на экране в конце каждого состязания.

Некоторые курсы открываются после прохождения глав в режиме истории. Если побить квалификационное время в открытых ранее курсах, можно также получить в распоряжение новые курсы.

ВНИМАНИЕ: Доска рекордов обновляется ежечасно, поэтому ваши данные могут не появиться там сразу после их загрузки. Заходите проверить свое место в таблице рекордов примерно через час.

СОСТЯЗАНИЯ С ПРИЗРАКАМИ

В гонке на время, каждый ваш шаг записывается, а лучшие результаты сохраняются на жесткий диск. Когда вы снова проходите этот курс, вы можете увидеть свой призрак, показывающий ваши достижения и бегущий тем же курсом. Так вы можете оттачивать мастерство. Кроме того, призраки могут использоваться для тренировок других Бегущих. Призраков можно включить или выключить в меню паузы.

Когда вы готовы посоревноваться со всем миром, выберите пункт ДОСКА РЕКОРДОВ в меню СОСТЯЗАНИЕ, чтобы увидеть мировой список Бегущих. Здесь вы можете загрузить призраков ваших друзей или бросить вызов самым быстрым Бегущим в мире. В любом случае, скучать не придется.

Побейте квалификационное время и собственный персональный рекорд, или мировой рекорд на любом курсе - и ваш призрак будет автоматически загружен на серверы EA. В этом случае другие Бегущие также смогут попробовать состязаться с вами.

ЗАБЕГИ

Пробегите одну из глав режима истории на время.

Во время забега нельзя записать призрака, но лучшее показанное время все равно будет загружено на доску рекордов. Прежде чем осуществить забег на каком-либо уровне, его сначала необходимо открыть.

ВНИМАНИЕ: Чтобы загрузить результаты состязаний и призраков на доску рекордов, а также чтобы принимать участие в гонке с призраками других игроков, необходимо подключиться к сети и войти в сетевую игру под своей учетной записью EA.

ИЗВЕСТНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

- Убедитесь, что ваш компьютер соответствует минимальным системным требованиям для данной игры и на нем установлены последние версии драйверов видео- и звуковой карт. Драйверы для видеокарт NVIDIA можно загрузить с веб-сайта www.nvidia.ru. Драйверы для видеокарт ATI можно загрузить с веб-сайта www.ati.amd.com/ru.
- При использовании на PC версии игры, **поставляемой на дисках**, попробуйте переустановить программу DirectX с диска с игрой. Обычно она находится в папке DirectX. При наличии доступа в Интернет вы можете загрузить последнюю версию DirectX с веб-сайта www.microsoft.com.

СОВЕТЫ

- Если при использовании игры, **поставляемой на дисках**, меню автозапуска не появляется автоматически, выберите «Мой компьютер», щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме дисководов, в котором находится диск с игрой, и выберите «Автозапуск».
- При недостаточной производительности игры попробуйте понизить значения некоторых параметров звука и изображения в меню настройки игры или уменьшите разрешение экрана.
- Для повышения производительности игры рекомендуется завершить работу фоновых и антивирусных программ (кроме программы EADM, если применимо).

СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ

Чтобы повысить надежность соединения с Интернетом, перед началом игры завершите работу всех программ файлового обмена, обмена сообщениями и Интернет-вещания. Такие программы могут создавать значительную нагрузку на соединение и вызывать задержки сигнала.

Игра использует следующие порты TCP и UDP:
18680, 80 и 443.

Для игры через Интернет необходимо открыть указанные порты TCP и UDP. Узнать о том, как это сделать, вы можете в документации своего маршрутизатора или брандмауэра. Если вы используете корпоративную сеть, обратитесь к ее администратору.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

У вас есть проблемы или вопросы, связанные с нашими играми? Мы готовы вам помочь. В интерактивном справочном файле *EA Help* содержатся ответы на наиболее часто встречающиеся вопросы и информация о решении проблем, возникающих в процессе работы с программой.

Для доступа к файлу EA Help (когда игра установлена):

В Windows Vista выберите **Start > Games**, щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме игры и выберите в выпадающем меню соответствующий пункт. В более ранних версиях Windows щелкните на ссылке **Technical Support** в папке игры, расположенной в меню «Пуск» > «Программы» («**Все программы**» для Windows XP).

Для доступа к файлу EA Help (когда игра не установлена):

1. Поместите диск с игрой в DVD-дисковод.
2. Дважды щелкните на пиктограмме **My Computer** на рабочем столе Windows. (В Windows XP щелкните на кнопке «Пуск», затем на пиктограмме «Мой компьютер»).
3. Щелкните правой кнопкой на пиктограмме DVD-дисковода, в котором находится диск с игрой, и выберите вариант OPEN.
4. Откройте файл **Support > European Help Files > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Если информация, приведенная в файле EA Help, не помогла вам решить проблему, вы можете также обратиться к специалистам нашей службы технической поддержки.

СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ EA В ИНТЕРНЕТЕ

При наличии доступа в Интернет посетите веб-сайт Службы технической поддержки EA <http://eusupport.ea.com>

Здесь вы найдете много полезных сведений о DirectX, контроллерах, модемах и сетях, а также о обслуживании и производительности систем. На нашем веб-сайте содержится наиболее полная и постоянно обновляющаяся информация о наиболее распространенных проблемах с разными играми и ответы на наиболее часто встречающиеся вопросы (FAQ). Именно этой базой данных пользуются наши специалисты, помогая вам решить проблемы с игрой. Веб-сайт технической поддержки обновляется ежедневно.

КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ЦЕНТРА ПОДДЕРЖКИ

Вы можете обратиться в русскоязычную службу технической поддержки по телефону, набрав номер **+7 (495) 642 73 97**, а также вы можете написать на электронный адрес службы: support_russia@ea.com. Служба работает с понедельника по пятницу с 11:00 до 19:00, по московскому времени.

ПРИМЕЧАНИЕ: служба технической поддержки не дает советов и подсказок по прохождению игры.

Прежде чем обратиться в службу поддержки, воспользуйтесь утилитой DirectX и получите отчет о конфигурации вашего компьютера:

Щелкните на кнопке «Пуск», выберите «**Выполнить...**», введите **dxdiag** и щелкните на кнопке ОК. Чтобы сохранить копию отчета для последующего просмотра и распечатки, выберите SAVE ALL INFORMATION...


ПРИМЕЧАНИЕ: гарантия применима только к продуктам, приобретенным в магазинах розничной торговли. К продуктам, приобретенным через Интернет, в том числе в магазине EA Store, гарантия не применима.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ

Electronic Arts гарантирует вам, что оригинальный носитель, на котором записан данный программный продукт, не имеет материальных и технологических дефектов. Срок гарантии – 12 месяцев со дня покупки. В течение этого срока дефектный носитель подлежит замене в том случае, если он будет возвращен Electronic Arts по адресу: Electronic Arts Customer Warranty, PO Box 181, Chertsey, KT16 0YL, United Kingdom, с приложением документа, подтверждающего покупку, описания дефектов и вашего обратного адреса. Эта гарантия является дополнением к вашим правам, установленным законом РФ «О защите прав потребителей», и ни в коей мере не затрагивает их. Эта гарантия не распространяется на сам программный продукт, предоставляемый «как таковой», а также на носитель, дефекты которого обусловлены небрежным обращением или чрезмерно интенсивным использованием.







© 2009 Digital Illusions CE AB. Mirror's Edge и эмблема DICE - торговые марки или зарегистрированные торговые марки EA Digital Illusions CE AB. Все права сохранены. Название и эмблема EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Ядро Unreal®, Copyright 1998 – 2009 Epic Games, Inc. Все права сохранены. Unreal® - зарегистрированная торговая марка Epic Games, Inc. Другие торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев.

Используется технология Bink Video © 1997-2009 RAD Game Tools, Inc.

NVIDIA, GeForce, PhysX и соответствующие эмблемы являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками корпорации NVIDIA в США и/или других странах.

Все права сохранены.