

darkSector®



English.....01

Français.....09

Español.....17

darks

TABLE OF CONTENTS

| | |
|--------------------------------|-----------|
| Controls | 02 |
| Main menu | 03 |
| Saving game | 03 |
| Melee encounters | 03 |
| Damage system | 03 |
| Black market | 03 |
| Multiplayer | 04 |
| | |
| Technical support | 05 |
| | |
| Credits | 24 |

ector



GAME CONTROLS

| | |
|--------------------|---|
| W | Move forward |
| S | Move backwards |
| A | Strafe left |
| D | Strafe right |
| Left mouse button | Shoot |
| Right mouse button | Aim |
| Q | Throw grenade |
| Space | Use, action, finishing move, melee attack, vault over obstacle. |
| C | Throw Glaive |
| Ctrl | Dodge, go into cover, run (hold button) |
| F | Flashlight |
| Pause | Pause |
| I | Inventory |
| R | Reload weapon |
| 1 | Select pistol |
| 2 | Select assault rifle/shotgun |
| Esc | Menu |
| Mousewheel up | Next weapon |
| Mousewheel down | Previous weapon |
| E | Shield/Invisibility (hold button) |
| V | Force impulse |

MAIN MENU

From this menu you can begin a new game, continue a game in progress, launch the multiplayer component or access configuration options

Single Player – Launch a new game, continue an in progress game or load a saved game

LanGame – Play a locally networked game.

Options – change the settings of the game.

Quit – exit to desktop.

SAVING YOUR GAME

Dark Sector has an auto-saving feature that will automatically save your game after you complete a location.

MELEE ENCOUNTERS

At times, enemies will try to grab you and bring you in to do melee damage. Counter the attack by rapidly pressing the key or button displayed on the screen.

DAMAGE SYSTEM

As you take damage in the game, the screen will start to flash red indicating the need to find cover and recover your health. Health will regenerate automatically.

BLACK MARKET

During the game, players may visit an underground black market to purchase new weapons and upgrade weapons they already have. Black market purchases can be made using Rubles and other items found throughout the game. Purchased weapons may be stored in the Weapon Locker and accessed at other black market locations. Black market locations are often marked by lotus graffiti symbols.



MULTIPLAYER



Dark Sector features two interesting and unique multiplayer game modes **INFECTION** and **EPIDEMIC** that can be played via local network.

INFECTION - Rounds begin with one player playing as a fully powered Hayden Tenno – all glaive upgrades and evolution powers will be available. Additional players will spawn as a team of Hazmat troopers. They each have weapons that the enemies in the game have, and add the ability to plant a proximity mine, as well as communicate the location of Hayden to others on their team. The team of troopers wins by using team tactics to overwhelm and kill Hayden as a group. If a player kills Hayden, they will then take over playing as Hayden and battle the troopers.

EPIDEMIC - This is a team based game in which two teams, each with one player as Hayden, either compete to kill the opposing teams Hayden or complete an objective. There are multiple challenges in that players have to defend their objectives, stay alive, keep their Hayden alive, attack the opposing team's objective and kill the opposing team's Hayden.



TECHNICAL SUPPORT

Aspyr Technical Support

To register your copy of this game please go to:

<http://www.aspyr.com/register>

If you are having problems installing or using this software, we want to help. You should read through the manual and the Readme file on the game disc before contacting Aspyr Technical Support. Please ensure that your computer meets the minimum system requirements that are listed on the bottom of the box. Our Technical Support representatives will not be able to help customers whose computers do not meet these requirements. So that we can better help you, please have the following information ready:

- Complete product title
- Exact error message reported (if any)
- A brief description of the problem
- Your computer's processor type and speed (Pentium 4 3.0-3.8GHz, Celeron 1.1 -1.8 GHz etc.)
- Amount of RAM (MB, GB)
- Make and model of your video card (ATI, Nvidia)
- Speed of your CD-ROM or DVD-ROM drive(16x, 4x, etc.)
- Operating System (Windows XP, Windows 2000 etc.)

Contact us over the Internet:

If, after reviewing all the known issues in this Readme file, you are still having difficulties, please visit our online technical support page at

<http://support.aspyr.com/>, and click on the "Browse Knowledgebase" link.

If your problem is not currently listed under "Game Issues", then please gather all information regarding the problem, including attempts to resolve the problem, error messages, and computer specifications and open a support ticket located at <http://support.aspyr.com>. This form will then be sent to Aspyr Media Technical Support.

Contact us by Phone:

You can also contact us by phone by calling (512) 708-8100. Note that this number is for technical assistance only. No hints or tips will be given out over the Technical Support line. When calling our Technical Support line, please make sure you are in front of your computer and prepared to provide all necessary information about your computer.

You can also contact Aspyr Technical Support by mail:

Aspyr Media, Inc.
P.O. Box 5861
Austin, TX 78763-5861



WARRANTY

Aspyr Media warrants the original purchaser that this disc is free from defects and materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. Aspyr Media will, at its option, repair or replace this disc, free of charge, postage paid with proof of date of purchase, at its offices.

EXCEPT AS SET FORTH ABOVE, THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE OR NON-INFRINGEMENT, AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY KIND SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE ASPYR.

When returning the Program for warranty replacement please send the original product disks only in protective packaging and include: (1) a photocopy of your dated sales receipt; (2) your name and return address typed or clearly printed; (3) a brief note describing the defect, the problem(s) you are encountered and the system on which you are running the Program; (4) if you are returning the Program after the 90-day warranty period, but within one year after the date of purchase, please include check or money order for \$10 U.S. currency per CD replacement. Note: Certified mail recommended.

In the U.S. send to:

Warranty Replacements
Aspyr Media, Inc.
PO Box 5861
Austin, Texas 78763

SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

IMPORTANT - READ CAREFULLY: YOUR USE OF THIS SOFTWARE (THE "PROGRAM") IS SUBJECT TO THE SOFTWARE LICENSE TERMS SET FORTH BELOW. THE "PROGRAM" INCLUDES ALL SOFTWARE INCLUDED WITH THIS AGREEMENT, THE ASSOCIATED MEDIA, ANY PRINTED MATERIALS, AND ANY ON-LINE OR ELECTRONIC DOCUMENTATION, AND ANY AND ALL COPIES OF SUCH SOFTWARE AND MATERIALS. BY OPENING THIS PACKAGE, INSTALLING, AND/OR USING THE PROGRAM AND ANY SOFTWARE PROGRAMS INCLUDED WITHIN THE PROGRAM, YOU ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENSE WITH ASPYR. ("ASPYR").

LIMITED USE LICENSE:

Subject to the conditions described below, Aspyr grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to install and use one copy of the Program solely and exclusively for your personal use. All rights not specifically



granted under this Agreement are reserved by Aspyr and, as applicable, Aspyr's licensors. The Program is licensed, not sold, for your use. Your license confers no title or ownership in the Program and should not be construed as a sale of any rights in the Program. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by Aspyr and, as applicable, its licensors.

LICENSE CONDITIONS

You agree not to:

- Exploit the Program or any of its parts commercially, including but not limited to use at a cyber cafe, computer gaming center or any other location-based site. Aspyr may offer a separate Site License Agreement to permit you to make the Program available for commercial use; see the contact information below.
- Sell, rent, lease, license, distribute or otherwise transfer this Program, or any copies of this Program, without the express prior written consent of Aspyr.
- Use the Program, or permit use of the Program, in a network, multi-user arrangement or remote access arrangement, including any on-line use, except as otherwise specifically provided by the Program.
- Use the Program, or permit use of the Program, on more than one computer, computer terminal, or workstation at the same time.
- Make copies of the Program or any part thereof, or make copies of the materials accompanying the Program.
- Copy the Program onto a hard drive or other storage device; you must run the Program from the included DVD-ROM (although the Program itself may automatically copy a portion of the Program onto your hard drive during installation in order to run more efficiently).
- Reverse engineer, derive source code, modify, decompile, or disassemble the Program, in whole or in part.
- Remove, disable or circumvent any proprietary notices or labels contained on or within the Program.
- Export or re-export the Program or any copy or adaptation thereof in violation of any applicable laws or regulations.

OWNERSHIP:

All title, ownership rights and intellectual property rights in and to the Program and any and all copies thereof are owned by Aspyr. The Program is protected by the copyright laws of the United States, international copyright treaties and conventions and other laws. The Program contains certain licensed materials and Aspyr may protect their rights in the event of any violation of this Agreement. You agree not to remove, disable or circumvent any proprietary notices or labels contained on or within the Program.

darks

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|--|-----------|
| Commandes du jeu | 10 |
| Menu principal..... | 11 |
| Sauvegarder votre partie | 11 |
| Combats au corps à corps | 11 |
| Système de dégâts | 11 |
| Marché noir | 11 |
| Multijoueur | 12 |
| Contacter l'assistance technique d'Aspyr..... | 13 |
| Contrat de licence logicielle utilisateur final | 14 |

ector

COMMANDES DU JEU

| | |
|---------------------------------|---|
| W | Déplacement vers l'avant |
| S | Déplacement vers l'arrière |
| A | Déplacement latéral gauche |
| D | Déplacement latéral droit |
| Bouton gauche (souris) | Tirer |
| Bouton droit (souris) | Viser |
| Q | Lancer une grenade |
| Espace | Utiliser, action, coup fatal, attaque corps à corps, sauter les obstacles |
| C | Lancer le Glaive |
| Ctrl | Éviter, se couvrir, courir (tenir enfoncé) |
| F | Lampe de poche |
| Pause | Pause |
| I | Inventaire |
| R | Recharger l'arme |
| 1 | Sélectionner un pistolet |
| 2 | Sélectionner un fusil d'assaut/fusil à pompe |
| Échap (Esc) | Menu |
| Roulette de souris vers le haut | Arme suivante |
| Roulette de souris vers le bas | Arme précédente |
| E | Boulier/Invisibilité (tenir enfoncé) |
| V | Impulsion de force |

MENU PRINCIPAL

À partir de ce menu, vous pouvez démarrer une nouvelle partie, continuer une partie en cours, lancer une partie multijoueur ou accéder aux options de configuration.

Single Player (Mode Un joueur) – Permet de démarrer une nouvelle partie, de continuer une partie en cours ou de charger une partie sauvegardée.

Multijoueur – Jouer une partie en réseau local

Configurations – Changer les configurations de la partie

Sortir (Exit) – Sortir vers le bureau

SAUVEGARDER VOTRE PARTIE

Dark Sector dispose d'une fonction d'auto-sauvegarde qui sauvegarde automatiquement votre partie, une fois que vous avez rempli tous les objectifs d'un endroit.

COMBATS AU CORPS À CORPS

À certains moments, des ennemis tenteront de vous saisir pour ensuite vous faire des dommages au corps à corps. Contrez les attaques en appuyant rapidement sur la touche ou le bouton affiché à l'écran.

SYSTÈME DE DÉGÂTS

À mesure que vous subissez des dégâts, l'écran se mettra à clignoter en rouge indiquant ainsi que vous devez vous mettre à l'abri et récupérer votre santé. La santé se régénère automatiquement.

MARCHÉ NOIR

Au cours de la partie, les joueurs ont la possibilité de se rendre à un marché noir souterrain pour acheter de nouvelles armes et améliorer celles déjà en leur possession. Il est possible d'effectuer des achats au marché noir à l'aide de roubles ou de tout autre objet découvert en cours de partie. Les joueurs peuvent entreposer les armes achetées dans leurs casiers et y accéder depuis d'autres marchés noirs. Les divers marchés noirs sont généralement indiqués sur la carte par des symboles en forme de lotus.

MULTIJOUEUR



Dark Sector propose deux modes de jeux multijoueur à la fois intéressants et uniques, INFECTION et ÉPIDÉMIE, auxquels il est possible de jouer une partie en réseau local.

INFECTION – Les manches débutent avec un joueur tenant le rôle d'un Hayden Tenno avec tous ses pouvoirs (toutes les améliorations du Glaive et tous les pouvoirs seront disponibles). Les autres joueurs seront les membres d'une équipe de soldats Hazmat. Ils ont chacun des armes que les ennemis de la partie possèdent également; ils ont également la capacité de poser une mine de proximité, ou encore de communiquer l'emplacement d'Hayden à d'autres membres de leur équipe. L'équipe de soldats peut gagner en utilisant des tactiques d'équipe pour surprendre Hayden et le tuer. Si un joueur tue Hayden, il deviendra lui-même Hayden et devra affronter les soldats.

ÉPIDÉMIE (EPIDEMIC) – Cette partie est un jeu d'équipe dans lequel deux équipes, chacune avec un joueur qui personnalise Hayden, Compétitionnent pour tuer le Hayden de l'équipe adverse ou pour accomplir des objectifs. Il y a de multiples défis que les joueurs doivent surmonter, dont défendre leurs objectifs, rester en vie, garder leur Hayden en vie, attaquer l'objectif de l'équipe adverse ou tuer leur Hayden.

CONTACTER L'ASSISTANCE TECHNIQUE D'ASPYR

Si vous rencontrez des difficultés en installant ou en utilisant ce logiciel, nous pouvons vous aider. Cependant, avant de nous contacter, assurez-vous de consulter les informations situées dans le fichier Lisez-Moi concernant les caractéristiques techniques et la procédure d'installation. Veuillez vous assurer que votre ordinateur répond aux exigences techniques minimum qui sont inscrites sur la tranche de la boîte. Nos techniciens seront incapables d'aider des clients dont les ordinateurs ne répondent pas à ces exigences. Pour que nous puissions mieux vous aider, veuillez nous fournir les informations suivantes :

Nom complet du logiciel

Message d'erreur exact affiché (s'il y en a un)

Une brève description du problème

Type de processeur de votre ordinateur et sa vitesse (Pentium 4.3.0-3.8GHz, Celeron 1.1-1.8 GHz etc.)

Quantité de RAM (Mo, Go)

Marque et modèle de votre carte vidéo (ATI, nVIDIA)

Vitesse de votre lecteur de CD-ROM ou DVD-ROM (16x, 4x, etc.)

Version du système d'exploitation (Windows XP, Windows 2000, etc.)

Vous pouvez aussi communiquer avec nous par Internet :

Si, après avoir examiné tous les problèmes connus inclus dans le fichier Readme vous éprouvez encore des problèmes, veuillez consulter notre page d'assistance technique à l'adresse <http://support.aspyr.com/> et cliquez sur le lien « Browse Knowledgebase » pour consulter notre base de connaissances. Si votre problème n'est pas indiqué sous la rubrique « Game Issues », veuillez colliger toute l'information connexe au problème, y compris vos tentatives visant à régler le problème, les messages d'erreur et les caractéristiques techniques de votre ordinateur avant d'ouvrir un billet d'assistance technique sur la page <http://support.aspyr.com>. Ce formulaire sera envoyé à l'assistance technique d'Aspyr Media.

Vous pouvez aussi communiquer avec nous par téléphone :

Vous pouvez aussi communiquer avec nous par téléphone en appelant le (512) 708-8100. À noter que ce numéro ne doit être utilisé que pour l'assistance technique. Aucun truc ou conseil ne vous sera donné à ce numéro. Lorsque vous appelez la ligne d'assistance technique, assurez-vous d'être devant votre ordinateur et soyez prêt à donner toute l'information nécessaire à l'égard de celui-ci.

Vous pouvez aussi communiquer avec l'assistance technique d'Aspyr par courrier :

Aspyr Media, Inc.

P.O. Box 5861

Austin, TX 78763-5861

GARANTIE

Aspyr Media garantit à l'acquéreur initial que ce disque ne comporte pas de défaut de matériel ou de fabrication pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Aspyr Media procédera gratuitement, à sa discrétion, à la réparation ou au remplacement de ce disque en cas de défaut, sous réserve d'envoi à Aspyr, par l'acquéreur, du disque en question sous pli affranchi et accompagné d'une preuve d'achat datée.

À L'EXCEPTION DES CAS INDIQUÉS PLUS HAUT, CETTE GARANTIE ANNULE ET REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE ÉCRITE OU ORALE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE VALEUR MARCHANDE, D'ADAPTATION À UN USAGE SPÉCIFIQUE OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON. AUCUNE AUTRE REQUÊTE OU RÉCLAMATION, DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT, NE POURRA PRÉSENTER D'ENGAGEMENT OU D'OBLIGATION À ASPYR.

Au moment de retourner le Logiciel en vue d'un remplacement couvert par la garantie, veuillez n'expédier que les disques originaux du produit dans un emballage protecteur accompagnés de : (1) une photocopie de la facture ou du coupon de caisse daté ; (2) vos nom et adresse dactylographiés ou écrits lisiblement ; (3) un bref message décrivant le défaut, le(s) problème(s) rencontré(s) et le système avec lequel vous faites fonctionner le Logiciel ; (4) si vous retournez le Programme au-delà de la période de garantie de 90 jours mais dans l'année suivant la date d'achat, veuillez inclure un chèque ou mandat de 10 \$US par remplacement de CD. Remarque : il est conseillé d'utiliser un envoi recommandé.

Adresse d'expédition pour les États-Unis :

Warranty Replacements

Aspyr Media, Inc.

PO Box 5861

Austin, Texas

78763



CONTRAT DE LICENCE LOGICIELLE UTILISATEUR FINAL

1. LISEZ ATTENTIVEMENT LES TERMES ET CONDITIONS AVANT D'INSTALLER LE PROGRAMME. LE PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE LOGICIELLE REPRÉSENTE UN ACCORD JURIDIQUE ENTRE VOUS (À TITRE INDIVIDUEL OU EN TANT QU'ENTITÉ), D'UNE PART, ET D3PUBLISHER OF AMERICA, INC. ET SES FILIALES ET AFFILIÉS (COLLECTIVEMENT APPELÉS « LA SOCIÉTÉ »), D'AUTRE PART, POUR LE PRODUIT LOGICIEL INTITULÉ « Dark Sector », QUI INCLUT LE LOGICIEL (Y COMPRIS LES MISES À JOURS OU TOUS LES MATÉRIAUX TÉLÉCHARGÉS OU ACCESSIBLES EN LIGNE) ET TOUS LES SUPPORTS INFORMATIQUES ET/OU DOCUMENTS IMPRIMÉS ASSOCIÉS (APPELÉS ENSEMBLE « PROGRAMME »), EN OUVRANT L'EMBALLAGE CONTENANT LE PROGRAMME, OU EN L'INSTALLANT, EN LE COPIANT, EN LE TÉLÉCHARGEANT OU BIEN EN UTILISANT LE PROGRAMME, VOUS RECONNAISSEZ QUE VOUS AVEZ LU LE PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE LOGICIELLE ET QUE VOUS RECONNAISSEZ ÊTRE LIÉ PAR LES TERMES DE CE CONTRAT, SI VOUS N'ÊTES PAS D'ACCORD AVEC LES TERMES DE CE CONTRAT DE LICENCE LOGICIELLE (APPELÉ CI-APRÈS LE "CONTRAT"), VEUILLEZ NE PAS INSTALLER OU UTILISER LE PROGRAMME ET DÉTRUISEZ TOUTES LES COPIES DU PROGRAMME QUE VOUS AVEZ EN VOTRE POSSESSION.

2. La Société vous accorde le droit non exclusif et non transférable d'utiliser le Programme, mais garde tous les droits de propriété sur ou relatifs au Programme. Vous pouvez utiliser ou installer le Programme sur un seul ordinateur pour lequel le Programme a été conçu, le cas échéant, pour être utilisé par un seul et unique utilisateur. Tous les droits qui ne sont pas spécifiquement accordés sous ce Contrat sont réservés, et le cas échéant par ses concédants. Ce Programme est concédé sous licence, et non vendu, pour votre utilisation. Votre licence ne vous accorde aucun titre de propriété dans ce Programme et ne doit pas être comprise comme une vente d'aucun droit dans ce Programme.

3. Vous reconnaissez que le Programme dans sa forme de code source reste un secret de fabrication confidentiel à la Société. Vous n'êtes pas autorisé à modifier ou à essayer d'opérer une ingénierie inverse, décompiler ou désassembler le Programme, excepté dans la mesure où cette activité est expressément autorisée par une loi nonobstant cette limite.

4. DROITS DE PROPRIÉTÉ. La Société ou ses concédants détiennent tous les droits, titres, et les droits de propriété intellectuelle relatifs au Programme (y compris, mais pas limités aux titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, slogans, lieux, idées, œuvres d'art, images, photographies, animations, vidéos, sons, effets audiovisuels, musique, compositions musicales, textes et « applets Java », inclus dans le Programme), les documents imprimés qui les accompagnent et toutes les copies du Programme. Ce Contrat ne vous accorde aucun droit d'utiliser tel contenu hors du cadre du Programme. Tous les droits qui ne sont pas expressément octroyés sous ce Contrat sont réservés par la Société.

5. Ce Contrat entre en vigueur dès que vous ouvrez l'emballage, vous installez, téléchargez ou vous utilisez pour la première fois le Programme et cela reste effectif jusqu'à résiliation par la Société ou jusqu'à ce que vous violez l'une des clauses mentionnées ; dès la résiliation, vous acceptez de détruire ou d'effacer de la mémoire toutes les copies du Programme que vous avez en votre possession.

6. Vous ne modifierez pas le Programme ou vous ne fusionnerez pas le Programme avec un autre programme (à moins que le Programme soit fait pour fonctionner au sein du matériel et en connexion avec d'autres programmes informatiques) ou vous ne créerez pas de travaux dérivatifs basés sur le Programme. Vous devez obtenir une autorisation écrite de la Société pour inclure le Programme dans une collection de logiciels.

7. Ne pas faire fonctionner, utiliser ou installer le Programme si vous résidez dans un pays dans lequel l'utilisation ou l'installation du Programme violerait les lois ou réglementations d'exportation des États-Unis, et ne pas distribuer le Programme en violation de ces lois ou ces réglementations. Le Programme ne peut être transféré, exporté ou réexporté vers un pays (ou en faveur d'un résident ou d'un ressortissant de ce pays) soumis à embargo par les États-Unis ou toute personne figurant sur la liste des ressortissants spécialement désignés par le Département du trésor américain ou sur le tableau des ordonnances d'interdiction du Département de commerce des États-Unis. Si vous ne répondez pas à ces critères ou si vous n'en êtes pas sûr, ne pas utiliser ou installer le logiciel et détruisez les copies que vous avez en votre possession. Si vous résidez dans ce type de pays, aucune licence n'est octroyée comme indiqué ci-après.

8. Selon l'étendue maximale prévue par la loi, la Société, ses concédants et ses sous-traitants ne garantissent aucune connexion vers, transmission sur, ou résultats ou utilisation de, toutes connexions ou facilités de réseau assurées (ou non) par le Programme. Vous êtes responsable pour l'évaluation de votre propre Console et vos besoins en matériel et, le cas échéant, vos besoins en réseau de transmission et leurs résultats subséquents. VOUS RECONNAISSEZ EXPRESSÉMENT QUE L'USAGE DU PROGRAMME EST À VOS RISQUES ET PÉRILS. LE PROGRAMME EST FOURNI « TEL QUEL » ET « TEL QUEL DISPONIBLE », À MOINS QUE CES GARANTIES SOIENT LÉGALEMENT INCAPABLES D'EXCLUSION, EXCEPTÉ POUR CE QUI EST DE LA GARANTIE MÉDIA LIMITÉE MENTIONNÉE DANS LE PARAGRAPHE 9 CI-DESSOUS. LA SOCIÉTÉ ET SES CONCÉDANTS DÉNIENT TOUTES GARANTIES ET CONDITIONS VERBALES ET ÉCRITES, EXPRESSES OU IMPLICITES, Y COMPRIS SANS LIMITES TOUTES GARANTIES IMPLICITES OU CONDITIONS DE QUALITÉ MARCHANDE ET DE COMPATIBILITÉ À UN USAGE PARTICULIER, À L'ABSENCE DE CONTREFAÇON DES DROITS D'UN TIERS, ET DE CEUX QUI PROVIENNENT D'UNE CONDUITE HABITUELLE OU USAGES COMMERCIAUX CONCERNANT LE PROGRAMME. LA SOCIÉTÉ ET SES CONCÉDANTS N'ASSUMENT AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR N'IMPORTER QUELS DOMMAGES QUE VOUS AVEZ SOUFFERTS, Y COMPRIS, MAIS PAS LIMITÉS À, PERTE DE DONNÉES, D'OBJETS OU D'AUTRES ARTICLES DUS À DES RETARDS, PAS DE LIVRAISON, ERREURS CAUSÉES PAR LA SOCIÉTÉ, SES CONCÉDANTS, TITULAIRES DE LICENCE, ET/OU SOUS-TRAITANTS, OU PAR VOS PROPRES ERREURS ET/OU OMISSIONS. La Société et ses concédants ne garantissent pas quant au logiciel ou matériel utilisé ou fourni par la Société avec le Programme excepté dans les cas expressément présentés ci-dessus.

9. GARANTIE MÉDIA LIMITÉE. Nonobstant toute référence contraire contenue ci-dessous, et exclusivement par rapport aux Programmes distribués sur support informatique, la Société garantit à l'acheteur consommateur original de ce Programme que le support informatique sur lequel le Programme est enregistré sera exempt de défaut de matière première et de vice de fabrication pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours suivants la date de votre achat. Si le support informatique est défectueux dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date de votre achat, vous pouvez rendre le Programme et tous les matériaux qui l'accompagnent avec le ticket de caisse original au lieu où vous l'avez acheté pour un remboursement total ou un échange, en accord avec la politique de retour et d'échanges de ces marchands. Cette garantie est limitée au support informatique contenant le Programme originellement fourni par la Société et ne s'applique pas à son usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera nulle et non avenue si la défectuosité découle d'un abus, mauvais traitement ou de négligence. Toute autre garantie implicite prescrite par la loi est expressément limitée à la période de quatre-vingt-dix (90) jours décrite ci-dessus.



10. LIMITATION DE RESPONSABILITÉ. VOUS RECONNAISSEZ ET ACCEPTEZ QUE LA SOCIÉTÉ ET SES CONCÉDANTS N'ASSUMERONT PAS ET NE SERONT EN AUCUN CAS RESPONSABLES POUR LES ACTIONS DE LA SOCIÉTÉ OU DES PRESTATAIRES DE SON CONTENU, AUTRES PARTICIPANTS OU AUTRES CONCÉDANTS EN CE QUI CONCERNE LA PROPAGATION, LA COMMUNICATION OU LE CONTENU DU PROGRAMME. LA SOCIÉTÉ ET SES CONCÉDANTS NE SERONT PAS RESPONSABLES POUR TOUS DOMMAGES INDIRECTS, CIRCONSTANTIELS, SPÉCIAUX, PUNITIFS, ACCESSOIRES QUI RÉSULTENT D'UNE POSSESSION, D'UN USAGE OU D'UN DYSFONCTIONNEMENT DU PROGRAMME, Y COMPRIS DOMMAGES DE LA PROPRIÉTÉ, Perte de bonne volonté, ÉCHEC DE MATÉRIEL INFORMATIQUE OU DYSFONCTIONNEMENT ET, SELON L'ÉTENDUE AUTORISÉE PAR LA LOI, DOMMAGES POUR PRÉJUDICES CORPORELS, MÊME SI AVISÉS DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES, EXCEPTÉ COMME EXPRESSEMENT INDiqué CI-DESSUS, LA TOTALE RESPONSABILITÉ DE LA SOCIÉTÉ ET SES CONCÉDANTS ENVERS VOUS ET VOTRE UNIQUE COMPENSATION POUR UNE VIOLATION DE CE CONTRAT EST LIMITÉE EXCLUSIVEMENT AU MONTANT TOTAL QUE VOUS AVEZ PAYÉ POUR LE PROGRAMME, SI POSSIBLE.

PARCE QUE CERTAINS ÉTATS N'AUTORISENT PAS L'EXCLUSION OU LES LIMITES DE RESPONSABILITÉS POUR CERTAINS DOMMAGES, DANS CES ÉTATS, LA RESPONSABILITÉ DE LA SOCIÉTÉ ET SES CONCÉDANTS EST LIMITÉE À L'ÉTENDUE PRÉVUE PAR LA LOI.

11. INJONCTION. Parce que la Société serait irrémédiablement endommagée si les termes de ce Contrat n'étaient pas spécifiquement exécutés, vous reconnaissez que la Société devrait avoir droit, sans lien, autre sécurité ou preuve de dommages, à des compensations appropriées et équitables comme la Société pourrait avoir sous réserve des droits applicables.

12. INDEMNITÉ. A la demande de la Société, vous acceptez de défendre, indemniser et garantir la Société, ses affiliés, concédants, officiers, directeurs, employés, agents, licenciés, distributeurs, prestataires de contenu, et autres utilisateurs du Programme, de tous dommages, pertes, responsabilités, réclamations et coûts, y compris frais d'avocats qui proviennent directement ou indirectement de vos actions et omissions d'agir en utilisant le Programme conformément aux termes du Contrat ou si vous violez n'importe quelle clause de ce Contrat. La Société se réserve le droit, à ses propres frais, d'assumer sa défense exclusive et de contrôler n'importe quelle question, autrement sujette à indemnisation par vous ci-après et dans cette éventualité, vous n'aurez plus aucune obligation de payer une indemnité compensatrice.

13. DROITS LIMITÉS DU GOUVERNEMENT DES ÉTATS-UNIS. Le Programme et la documentation ont été entièrement financés par des fonds privés et sont fournis comme "logiciel informatique commercial" ou "logiciel informatique limité." Utilisation, reproduction, ou divulgation par le Gouvernement des États-Unis ou par une organisation, agence ou département les représentant est soumise aux clauses ci-après, dans les limites des lois applicables dans les sous-paragraphes (c)(1)(ii) des articles de Rights in Technical Data and Computer Software, DFARS 252.227-7013 ou dans ci-après dans les sous-paragraphes (c)(1) et (2) des clauses de Commercial Computer Software Restricted Rights a FAR 52.227-19, suivant les cas. L'Entrepreneur/ Fabricant est D3Publisher of America, Inc., 11500 W. Olympic Boulevard, Suite 460, Los Angeles, CA 90064.

14. RÉSILIATION. Sans préjudice aux autres droits de la Société, ce Contrat et votre droit d'utiliser le programme peuvent prendre fin automatiquement sans préavis de la Société si vous ne vous conformez à aucune clause de ce Contrat, ou termes et conditions associés au Programme. Dans ce cas, vous devez détruire toutes copies de ce Programme et toutes les pièces qui le composent.

15. CLAUSES GÉNÉRALES. Vous ne pouvez utiliser, copier, modifier, concéder la sous-licence, louer, vendre, céder ou transférer les droits ou obligations qui vous sont accordés dans ce Contrat, sauf expressément fournis dans ce Contrat. Toute cession en violation de ce Contrat est nulle, sauf dans le cas où vous voudriez transférer votre Programme à une autre personne, si elle accepte les termes de ce Contrat. Si une clause de cet accord n'a pas de force exécutoire pour une raison ou une autre, elle sera modifiée jusqu'à ce qu'elle l'acquière, et cette décision n'affectera pas l'exécution de : Cette clause dans d'autres circonstances ou les autres clauses en toutes circonstances. L'échec de la Société à faire exécuter une clause de ce Contrat ne devra en aucun cas constituer une exemption présente ou future de cette clause, condition, ou obligation. Nonobstant à aucun autre élément de ce Contrat, aucune défaillance, délai ou perte de performance de la Société ne devront être considérés comme une résiliation du Contrat s'ils s'avèrent être indépendants du contrôle raisonnable de la Société. Ce Contrat est régi par les lois de l'État de Californie et des États-Unis sans concerner les règles de ses conflits légaux et vous reconnaissez la juridiction exclusive des tribunaux fédéraux et de l'État du comté de Los Angeles, Californie. La Convention des Nations Unies sur les Contrats de Vente Internationale de Marchandise est exclue de ce Contrat. Ce Contrat représente le contrat entier concernant ce Contrat entre vous et la Société.

Si vous avez des questions concernant ce Contrat, veuillez contacter D3Publisher of America, Inc. 11500 W. Olympic Boulevard, Suite 460, Los Angeles, CA 90064 USA, (t) 310-268-0820, Attn: EULA, ou info@d3p.us.

Dark Sector © 2008 Digital Extremes. Développé par Digital Extremes. Distribué par D3, Inc. D3Publisher et le logo D3Publisher sont marques ou des marques déposées de D3Publisher of America, Inc. Dark Sector et Digital Extremes est une marque de 1058822 Ontario Ltd. Tous droits réservés..

darks

ÍNDICE

| | |
|---|-----------|
| Controles del juego..... | 18 |
| Menú principal..... | 19 |
| Guardar la partida..... | 19 |
| Encuentros cuerpo a cuerpo..... | 19 |
| Sistema de daños | 19 |
| Mercado Negro..... | 19 |
| Multijugador | 20 |
| Soporte técnico de Aspyr..... | 21 |
| Contrato de licencia de software del usuario final | 22 |

ector

CONTROLES DEL JUEGO

| | |
|------------------------------|---|
| W | Mover hacia adelante |
| S | Mover hacia atrás |
| A | Bombardear a la izquierda |
| D | Bombardear a la derecha |
| Botón izquierdo del ratón | Disparar |
| Botón derecho del ratón | Apuntar |
| Q | Lanzar granada |
| Espacio | Usar, acción, movimiento final, ataque cuerpo a cuerpo, saltar sobre un obstáculo |
| C | Lanzar espada |
| Ctrl | Esquivar, ponerse a cubierto/correr (mantener botón pulsado) |
| F | Linterna |
| Pausa | Pausa |
| I | Inventario |
| R | Recargar arma |
| 1 | Seleccionar pistola |
| 2 | Seleccionar fusil de asalto/escopeta |
| Esc | Menú |
| Rueda del ratón hacia arriba | Arma siguiente |
| Rueda del ratón hacia abajo | Arma anterior |
| E | Escudo/Invisibilidad (mantener botón pulsado) |
| V | Impulso de fuerza |

MENÚ PRINCIPAL

Desde este menú puedes empezar una nueva partida, continuar una partida en progreso, ejecutar el componente multijugador o acceder a opciones de configuración.

Un jugador – Inicia una nueva partida, continúa una en progreso o carga una partida guardada.

Multijugador – Juega una partida a través de la red local

Configuración – Cambiar la configuración del juego

Salir – Salir al escritorio

GUARDAR LA PARTIDA

Dark Sector tiene una función de guardado automático que guardará automáticamente tu partida después de que termines una ubicación.

ENCUENTROS CUERPO A CUERPO

A veces, los enemigos intentarán agarrarte y acercarte a ellos para provocar daños cuerpo a cuerpo. Contraataca pulsando rápidamente la tecla o botón que se muestra en pantalla

SISTEMA DE DAÑOS

A medida que recibas daños en el juego, la pantalla empezará a parpadear en rojo indicando que tienes que ponerte a cubierto y recuperar tu salud. La salud se regenerará automáticamente.

MERCADO NEGRO

Durante el juego, los jugadores pueden visitar un Mercado Negro subterráneo para comprar nuevas armas y mejorar las que ya tengan. Las compras en el Mercado Negro se pueden realizar utilizando rublos y otros objetos que se encuentran en el juego. Las armas compradas se pueden guardar en el Armario de armas y se puede acceder a ellas desde cualquier ubicación del Mercado Negro. Estas ubicaciones se suelen indicar mediante símbolos de graffiti con forma de loto.

MULTIJUGADOR



Dark Sector incorpora dos interesantes y únicos modos de juego multijugador, INFECCIÓN y EPIDEMIA, con los que se puede jugar una partida a través de la red local.

INFECCIÓN – Al empezar el asalto, un jugador juega como Hayden Tenno con todos los poderes: tendrá disponibles todas las mejoras de la glaiive y los poderes de evolución. Los demás jugadores aparecerán como soldados de un equipo de Hazmat. Cada uno tiene las armas con las que cuentan los enemigos en el juego y tienen la habilidad de colocar minas de proximidad y la de comunicar la posición de Hayden a otros miembros de su equipo. El equipo de soldados puede vencer utilizando tácticas de equipo para eliminar a Hayden. El jugador que mate a Hayden, asumirá su papel y luchará contra los soldados.

EPIDEMIA – Es un juego por equipos formado por dos grupos, cada uno de ellos con un jugador que encarna a Hayden, y que bien compiten para matar al Hayden de equipos contrarios o completan un objetivo. Hay múltiples desafíos en los que los jugadores tienen que defender sus objetivos, permanecer con vida, mantener vivo a su Hayden, atacar el objetivo del equipo contrario y matar al Hayden del otro equipo.

SOPORTE TÉCNICO DE ASPYR

Para registrar tu ejemplar del juego, visita: <http://www.aspyr.com/register>

Si tienes problemas para instalar o utilizar este software, estamos aquí para ayudarte. Lee detenidamente el manual y el archivo Readme del disco del juego antes de ponerte en contacto con el Soporte técnico de Aspyr. Asegúrate de que tu ordenador cumple los requisitos mínimos del sistema que se describen en la parte de debajo de la caja. Nuestros agentes del Servicio técnico no pueden ayudar a los clientes cuyo ordenador no cumple estos requisitos. Para que podamos ayudarte mejor, ten preparada la siguiente información:

- Título completo del producto
- Mensaje de error exacto (si aparece alguno)
- Breve descripción del problema
- Tipo y velocidad del procesador de tu ordenador (por ejemplo, Pentium 4 3.0-3.8GHz, Celeron 1.1 -1.8 GHz etc.)
- Cantidad de RAM (MB, GB)
- Marca y modelo de tu tarjeta gráfica (ATI, Nvidia)
- Velocidad de tu unidad de CD-ROM DVD-ROM (16x, 4x, etc.)
- Sistema operativo (Windows XP, Windows 2000 etc.)

Ponte en contacto con nosotros a través de Internet:

Si, una vez revisadas todas las cuestiones mencionadas en este archivo Readme sigues teniendo problemas, visita nuestra página de soporte técnico online en

<http://support.aspyr.com/>, y haz clic en el vínculo "Browse Knowledgebase". Si el problema no aparece en la lista "Cuestiones del juego", reúne todos los datos referentes al problema, incluyendo los intentos realizados por resolverlo, mensajes de error y especificaciones del ordenador, y abre un formulario de soporte en <http://support.aspyr.com>. El formulario será enviado al Soporte técnico de Aspyr Media.

Ponte en contacto con nosotros por teléfono:

También te puedes poner en contacto con nosotros llamando al (512) 708-8100. Recuerda que este número solo es para asistencia técnica; no se proporcionarán pistas ni consejos a través de la línea de Soporte técnico. Cuando llames a nuestra línea de Soporte técnico, asegúrate de que estás delante del ordenador y preparado para proporcionar toda la información necesaria sobre el mismo.

También te puedes poner en contacto con el Soporte Técnico de Aspyr a través del correo postal:

Aspyr Media, Inc.
P.O. Box 5861
Austin, TX 78763-5861

GARANTÍA

Aspyr Media garantiza al comprador original que el disco está libre de defectos de material y mano de obra durante un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra. Según su criterio, Aspyr Media decidirá, en sus oficinas, reparar o cambiar el disco, sin costes, una vez pagados los gastos de envío y con prueba de fecha de compra.

APARTE DE LO ESTABLECIDO ANTERIORMENTE, ESTA GARANTÍA REEMPLAZA A OTROAS GARANTÍAS, ORALES O ESCRITAS, EXPRESAS O IMPLÍCITAS, INCLUYENDO CUALQUIER GARANTÍA DE COMERCIALIZACIÓN, ADECUACIÓN A UN FIN ESPECÍFICO O DE NO INFRACCIÓN, Y NINGUNA OTRA REPRESENTACIÓN O DEMANDA DE CUALQUIER TIPO SERÁ VINCULANTE PARA ASPYR.

Cuando devuelva el Programa para obtener un cambio de acuerdo a la garantía, envíe solo el disco del producto original en un embalaje seguro, incluyendo: (1) fotocopia con fecha del recibo de compra; (2) su nombre y dirección, escritos con claridad; (3) una breve nota describiendo el defecto, el problema o problemas encontrados y el sistema en el que está ejecutando el Programa. (4) Si devuelve el Programa una vez transcurridos los 90 días de garantía pero antes de que haya transcurrido un año desde la fecha de compra, incluya un cheque o un giro bancario por valor de \$10 dólares americanos por cada cambio de CD. Nota: se recomienda enviarlo por correo certificado.

En EE.UU., envíelo a:

Warranty Replacements
Aspyr Media, Inc.
PO Box 5861
Austin, Texas 78763

CONTRATO DE LICENCIA DE SOFTWARE DEL USUARIO FINAL

1. LEA CUIDADOSAMENTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES SIGUIENTES ANTES DE INSTALAR EL PROGRAMA. ESTE CONTRATO DE LICENCIA DE SOFTWARE ES UN CONTRATO LEGAL ENTRE EL COMPRADOR (UN INDIVIDUO O UNA PERSONA FÍSICA A QUIEN EN LO SUCESIVO SE LE LLAMARÁ "EL USUARIO"), Y D3PUBLISHER OF AMERICA, INC. Y SU EMPRESA MATRIZ Y FILIALES (A QUIEN CONJUNTAMENTE SE LE LLAMARÁ EN LO SUCESIVO "LA COMPAÑÍA") PARA EL PRODUCTO DE SOFTWARE DENOMINADO "Dark Sector" QUE CONTIENE EL SOFTWARE DE COMPUTACIÓN (QUE INCLUYE CUALQUIER ACTUALIZACIÓN O MATERIAL QUE SE DESCARGUE O ACCESIBLE EN LÍNEA) Y TODOS LOS MEDIOS ASOCIADOS Y/O MATERIALES IMPRESOS (JUNTOS DENOMINADOS "EL PROGRAMA"). AL ABRIR LOS EMBALAJES DEL PROGRAMA, O AL INSTALAR, COPIAR, DESCARGAR O USAR EL PROGRAMA, "EL USUARIO" ACEPTA QUE HA LEÍDO ESTE CONTRATO DE LICENCIA DE SOFTWARE Y SE SOMETE AL MISMO. EN CASO DE NO ACEPTAR LOS TÉRMINOS DE ESTE CONTRATO DE LICENCIA DE SOFTWARE (EN ADELANTE "EL CONTRATO"), NO INSTALE NI USE EL PROGRAMA Y BORRE TODAS LAS COPIAS QUE TENGA EN SU PODER.
2. La compañía le concede una licencia que no es exclusiva ni transferible para usar "el programa", pero se reserva todos los derechos de propiedad de "el programa" y todas las copias del mismo. "El usuario" puede usar o instalar "el programa" en un solo sistema de hardware para el que "el programa" fue diseñado, según sea el caso, para el uso de un solo usuario en particular. "La compañía" y, según sea el caso, los distribuidores de licencias de "la compañía", se reservan todos los derechos no especificados en el cuerpo de "el contrato". Este Programa se otorga por licencia para su uso y no se vende. Su licencia no le confiere la titularidad ni la posesión del Programa y no debe ser interpretado como la venta de ningún derecho en este Programa.
3. "El usuario" acepta que "el programa" en su forma de código de origen continúa siendo un secreto comercial de "la compañía". "El usuario" acepta no modificar ni intentar hacer ingeniería inversa, desensamblar o desmontar "el programa", salvo y sólo en la medida en que esta actividad esté expresamente permitida por la ley vigente a pesar de su limitación.
4. DE LA PROPIEDAD. Todo derecho, titularidad y participación así como derechos de propiedad intelectual sobre "el Programa" y que emanen de éste (incluyendo, mas no limitado a ninguna titularidad, códigos de origen, temas, objetos, personajes, nombre de personajes, historias, diálogos, frases hechas, lugares, conceptos, ilustraciones, imágenes, fotografías, animaciones, videos, sonidos, efectos audiovisuales, música, composiciones musicales, texto y applets incorporados en "el programa"), los materiales impresos anexos y toda copia de "el programa" son propiedad de "la compañía" o sus distribuidores de licencias. El presente contrato no le concede ningún derecho al uso de dicho contenido que no sea como parte de "el programa". "La Compañía" se reserva todo derecho no concedido expresamente en el presente contrato.
5. Este contrato entra en vigencia cuando "el usuario" abre los embalajes, instala, descarga o utiliza por primera vez "el programa", y continúa en vigencia hasta que "la compañía" revoque el mismo, o hasta que "el usuario" viole alguna cláusula del presente contrato. En caso de rescisión del mismo, "el usuario" acepta destruir o borrar todas las copias de "el programa" que tenga en su posesión.
6. "El usuario" no modificará "el programa" ni lo anejará a otro programa (salvo que "el programa" esté expresamente hecho para funcionar dentro de un sistema de hardware y en relación con otros programas de computación) ni creará trabajos derivados basados en "el programa". "El usuario" debe obtener el permiso "la compañía" por escrito para incluir "el programa" en cualquier colección de software.
7. "El usuario" no ejecutará, usará ni instalará "el programa" si éste reside en un país en el cual el uso o la instalación de "el programa" viola las normas o leyes de exportación de los EE.UU., y tampoco distribuirá "el programa", quebrantando así tales normas o leyes. "El Programa" no se puede transferir, exportar ni volver a exportar a (ni a un ciudadano o residente del mismo) ningún país al que los EE.UU. le haya embargado bienes ni a nadie que figure en la lista del Departamento del Tesoro de los EE.UU. de Ciudadanos Especialmente Designados o en la Tabla de Denegación de Ordenes del Departamento de Comercio de los EE.UU. Si "el usuario" no cumple con estos requisitos o no está seguro de cumplirlos, éste no debe ejecutar ni instalar el software y debe destruir todas las copias que tenga en su poder. Si "el usuario" vive en uno de estos países, no se le concede esta licencia.
8. A reserva de aplicar todo el peso de la ley, "la compañía", sus distribuidores de licencias y subcontratistas no garantizan ninguna conexión, transmisión, resultados o utilización de ninguna conexión para red ni recursos proveídos (o que no se hayan podido proveer), mediante "el programa". "El usuario" es responsable de evaluar su propia consola y las necesidades del hardware y, de ser necesario, las necesidades de la red de transmisión así como los resultados que se obtengan de eso. "EL USUARIO" ACEPTA EXPRESAMENTE QUE EL USO DEL PROGRAMA CORRE POR SU CUENTA Y RIESGO. "EL PROGRAMA" SE FACILITA "TAL Y COMO ESTÁ", "COMO SE OFRECE", A MENOS QUE LA EXCLUSIÓN NO SEA LEGALMENTE APLICABLE A DICHAS GARANTÍAS, SALVO CON RESPECTO A LA GARANTÍA DE MEDIOS LIMITADOS, COMO SE ESTIPULA EN LA SECCIÓN 9 A CONTINUACIÓN, "LA COMPAÑÍA" Y SUS DISTRIBUIDORES DE LICENCIAS RENUNCIAN A TODA GARANTÍA Y CONDICIONES, YA SEAN ORALES O ESCRITAS, EXPRESADAS O IMPLICADAS, INCLUYENDO SIN LIMITACIÓN CUALQUIER GARANTÍA IMPLICADA O CONDICIÓN DE COMERCIABILIDAD, ADAPTABILIDAD PARA UN PROPÓSITO EN PARTICULAR, NO CONTRAVENCIÓN DE DERECHOS DE TERCEROS, Y AQUELLOS QUE SURJAN DE ALGUNA NEGOCIACIÓN O DEL USO COMERCIAL RELATIVOS AL PROGRAMA. "LA COMPAÑÍA" Y SUS DISTRIBUIDORES DE LICENCIAS NO ASUMEN NINGUNA RESPONSABILIDAD POR LOS DAÑOS SUFRIDOS POR "EL USUARIO", INCLUYENDO, MAS NO LIMITADO A, LA PÉRDIDA DE DATOS U OTROS MATERIALES DE RETRASOS, LA FALTA DE CUMPLIMIENTO, ERRORES CAUSADOS POR "LA COMPAÑÍA"; SUS DISTRIBUIDORES DE LICENCIAS, CONCESIONARIOS Y/O SUBCONTRATISTAS O POR ERRORES DE "EL USUARIO" Y/O OMISIONES. "La Compañía" y sus distribuidores de licencias no garantizan nada respecto de ningún software ni hardware afín, utilizado o proveído por "la compañía" en relación con "el programa", salvo como se estipuló anteriormente.
9. GARANTÍA LIMITADA DEL MEDIO. Sin perjuicio de cualquier caso que contravenga lo aquí estipulado y solamente en lo que respecta a los programas distribuidos en medios físicos, "la compañía" le garantiza a "el usuario" ó consumidor original de "el programa" en medios físicos 90 días a partir de la fecha de compra contra defectos tanto del material como de la mano de obra en el medio de grabación en el que está grabado "el programa". Si el medio de grabación presenta defectos dentro de los 90 días próximos a la compra original, "el usuario" puede hacer la devolución de "el programa" así como de todos los materiales complementarios/junto con su recibo original en el lugar donde efectuó la compra, y recibirá el reembolso total o bien el reemplazo del mismo, sujeto a la política de devolución del minorista en cuestión. Esta garantía está limitada al medio de grabación que contiene "el programa" como fue proporcionado originalmente por "la compañía" y no es válida en caso de desgaste normal o avería. Esta garantía no es válida y será inválida si el defecto se produjo a causa de abuso, maltrato o descuido. Toda garantía implícita está limitada conforme a la ley expresamente a un periodo de 90 días como se mencionó anteriormente.

10. LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD. "EL USUARIO" ACEPTA Y RECONOCE QUE "LA COMPAÑÍA" Y SUS DISTRIBUIDORES DE LICENCIAS NO ASUMEN NI TIENEN NINGUNA RESPONSABILIDAD POR NINGUNA MEDIDA LEGAL EJERCIDA POR "LA COMPAÑÍA", SUS PROVEEDORES DE CONTENIDO, OTROS PARTICIPANTES U OTROS DISTRIBUIDORES DE LICENCIAS EN LO RESPECTIVO AL MANEJO, LA COMUNICACIÓN O EL CONTENIDO DEL PROGRAMA. LA COMPAÑÍA Y SUS DISTRIBUIDORES DE LICENCIAS NO SON RESPONSABLES POR NINGUN DAÑO INDIRECTO, SECUNDARIO, ESPECIAL, PUNITIVO, EJEMPLAR O DAÑOS IMPORTANTES QUE RESULTEN DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL PROGRAMA, INCLUYENDO LOS DAÑOS A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE REPUTACIÓN COMERCIAL, FALLA DEL HARDWARE O MAL FUNCIONAMIENTO Y, EN LO ESTIPULADO POR LEY, DAÑOS POR LESIONES PERSONALES, INCLUSO HABIÉNDOLE ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE SUFRIR TALES DAÑOS. SALVO POR LO ESTIPULADO EXPRESAMENTE EN EL CONTENIDO DEL PRESENTE CONTRATO, LA ENTERA RESPONSABILIDAD DE "LA COMPAÑÍA" Y SUS DISTRIBUIDORES DE LICENCIA PARA CON "EL USUARIO" Y CON SU RECURSO EXCLUSIVO EN CASO DE CUALQUIER VIOLACIÓN A LOS TÉRMINOS DEL PRESENTE CONTRATO SE LIMITA EXCLUSIVAMENTE AL IMPORTE TOTAL QUE "EL USUARIO" PAGÓ POR EL PROGRAMA, EN CASO DE QUE EXISTIESE. DADO QUE EN ALGUNOS ESTADOS NO SE PERMITE LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD POR CIERTOS DAÑOS, EN DICHO ESTADOS LA RESPONSABILIDAD DE "LA COMPAÑÍA" Y SUS DISTRIBUIDORES DE LICENCIA ESTÁ SUJETA A LO ESTIPULADO POR LEY.

11. INTERDICTO. Como "la compañía" se vería perjudicada irremediablemente si las cláusulas de este contrato no se cumplieran específicamente, "el usuario" acepta que "la compañía" tiene derecho, sin fianza, otra garantía o prueba de daños, a asignar recursos en lo relativo a violaciones al presente contrato, además de otros recursos que "la compañía" pueda tener dentro conforme a ley.

12. INDEMNIZACIÓN. A petición de "la compañía", "el usuario" acepta defender, indemnizar y eximir de responsabilidad a "la compañía", a sus filiales, contratistas, funcionarios, directivos, empleados, agentes, distribuidores de licencias, titulares de licencias, distribuidores, proveedores de contenido y otros usuarios de "el programa", de todo daño, pérdida, responsabilidad, gastos y costas, incluso honorarios de abogados, que surjan directa o indirectamente de sus actos y omisiones en lo referente al uso que "el usuario" le dé a "el programa", de conformidad con lo estipulado en este contrato, o bien respecto a cualquier violación de "el usuario" a los términos del mismo. "La compañía" se reserva el derecho, a expensas propias, de asumir la defensa exclusiva y el control de cualquier asunto sujeto a indemnización por parte de "el usuario" conforme a lo aquí estipulado, y en tal caso, "el usuario" no tendrá ninguna responsabilidad posterior de proveer indemnización en dicho caso.

13. DERECHOS RESTRINGIDOS DEL GOBIERNO DE LOS EE.UU. "El Programa" y la documentación fueron desarrollados enteramente con gasto privado y se estipularon como "Software Comercial de Computación", o "Software Restringido de Computación". En caso de uso, duplicación o revelación por parte del Gobierno de los EE.UU. o de un subcontratista del Gobierno de los EE.UU., se sujetará a las restricciones expuestas en el subinciso (c)(1)(ii) de los Derechos sobre Datos Técnicos y de la cláusula de Software de Computación en DFARS 252.227-7013 o como se publica en el subinciso (c)(1) y (2) de las cláusulas de los Derechos Restringidos de Software Comercial en FAR 52.227-19, según sea pertinente. El Contratista / Fabricante es D3Publisher of America, Inc., con domicilio comercial en Bulevar W. Olympic 11500, Oficina 460 en Los Angeles, California, Código Postal 90064.

14. RESCISIÓN. Sin perjuicio de ningún otro derecho de "la compañía", el presente contrato y el derecho de "el usuario" a usar "el programa" pueden ser rescindidos automáticamente sin previo aviso de parte de "la compañía" en el caso de que "el usuario" violara alguna cláusula de este contrato o alguna condición contractual estipulada en con "el programa". En tal caso, "el usuario" debe destruir todas las copias de "el programa" así como todas sus componentes.

15. DISPOSICIONES GENERALES. "El usuario" no puede usar, copiar, modificar, conceder la licencia a terceros, alquilar, vender, asignar o transferir los derechos u obligaciones a que éste se sujeta por medio del presente contrato, salvo por lo estipulado expresamente en el cuerpo del mismo. Cualquier cesión que viole el presente contrato es inválida, salvo que "el usuario" pueda transferir su programa a otra persona a condición de que dicha persona acepte las cláusulas del presente contrato. Si cualquiera de los términos del presente contrato resulta inaplicable por cualquier motivo, dicho término será reformado sólo para hacerlo aceptable, y tal decisión no afectará la capacidad de aplicación de: (i) dicho término en circunstancias distintas, o; (ii) los demás términos bajo cualquier circunstancia. El incumplimiento por parte de "la compañía" de cualquier término del presente contrato de ninguna manera será interpretado como una renuncia presente o futura a dichos términos, ni de ninguna manera afectará el derecho de cualquiera de las partes a hacer cumplir todos y cada uno de los términos del mismo en lo sucesivo. La renuncia expresa por parte de "la compañía" de cualquiera de sus términos, condiciones o requisitos no constituirá una renuncia de ninguna obligación futura para cumplir con dichos términos, condiciones o requisitos. Sin perjuicio de cualquier otro detalle del presente contrato, ninguna omisión, retraso o incumplimiento por parte de "la compañía" será considerada como una violación del presente contrato si se demuestra que tal omisión, retraso o incumplimiento se debe a causas que escapan el control razonable de "la compañía". Este Contrato se regirá por las leyes del Estado de California y de los Estados Unidos sin tener en cuenta sus normas sobre conflictos de leyes y el consentimiento suyo respecto de la jurisdicción exclusiva de los tribunales estatales y federales del condado de Los Angeles, California. La Convención de las Naciones Unidas en lo referente a Contratos de Compra y Venta Internacional de Mercaderías no tendrá validez en lo relativo a este contrato. Este contrato representa el acuerdo total en lo relativo a sus términos entre "el usuario" y "la compañía".

Si tiene alguna pregunta relacionada con este Contrato, puede ponerse en contacto con D3Publisher of America, Inc. en Bulevar W. Olympic 11500, Habitación 460, Los Angeles, California 90064. Teléfono: 310-268-0820. Atención: EULA, o info@d3p.us.

Dark Sector © 2008 Digital Extremes. Desarrollado por Digital Extremes. Distribuido por D3, Inc. D3Publisher y el logotipo de D3Publisher son marcas o marcas registradas de D3, Inc. Dark Sector y Digital Extremes son marcas registradas de 1058822 Ontario, Ltd. Todos los derechos reservados.



CREDITS

DIGITAL EXTREMES

Project Lead

Steve SINCLAIR

Production

Producer

Sheldon CARTER

Technical Producer

Shawn SEGAL

Content Producer

Lesley MILNER

Assistant Producer

Dave KUDIRKA

Design

Lead Designer

Scott McGREGOR

Designers

Joey ADEY
Mathieu BERUBE
Rich EASTWOOD
William KUO
Ryan MOLE
Peter RESPONDEK

Additional Design

Peter DANNENBERG

Programming

Lead Programmer

Glen MINER

Programmers

Anis AHMAD
Daniel BREWER
Michael DOBLE
Eddy DOURIDAS
Ron JANZEN
Brian KERON
Alex MCCARTHY
Marek MIKULEC
John NEWTON
Ernesto NOVILLO
Jordan SAUNDERS
Steve SINCLAIR
Matthieu ST-PIERRE
Mike WEIR

Additional Programming

Jesse ATTARD
Jason MURPHY

Art

Art Director

Michael BRENNAN

Concept Artists

Michael BRENNAN
Thomas PRINGLE

Character Artists

Richard BAUMGARTEN
Michael BRENNAN
James EDWARDS
Hugues GIBOIRE

Lead Environment Artist

Brian NOON

Artists

Jeff EVANS
Joe GRANT
Martin HOLMBERG
Vincent JOYAU
Alex MUSCAT
Michael PRINCE
Petra RICHLI
James SCHMALZ
Michael TOWSE
Mat TREMBLAY
Mario VAZQUEZ

Additional Art

Harold BRENES
Mike SEBALJ
Craig SELLARS
Karol WLODARCZYK

FX Artist

Dan HUNTER

UI Artists

Michael BRENNAN
Brian NOON

Animation

Animation Director

Geoff CROOKES

Animators

Jay BAKER
James EDWARDS
Rick GIMBEL
Chiwook HAN
Ian HULBERT

Audio

Sound Design

Dustin CRENNNA
George SPANOS

Original Music Score

Keith POWER

Additional Music

Dustin CRENNNA
George SPANOS

Voice Talent

Hayden - Michael ROSENBAUM
Mezner/AD - Dwight SHULTZ
Yargo - Juergen PROCHNOW
Nadia - Julianne BUESCHER
Soldiers/Civilians:
Brad ABRELL
Chris COX
Pasha LYCHNIKOFF
Nolan NORTH

Writing

Concept & Script

Steve SINCLAIR

Documentation

Mike LEATHAM

Quality Assurance

QA

Joe BUCK
Michael MAGGARD

Additional QA

Jonathan GOGUL
Patrick KUDIRKA

Administration & Support

President & Development

Director
James SCHMALZ

CREDITS

CFO

Michael SCHMALZ

Operations & PR Director

Meridith BRAUN

HR Asst & Bookkeeping

Tanya DEAVILLE

Administration

Denise RAYMOND

Head Chef

Elaine DEAVILLE

Culinary Assistant

Jason DEAVILLE

IT Support

Jason MURPHY

Additional Development Support

Animation

3D Brigade

Pendulum

Art

Braydon LEE

Kevin LINKE

Jan MAJOR

Alec MOODY

Jean ROCHEFORT

Chris SMART

SouthLogic

Localization

Technicolor

QA

VMC Game Labs

Special Thanks

Lukas BAYARD

Jacob BRAUN

Peter CHURCH

Mat COSTELLO

Diane DIEHL

Gerry EGAN

Rachel JONES

Ted LUDZIK

Robert MIKULEC

Carolyn MILLER

Jamie QUIGLEY

Adam RUSH

Dan SARKAR

Justin SMITH

Pat TORFE

Evan TURNER

Dejan ZAHIROVIC

Inon ZUR

Fast Motion Studios Inc.

House of Moves

Interactive Studio Management

Neat Deal Productions

Tikiman Productions

Yakudo Traditional Japanese

Drummers

Zygomatic Productions

To our families and loved ones
for all the support.

Aspyr Credits

Executive Producer

Jay Gordon

Senior Project Manager

Kelly Bates

Marketing Managers

Amity Ponsetti

Eric Duncan

Karri Scott

Creative Marketing Lead

Devin Cox

Designer

Luke Walker

Build Engineer

John Merrill

Director of QA and Technical Support

Andy Brazell

QA Manager

Bard Alexander

QA Supervisor

Randall Davis

QA Lead

Clement Yeung

QA Testers

Ben Stockton

Daniel Becker

CRG Manager

Steve Amacker

CRG Lead

Michael Cardona

CRG Testers

Brennan Muhs

Adam Webber

Compatibility Supervisor

Dustan Coleman

Compatibility Technicians

Michael Greene

Dave Whitefield

Rene Ogando

Chad Brauneck

Greg Bennett

Technical Support Manager

Jason McClure

Technical Support

Mickey Ogando

Jonah Hardenburg

Jeremy Jorgenson



12061-1MNA

Dark Sector © 2008 Digital Extremes, London, Canada. Dark Sector and the Dark Sector logo are registered trademarks of Digital Extremes. Digital Extremes and the Digital Extremes logo are trademarks of 1058822 Ontario Ltd. ALL RIGHTS RESERVED. ND Games 2009. All rights reserved. Published and distributed by Aspyr Media. Aspyr and the Aspyr "star" logo are federally registered trademarks of Aspyr Media, Inc., and may not be used or reproduced without the prior express written permission of Aspyr Media, Inc. All rights reserved. The ESRB ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Aspyr Media, Inc. PO Box 5861 Austin, Texas 78763.

Dark Sector © 2008 Digital Extremes, London, Canada. Dark Sector et le logo Dark Sector sont des marques déposées de Digital Extremes. Digital Extremes et le logo Digital Extremes sont des marques déposées de 1058822 Ontario Ltd. TOUS DROITS RESERVES. ND Games 2009. Tous droits réservés. Édité par Aspyr Media, Inc. ASPYR et le logo Aspyr en forme d'étoile sont des marques déposées de Aspyr Media, Inc., et ne peuvent être utilisés ou reproduits sans l'autorisation expresse, et écrite au préalable, de Aspyr Media, Inc. Tous droits réservés. L'icône de classement ESRB est une marque déposée de l'Entertainment Software Association. Aspyr Media, Inc. PO Box 5861 Austin, Texas 78763.