



**BIONIC**  
C O M M A N D O <sup>TM</sup>

**REARMED**



**CAPCOM**<sup>®</sup>

**⚠** Видеоигры могут быть опасны для вашего здоровья!

### **Фотосензитивные эпилептические припадки**

Определенные визуальные образы, в том числе яркие вспышки, могут вызвать у некоторых людей эпилептический припадок. Даже в том случае, если проявлений эпилепсии ранее не наблюдалось, опасность приступа эпилепсии сохраняется.

Приступ может сопровождаться такими симптомами, как головокружение, нарушение зрения, непроизвольное подергивание лица, дрожание или подергивание конечностей, дезориентация. Также возможны потеря сознания и возникновение судорог, которые могут привести к травмам из-за падения или удара об окружающие предметы.

При возникновении любого из описанных симптомов немедленно прекратите игру и обратитесь к врачу. Родителям следует контролировать состояние детей, ввиду повышенной по сравнению с взрослыми опасности возникновения приступа. Для снижения риска рекомендуется сидеть как можно дальше от экрана, использовать небольшой экран, играть только при хорошем освещении и воздерживаться от игры в уставшем или сонном состоянии.

Если у вас или у ваших родственников случались эпилептические припадки, рекомендуется проконсультироваться у врача перед игрой.

## **СОДЕРЖАНИЕ**

<b>Благодарность</b>	<b>4</b>
<b>Сюжет</b>	<b>5</b>
<b>Начало игры</b>	<b>6</b>
<b>Осмотр поля боя</b>	<b>8</b>
<b>Управление</b>	<b>10</b>
<b>Контролер Xbox 360® для Windows®</b>	<b>12</b>
<b>Экраны игры</b>	<b>16</b>
<b>Подбираемые предметы</b>	<b>17</b>
<b>Оружие</b>	<b>18</b>
<b>Предметы</b>	<b>19</b>
<b>Сетевая игра</b>	<b>21</b>
<b>Советы</b>	<b>23</b>
<b>Авторы</b>	<b>24</b>
<b>Поддержка пользователей</b>	<b>27</b>

## БЛАГОДАРНОСТЬ

Приветствую вас, фанаты платформеров и заядлые любители старины! Игра, попавшая вам в руки – воистину историческое событие: никогда еще никто не вкладывал столько сил и забот в ремейк старой доброй классики. Сам факт, что мы произвели эту игру на свет, а вы ее купили, демонстрирует ценность жанра платформеров в целом и Bionic Commando™ в частности! Концепции игры уже двадцать лет, но она все еще отказывается сдавать позиции! Может быть, вы фанат старых игр, знающий не понаслышке о такой культовой классике, как Bionic Commando™, а может – игрок, впервые открывший для себя эту игру; я уверен в одном – игра захватит вас надолго. В общем, хватит терять время – запускайте игру!

Симон Виклунд  
Креативный директор, Grin

Спасибо за то, что вы приобрели Bionic Commando Rearmed™, веселый ремейк одной из лучших игр в коллекции CAPCOM. Мы – такие же поклонники этой игры, как и вы, и нам очень важны ваши отзывы – загляните на сайт [www.bioniccommando.com](http://www.bioniccommando.com) и расскажите, что вы думаете! Удачи!

Бен Джудд  
Продюсер, Capcom

## СЮЖЕТ

Империя нанесла неожиданный удар в самое сердце Федеральных Штатов Америки. Войска под предводительством харизматичного деспота, генералиссимуса Киллта, вторглись на территорию ФША, окружая укрепленные районы и промышленные комплексы.

Имперской армии удалось завладеть документацией секретной военной программы, известной как «Проект Альбатрос». Чертежи вековой давности, оставшиеся от давно рухнувшего режима, описывали оружие чудовищной силы.

Чтобы выяснить всю правду о таинственном проекте, ФША направила в стан врага своего лучшего агента Джозефа Гибсона, заработавшего своими успехами прозвище «Супер Джо». Однако он был раскрыт и взят в плен имперцами; его текущее местонахождение неизвестно.

Вывести Супер Джо из лап Империи и положить конец планам врага не под силу обычному солдату. ФША нуждаются в особенном решении проблемы. Им нужен био-спецназoveц...

# НАЧАЛО ИГРЫ

Для начала выберите режим: «Одиночная игра» или «Парная игра».

## УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Выберите уровень сложности:

- Легкий
- Средний
- Сложный
- ????? – для наиболее опытных бойцов предусмотрен особый экстремальный уровень сложности.



Режимы сложности различаются между собой. Легкий режим помогает начинающим игрокам, удерживая их от падений в некоторые пропасти. Сложный режим делает противников более агрессивными – они не станут дожидаться вашей атаки, а скорее кинут вам пару гранат под ноги. Ну и, наконец, тех, кто доберется до последнего уровня сложности, ожидает еще один сюрприз.

## КАРТА МЕСТНОСТИ

Карта местности позволяет перемещаться из точки в точку на вертолете. Для этого выберите маршрут при помощи стрелок (←)(→) и нажмите Enter (↵), чтобы высадиться и начать исследование района. По мере выполнения заданий вам станут доступны новые районы карты.



## БОИ С ВРАГАМИ

При перемещении по карте местности вы можете столкнуться с имперской колонной (изображается на карте в виде грузовика). Зенитный огонь заставит вас спуститься на землю и разобраться с врагами вручную. Нажав кнопку J (↓), вы можете взмахом руки отбить летящие пули и сбить с ног врагов. Обнаружив и уничтожив зенитное орудие, вы можете вернуться на карту местности.



## СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Ваш прогресс регулярно сохраняется автоматически, поэтому вы можете выйти из игры в любой момент, а затем продолжить игру с начала последнего района. Вам доступно одно сохранение для одиночной и одно для парной игры; чтобы иметь больше ячеек для сохранения, придется создать новый профиль игрока.

## ЗАГРУЗКА ИГРЫ

Выбрав в главном меню пункт «Продолжить», вы вернетесь на карту к последнему посещенному району. Ваш прогресс в данном районе не сохраняется, однако все ваше снаряжение остается в целостности и сохранности вне зависимости от числа дополнительных жизней.

## ОЧКИ

Чем быстрее вы справляетесь с прохождением районов карты, тем больше очков вы зарабатываете. Также вы можете собирать призовые очки, остающиеся от поверженных врагов и производить взлом во вражеских залах связи.

## ПАРНАЯ ИГРА

В любой момент одиночной игры к вам может присоединиться другой игрок: для этого нужно нажать клавишу 2 (2). На этом, однако, одиночная игра будет прервана, а игроку 1 будет предложено сохранить прогресс. Прогресс же в парной игре сохраняется в отдельную ячейку.

## ВЫ ПОГИБЛИ!

Если вы упадете за границу экрана или потеряете все здоровье, вам конец. Если при этом у вас есть дополнительные жизни, вы сможете продолжить игру с последней контрольной точки (или с точки высадки в случае, если вы еще не успели добраться до контрольной точки).



# ОСМОТР ПОЛЯ БОЯ

## КОНТРОЛЬНЫЕ ТОЧКИ

В каждом районе есть контрольная дверь – нередко она ведет в зал связи. Просто пройдите мимо нее – это позволит вам в дальнейшем вернуться на это место, если вы умрете, имея запас жизней.



## ЗАЛЫ СВЯЗИ

### СВЯЗЬ СО ШТАБОМ

В каждом районе находится по крайней мере один зал связи. С его помощью вы можете запросить из штаба информацию о задании и получить доступ к финальной битве в этом районе. Чтобы воспользоваться терминалом, встаньте перед ним и нажмите стрелку вверх (↑) или (↶).



### ВЗЛОМ ВРАЖЕСКИХ СЕТЕЙ



Проникнув в зал связи, вы получите возможность взломать вражескую сеть. Успешная попытка взлома дает вам доступ к секретной и часто полезной информации, тогда как неудачная попытка включает сигнализацию – после чего в этом районе появляются вражеские подкрепления.

Вращайте куб-головоломку с помощью стрелок (←) и выпускайте желтую сферу в указанном направлении (всегда к дальней стене) с помощью кнопки К (K). Красные плиты останавливают сферу, тогда как синие плиты ее телепортируют. Ваша цель – достичь зеленой плиты, не загнав сферу в черную пустоту снаружи куба-головоломки.

## ЛАГЕРЯ ФША

Красные точки на карте обозначают лагеря ФША. Здесь вы можете найти важные чипы для коммуникатора.

### РАЗГОВОРЫ С СОЮЗНИКАМИ

В лагерях ФША вы можете пообщаться с персоналом баз и солдатами и узнать больше о мире Bionic Commando™, а также получить полезные советы, касающиеся предстоящих битв. Чтобы обратиться к союзнику, встаньте перед ним и нажмите стрелку вверх (↑) или (↶).



## БОЕВЫЕ СИМУЛЯТОРЫ

В лагерях ФША находятся терминалы боевых симуляторов, виртуальных тренировочных систем, с помощью которых вы можете испытать свои навыки. Ваши действия будут оценены в соответствии с затраченным временем; вы можете в любой момент просмотреть, какие симуляторы вы прошли и каких результатов добились. После того, как вы откроете новый симулятор, вы сможете запустить его из главного меню и попытаться побить собственный рекорд.



## ИНДИКАТОР ЗДОРОВЬЯ

Индикатор здоровья показывает, сколько еще попаданий вы можете выдержать. Ваше здоровье уменьшается, когда враги наносят вам урон; если индикатор дойдет до нуля, вы потеряете жизнь.

## ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗДОРОВЬЯ

Каждый поверженный противник может оставить после себя аптечку. Аптечки бывают трех разных типов и восстанавливают разное количество здоровья.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЖИЗНИ

В начале игры у вас три дополнительные жизни. Каждый раз, когда вы умираете и начинаете уровень с контрольной точки, одна жизнь пропадает. Потеряете все – придется вернуться обратно на карту местности. После завершения задания число жизней автоматически дополняется до трех в том случае, если у вас их меньше, чем три. Также дополнительные жизни могут вам попасться в бою.

## СЕКРЕТНЫЕ МЕСТА

Поле боя скрывает множество секретов; того, кто проявит внимательность и настойчивость, ждут приятные сюрпризы.

# УПРАВЛЕНИЕ

## КЛАВИАТУРА

### Игрок 1



Клавиша L	Гранаты
Клавиша J	Биорука
Клавиша K	Стрельба
Клавиша I	Предыдущее оружие
Клавиша O	Следующее оружие
Стрелки	Движение/Управление ракетой супер-базуки
Клавиша 1	Пауза
Клавиша U	Снаряжение

ПРИМЕЧАНИЕ: Все клавиши управления, упоминаемые в тексте данного руководства, относятся к игроку 1.

### Игрок 2



Клавиша H	Гранаты
Клавиша F	Биорука
Клавиша G	Стрельба
Клавиша T	Предыдущее оружие
Клавиша Y	Следующее оружие
Клавиши A/S/W/D	Движение/Управление ракетой супер-базуки
Клавиша 2	Пауза
Клавиша R	Снаряжение

# КОНТРОЛЛЕР Xbox 360® для Windows®



## УПРАВЛЕНИЕ

Y	Не используется
X	Гранаты
B	Биорука
A	Стрельба
LB	Предыдущее оружие
RB	Следующее оружие
L / R	Движение
R	Управление ракетой супер-базуки
START	Пауза
BACK	Снаряжение
X	Live GUIDE

## БАЗОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**ХОДЬБА / БЕГ:** Стрелки ВЛЕВО/ВПРАВО (←/→)  
Управление передвижением. Стрелки на клавиатуре и крестовина геймпада позволяют только бегать.



**ПРИСЕСТЬ:** Стрелка ВНИЗ (↓)

Нажмите стрелку вниз или (↓), чтобы присесть и остаться незамеченным врагом.



**СТРЕЛЬБА:** Клавиша К (A)

Нажмите клавишу К (A), чтобы произвести выстрел из выбранного оружия. Стрелять можно стоя, на ходу и на бегу, а также сидя и повиснув на кабеле (стрелять, раскачиваясь, нельзя).



**СМЕНА ОРУЖИЯ:** клавиши I или O (LB) или (RB)  
Менять выбранное оружие можно в любой удобный момент.

**ОТБИВАНИЕ ПУЛЬ**

Пуль, летящих высоко, можно избежать, вовремя присев. Низколетающие же пули можно отбить, присев и выстрелив биорукой.

## БИОРУКА

### СТРЕЛЬБА

Остановитесь и нажмите клавишу J/(**Ⓝ**), чтобы выпустить кабель биоруки. Если не выбрано направление, рука выстрелит вперед под углом 45°. Точно так же руку можно выпустить и в прыжке или падении при помощи клавиши J (**Ⓝ**).



### ВЫДВИНУТЬ ВВЕРХ / ВЛЕВО / ВПРАВО

Стоя на месте, нажмите стрелку и клавишу J (**Ⓝ**). Если вы выпустите руку на ходу, то остановитесь; если присесть и выпустить руку, она выдвинется непосредственно вперед.



### ЗАХВАТ

Биорука умеет цепляться при помощи специального крюка к поверхностям, которых касается, раздвигаясь или складываясь. Чтобы отцепиться, нажмите стрелку в противоположном направлении от точки соприкосновения.



### РАСКАЧИВАНИЕ И ЗАХВАТ В ПОЛЕТЕ

Чтобы начать раскачивание, зацепитесь рукой за что-нибудь впереди под углом и нажмите стрелку вперед.

- Полет и отцепление – нажмите и удерживайте стрелку вперед, пока не достигнете крайней точки траектории.
- Смена направления – в полете вы можете выпустить руку в назад, чтобы изменить направление полета, или вверх, чтобы полностью остановиться.
- Продолжение раскачивания – вы можете также выпустить руку вперед, удерживая стрелку вниз и нажав клавишу J (**Ⓝ**).



### ПОДТЯГИВАНИЕ

Зацепившись за платформу, вы можете подтянуть себя вверх при помощи клавиши J (**Ⓝ**). Если вы повисли вертикально, то можете подтянуться прямо под платформу клавишей J (**Ⓝ**) и забраться на нее, нажав стрелку вверх.

Слезать с платформы вниз нельзя. Чтобы оказаться ниже платформы, нужно спрыгнуть с края и зацепиться в полете при помощи биоруки.

### ПРИТЯГИВАНИЕ / ПОДНИМАНИЕ



Некоторые объекты - к примеру, бочки – можно хватать и притягивать, выпустив в их сторону руку и нажав клавишу J (**Ⓝ**). Поднятым объектом можно также заслоняться от пуль.

Бочки можно также бросать, нажав клавишу J (**Ⓝ**), или катить, нажав ту же клавишу, удерживая при этом стрелку вниз.





## ЭКРАНЫ ИГРЫ

### ПОМОЩЬ И НАСТРОЙКИ

Попасть в это меню можно, нажав клавишу 1 (F1) во время игры и выбрав соответствующий пункт. Здесь вы можете выбрать настройки управления, звука, видео и режим разделенного экрана. В этот экран также можно попасть из главного меню.

### ЭКРАН СНАРЯЖЕНИЯ



Нажав клавишу U (U) во время игры, вы сможете ознакомиться с текущими улучшениями и способностями, а также получить доступ к базе данных. Обычное оружие отображается желтыми значками, улучшенное – синими. Прозрачные значки говорят о том, что данное оружие вам еще только предстоит найти. Здесь вы

можете также прочитать подробное описание оружия и района, в котором находитесь в текущий момент.

### БАЗА ДАННЫХ

База данных представляет собой архив данных, которые вы находите по мере изучения мира. Здесь вы найдете описания предметов, врагов, персонажей, мест и явлений, которые попадают к вам по мере выполнения заданий. Не забывайте заглядывать в базу данных и изучать новые файлы – вы можете пропустить полезную информацию. Открыть базу данных можно из экрана снаряжения.

## ПОДБИРАЕМЫЕ ПРЕДМЕТЫ

### ПРИЗОВЫЕ ОЧКИ

Призовые очки добавляются к вашему общему счету. Чем сильнее были ваши враги, тем больше призовых очков они оставляют.



### АПТЕЧКИ

Маленькие аптечки восстанавливают небольшое количество здоровья, средние – побольше, а большие аптечки позволяют вам значительно поправить здоровье.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЖИЗНЬ

Каждая дополнительная жизнь добавляет еще одну жизнь к вашему запасу, увеличивая тем самым ваши шансы успешно завершить задание.



## ОРУЖИЕ

По мере того, как вам покоряются новые районы, вы будете находить дополнительное оружие. Всего в игре присутствуют семь уникальных видов оружия, а также семь секретных улучшений, позволяющих повысить эффективность вооружения.

### НАЧАЛО

Вы начинаете игру с единственным револьвером «Дэйзи» сорок пятого калибра. Он останется с вами на протяжении всей игры.

### СМЕНА ОРУЖИЯ

Получив новое оружие, вы можете выбрать его, нажав на клавишу I или O (L) или (R). Вовремя поменять оружие зачастую бывает достаточно важно, поскольку некоторые враги хорошо защищены от одного вида оружия и уязвимы для другого.

### ГРАНАТЫ

Найдя гранаты, вы можете бросать их по одной при помощи клавиши L (X). Не забывайте, что гранаты можно бросать вне зависимости от выбранного оружия. Бросок на бегу пошлет гранату дальше, а если присесть перед броском, то граната упадет на платформу под той, на которой находитесь вы.

### УЛУЧШЕНИЕ ОРУЖИЯ

Если вы найдете особые улучшения, то сможете повысить эффективность своего оружия. Всего в разных районах игры спрятаны семь улучшений.

## ПРЕДМЕТЫ



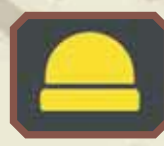
### ЖЕЛЕЗНЫЕ БОТИНКИ

Когда вы, раскачиваясь, врзаетесь в противника, удар не наносит урона, если на вас нет этих отличных металлических ботинок. Всовывайте в них ноги и затяните покрепче шнурки – редкий враг теперь устоит перед вашими мощными ударами!

### БРОНЯ

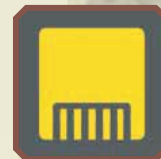
#### БРОНЕЖИЛЕТ, ШЛЕМ И ЩИТКИ

Каждое улучшение представляет собой одну из трех составляющих комплекта брони. Если на вас одна часть брони, то первая попавшая в вас пуля будет отражена. Две части позволяют избежать двух ранений, а полный комплект, соответственно, трех.



### ЧИП СВЯЗИ

Поначалу ваш коммуникатор оснащен единственным красным чипом связи, однако вы можете улучшить его при помощи зеленого, синего и желтого чипов. Чипы позволяют вам подключаться к большему числу компьютеров в залах связи противника – это необходимо для выполнения заданий и прохождения районов.





### ОСВЕТИТЕЛЬНЫЕ ПАТРОНЫ

С помощью этих предметов можно осветить темные места. Они активируются автоматически; число осветительных патронов не ограничено, поэтому не стоит волноваться, что вы вдруг окажетесь в кромешной тьме.

### СИЛОВОЙ КОГОТЬ

Силовой коготь является качественным улучшением биоруки. Он позволяет хватать некоторых врагов и использовать их в качестве щита. Пока ваша рука занята, вы не можете цепляться за платформы, однако схваченного врага можно выбросить в любой момент. Враги обычно способны принять на себя несколько выстрелов, после чего их тело будет автоматически выброшено.



### ПРОПУСК

Пропуск необходим для проникновения в воздушное пространство между районом 06 и районом 08. Другими словами, без него вам не попасть в места, где последний раз видели Супер Джо.

## СЕТЕВАЯ ИГРА

В баталиях на арене могут принимать участие до четырех игроков одновременно.

### ПЕРСОНАЖИ

Все персонажи отличаются друг от друга и имеют свои достоинства и недостатки. В самом начале доступен только Натан Спенсер, но по мере прохождения одиночной или парной игры к нему присоединятся и другие.

#### НАТАН СПЕНСЕР

Герой в стильных темных очках и с биорукой.

- Боезапас: средний
- Урон: средний
- Здоровье: среднее



#### СУПЕР ДЖО

Герой ФША, плененный имперцами. Супер Джо станет доступен после того, как вы освободите его в режиме кампании.

- Боезапас: выше среднего
- Урон: средний
- Здоровье: ниже среднего



#### ГЕНЕРАЛИССИМУС КИЛЛТ

Маниакальный вождь имперской армии, стремящийся покорить мир. Станет доступен после того, как вы встретите его в режиме кампании.

- Боезапас: средний
- Урон: ниже среднего
- Здоровье: выше среднего



#### ГРЕДЕР

Злейший враг Спенсера. Станет доступен после того, как вы завершите прохождение кампании.

- Боезапас: ниже среднего
- Урон: выше среднего
- Здоровье: среднее



## РЕЖИМЫ ИГРЫ

### БОЙ НАСМЕРТЬ

Вы можете выбрать режим, при котором каждый будет сам за себя, либо разделиться на команды (2 против 2, 1 против 2, 1 против 3 или 1 против 1 и против 2). Также можно выбрать лимит убийств или ограничить время. Побеждает первый игрок, добравшийся до установленного лимита убийств, либо игрок, набравший больше всего убийств за отведенное время.

### ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

У игроков есть ограниченное число жизней. Побеждает последний оставшийся в живых, либо тот, у кого останется больше жизней к концу отведенного времени!

### НЕ КАСАТЬСЯ ПОЛА

В этом режиме игры оружие не наносит урона, но попадания заставляют игроков отцепляться от платформ. Чтобы победить, нужно заставить остальных игроков упасть на самое дно арены к поджидającym их опасностям. Побеждает последний выживший! Старайтесь ловко маневрировать и перерезать пути своим противникам, заставляя их падать.

### ПРЕДМЕТЫ В СЕТЕВОЙ ИГРЕ

Во время матча между игроками можно встретить следующие предметы.

#### ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Все игроки начинают игру с револьвером и запасом гранат, однако в процессе можно подобрать новое оружие. Подобранный предмет можно использовать, пока не закончится боекомплект – после этого вы автоматически переключитесь на револьвер.



#### ЩИТ

Щит ограниченного времени действия отражает все оружие, кроме лучевого, но исчезает сам со временем.

#### АПТЕЧКА

Аптечки абсолютно такие же, как и в режиме кампании.

## СОВЕТЫ

- Поверженные враги оставляют после себя призовые очки в том случае, если у вас нет проблем со здоровьем, но если вы ранены, то можете получить аптечку. Это значит, что вы наберете чуть меньше очков, поскольку не получите призовые очки. Как следствие, для того, чтобы набрать максимальное количество очков, нужно уничтожить всех врагов и собрать все призовые очки, не теряя здоровья – и сделать это как можно быстрее.
- Очки, получаемые за прохождение, зависят от затраченного на район времени!
- Как правило, роботы и прочая техника менее уязвимы для стрелкового оружия, но легко уничтожаются лучевым. С живыми врагами все наоборот – лучи действуют на них слабее, чем пули. Взрывчатка хорошо поражает любых врагов, но требует определенной сноровки в применении. Пробить щиты можно только лучом. Обращайте внимание на цвет вспышек над пораженным противником – желтый цвет говорит о том, что нанесен незначительный урон, в то время как красный цвет является признаком эффективности оружия. Если вспышка отсутствует, значит, оружие вообще не наносит никакого урона – нужно использовать что-то другое!





# АВТОРЫ

## Продюсер

Ben Judd, CAPCOM Japan

## Креативный директор

Simon Viklund

## Арт-директор

Jakob Tuchten

## Ведущий 3D-художник и дизайнер уровней

Arvid Nilsson

## 3D-художники

Peter Strehle  
Wendy Young  
Jurgen Wdnerskdg  
Stellan Johansson

## Аниматор

Anders Westin

## Ведущий программист игрового процесса

Hekan Rasmussen

## Программисты игрового процесса

Bertil Hurrberg, Karl B Werf

## Создатели спецэффектов

Anders Flodihn, Magnus Anteroinen, Andrew Hamilton

## Программист кубика-головоломки

Björn Kristoffersson

## Звукоинженеры

Henrik Anrius, Jonatan Crafoord

## Музыка

Simon Viklund

## Программирование движка

Tobias Persson  
Niklas Frykholm  
David Potages  
Jonas Hultin  
Viktor Linderr

## Оформление диалогов в панели комиксов

Toshiaki «Shinkiro» Mori, CAPCOM Japan

## Автор сценария игры

Douglas Furlin

## Переводчик версии

1988 г. и редактор сценария

Gearoid Reidy, CAPCOM Japan

## Музыка финальных титров Bionic Commando™

Marika Suzuki, CAPCOM Japan

## Саундтрек

«Chimaera»  
«Orbot»  
«Hank Heaven»  
«The Craft»

## Дополнительные дизайнеры

Peter Johansson  
Martin Bergquist

## Дополнительные художники

Philip Klevestav  
Additional Animation  
Anders Bodbacka  
Kenneth Johansson

## Дополнительные дизайнеры звуков

Anders Christiansson

## Дополнительные дизайнеры уровней

Matthias Schmidt  
Oskar Tureros  
Guillaume Mroz  
Daniel Platt  
Ilija Petrusic

## Локализация, CAPCOM Japan

Yoshifumi Yamashita  
Brandon Gay  
Kaori Funakoshi  
Florian Seidel  
Gianluigi Riccio  
Ludovic Charroux  
Enric Sarrado

## Ведущий специалист по контролю качества, GRIN

Viktor Viklund

## Менеджер по контролю качества, GRIN

Jaquab Ajmal

## Отдел контроля качества, GRIN

Johanna Bjurk  
Kristofer Dahl  
Mikael Eyewood  
Artur Foxander  
Mattias Sundell

## Менеджер данных

Ludvig Vikström

## Отдел контроля качества, CAPCOM Japan

Masayasu Mukai  
Shigemi Komatsu  
Yasuhiro Matsuo  
Akihiro Matsumura  
Tomoyoshi Matsumoto  
Takanori Fujisawa  
Takayuki Akagawa  
Takahiro Tokuda  
Takeshi Nishimoto

## Участники закрытого тестирования

Niklas Lindgren  
Sofia Ollesdotter  
Claes Nyman  
Jonathan Adut  
Henning Sjuberg  
Jason Storhed  
Jacob Tynnersson  
Cem Sundquist  
Peter Jansson  
Peter Berglund  
Daniel Sjustrom  
Mats Nyman  
August Bergh  
Thomas Arcueid  
Sebastian Magnusson  
Yasmin Ajmal  
Emelie Edholm  
Henry Salminen  
Johan Ragnewall

## Разработчики оригинальной игры Bionic Commando™ для NES

Hotaru.B  
Terukun  
Junchan  
Gamereon  
Haihoo.K  
Ichirou  
Twiilight

Oki Chan  
Windy  
Gondamin  
Hatchan

## Благодарности

Michael Pattison, CAPCOM Europe  
Ben LeRougetel, CAPCOM Europe  
Frank Filice, CAPCOM US  
Chris Kramer, CAPCOM US  
Christian Svensson, CAPCOM US  
Junpei Isejima, CAPCOM Japan  
Yasuko Yasuda, CAPCOM Japan  
Noriko Watanabe, CAPCOM Japan  
Liana Larson, CAPCOM Japan  
Masayuki Fukumoto, CAPCOM Japan  
Mayuko Kusume, CAPCOM Japan  
Kohei Kubota, CAPCOM Japan  
Yoko Furukawa, CAPCOM Japan  
Emi Boku, CAPCOM Japan  
Hironobu Takeshita, CAPCOM Japan  
Jeffrey Kang  
Scott Kessler  
Gavin Bachner  
Dean Tersigni  
Florian Seidel, CAPCOM Japan  
Jon Airhart, CAPCOM Japan  
Andrew Alfonso, CAPCOM Japan  
Joseph «Bubblejack» Bruce  
James Gaponese  
OSU DEALL Program and Teaching Staff  
Ben Turner (Отличные визитки!)

## Особая благодарность

Keiji «Inafking» Inafune, CAPCOM Japan (Большой босс)  
Jun Takeuchi, CAPCOM Japan (Маленький босс)  
...и лично ВАМ!!!

## CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.

### Маркетинг

Nique Fajors

### Маркетинг продукта

Emily Anadu  
Frank Filice  
John Diamonon  
Colin Ferris

### Творческая служба

Francis Mao  
Christine Converse  
Kevin Converse  
Stacie Yamaki  
Lindsay Young

### Связи с общественностью

Chris Kramer  
Timothy Ng  
Jason Allen

### Сообщество

Seth Killian  
Christopher Tou

### Служба поддержки

Darin Johnston  
Randy Reyes

### Юридическая поддержка

Estela Lemus

### Лицензирование

Germaine Gioia  
Junta Saito  
Josh Austin  
Amelia Denegre

### Контроль качества

Takashi Kubozono



**BINK**  
VIDEO

**CAPCOM**

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.,  
800 Concar Drive, Suite 300,  
San Mateo CA 94402-2649.

©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED.

CAPCOM and the CAPCOM logo are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD.  
BIONIC COMMANDO is a trademark of CAPCOM CO., LTD.

Uses Bink Video. Copyright ©1997-2008 by RAD Game Tools, Inc.

Значок рейтинга является товарным знаком Entertainment Software  
Association.

Все остальные товарные знаки являются собственностью  
правообладателей.

## ПОДДЕРЖКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

### РЕГИСТРАЦИЯ

В случае приобретения продукта от фирмы 1С зарегистрируйте его в службе поддержки. Для этого заполненную анкету (см. вкладыш) пришлите в фирму 1С по адресу: 123056 Москва, а/я 64. Вы также можете выслать копию заполненной половины регистрационной анкеты по факсу (495) 681-44-07 или отсканированный образ регистрационной анкеты по адресу [mmedia.hotline@1c.ru](mailto:mmedia.hotline@1c.ru). Для регистрации по электронной почте, пожалуйста, полностью заполните вышлагаемую часть анкеты, отсканируйте ее и пришлите в любом графическом формате отдельным письмом.

### Контактная информация

Позвонив по телефону (495) 688-99-01 с 9:30 до 20 часов по московскому времени, или отправив письмо через онлайн-форму, доступную по адресу <http://support.games.1c.ru/?redirect=support>, Вы всегда можете рассчитывать на квалифицированный ответ на любые вопросы, касающиеся компьютерных игр, изданных фирмой «1С».

Вы также можете отправить письмо по электронной почте по адресу [mmedia.hotline@1c.ru](mailto:mmedia.hotline@1c.ru). В письме укажите:

- название продукта;
- регистрационный номер;
- подробное описание проблемы;
- конфигурацию вашего компьютера.

**ВНИМАНИЕ:** Техническая поддержка фирмы «1С» не дает консультаций по прохождению игр, а также по настройке брандмауэров, открытию портов и общей установке Интернет-соединения.

