

НАИМЕНОВАНИЕ КОДА

DJMAX RESPECT V - GROOVE COASTER PACK (PC)

ТЕКСТ УСЛОВИЯ ПОЛЬЗОВАНИЯ УСЛУГОЙ

Внимание! Для запуска требуется DJMAX RESPECT V.

DJMAX RESPECT V - GROOVE COASTER PACK!

Этот DLC содержит в общей сложности 10 песен.

Теперь наслаждайтесь песнями GROOVE COASTER в DJMAX RESPECT V.

Треклист DJMAX RESPECT V - GROOVE COASTER Pack:

1. Black MInD
2. Good Night, Bad Luck.
3. Got more raves?
4. Groove Prayer
5. HB-axeleration
6. Marry me, Nightmare
7. ouroboros -twin stroke of the end-
8. OVER THE NIGHT
9. Satisfaction
10. Warrior

АКТИВАЦИЯ

Предназначено для получения доступа к личному кабинету пользователя для дальнейшей активации продукта.

Инструкция по активации цифрового кода:

1. Для доступа к личному кабинету перейдите по ссылке: <https://www.mvideo.ru/code>;
2. Введите первые две цифры кода из e-mail/sms или чека (например 15-..);
3. После ввода данных Вы будете переадресованы на страницу получения кода активации <https://key.buka.ru/>, на которой нужно ввести оставшиеся цифры Вашего кода из e-mail/sms или чека;
4. После успешной активации Вы получите доступ к личному кабинету. Следуйте инструкциям в личном кабинете.

Лицензионный ключ активируется в [Steam](#).

Как активировать ключ и начать **играть**:

1. Если у вас не установлен Steam клиент, [скачайте](#) и установите его .
2. Войдите в свой аккаунт Steam или [зарегистрируйте](#) новый, если у вас его еще нет.
3. Чтобы **активировать ключ**, выберите пункт «Активировать через Steam...» в разделе «Игры» или «Добавить игру» в левом нижнем углу приложения и выберите там «Активировать через Steam...».
4. Введите купленный ключ активации.
5. После этого игра отобразится в разделе «Библиотека», и вы сможете её **скачать**.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Минимальные параметры для PC

- Операционная система: Windows 7 64 bits / Windows 10 64 bits / Windows 8.1 64 bits
- Процессор: Intel Core 2 Duo E8400
- Оперативная память: 4 Гб
- Видеокарта: Nvidia GeForce GTX 460
- DirectX(R): 11
- Звуковая карта: совместимая с DirectX
- Жесткий диск: 4 Гб