



speedtree morpheme



© and published 2012 by Deep Silver, a division of
Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Hofen, Austria.
Developed by Piranha Bytes, Ruhrallee 63, 45138 Essen, Germany.

ECD9006980



Uses Bink Video. Copyright © 2012 by RAD Game Tools, Inc.

RISEN 2

Темные Воды



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Предупреждение страдающим эпилепсией

У очень небольшого числа людей под воздействием определенных цветовых комбинаций или мигающего света могут происходить эпилептические припадки. Компьютерные игры также могут вызывать такого рода припадки у подверженных им людей. В определенных условиях эпилептические припадки могут происходить даже у людей, ранее никогда их не испытывавших. Если у вас или у кого-то из ваших родственников когда-либо наблюдались симптомы эпилепсии (припадки, потеря ориентации и т.п.), то перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом. Родителям рекомендуется наблюдать за детьми, когда они играют в компьютерные игры. Если вы или ваш ребенок обнаружите один из следующих симптомов: головокружение, искажение восприятия, судороги или тик, подергивание век, потерю сознания, дезориентацию, немедленно прекратите игру и обратитесь к врачу.

Меры предосторожности во время игры:

Не сидите слишком близко к экрану монитора.

Для игры используйте монитор как можно меньшего размера.

Не играйте, если устали или не выспались.

Играйте в хорошо освещенной комнате.

Делайте перерыв на 10-15 минут каждый час игры.





ВВЕДЕНИЕ

«Все началось с темной волны, которая омыла землю, и унесла богов из нашего мира. Печати древних титанов потеряли свою силу, и когда-то плененные Титанами были освобождены. Но освободились не только Титаны. Вместе с ними появились те, кто называл себя их повелителями: лорды титанов. Они вспомнили о своей магической силе и вновь обрели контроль над титанами, использовав их в своих целях. Гнев лордов, подкрепленный изгнанием и жаждой власти, привел к войне – войне, которая опустошила Старую Империю. Выжившие бежали в поисках укрытия. Уничтожены были не все острова и уголки земли. Фиранда, остров в восточной части океана задет не был. Однако что случилось с теми, кто не смог покинуть Старую Империю? Сохранилось ли надежды и для них?»

– Записи Карлоса, команданта Инквизиции.

Корабли Инквизиции обнаружили к югу новые земли, которые дали людям новую надежду. Пираты заняли Южные острова. Говорят, им известно оружие против титанов. И кто как не вы сможете найти это оружие? В ходе нашего путешествия вы встретитесь не только со старыми друзьями, но и с новыми союзниками и врагами. Ваши поступки будут оказывать влияние на уровень ваших умений и отношения с другими персонажами. Поэтому тщательно обдумывайте свои решения! Пьяные матросы, спрятанные сокровища, таинственные туземцы, древние мегалиты, загадочные храмы, попутан и обезьяны, черная магия и ружья, опасные проклятия, знаменитые пиратские капитаны ждут вас – а еще, конечно же, моря рома! Южные моря необходимо исследовать. Поэтому заготовьте сабля, нацепите повязку на глаз и отправляйтесь в путешествие.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Перед запуском	6
Системные требования	6
Установка игры	6
Запуск игры	7
Создание учетной записи Steam	7
Активация игры	7
Удаление игры	7
Главное меню	8
Новая игра	8
Продолжить	8
Загрузить	8
Настройки	8
Дополнительно	9
Выход из игры	9
Управление	10
Важные команды	10
Кнопка действий	10
Перемещение	10
Взгляд режиссера	10
Спарсить 	10
Журнал 	11
Карта 	11
Свойства персонажа 	11
Меню персонажа	12
Навыки	12
Умения	13
Способности	13

RISEN 2

Кампания Вольф

Наиболее важные действия	14
Бой	14
Покупка и продажа	14
Сен	14
Сокровища	15
Приманка	16
Вуду	16
Оружейник	16
Винокурение	16
Коса	17
Воровство	17
Безымянный шаг	17
Власть заветов	18
Карманная кража	18
Грабиме приемы	18
Краснобай	18
Интерфейс	19
Фракции	20
Авторы	23
Особые благодарности	27
Техподдержка	29
Лицензионное соглашение	30

ПЕРЕД ЗАПУСКОМ

Системные требования

Чтобы вы могли играть в игру «Risen 2: Темные воды», ваша система должна отвечать определенным требованиям.

Минимальные системные требования

- Операционная система: Windows XP (с пакетом Service Pack 2)
 - Процессор: двухъядерный процессор с тактовой частотой 2,1 ГГц
 - Память: 2 Гб оперативной памяти, 5,5 Гб свободного места на диске
 - Видеокарта: Radeon 3870/GeForce 8800 GTX с объемом памяти 512 МБ
 - DirectX: DirectX 9.1c
 - Звуковая карта: звуковая карта, совместимая с DirectX
 - Необходима клавиатура или мышь
- Для онлайн-активации и запуска игры необходимо подключение к сети Интернет.

Рекомендованные системные требования

- Операционная система: Windows XP (с пакетом Service Pack 3), Windows Vista (с пакетом Service Pack 1), Windows 7
 - Процессор: двухъядерный процессор с тактовой частотой 3 ГГц
 - Память: 4 Гб оперативной памяти, 5,5 Гб свободного места на диске
 - Видеокарта: Radeon 4890/GeForce GTX 260 с объемом памяти 1024 МБ
 - DirectX: DirectX 9.1c
 - Звуковая карта: звуковая карта, совместимая с DirectX
 - Необходима клавиатура или мышь
- Для онлайн-активации и запуска игры необходимо подключение к сети Интернет.

Установка игры

Вставьте диск с игрой «Risen 2» в привод DVD компьютера. Если у вас активирована функция автоматического запуска, программа установится автоматически. В противном случае вам придется загрузить ее вручную. Для этого дважды щелкните по иконке «Мой компьютер» на рабочем столе, после чего дважды щелкните по иконке привода DVD. Дважды щелкните по файлу *Autoplay.exe*. Появится окно прозрачного запуска. Щелкните по иконке «Установить» и следуйте появляющимся на экране инструкциям, чтобы установить игру на ваш компьютер.



Запуск игры

Чтобы играть в «Risen 2», вам потребуется подключение к сети Интернет и действующая учетная запись Steam. На ваш компьютер вместе с игрой будет установлено программное обеспечение Steam, если оно уже не установлено. После установки щелкните по иконке «Risen 2» на рабочем столе, и вам будет предложено ввести свои пользовательские данные. После этого вы сможете отправиться в главное приключение всей вашей жизни!

Примечание: Обратите внимание на то, что для удобства запуска игры вам потребуются подкачки к сервису Steam. Однако после запуска для игры подкачки к Интернету уже не нужны.

Создание учетной записи Steam

Если у вас нет учетной записи Steam, вы сможете бесплатно создать ее после запуска игры. Для этого необходимо щелкнуть по иконке Steam на вашем рабочем столе и выбрать пункт «Создать учетную запись». Следуйте инструкциям на экране, чтобы зарегистрироваться в системе Steam. После этого вы сможете запустить «Risen 2». Вам будет предложено ввести учетные данные Steam (см. выше), затем вы сможете начать игру!

Активация игры

После установки «Risen 2» и активации учетной записи Steam вам нужно будет активировать и саму игру «Risen 2». Для этого откройте клиент Steam и выберите пункт «+ ДОБАВИТЬ ИГРУ» в левом нижнем углу, затем нажмите кнопку «Активировать продукт в Steam». Когда вам будет предложено, введите код активации «Risen 2» (включая дефисы), который вы найдете на коробке с игрой или на самом диске. После этого вы сможете увидеть и запустить игру в библиотеке Steam.

Удаление игры

Вы можете удалить игру «Risen 2» в любое время. Для этого выберите в меню «Пуск» пункт «Все программы» -> «Risen 2» -> «Удалить Risen 2». Если вы пользуетесь операционной системой Windows Vista, и у вас активирована функция контроля за пользовательской учетной записью, пожалуйста, обратите внимание на то, что вы не сможете удалить игру из меню «Программы», или сможете это сделать только в отдельных случаях. В такой ситуации мы рекомендуем вам удалить «Risen 2» с вашего компьютера с помощью службы «Программы и функции» на Панели управления.

Примечание: При удалении игры вы можете также удалить все сторонние игры или подкачки к ней из жесткого диска.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

После запуска игры вы перейдете в главное меню «Risen 2». Оттуда вы сможете начать новую приключенцию или продолжить уже начатую.

Новая игра

Этот пункт меню позволяет вам начать новую игру.

Продолжить

Этот пункт меню становится доступным, если у вас есть хотя бы одна сохраненная игра. Выберите его, чтобы загрузить последнюю сохраненную игру.

Загрузить

Выводит список всех сохраненных игр, чтобы вы могли выбрать и загрузить игру.

Настройки

Позволяет вам регулировать различные аспекты игры.

Видео

В этом меню вы сможете управлять настройками изображения, к примеру, разрешение экрана или частоту обновления экрана, а также выбрать уровень яркости и контраста.

Графика

Позволяет вам выбрать графические настройки системы, влияющие на производительность игры. Помимо качества теней, отрисовки ландшафта и текстур сюда входит уровень детализации воды и растительности.

Примечание: чем выше уровень текстур, теней, эффектов и так далее, тем выше будет нагрузка, предъявляемая к производительности вашей системы! Если игра работает медленно, рекомендуется снизить качество графики!

Поддержка 3D

Если у вас есть соответствующее аппаратное обеспечение (имеется в виду трехмерная графическая карта, трехмерные очки и трехмерный монитор), вы можете еще глубже погрузиться в мир «Risen 2» с помощью системы NVIDIA Vision System. Эту функцию вы можете активировать в меню настроек вашей графической карты, после чего включать или выключать ее через меню трехмерных настроек вашего монитора.

Звук

Вспомните этим меню, чтобы регулировать уровень громкости всех звуков в игре: общий уровень громкости, уровень речи, музыки, эффектов и окружающей среды.

Игра

Среди прочего в меню игровых настроек вы можете изменить уровень сложности, инвертировать оси камеры X и Y, выбрать кнопки для конкретных действий, а также включить или отключить субтитры в диалогах. Вы также можете включить или отключить отображение в игре текстов подсказок и сообщений о ваших достижениях.

Раскладка клавиатуры

В этом меню вы сможете настроить игровое управление, если вам не нравятся кнопки, принятые по умолчанию. Для получения дополнительной информации см. раздел «УПРАВЛЕНИЕ».

Примечание: Игра поддерживает управление с клавиатуры и мыши, поддерживает геймпад Xbox 360 for Windows. Другие контроллеры не поддерживаются.

Дополнительно

В этом меню вы найдете дополнительный контент для «Risen 2», а также сможете посмотреть свои достижения и список авторов.

Достижения

В «Risen 2» вы получаете так называемые мета-очки за выполнение некоторых заданий, уничтожение определенного количества противников и кучу других вещей. Количество мета-очков колеблется между 10 и 50 и зависит от того, насколько сложно получить достижение. В целом в игре «Risen 2» можно набрать 1000 мета-очков. Войдите в это меню, чтобы просмотреть все полученные и не полученные достижения. Пожалуйста, обратите внимание на то, что некоторые достижения открываются только по ходу прохождения игры, поэтому не забывайте про сюжетные задания!

Авторы

Здесь вы сможете просмотреть имена тех, кто своими силами, потом и кровью в течение двух лет создавал игру «Risen 2».

Выход из игры

Щелкните по этой кнопке, чтобы вернуться к серой реальности.

УПРАВЛЕНИЕ

Управление в игре «Risen 2» можно полностью настроить под свои вкусы в меню раскладки клавиатуры в настройках. Особое внимание стоит уделить следующим функциям:

Важные команды

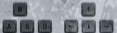
Кнопка действия

Левая кнопка мыши

Когда вы смотрите на кого-то или что-то, и на экране появляется соответствующее имя или название, вы можете выполнить с этим объектом какое-либо действие. Нажмите на кнопку действия, чтобы выполнить его, к примеру, поговорить с кем-то, открыть дверь, воспользоваться кроватью, приготовить кусок мяса на огне, ударить или парировать удар в бью и так далее.

Перемещение

Выборать направление поезда вы можете с помощью мыши. С помощью кнопок



вы можете перемещаться в том направлении, в котором смотрите. Бег активируется по умолчанию. Чтобы переключаться между режимами бега и ходьбы, нажмите клавишу **CTRL**. Нажмите на клавишу **SPACE**, чтобы прыгнуть.

Боевой режим

Чтобы активировать боевой режим, вам нужно просто нажать на соответствующую

кнопку. Но для этого у вас в руках должно находиться оружие! Чтобы взять его в руку, откройте окно снаряжения (нажав клавишу **Q**) и выберите какое-нибудь оружие из имеющегося у вас. После этого просто щелкните по нему, чтобы взять в руку. Если это не получится, вы, возможно, пока не отщепаете необходимым для использования этого оружия требованиям или не обладаете необходимыми навыками.

При встрече с врагом перейдите в боевой режим и нажмите кнопку действия вместе с кнопками перемещения, чтобы атаковать, нанося отдельные удары или выполняя серию ударов. Если у вас есть заряженное ружье или пистолет, нажмите на кнопку **E**, чтобы выстрелить. Обратите внимание на то, что большинство действий (к примеру, разговор) в боевом режиме недоступны!

Снаряжение

Нажмите на эту кнопку **Q**, чтобы открыть окно снаряжения. В меню снаряжения рядом с изображением нашего персонажа вы увидите оружие, предметы и украшения, которые используете, и все доступные ячейки для предметов. Любые изменения происходят немедленно, поэтому вы всегда можете посмотреть,

как на вашем персонаже смотрится новая одежда. На вкладке «Помимо» перечислены все ваши полные предметы. Чтобы использовать предмет (к примеру, зелье, пищу или факел), просто щелкните по нему. В меню «Варано» содержатся все предметы, которые ваш персонаж не может употребить или использовать в качестве оружия, к примеру, тарелки, кубки, репелленты, инвентарные для магии брелки, инструменты и амуниция. Наличие вкладки «Все» говорит само за себя. Чтобы использовать предмет в руку другой рукой, щелкните по нему — тогда он заменит старый. Щелкните по используемому предмету, чтобы вернуть его в окно снаряжения.

Журнал

В журнале отображаются все выполненные и невыполненные задания. Если вы застряли, выполняя какое-то задание, загляните в журнал, в котором содержится заметки о каждом задании. Нужные вам люди помечены на карте задний цветными крестиками. Кроме того, на карте помечены учителя и торговцы, а нажав на клавишу **U**, вы можете поставить на ней свою метку.

Карта

В игре «Risen 2» есть карта, по которой вы можете ориентироваться. Карта позволяет вам примерно понять, в какой

RISEN 2

ТЕНЬЕ ВООДУ

части света вы находитесь — на ней изображены все острова Южных морей. Синяя стрелка помечает ваше текущее местоположение. Если у вас есть временные торговцы, учителя или связанные с заданиями персонажи, они будут показаны красными или зелеными точками. Нажмите на кнопку **M**, чтобы посмотреть на карту. Помимо общей карты морей есть также карты отдельных регионов — островов, которые вы посещаете в ходе игры. На картах регионов представлены подробный обзор важных мест, к примеру, отдельных островов, городов или районов. На карте задний отображаются все места, имеющие значение для выполнения заданий. В отличие от карты морей, которая у вас есть изначально, карты регионов вам сначала надо будет так или иначе найти. Чтобы взглянуть на карту региона, просто щелкните по соответствующему региону на карте морей.

Свойства персонажа

В меню персонажа представлен обзор всех ваших навыков, умений и способностей. Кроме того, тут отображается ваша команда и найденные легендарные предметы. Здесь вы можете посмотреть, сколько у вас золота, а также узнать уровни славы и крови. Кровь символизирует ваш уровень здоровья, а слава нужна для улучшения характеристик. Для получения более подробной информации см. раздел «Меню персонажа» в этом руководстве.

МЕНЮ ПЕРСОНАЖА

Ваш персонаж обладает различными характеристиками, которые можно приобрести и улучшить в ходе игры. В «Risen 2» к таким характеристикам относятся навыки, умения и способности. Навыки - это базовые характеристики вашего персонажа, которые влияют, к примеру, на обращение с определенными видами оружия, такими как мечи или огнестрельное оружие, на уровень позиционного урона («Выносливость»), на вашу ловкость или позицию в области вуд. Каждый навык делится на три умения, которые позволяют вам специализироваться в нужных областях. К примеру, вы можете развивать умение пользоваться ударным оружием и не обращать внимания на металлические ножи (навык «Холодное оружие») или развивать умение «Красноруб» вместо «Грязная причёска» (навык «Ловкость»). А способности, впрочем, позволяют вам еще больше углубить соответствующую специализацию.

Навыки

Уровни навыков повышаются с помощью очков славы. Вы получаете очки славы, выполняя задания и уничтожая противников. Набрал достаточное количество очков славы для улучшения навыка, вы можете сделать это, щелкнув по соответствующему навыку. Обратите внимание на то, что нужное количество очков для улучшения навыка с каждым уровнем растет!



Холодное оружие

Навык «Холодное оружие» увеличивает базовое значение для рубящего, колющего и металлического оружия. Множество способностей обращения с оружием можно изучить только при наличии определенного уровня этого навыка.



Огнестрельное оружие

Навык «Огнестрельное оружие» повышает базовое значение для умений, связанных с использованием различных видов огнестрельного оружия. Множество способностей обращения с огнестрельным оружием можно изучить только при наличии определенного уровня этого навыка.



Выносливость

Навык «Выносливость» повышает базовое значение для умений «Прочная кожа», «Броня» и «Защитные». Множество соответствующих способностей можно изучить только при наличии определенного уровня этого навыка.



Ловкость

Навык «Ловкость» отвечает за базовый уровень умений «Воробей», «Грязная причёска» и «Красноруб». Множество соответствующих способностей можно изучить только при наличии определенного уровня этого навыка.



Вуд

Навык «Вуд» отвечает за базовый уровень умений «Кулины жерновы», «Черная магия» и «Ритуалы». Множество соответствующих способностей можно изучить только при наличии определенного уровня этого навыка.

Умения

Уровень умений можно повышать, увеличивая уровни навыков, изучая способности, используя определенное снаряжение и собирая легендарные предметы. В этом меню вы сможете увидеть, каких высот вы достигли в том или ином деле.

Способности

Изучать способности можно у учителей. Однако для прохождения обучения вы должны отвечать определенным требованиям (к примеру, изучить «Рубящее оружие 5», чтобы перейти к «Рубящему оружию 6»), а также накопить определенную сумму денег. Каждое умение делится на несколько подумений. Вы можете выбрать, хотите вы их изучать или нет. К примеру, вам не нужно вам не обязательно изучать способность «Парирование», чтобы изучить «Мощную атаку».


НАИБОЛЕЕ ВАЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ



В игре «Risen 2: Темные воды» вы можете выбирать, каким путем достичь своей цели.

Бой

На Южных островах множество опасностей. И далеко не все, кто встретится вам на пути, горят желанием с вами познакомиться. На пашифизме в мире «Risen 2: Темные воды» далеко не уплынешь, поэтому берите саблю и пистолет - иначе

чем вы там собираетесь спасать свою шкуру? - и готовьтесь ко всему! Возьмите в руку любимое оружие (клинки ) . В окне снаряжения вы можете просмотреть надетую одежду или броню. В левой части экрана щелкните по нужной руке (левой или правой), чтобы увидеть, какие в ней оружие, после чего щелкните по нужному предмету, чтобы взять его в руку. В левой руке вы держите клинковое и металлическое оружие, а также копья. В правой руке вы держите огнестрельное оружие и предметы, необходимые для применения умения «Грязные приемы» (к примеру, песок для ослабления противника). Чтобы перейти в боевой режим, просто нажмите на соответствующую кнопку. Нажмите на кнопку основного действия, чтобы атаковать цель первичным оружием. Нажмите на кнопку дополнительного действия, чтобы переключиться на дополнительное оружие. Все остальное вы узнаете в процессе игры!

Покупка и продажа

Чтобы торговать, поговорите с одним из многочисленных торговцев на Южных островах, и щелкните по предметам, которые вы хотите продать или купить. При этом на экране появится количество соответствующих предметов и их цены в золоте. Один шенек по тонару - и предмет в золоте меняют своих владельцев. Кстати, если вы продаете товар, а потом выкушаете его снова, вы заплатите только то, что вам уже заплатили за него!

Сон

Все можете спать в любой пезантой кровати, какую найдете (если поблизости нет врагов, и вы не сражаетесь).



Карабкање

В игре есть множество мест, куда вы можете раскарабкаться - в этих случаях на экране появится соответствующее предупреждение (по крайней мере, когда вы посещаете их впервые). Чтобы забраться куда-то, нужно встать лицом к препятствию и нажать на кнопку прыжка, чтобы подпрыгнуть. Ваш персонаж автоматически уцепится за край и подтянется.

Длительность сна не оказывает влияния на восстановление вашего уровня крови (здоровья): вы в любом случае проснетесь послеожением! Сон - это также прекрасный способ убить время, если вам нужно выполнить свое задание, например, именно утром или именно ночью.



Сокровища

В некоторых местах Южных морей заложены сокровища - обычно в удаленных уголках вроде пещер или изолированных берегов. Чтобы найти сокровище, вам понадобится особая карта сокровищ. На такой карте по пиратской традиции место кажда будет обозначено большим крестом, и вы сможете увидеть его на карте региона. Чтобы выловить сокровище, вам понадобится лопата.



Ловушки

В Южном море полно смертельных опасностей, среди которых множество ловушек, которые обычно замечает только тогда, когда уже слишком поздно. Чтобы избежать различных ловушек, к примеру, хитрого пола или зловещих ям, нужно быть очень быстрым: когда вы услышите характерный для ловушки звук, а на экране появится соответствующий символ, быстро нажмите кнопку прыжка, чтобы перепрыгнуть в безопасное место и уйти от старуки с костью!

Вуду

Прежде готовить зелья и создавать волшебные скипетры и кукам вуду, вам нужно будет принять важное решение: связываться или не связываться с туземцами.

Если вы решите этого не делать, вам придется забыть про вуду, ведь магия вуду является исключительно прерогативой туземцев. Но если вы овладеете магией вуду, вы сможете использовать изобретательные методы для причинения вашим врагам мучений, а также создавать многочисленные магические инструменты.

Кукам вуду, кляпцы и амулеты

Чтобы создавать кукам и украшения вуду, вы должны обладать необходимыми способностями и иметь нужную схему и необходимые ингредиенты (которые вы можете собрать или, если повезет, купить у торговца). После этого вы сможете воспользоваться любым алтарем вуду для создания нужного вам предмета. Кстати: кукам вуду используются для того, чтобы брать под контроль тела персонажей и заставлять их выполнять ваши желания!

Алхимия вуду

Алхимия - это специальный раздел вуду, который позволяет готовить волшебные смеси и проводить ритуалы для усиления себя и ослабления противников. Как и в вышеописанном случае, для этого понадобятся соответствующий рецепт, нужные ингредиенты и алтарь вуду для приготовления зелий. Помимо зелий для восстановления уровня здоровья есть также те, что повышают ваши характеристики, к примеру, силу или ловкость.

Оружейник

В игре «Risen 2» при достижении навыка «Огнестрельное оружие б» вы сможете изготавливать не только клинки (если провал обучение у кузнеца), но и огнестрельное оружие, то есть пистолеты и мушкеты. Для этого вам необходимо найти оружейника, который научит вас соответствующей способности. После обучения, найдя верстак, сможете мастерить на нем огнестрельное оружие при наличии у вас соответствующих чертежей и деталей.

Винокурение

Стан винокуром, вы сможете при наличии у вас нужных рецептов и ингредиентов, готовить вкусные алкогольные напитки. Большинство таких напитков позволяют быстро восстановить уровень здоровья. Изготовить их довольно просто.

Ковка

Чтобы создать свое холодное оружие, вам помимо соответствующей способности (которой можно научиться у любого кузнеца после достижения шестого уровня навыка «Холодное оружие») понадобится соответствующий чертеж, сабля, которая будет использована в качестве заготовки, и оснащенная кузница.

ВОРОВСТВО

Каким бы честным вы ни были, умение взламывать замки на сундуках и дверях, отпирать чужие карманы без ведома владельцев и расплачиваться к себе сервизом людей, не прибегая к взяткам или насилию, может заметно упростить вам жизнь в мире «Risen 2».

Бесшумный шаг

Бесшумный шаг - это основной навык, который должен отточить вор. Если вы умеете красть, вам будет гораздо проще подбираться к противнику незаметно. Воры также считают искусство бесшумного перемещения очень полезным, потому что другие неигровые персонажи не просыпаются, когда вы прокрадываетесь к ним в дом ночью, чтобы украсть что-нибудь, не прибегая к пошу. Но осторожнее: если вас поймают, быть беде!



ПОДСКАЗКА

Убедитесь, что переключаетесь в режим бесшумного шага, когда вас никто не видит, чтобы никто не сказал: «Человек, который предпочитает не ходить, а красться, наверняка задумал какую-то ловушку». Алмаз будет принадлежать за вами куда приятнее, если вы сначала подберетесь сзади к каждому шабду зелья, а только потом начнете выбирать момент, когда никто не смотрит!

Взлом замков

Воровские навыки, которые вы изучите в «Risen 2» будут крайне полезны далеко не только мелкому ворушке. Одним из самых важных навыков в игре является «Взлом замком» - с его помощью можно открывать двери и сундуки, разбросанные по игровому миру! Для взлома замка вам необходимым соответствующим уровнем навыка и отмычки. В каждом замке есть несколько запоров. Чем лучше

замок, тем больше в нем запоров. Вам нужно будет открыть их в нужной последовательности.

Если вы допустите ошибку, вам придется начать сначала. Не забывайте, что таким образом можно открыть не каждый сундук - для некоторых вам понадобится подходящий ключ!

Карманная кража

Если у вас есть это умение, во время разговора с другими персонажами среди вариантов диалога будет появляться возможность отнять вашего собеседника.

Если уровень навыка достаточно велик, вы сможете осуществлять сравнительно сложные кражи, что может принести вам ценную добычу. Когда вы начинаете разговор с персонажем, вам будет выделено некоторое количество времени, чтобы обчистить его карманы. Но не забывайте, что обворовать каждого персонажа можно лишь один раз и украсть у него при этом можно лишь один предмет!

ПОДСКАЗКА

Чтобы стать хорошим вором, изучите претей уровень навыка «Воровство»!

Грязные приемы

Умение «Грязные приемы» дает вам преимущество над вашими противниками в бою. Благодаря ему вы можете, к примеру, бросить в лицо врагу пригоршню песка или соли. Конечно же, все не так просто: для начала вам придется найти этот песок или соль. Кроме того, у этого умения довольно высокое время восстановления, поэтому использовать его в бою постоянно не получится. Также не стоит забывать, что восстановимый прием зависит от того, что вы держите в левой руке. Это означает, что перед боем вы можете выбрать нужный предмет в озне снаряжения и удержать своего противника. Вы также можете поменять предмет во время боя (если у вас появится такая возможность).

Краснобай

Это не совсем воровская способность, но она проходит под названием «Лживости» и может оказаться очень полезной в криминальных делах. Чем выше уровень «Краснобая», тем с большей вероятностью вы сможете уговорить разных персонажей сделать то, что вам нужно, не прибегая к насилию или подкупу. Часто это позволяет сэкономить много усилий и времени.

ИНТЕРФЕЙС

Интерфейс в игре «Risen 2» прост и интуитивно понятен.



Компас

Панель быстрого взаимодействия

Крест

Оружие

ПОДСКАЗКА

Если хотите, вы можете «удалить» панель быстрого взаимодействия и компас, чтобы они не отвлекались, нажав нужную клавишу.

ФРАКЦИИ

В игре «Risen 2» вы можете присоединиться к одной из трех противоборствующих фракций. От фракции, к которой вы присоединились, будет зависеть дальнейшее развитие вашего персонажа. Кроме того, от фракции во многом зависят ваше социальное положение и образ жизни.

Инквизиция

Инквизицию много лет назад создали придворные маги, которые выполняли и функции королевских советников. Сначала Инквизиция состояла из палачиков и нескольких магов, и в их задачу входило изучение всех таинственных проблем, с которыми не могли справиться обычные воины, а также расследование преступлений, связанных с магией. Хотя солдатом ордена часто приходится сражаться, и не раз им приходится устраивать своим врагам кровавую баню, каждый из них идет в бой с твердой верой в то, что делает благое дело. Во времена Темной Волны Инквизиция занималась главным образом магией-ренегатами, которые угрожали их власти тем, что куда хуже, покаялись в верности темному богу. С каждой Темной Волной, что обрушивалась на мир подобно потогу, Инквизиция сталкивалась с грозным и непобедимым противником. Инквизиторы не смогли предотвратить воскрешение древних сил, известных как Титаны, и те восстали и пронесли в мир разрушение, оставляя за собой лишь пепел. Сегодня человечество стоит на краю обрыва всего в одном шаге от полного уничтожения, а на земле осталось всего несколько утконос, где можно выжить спасение. Но сейчас титаны угрожают и этим небольшим островкам спокойствия, включая Кальдеру, где с момента своего основания и базируется Инквизиция. Король в поисках новых убежищ разослал свои корабли по всему миру. Одним из таких кораблей командует инквизитор Мендоса.

Его цель: остров Фаранга. По прибытии он высадился на сушу с отрядом солдат, чтобы доставить местным жителям новости с континента, также захватить власть «именем короля». К несчастью для него, в это само время король



RISEN 2

THE
TERRIBLE BOARDS

жертвой нападения титанов на столицу Старой Империи, да и самого Мендоса, командира легендарной экспедиции, судьба его не пощадила: он поддался магии предков и угрожал уничтожить одно из последних убежищ человечества, что удалось предотвратить только в последнюю минуту. С тех пор магия считалась корнем всех зол, и Инквизиция, которая когда-то сама изучала тайные искусства под руководством опытных магов, запретила любое ее применение. Те немногие маги, что остались в Кальдере, были вынуждены отказаться от своего ремесла или уйти в изгнание. Сегодня Инквизиция под управлением Высочайшего Совета сама занимается поисками оружия против титанов, чтобы спасти человечество от полного уничтожения. Ее отношение к другим игровым фракциям по-прежнему: туземцы для них - проклятые дикари, которых можно заковать и заставить работать на сахарных плантациях, а пираты - просто шайка преступников и головорезов, их, впрочем, не так уж далеко от правды.

Пираты

Когда вы думаете о пиратах, у вас в мозгу возникает определенная картинка: грубые мужики в банданах, с серьгами в ушах и повязками на глазах, с абсорбционной саблей на боку, готовые родную бабунку заставить пройтись по доске за пригоршью золота. Ну что ж, именно такие пираты и составляют одноименную фракцию в игре «Risen 2». Свободолюбивые и всегда готовые к призывному приложению пираты ходят по Южным морям и, несмотря на путь Инквизиции, вечно наступающей им на пятку, смелые заселили практически каждый остров в этом регионе. На Антигуа, острове, который считается «домом» всех пиратов, находится их база. Здесь же размещается так называемый Совет Капитанов, который существовал задолго до появления в Кальдере Высочайшего Совета. Во главе Совета стоит адмирал Альварес, которого часто называют просто Адмиралом. Текущая цель Адмирала - развить проклятые Титанов. К сожалению, далеко не все стремятся к тому же.

Пираты разделены на две группировки: одни питаются оstarбить титанов, пока еще не поздно, вторые просто выжидают за развитием ситуаций, продолжая заниматься своим обычным делом. Среди первых и капитан Григорий Мануэль Стальная Борода, отец Патти.

Туземцы

Туземцы - коренные жители Арборейского континента. Их предки построили величественные храмы, развалины которых теперь скрыты в джунглях. Но даже теперь эти храмы, построенные над источниками туземной магии, остаются священными местами. Туземцы считают, что у магии божественное происхождение, а титаны - просто плод ярости богов. На Южных островах обитают несколько туземных племей, и все же они относятся друг к другу дружелюбно. Особой любви не испытывают они также к пиратам и Инквизиции, которая помимо всего прочего в последнее время начала порабощать их и заставлять работать на сахарных плантациях. В племенах строгая иерархия: племя возглавляет вождь - чака, - который также обычно является сильным жрецом воу и своей магией увеличивает силу воинов и охотников племени. Традиция

требует, чтобы чака выбирался среди тонка - воинов, которые зачищают деревню и священные места племени от чужаков - вне зависимости от их происхождения, цвета кожи и намерений. Им помогают кики, «дочери чакки», которые владеют магией воу и делают для своих воинов украшения и броню. Кроме того, они размещают в джунглях священных идолов, чтобы умиротворить «могущественных духов», прошедших в мир. Но есть большие сомнения, что вся эта бракадбра защитит их от титанов...



АВТОРЫ



Piranha Bytes

САРАИ: Kottan Keskeni, Philipp Krause, Michael Hoge, Kurt Pelzer, Michael Rütve, Heert Dwoiczak, Marc Bongers, Dietrich Magnus, Stefan Kalveram, Milad Sadinam, Andre Hotz, Matthias Filler, Andre Braun, Bastian Seelbach, Quy Hoang, Tim Stieber, Paul Springfield -

ВНЕШАЯ: Björn Pankratz, Jenny Pankratz, Jann Kerntke, Sascha Henrichs, Thorsten Kalka, Mario Röske, Andre Thiel

Управляющий директор
Michael Rütve jr.

**Управление проектом,
дизайн и сценарий**
Michael Hoge
Björn Pankratz

Менеджер по аутсорсингу
Hofst Dwoiczak

Ведущий программист
Philipp Krause

Дизайн и сценарий
Matthias Filler
Stefan Kalveram
Jennifer Pankratz

Технический художник
Mario Röske

**Старший художник по
буквальному миру**
Sascha Henrichs

**Разработка
оружающего мира**
Minh Doang
Quy Hoang
Paul Springfield
Andre Thiel

**Приглашенный
технический художник**
Thorsten Kalka

Анимация
Andre Hotz
Dietrich Magnus

Концепт-арт
Jann Kerntke

Программирование
Marc Bongers
Andre Braun
Roman Keskeni
Kurt Pelzer
Milad Sadinam

Ролевки
Tim Stieber

Музыка и звук
Bastian Seelbach

Дополнительная анимация
Steffen Hardt
Stefan Reamer

Дополнительный звук
Christian Friedrich

Иллюстрация
Michael Lockhof
Joelle Tourolonias
Jan Webbecker

**Дополнительное
программирование**
Alexander Kasternig
Christoph Nascko
Peter Stryss

**Дополнительный
контроль качества**
Harald Iken
Michael Schneider

Приглашенные студии
Black Dog

Создание существ
metacri minds GmbH & Co.
KG Pixable Studios
GmbH & Co. KG

Stephan Viranyi
Virgin Lands Animated
Pictures GmbH

Консультации
Marco Keuthen

Deep Silver Headquarters

Исполнительный
продюсер
Директор по развитию
Guido Eickmeyer

Продюсер
Roman Grow

Арт-директор
Alexander Stein

Директор Производства
Christian Meitz

Менеджер по продукции
Ann-Kristin Winter

Директор по
международному
маркетингу
Georg Larch

Бронза-менеджер
Daniel Oberlechner

Арт-маркетинг
Philipp Foly

Дизайн роликов
Anton Borkel

Международный
менеджер по связям
с общественностью
Martin Metzger
Karin Albrecht

Онлайн-маркетинг
Andreas Lackner
Joerg Spromann

Менеджер по работе
с международными
сообществами
Daniel Langer

Менеджер по контролю
качества и локализации
Lukas Kotrly

Менеджер
по выпуску продукции
Daniel Gatzersch

Менеджер по контролю
Christopher Luck

Младший
контрольный аналитик
Carl Barrett

Менеджер
по контролю качества
Daniel Loco
Anthony Candals

ГЕРМАНИЯ
Директор по маркетингу
Mario Gerhold

Менеджер по маркетингу
Stephan Schmidt

Менеджер по связям
с общественностью
Cecile Schneider

Martin Wein

Агенты
Aton Hawk Design
Axis Animation
Christof Stanits

Massive Black
Realtime UK
VOLTA

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ
Менеджер по маркетингу
Pete Balard

Графический дизайнер
Rob Pace

Менеджер по продукции
Nick Turner

Руководитель
издательского отдела
Seuart Chiplin

Руководитель отдела
маркетинга и связей
с общественностью
Alyu Namihas

Маркетинг, связи с
общественностью и
координатор продаж
Rebecca Jakeman

Директор по продажам
и маркетингу
Paul Nicholls

Руководитель отдела
продаж и издательства
Greg Whalley

Менеджер по
заголовочным расчетам
Victoria Ray

США
Менеджер по
маркетингу и связям с
общественностью
Aubrey Norris

Старший продюсер
Jon Schatts

NORDIC
Менеджер по связям
с общественностью
Marcus Legler

Генеральный менеджер
Martin Sic

ИСПАНИЯ
Директор по маркетингу
Oscar del Moral

Менеджер по связям
с общественностью
Carolina Moreno

Менеджер по продукции
Roberto Serrano

Исполнительный
директор по связям
с общественностью
Giuseppe Vices

ИТАЛИЯ
Руководитель
отдела маркетинга
Daniela Falcone

Менеджер по связям
с общественностью
Tania Rossi

Менеджер по играм
Michelle Minelli

ФРАНЦИЯ
Менеджер по маркетингу
Emanuel Melero

Ассистент менеджера
по продукции
Xavier Lipomi

Менеджер по продукции
Caroline Ferrer

Менеджер по
коммуникации
Barbara Allart

Пресс-секретарь
Anne Chantreau
Ассистент
Lucie Sualnier

Cliffhanger Productions

Приглашенный продюсер
Michael Paeck

Effective Media
Peter Richter
Götz Neuhans
Marc Bethke

ПЕРЕВОД
GlobalLoc GmbH
The Game Localisation
Company

Daniel Langer
Horst Baumann

АНГАЙСКОЕ
ОЗВУЧЕНИЕ
GlobalLoc GmbH

Режиссер озвучания
Mark Estdale

Продюхин
Tatpin Pearson

Директор
по набору актеров
Mark Estdale

Пономщик
при наборе актеров
Charlotte Moore

ГОЛОСА ЗАПИСАНЫ
НА СТУДИИ
QM London

Запись диалогов
Juan Manuel Delin
Tim Vasilekic

АКТЕРЫ ОЗВУЧЕНИЯ
(английский вариант)

Adam Longworth
Alx Dowling
Alex Wilson Regan

Andrew Winscott
Bill Roberts
Charlotte Moore

Christopher Kent
Colin Mace
David Rintoul

Ernest Tate
Ezraal Walsh
Gareth Armstrong

Glen McCready
Ian Connighan
Ian Drysdale

Jess Robinson
John Ball
Jonathan Guy Lewis
Laurence Kennedy

Luke Roberts
Marc Baylis
Mark Pearce

Nathaniel Parker
Nicholas Aaron
Nico Lennon

Peter Marinker
Rachel Lankester
Ramon Tikaram

Robert Ashby
Rupert Degas
Rupert Farley

Sam Talsicker
Sarah Crook
Saul Reichlin

Stephen Grief
Tam Williams
Terry Wilton

Tim Beentink
Wayne Forrester
Продюсировали
Kit Challs

Редактор диалогов
(английский вариант)
Tim Vasilekic

Диалог
Kit Challs

ЗАПИСЬ НЕМЕЦКОГО
ОЗВУЧЕНИЯ

M & S Music
Stefan Lapp
Michael Torsansky

Benny Hoeser
Katrin Laksberg

АКТЕРЫ ОЗВУЧЕНИЯ
(немецкий вариант)

Martin Schaefer (Horn)
Julia Rothfuchs
(Patsy Stahlhart)

Christian Jungwirth
(Gregorius Emanuel
Stahlbart)

Andreas Jochim (Chani)
Suzanne Sene (Vestara)
Oliver Krietsch-Matzara
(Jaffar)
Sacha Roteraund (Slayne)
Achim Barmstein (Garcia)
Matthias Luehn (Crow)
Andrea Wolf (Mara)
Aert Voldler
Abak Safiri-Rad
Andreas Goebel
Bodo Henkel
Dina Kärten
Dorothea Reinhold
Engelbert von
Nordhausen
Frank Czayuski
Gerhard Fehn
Gero Wachholz
Gai Karolyi
Gisa Bergmann
Gordon Pfoedesack
Hans Krampholtz
Helmut Winkelmann
Heiner Heisinger
Isabella Barfidoeff
Klaus Bauer
Mario Belon
Mario Hassert
Matthias Brink
Michael Abendroth
Michael Deckner
Michael Lucke
Nick Benjamin
Nils Weyland
Nita Amerschlager
Oliver Wronka
Peter Wenke
Rensier Baaken
Richard van Weyden
Rüdiger Schulzki
Sabina Godec
Stefan Müller-Ruppert
Stephane Batoux
Thomas Balou Martin
Christoph Jablonka
Werner Koch
Разметка
авенации диалогов
Lukas Kotly
Eckhard Woenderfer
Adrian Kainzer
Bastian Wagner

Звук и музыка
Dynamedion

**Оригинальная
звуковая дорожка**
Tilman Sillescu
Alexander Roeder
Jochen Flach
Alexander Pharos
Dominik Morgenroth

Ориктовка
David Christiansen
Beandenburgisches
Staatsorchester

Дрижер
Bernid Ruf

**Запись оркестра и
редактирование записи**
GENUIN classics
-recording group

Звукооператоры

Hölger Busse
Christopher Tarnow
Christoph Tarnow
Michael Schwendler
Axel Rohrbach
Sebastian Pöhlle
David Philipp
David Ostemacher

Антиквистический контроль
U-TRAX Quality
Assurance B.V.

Менеджеры проекта
Nimo Silvestre
Jelle de Vaal

**Тестирование
совместности**
Dog-Tracker Inc.

**Президент
и генеральный директор**
Antoine Carre

**Вице-президент по
стратегическому
планированию**
Raquito Hernandez

**Директор
по контролю качества**
Stéphane Malais

**Адаптация
по контролю качества**
Christina Verlingen
Francis Renaud

Менеджер по производству
Magdalena Kisiel-Lemay
**Проект-менеджеры по
техническим стандартам**
Jean-Edwidge Edouardin
Dominic Corbeil

**Ведущий тестер по
техническим стандартам**
Faouel Meus

**Ассистенты по
техническим стандартам**
Jonathan Niquet
Snaitra Suy

**Тестеры технических
стандартов**
Soren Paichand
Francis Renaud

**Менеджеры по
производству**
Marc-André Laitton
Matthieu Riley
Jacques Vold
Kevin Brisebois-Lemieux
Patrick Pichette
Paul-André Renaud

**Тестеры
функциональности**
Francis Lim
Dominic Aulie
Patrick Rochelau
Ambrose Nadeau

Руководство

Производство
Grinning Cat Productions

Генерация плей
Andreas Kasprzak

Автор
Andreas Kasprzak

Дизайн
Michael Krebs

Редактирование текста
Marion Bergmann

Вычитка
Jan Henniger

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ИГРЫ В РОССИИ

Переводом, озвучанием и издательством игры на территории России
занималась компания «Акселл»
www.akella.com

В работе над проектом принимали участие:

**Вице-президент
по издательству:**
Владимир Кудар

Руководитель проекта:
Ирина Семёнова

**Директор по
производству:**
Татьяна Смирнова

**Руководитель отдела
розничной дистрибуции:**
Юрий Гитманов

**Руководитель отдела
цифровой дистрибуции:**
Антон Комаров

**ОТДЕЛ PR И
МАРКЕТИНГА**

Руководитель отдела:
Сергей Зятинских

**Старший
PR-менеджер проекта:**
Максим «Deart» Шкоин

PR-менеджер:
Анастасия «Shaztravedd»
Минугули

PR-менеджер:
Ирина «Iriksa» Герламова

**ОТДЕЛ
ЛОКАЛИЗАЦИИ**

**Руководитель
отдела локализации:**
Антон Чернов

**Управляющий менеджер
отдела локализации:**
Григорий Батанов

**Менеджер по
локализации:**
Владимир Бимшев

Перевод и адаптация:
Антон Чернов
Владимир Бимшев
Максим Сергеев
Марина «Ai Rin» Петрова

ОТДЕЛ ДИЗАЙНА
Арт-директор:
Вадислав Михеевский

Дизайнеры:
Алексей Аброров
Игорь Попов
Артём Ткач

**ОТДЕЛ
ТЕСТИРОВАНИЯ**

**Руководитель отдела/
QA Lead:**
Андрей «Zem» Земляной

**Старший
PR-менеджер проекта:**
Максим «Deart» Шкоин

PR-менеджер:
Александр «Ludvik»
Аладоров
Егор «Arid» Кузнецов
Никита «Kul» Васильев

ОТДЕЛ ОЗВУЧЕНИЯ
Звукоинженер:
Григорий Юрков

**Ассистент
звукоинженера:**
Анастасия Черемшова

**АКТЕРЫ
ОЗВУЧЕНИЯ**
Безымянный герой:
Александр Гармаш

Патри:
Татьяна Шитова

Чаки:
Дарья Фролова

Трегориус
Стафан Бороз
Александр Головинский

Гном Дьявофф:
Игорь Ягач

Вентурус:
Василий Зотов

Бонс:
Александр Новиков

Остальные актеры:
Александр Комлев
Андрей Баргузаров
Андрей Давыдов

Борис Ренетуру
Вадим Новарский
Валерий Старожков

Виктор Бакон
Виктор Белов
Виталий Петров

Тестеры:
Владимир Антонов
Ренатий Новиков
Денис Давыдов

Дмитрий Нефедов
Евгений Влас
Елена Киндик

Елена Чеботуринова
Жанна Новикова
Илья Христов

Максим Диняков
Наталья Качанцева
Олег Кузнецов

Ольга Зюрева
Ольга Кузнецова
Роман Старобур

Сергей Колесников
Сергей Чичаев
Федор Сухов

ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ

Компания Piranha Bytes в Deep Silver хочет особо поблагодарить: немейные порталы World of Risen & Piranha FanArt, а также команду форума Deep Silver и многих других поклонников за любовь, участие и креативность. Команда «Аксел» выражает благодарность всему русскому сообществу поклонников игры за их терпение и отзывчивость. Огромное спасибо крупнейшему в России fan-sайту www.risen2.ru и группе «Gothic/Risen Russian Community» в социальной сети ВКонтакте.

Кроме того, отдельное им благодарим...

Спасибо Юлии, Марте, Луизе, Ани и Петеру, Себе из Metric Minds, и актерскому составу. — **Андре Х.**

Спасибо жене — отчаянному сценаристу и автору диалогов. Арио и Гарри Ивон, большое спасибо вам за поддержку на GC! Спасибо всем поклонникам, чья любовь — наша мотивация. — **Ворис**

Спасибо... Люси. Земля тебе пухом, мы тебя любим. Спасибо за поддержку, моему Промыслу за все. Отдельное спасибо Алтру-ту Тайлартанкачу, владельцу Driedream Studios и Карине Пивенче. — **Харси**

Спасибо Бебсену за помощь, терпение и хорошее настроение! Спасибо маме! Спасибо Буку, Амрину, Софи и Вернеру за обучение! Спасибо Алому. — **Ян**

Спасибо Беберну за терпение. Большое спасибо семье за то, что всегда была рядом, когда я в ней нуждался... и всего хорошему Эдвин-Швайн Тотипол 2011. — **Давиди**

Спасибо жене Марте и дочерям Ханне и Юлиане — вы делаете мою жизнь счастливей! Спасибо за поддержку! Спасибо команде. Спасибо Юрегену за автозаправку за бензин и хорошее настроение. — **Мари**

Спасибо моей семье за понимание и поддержку. Спасибо моему другу Феликсу, без которого мне бы никогда не работать над «Risen 2». — **Маллаб**

Спасибо Алевку и Марку за поддержку и поддержку. Алене за поддержку, пока я встал и за то, что она Алина. Вум, моему зельюсеру без тебя Вершин не было бы. Беронисе, изотоп. — **Шарлотта**

Люблю и люблю всю Виллетту и двух моих дочерей Ани и Пизу, своих родителей, сестру Арику, друзей. Спасибо: Рафа, Джани, Бруно и ребятам из «Happy Weekend Crew». Повнимайте Инге Матту — там ее не хватает. — **Филипп**

Спасибо семье и друзьям за поддержку, в особенности Терезино за смел, что она мне дает. Благодарю Эинида, Артура и всех сотрудников «World of Risen». — **Киу**

Люблю своих детей, Яна и Софи, свою девушку Александру, маму по Piranha bytes и Berlin Risse. Привет семье, моим студентам и моим друзьям. — **Савва**

Спасибо и привет: Кадриза за все — ты чудо; семье Калаварам, в особенности Янису и Юлиане; всем сотрудникам RB, было здорово! ВУВ за отличный сезон. — **Штеффен**

Спасибо всему русскому сообществу, форумам, группам, фан-порталам, — ваша поддержка неопределима! Спасибо Марине, Денису, Фимитру, Косте, Воле, Андрию, Диме, Маше, Алфреду, Салге, Валерию, Кириллу и всему остальному составу www.risen2.ru. И просто пожелаю этому порезу за то, что в нашей команде появились Dear и Shuettenfiedl. Пусть, мы ругали. — **Ирина С.**

Хоту выразить благодарность моей хорошей подруге Марине, без которой я бы точно ничего не добился в игровой индустрии.

Ребятам из ютуб-каналов RPG Area, откуда я и попал в «Аксел». И самой «Аксел». А также всем родным — за терпение и поддержку. — **Максим Ш.**

ТЕХПОДДЕРЖКА

Прежде чем обратиться за помощью в отдел техподдержки, попробуйте проделать следующие операции:

1. Прочитать ReadMe и выяснить, удовлетворяет ли конфигурация вашей машины минимальным системным требованиям игры.
 2. Загрузить с сайта <http://www.akella.com> патч для игры (если он есть).
 3. Отключить антивирусные программы.
 4. Отключить EAX в звуковых настройках игры.
 5. Установить DirectX, найденный на диске с игрой.
 6. Установить последние драйверы для вашей видеокарты.
- Последние драйверы для видеокарт можно загрузить с сайтов:
- | | |
|------------------------|---|
| ATI Technologies, Inc. | http://www.atitech.ca |
| NVIDIA | http://www.nvidia.com |

7. Установить последние сервис-паки для Windows XP или Windows Vista.

Если все вышеперечисленное не помогает, напишите письмо в отдел техподдержки по адресу support@akella.com.

В письме сообщите полное название игры, и, если знаете, номер версии игры (билд).

Как можно более полно опишите возникшую проблему (если игра падает или зависает, то в какой именно момент или при каких действиях и т.д.).

Заранее выложите и вышлите нам «сэйв-гейм» (сохраненную игру), сделанный незадолго до встреченной проблемы, чтобы сотрудник техподдержки мог быстро с ней ознакомиться!

Если игра при вылете выдает какие-либо сообщения, пожалуйста, приведите их полностью. Если игра пишет лог-файл и вы знаете, что это такое и где его найти, пожалуйста, приложите также и его.

ВНИМАНИЕ! К письму обязательно прикрепите файл dxdiag.txt с компьютера, на котором возникла проблема с игрой (для создания этого файла откройте меню «Пуск» (Start), выберите пункт «Выполнить» (Run) или «Найти поиск» (Start Search), введите в нем «dxdiag» и в появившемся окне нажмите кнопку «Сохранить все сведения» (Save all information)).

Без информации, содержащейся в файле dxdiag.txt, мы вряд ли сможем помочь вам!

www.akella.com

support@akella.com

Тел. (495) 710-78-46 (по будням)

© Компания «Аксел», 2012 г. Все права защищены.

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ

ТЕРМИНЫ

Лицензия

Это лицензионное соглашение, не являющееся соглашением о продаже. Настоящий программный продукт («Программа») является собственностью компании Akella и/или ее лицензиаров. Компьютерный диск, на котором записана Программа, принадлежит вам, но компания Akella и/или ее лицензиары сохраняют право собственности на Программу и сопутствующую документацию.

Покупатель

Покупатель - конечный пользователь Программы.

ПРЕДОСТАВЛЕНИЕ ЛИЦЕНЗИИ

Права и ограничения

Данным соглашением Akella предоставляет вам, а вы, устанавливая Программу, получаете ограниченную неэксклюзивную лицензию со следующими правами и ограничениями:

Права

Вы можете право:
а) устанавливать Программу на одном компьютере для частного или домашнего использования;
б) перенести Программу с одного компьютера на другой при условии удаления программы на одном компьютере перед ее установкой на другом;
в) передавать Программу (вместе с аккредитивами) и права, предусмотренные настоящим Соглашением, другому лицу при условии, что другое лицо согласен с его условиями и вы передаете все копии Программы перед ее передачей. При необходимости указанных условий лицензия отменяется.

Ограничения

Пользователь обязуется использовать Программу в соответствии с инструкциями, приведенными в руководстве или в приложении Программы.

Вы не можете право:

- делать копии Программы;
- использовать или демонстрировать данную Программу в коммерческих целях;
- использовать ее в противозаконных целях или с нарушением норм морали;
- вносить изменения в Программу или делать на ее основе копии программный продукт;
- передавать файлы Программы по телефонным сетям или любым другим электронным способом за исключением игры в сетевом режиме или игры в авторизованном сетевом режиме;
- создавать или распространять копии программных копий или копий, созданных путем дублирования Программы либо воссоздавая алгоритм ее работы по каким-либо текстам;
- распространять, давать взаймы, передавать или любым другим способом передавать права на игру или документацию к игре.

RISEnZ

Темные Войны

ОТЗЫВ ЛИЦЕНЗИИ

Настоящее Лицензионное соглашение автоматически отменяется в случае неуплаты вами лицензионной, установленной настоящим соглашением.

АВТОРСКОЕ ПРАВО

Всеми правами на собственность и интеллектуальную собственность в отношении Программы, а также любых ее копий (включая любые права собственности на компьютерный код, темы, предметы, персонажи, музыкальные произведения, сюжеты, диалоги, места событий, звуки, рисунки, анимации, звуковые эффекты, музыкальные произведения, сценарии, методы работы, материалы, оригиналы права и сопутствующую документацию), а также привязанные медиа-программы, производные в Программу) обладает Akella (или ее лицензиар). Данная Программа является результатом сотрудничества об авторских правах, международных соглашениях и конвенциях об авторских правах и других соответствующих законах. Программы может содержать некоторые авторские материалы и тексты, а лицензия Akella может включать соответствующие нормы для охраны своих прав в случае любых нарушений данного соглашения.

ОГРАНИЧЕНИЕ ГАРАНТИИ И ОГРАНИЧЕНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ

Ограничение гарантии на продукт

Настоящие программные обеспечения и сопутствующие файлы продаются «КАК ЕСТЬ» - БЕЗ ГАРАНТИИ РАБОТООСПОСОБНОСТИ ИЛИ ГОДНОСТИ ДЛЯ ПРОДАЖИ ИЛИ ЛЮБЫХ ДРУГИХ ГАРАНТИЙ, ВЫРАЖЕННЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ. ГАРАНТИЯ НА ПРИГОДНОСТЬ ДАННОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ КОНКРЕТНЫХ ЦЕЛЕЙ НЕ ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ САМ НЕСЕТ РИСК, СВЯЗАННЫЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПРОГРАММЫ. ЛЮБАЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ПРОДАВЦА ОГРАНИЧИВАЕТСЯ ЛИШЬ ЗАМЕНОЙ ПРОДУКТА ИЛИ ВОЗМЕЩЕНИЕМ ЕГО СТОИМОСТИ.

Отказ от ответственности

AKELLA ОТКРЫТО ОТКАЗЫВАЕТСЯ ОТ ВСЕХ ДРУГИХ ГАРАНТИЙНЫХ ОБЯЗАТЕЛЬСТВ, ВЫРАЖЕННЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ, ВКЛЮЧАЯ, НО НЕ ОГРАНИЧИВАЯСЬ УКАЗАННЫМИ ГАРАНТИЯМИ ТОВАРНОГО ВИДА ПРОДУКТА ИЛИ ЕГО ПРИГОДНОСТЬЮ ДЛЯ КОНКРЕТНЫХ ЦЕЛЕЙ. AKELLA НЕ ГАРАНТИРУЕТ, ЧТО ФУНКЦИИ ПРОГРАММЫ БУДУТ ОТВЕЧАТЬ ВАШИМ ТРЕБОВАНИЯМ. НИКАКИЕ УСТНЫЕ ИЛИ ПИСЬМЕННЫЕ СООБЩЕНИЯ ИЛИ СОВЕТЫ AKELLA ИЛИ НАШЕГО УПОМОЩЕННОГО ПРЕДСТАВИТЕЛЯ НЕ ЯВЛЯЮТСЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМИ ГАРАНТИЙНЫМИ ОБЯЗАТЕЛЬСТВАМИ.

Риски

ЛИ ОТКРЫТО ПРИЗНАЕТЕ И СОГЛАШАЕТЕСЬ, ЧТО САМИ НЕСЕТЕ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДАННОГО ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА. НАСТОЯЩИЙ ПРОГРАММНЫЙ ПРОДУКТ ПОСТАВЛЯЕТСЯ «КАК ЕСТЬ» - БЕЗ КАКИХ-ЛИБО ГАРАНТИЙ.