

DISCIPLES GOLD



"Disciples II" - это пошаговая стратегия, в которой вы играете роль правителя одной из четырех рас (в "Восстании эльфов" добавлена пятая раса), борющихся за выживание и власть в мире, раздираемом войной. Вам предстоит создавать армии для захвата и обороны земель, нанимать на службу могущественных чародеев и военачальников, развивать ваши новые города и тем самым вести свою расу вперед, к победе и славе. Осторожно ступая по грани, пролегающей между дипломатией, магией и военной мощью, вы сможете вписать свое имя в долгую и кровавую историю Невендаара.

Установка

Для установки "Disciples II Gold: Темное проклятие, Хранители света и Служители тьмы" (Диск 1):

1. Запустите Windows 98SE, 2000 или XP.
2. Вставьте Диск 1 в ваш CD-ROM-привод.
3. Программа установки запустится автоматически. Если этого не произойдет, просто дважды щелкните значок "setup" на вашем диске. Следуйте инструкциям, появляющимся на экране. В процессе установки вам будет предложено вставить Диск 2.
4. После завершения установки нажмите "Играть". Чтобы начать игру в следующий раз, выберите Akella Games ->Disciples II Gold: Возвращение Галлеана в списке программ меню "Пуск" или воспользуйтесь ярлыком на рабочем столе.

В игре вы можете выбрать кампанию "Темное пророчество", встав на сторону одной из четырех рас, или же выбрать кампанию более высокого уровня ("Хранители света и Служители тьмы"). Мы предлагаем вам начать с кампаний "Темного пророчества", так как у вас есть возможность экспортировать ваших любимых предводителей в последующие кампании.

Для установки "Disciples II Gold: Восстание эльфов" (Диск 3):

1. Запустите Windows 98SE, 2000 или XP.
2. Вставьте Диск 3 в ваш CD-ROM-привод.
3. Программа установки запустится автоматически. Если этого не произойдет, просто дважды щелкните значок "setup" на вашем диске. Следуйте инструкциям, появляющимся на экране. В процессе установки вам будет предложено вставить Диск 4.
4. Выберите конфигурацию, соответствующую вашей системе, и нажмите ОК. Чем выше уровень установки, тем больше места игра займет на вашем жестком диске, но это существенно увеличит скорость ее загрузки.
5. После завершения установки нажмите "Играть". В следующий раз, чтобы начать игру, выберите Akella Games ->Disciples II Gold: Восстание эльфов в списке программ меню "Пуск" или воспользуйтесь ярлыком на рабочем столе.

В игре вы можете выбрать кампанию "Темное пророчество" или кампанию "Восстание эльфов".



Чтобы получить доступ к дополнительным сценариям, предлагаемым в издании "Disciples II Gold", вы должны установить программу "Disciples II Gold: Восстание эльфов". Доступ к сценариям можно получить из меню одиночной игры, выбрав пункт меню "Новое задание". Перед названием этих сценариев будет стоять значок *.

История Темного пророчества...

"Врата Ада были наконец запечатаны, и, шатаясь от усталости, окровавленные воины четырех рас отправились в обратный путь. Их города лежали в руинах. Война не пощадила их земли".

История Невендаара

То немного, что известно нам об ужасных бедствиях, постигших Невендаар, дошло до нас в виде записей бедного, но грамотного монаха по имени Иллютен. Считается, что его "Истории и песни" были записаны незадолго перед событиями, изложенными в "Disciples II: Темное пророчество", и это единственные уцелевшие свидетельства той эпохи. С его слов мы можем воссоздать живую картину этих смутных времен.

Империя

Целое поколение успело вырасти, ничего не зная о Золотом веке Империи, когда их предки мирно жили бок о бок с Горными кланами, и даже в самом отдаленном уголке их владений царил гармония. Золотой век длился долго, но для этих людей, познавших страх и боящихся спать по ночам из-за жутких пророчеств Старейшин, он превратился в далекую и неясную сказку.

"Падший ангел на огненном коне низойдет на землю, и проклятые его дыханием сады и пашни станут рождать лишь демонов и чудовищ".

Для нового поколения начало истории Империи отмечено именно этими словами, а все, произошедшее до того, не более чем легенда. После того как Старейшины заявили, что время исполнения пророчества приближается, адский провал ужасным шрамом изуродовал земли Империи. "Демоны и чудовища" из пророчества вырвались на свободу. Началась Великая война. До нас не дошло ни описаний стратегии, ни рассказов о тактике, ни историй о славных подвигах. Возможно, их и не было. По словам уцелевших, лишь чистота помыслов и сила оружия помогли Империи запечатать врата в Ад.

Прошло десять долгих лет. Чума и голод опустошили некогда заботливо возделанные земли Империи. Пока молодые люди примеряли новые ножны к своим сверкающим мечам, их отцы просто смотрели на облака, взывая к Небесному Отцу. Ведь он же не мог позволить, чтобы ужас вновь наводнил земли его возлюбленных детей? Сейчас Империю раздирают склоки и раздоры. Множество мелких аристократов и разбойничьих атаманов провозгласили свои собственные королевства. Тысячелетняя Империя, некогда гордая и единая,



превратилась в смутное воспоминание. Король, потеряв во время войны супругу и единственного сына, добровольно уединился в самой высокой башне своего замка.

Чего же хотел Небесный Отец от своих подданных? Должно быть, крови, ибо не прошло много времени, прежде чем нечестивые враги Империи нанесли новый удар...

Горные кланы

Спокойно жившие на вершинах самых высоких гор Невендаара Горные кланы никогда не интересовались делами других. Они не держали на другие народы зла и не желали вражды, однако с тем не желали вмешиваться в дела людей. Но с открытием новых железных рудников к югу от Тимории гномьи мастера получили возможность ковать больше оружия, чем было нужно им самим. Предложение должно отвечать спросу; люди из низин требовали изделия из железа такого качества, которое могли предоставить только гномы. Гордость гномов не позволила им лишиться мир своих удивительных творений.

А затем Мемнор, старейший и мудрейший из всех гномов, увидел сон, предрекавший несчастье всем Горным кланам. Холодный ветер горных вершин разнес слух о том, что Мемнор самолично огласит свое пророчество на встрече в Гриффиновых высотах.

Шахтеры опустили свои кирки, и громкие удары молота о наковальню сменились слабым, но уверенным голосом Мемнора. Его дрожащий голос далеко разносился в разреженном воздухе горных высот. Он говорил о конце света, о великой битве, которая уничтожит мир. Мемнор утверждал, что конец света близок. Если бы эти слова произнес кто-нибудь другой, ответом им стал бы дружный взрыв хохота, но ответом Мемнору стала ужасная тишина. Даже ледяные ветра - те бури, что вызывают в сердцах гномов гордость, - утихли. Спасение Горных кланов лежит в знании рун, сказал Мемнор. Но все помнили, что тайны рун давно утеряны, а последние способные понять их значение хранители знаний уже лежали в своих ледяных могилах...

Из мира мертвых пришли они - безымянный, безликий, беспощадный ужас.

Наспех собранные отряды героев рискнули отправиться в холодное царство Хель в поисках руны мудрости. Смертным не дано узнать, что встретили они на своем пути, но то, что они встретили по возвращении, ныне вырезано в камне, чтобы грядущие поколения никогда не забыли об этом. Шатающиеся трупы, дети бесплотной богини Мортис, шли по высотам гномов. Мрачным глазам героев предстала выжженная и опустошенная земля, когда-то бывшая их гордым королевством.

Валькирии оседлали своих крылатых скакунов и спустились из царства Вотана, собирая достойных. Настал Час Волка, время, когда рождались боги и появлялись герои; вороны жирели, пируя над мертвечиной. Сам король был убит, и многие из его доблестных воинов погибли вместе с ним.

Отчаявшиеся, но не сломленные Горные кланы переселились в подземный город Сваталфахайд. Говорят, что там они терпеливо ждут возвращения своих павших воинов.



Легионы проклятых

Давным-давно, прежде чем зло раскололо небеса, Небесный Отец был поражен красотой ангела Бетрезена и даровал ему божественное право создать мир, который нарек Невендааром. Бетрезен исполнил его волю. Этот мир был прекрасен и совершенен, и у его обитателей было все, чего они могли пожелать, но младшие ангелы затаили злобу на Бетрезена, и в припадке ревности и гнева заронили семена разлада и ненависти среди мирных племен Невендаара.

Когда Небесный Отец обратил свой взор на Невендаар, он ужаснулся. Где та гармония, которую обещал Бетрезен? Где бескрайние зеленые луга и хрустальные озера? Куда бы ни посмотрел Небесный Отец, везде он видел только страдание. Зеленые луга почернели, и пепел от бесконечных войн укрыл их от его очей.

Невендаар должен был стать гордостью и радостью Небесного Отца, но Бетрезен предал его. Гнев Небесного Отца потряс небеса. Бетрезен должен быть наказан...

Через шесть тысяч лет заточения в первобытном хаосе земные слуги Бетрезена - Легионы проклятых - сумели пробить брешь в темнице своего хозяина. Им осталось провести последний ритуал, который наконец бы даровал Бетрезену свободу, но Небесный Отец в своей бесконечной милости открыл место проведения омерзительного ритуала Империи и Горным кланам.

Легионы проклятых попали в ловушку в собственном горном храме, а руна мудрости, начертанная на его дверях, должна была закрыть вход еще на десять лет.

Теперь десять лет прошли, и ничто не мешает легионам снова попробовать провести ритуал, который освободит Бетрезена раз и навсегда...

Орды нежити

В начале времен богиня смерти Мортис, имя которой сейчас заставляет трепетать от ужаса даже самые отважные сердца, была богиней жизни. Она правила древнейшей расой вместе со своим супругом Галлеаном, и преданность их друг другу была бесконечно велика. Однако Вотан, бог Горных кланов, страстно желал заполучить прекрасные земли Мортис и Галлеана. Зная, что, только разорвав связь между Мортис и ее возлюбленным, удастся ему получить власть над этими землями, Вотан превратился в волка и вырвал из груди Галлеана его бьющееся сердце. С божественной силой он забросил живое сердце бога на солнце, чтобы тот не возродился уже никогда, но обезумевшая от горя Мортис отправилась за своим возлюбленным и сгинула в ослепительном пламени...

В засушливых землях к югу некогда обитал не знающий горя народ чародеев, называемый Алкмаар. Одним движением своей костлявой руки Мортис наслала ужасную чуму на этих ничего не подозревающих людей. В считанные дни тысячи умерли в мучениях; вскоре и другие города постигла та же участь. Когда-то



Мортис радовалась, создавая новую жизнь, теперь же не было конца придуманным ею способам навлечь страдания и смерть на своих же детей. Богиня жизни отыскивала новое предназначение...

Отравленная ненавистью и страданием, Мортис занялась созданием омерзительной армии. Многие солдаты безжизненного воинства бледной богини пали от ее же руки. Лишенные покоя даже в смерти, они шли вперед, выполняя мстительные капризы своей темной хозяйки. Ее нетвердо стоящие на гниющих ногах солдаты косили воинов Горных кланов одного за другим, и Вотан отпрянул в ужасе...

Когда Верховный король Стурмир Громовой Молот пал за смертью на поле битвы, Мортис поняла, что отомстила за себя и за своего возлюбленного. Она позволила упокоиться воинству скелетов, сослуживших ей такую хорошую службу, и на долгие годы отвернулась от мира. Любовь к Галлеану все еще горела в темном сердце Мортис. В своем одиночестве она терпеливо ждала возвращения того, кто когда-то любил ее.

Целую вечность бесплотная богиня блуждала в темных коридорах безумия. Где был Галлеан? Она выкрикивала его имя, но лишь эхо отвечало ей. Постепенно Мортис совладала с собой и сумела преодолеть накотившее на нее сумасшествие. Если Галлеан не пришел к ней, это означало, что он не может прийти.

Чтобы оживить Галлеана, нужна была божественная кровь. И когда духи открыли ей существование святого отрока, Мортис поклялась, что она воссоединится со своим возлюбленным, даже если для этого ей придется утопить в крови весь мир...

Восстание эльфов...

Далее следует история, произошедшая в “Disciples II - Восстание эльфов”, которая хронологически идет после событий “Темного пророчества, Служителей тьмы и Хранителей света”. Некоторые из сюжетных линий этих игр могут быть нарушены. Если вы хотите проходить кампании по порядку, пропустите этот раздел и прочтите его после завершения первых трех игр.

Начало времен

Небесный Отец так гордился своим первым ангелом, Бетрезеном, что даровал ему силу творения. Стремясь доказать, что этот дар был дан ему не напрасно, Бетрезен решил создать идеальный мир. Он назвал этот мир Невендаар, что на языке ангелов означает “священный”. Когда Невендаар был еще молод, а его поверхность девственно чиста, Бетрезен предложил другим богам помочь ему заселить мир. Сперва он выбрал пару Возлюбленных, Солонизль и Галлеана...

Галлеан коснулся земли, и огромные деревья потянулись к небесам. И по сей день дарующая прохладу тень лесных кущ напоминает об обещании, которое он дал своей возлюбленной. Он поклялся, что его любовь к ней затмевает свет самого солнца. Солонизль плакала, и ее сверкающие слезы пролились на Невендаар дождем, который длился несколько лет; но века для смертных - не более чем минута для богов. Так на поверхности мира появились океаны, но они были пусты. Вместе Возлюбленные населили мир своими народами. Деревья раскрылись, и из них вышли эльфы, хранители леса, а в глубинах морских появился на свет морской народ, разбивший чудесные подводные сады во славу госпожи, сотворившей их.

Вотан ударил по миру своим молотом, и от его удара земля пошла волнами. Так появились горные хребты. Он поселил на поверхности Невендаара почтенных гномов, но, к его удивлению, они начали рыть туннели вглубь земли.

Бетрезен, горящий желанием создать своих детей, заселил Невендаар людьми и зверями, которые должны были служить людям. Боги были очарованы людьми, ибо их независимость была беспримерна, а поступки непредсказуемы. Отец их дал людям все, чего они только могли пожелать, и мир стал настоящим раем. Однако волнуясь, что человечеству будет сложно обойтись без него, Бетрезен попросил других ангелов не оставлять людей без присмотра. Он явил Невендаар Небесному Отцу и оставил его под опекой своих ревнивых братьев.

Рождение войны

Ангелы были ревнивы. Пока Бетрезен был далеко, они посетили мир людей, тем самым поставив само его существование под угрозу. Вскоре жадность поразила сердца детей Бетрезена. Люди начали собираться вместе, неся войну всем, кого встречали на своем пути... Включая эльфов. Красота Невендаара померкла перед ужасами, творимыми человечеством. Небесный Отец с отвращением смотрел на мир, созданный Бетрезеном. Узрел ли он в этом насмешку? Такое зверство нельзя было оставлять безнаказанным, и он сослал Бетрезена на ставшую нечистой землю созданного им мира. Неспособный отомстить за предательство падший бог сотворил демонов, чтобы те очистили мир и принесли справедливость людям, которые забыли о ней. Его слуг вела ненависть, и они ждали, пока человечество пожрет самое себя. Демоны обратили свой взор на эльфов. Великие леса запылали, и дети Галлеана были вынуждены покинуть их. Их путь лежал через высокие горные хребты гномов. Узнав о вторжении в их владения, могущественные гномы выступили вперед с оружием в руках, убив и ранив бесчисленное множество. Галлеан и Солонизль воззвали к Вотану. Как он мог позволить своим гномам свершить такое? Галлеан потребовал, чтобы Вотан наказал своих жестоких детей за предательство. Оскорбленный Вотан засунул кулак глубоко в грудь бога лесов, вырвал сердце и бросил его на солнце. Охваченная ужасом Солонизль отважно бросилась ему вслед, чтобы вернуть сердце мужа. Она потеряла свою красоту в огне, но достала его... И все же это не помогло. Галлеан корчился и кричал от боли, но не просыпался.



Эпоха возмездия

Привязанность Солонизель к ее страдающему возлюбленному свела ее с ума. Она перестала быть матерью эльфов и стала Мортис, бесплотной богиней. Ее воля уничтожала целые города, и погибшие жители поднимались, превращаясь в ее армию, армию нежити. Первым делом она лишила жизни короля гномов, ибо Воган заслужил страдание. Но этого ей было мало. Она хотела, чтобы Галлеан был рядом с ней. Вместе они смогли бы заставить весь Невендаар ответить за их боль.

Случай исцелить его вскоре явился. В мир пришло человеческое дитя, в жилах которого текла порченная кровь демона. Имя его было Утер. Галлеан воскрес. Кровь вернула ему как внешнюю красоту, так и благородство духа. Но когда он обратил взор на несчастную Мортис, свою бывшую возлюбленную, он не почувствовал ничего, кроме жалости. Она превратилась в чудовище; душа, которую он некогда любил, сгинула во тьме. И Галлеан покинул Мортис.

Возвращение Галлеана

Эльфы возрадовались, когда к ним вернулся их отец, и возрадовался он, когда увидел, что дети его все еще живы. Он послал к ним свое земное воплощение, Лакла'ана. Лакла'ан должен был принести мир в эти земли и объединить все достойные расы Невендаара.

Но Мортис не позволила этому свершиться. Она убила Лакла'ана и призвала его обратно уже как свое дитя, искаженное отражение, темного эльфа. Она использовала Лакла'ана как насмешку над своим мужем, открыто вмешавшись в дела смертных.

Гнев изменил его природу, и он убил многих. Лишь на мгновение почувствовал Галлеан ту ненависть, что двигала его женой. Он ужаснулся самому себе и укрылся в одиночестве, так же как позднее поступили и сами эльфы.



Начало игры

После того как вы выбрали расу и начали кампанию, вам сообщает информацию для Саги или Задания, а также вашу первую цель. Каждый раз при завершении части Саги вы получите новые указания для следующего приключения.

У каждой расы, участвующей в задании, могут быть свои цели. Ниже приведен примерный список целей Задания/Саги. Возможно, в игре вам потребуется достичь сразу несколько целей:

- **Уничтожить:** победить в схватке определенный отряд.
- **Захватить город:** захватить определенный город.
- **Преобразовать:** преобразовать определенный процент земли. Почва рядом с вашими городами и жезлами преобразуется автоматически каждый ход. Преобразуется также любая почва рядом с почвой вашего типа.
- **Ограбить:** захватить определенные развалины и собрать там все предметы.
- **Доставить предмет:** доставить предмет в какое-то место.
- **Довести отряд:** привести отряд в определенное место.
- **Привести отряд в город:** привести отряд в указанный город.

“Disciples II” - пошаговая игра, каждый ход в которой представляет собой один день. За один день вы можете сделать следующее:

- Исследовать территорию вашими героями
- Возвести здание в столице
- Улучшать другие города
- Изучать новые заклинания
- Нанимать и управлять новыми героями и армией
- Покупать и продавать артефакты, свитки и зелья
- Вступать в битву
- Применять заклинания

Попытайтесь каждый ход оценивать ваше положение с разных точек зрения: военное положение, управление ресурсами, управление городами и т.д. Даже если все ваши отряды уже использовали свои очки движения, вы можете возвести здание в столице, изучить или применить заклинание и т.д. Время - деньги, и можете быть уверены, что ваши противники сделают все, что в их силах, чтобы подобраться к вам. Поэтому не стоит сидеть и ждать.

Нажмите стрелку в нижнем правом углу экрана, чтобы начать приключение.



Многопользовательская игра

Чтобы начать многопользовательскую игру, выберите в главном меню пункт "Многопользовательская игра". У вас появится выбор способа соединения из пяти вариантов:

- Игра за одним компьютером;
- IPX-соединение: вы попадете в меню многопользовательской игры;
- Интернет TCP/IP-соединение: вы попадете в меню многопользовательской игры;
- Модемное соединение: вы попадете в меню многопользовательской игры;
- Соединение по серийным портам: вы попадете в меню многопользовательской игры.

Игра за одним компьютером

Игра за одним компьютером - это вариант многопользовательской игры, который позволяет играть за одним и тем же компьютером двум-четырем игрокам. При использовании этого режима игроки ходят один за другим, а не одновременно. В режиме игры за одним компьютером вы завершаете ход, нажав кнопку "Конец хода".

В меню игры за одним компьютером есть следующие настройки:

- **Новая игра:** начало новой игры в режиме игры за одним компьютером;
- **Загрузить игру:** загрузка существующей игры;
- **Назад:** возврат в главное меню.

Вы настраиваете игру точно так же, как и другие многопользовательские режимы, за исключением того, что игра происходит на одном и том же компьютере. Ниже приведено меню многопользовательской игры.

Меню многопользовательской игры

Вне зависимости от типа вашего соединения, каждая многопользовательская игра начинается с этого меню, в котором есть следующие настройки:

Создать

На экране создания игры есть четыре поля:

- **Название игры:** вы можете изменить название игры, которое автоматически присваивается, когда вы выбираете тип игры.



- **Имя игрока:** введите имя, под которым вы будете известны в игре.
- **Пароль:** введите пароль, который понадобится игрокам, чтобы присоединиться к вашей игре.
- **Тип игры:** выберите одну из игр, указанных в списке. Внизу появится описание заданий сценария и размер карты.

На экране ожидания вы можете совершать следующие действия:

- В разделе "Информация об игроке" вы можете просматривать информацию об игроках, которые присоединились к вашей игре. Чтобы выкинуть игрока, нажмите кнопку "Удалить" рядом с именем игрока;
- Вы можете просмотреть информацию о задании, где более подробно раскрыт сюжет и цели выбранной игры;
- Вы можете разговаривать с другими игроками. Наберите ваше сообщение в поле под окном сообщений и нажмите "Ввод", чтобы отправить сообщение. Используйте стрелки вверх и вниз, чтобы пролистать сообщения;
- Используйте стрелки вверх и вниз, чтобы установить необходимые настройки;
- Щелкните значок "Продолжить", чтобы начать игру.

Присоединиться

Чтобы присоединиться к игре, созданной другим игроком, выберите игру из списка игр, а затем выберите игрока из списка игроков. Введите свое имя в поле "Имя игрока", а затем введите пароль, который вы получили от создавшего игру.

Чтобы просмотреть самые последние неоконченные игры, выберите значок "Обновить список сценариев".

Загрузить игру

Чтобы загрузить игру, выберите одну из игр в списке сохраненных многопользовательских игр, а затем введите название игры, имя вашего игрока и пароль. Для продолжения щелкните значок "Продолжить".



Горячие клавиши

Общие:

| | |
|--------|---------------------------|
| ESC | Заккрыть окно/отменить |
| ВВОД | Заккрыть окно/подтвердить |
| ПРОБЕЛ | Заккрыть окно |

На карте:

| | |
|-----------|--|
| F5 | Показать/убрать верхние панели (ресурсы/карта/земля) |
| B | Показать/убрать флаги |
| A | Столица (не C, поскольку она уже использована) |
| P | Дипломатия (не D, поскольку она уже использована) |
| S | Применить заклинание |
| X | Обменяться |
| G | Охранять |
| M | Продолжить движение |
| TAB | Следующий лидер |
| TAB+SHIFT | Предыдущий лидер |
| ПРОБЕЛ | Завершить ход |
| SHIFT | Показать флаги (при нажатой клавише) |
| C | Показать отряд |
| D | Показать цель отряда |
| Q | Быстрое сохранение |

Битва:

| | |
|-----|---|
| A | Включить/отключить автоматическую битву |
| D | Защищаться |
| R | Отступить |
| W | Ждать |
| Tab | Поменять отряды местами |

Книга заклинаний:

| | |
|-------|-------------------------------|
| 1...5 | Переключение между страницами |
|-------|-------------------------------|

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

В случае возникновения проблем в процессе установки или использования этой игры свяжитесь с нашей службой технической поддержки. Прежде чем звонить, пожалуйста, прочитайте файл README.TXT на диске с игрой, который содержит последнюю информацию о программе. Если это не помогает, напишите письмо в отдел техподдержки по адресу support@akella.com или позвоните нам.

Прежде чем писать или звонить нам, пожалуйста, подготовьте следующую информацию:

- Модель компьютера
- Версия Windows
- Объем памяти
- Объем жесткого диска
- Модель видеокарты

Всю эту информацию можно получить с помощью программы dxdiag. (Пуск/Выполнить/dxdiag).

Адрес техподдержки компании "Акелла":

www.akella.com
support@akella.com
тел. (095)363-4612

Официальный сайт игры в Интернете: <http://www.strategyfirst.com>

СОЗДАТЕЛИ

Strategy First Inc.

Директор по маркетингу
Steve Milburn

Менеджер по развитию бизнеса
Pro Sotos

Менеджер по локализации
Jay Podilchuk

Координатор по производству
Emanuel Protopoulos

Дизайн графики
Les Parsons

Web-дизайн
Hugo Trepanier

PR
Alison Sutton

Поддержка клиентов
Brock Beaubien

Президент
Don McFatridge

Старший вице-президент
Brian Clarke

Вице-президент по творческим разработкам
Richard Therrien

Вице-президент по системным вопросам
Dave Hill

Акелла
Локализация
Мария Грудцына
Александр Любов
Анастасия Муратова
Михаил Швыряев

© Компания "Акелла", 2005 год. Все права защищены.

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ

ПОЖАЛУЙСТА, ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ ЭТО ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ. НАСТОЯЩАЯ ЛИЦЕНЗИЯ ЯВЛЯЕТСЯ СОГЛАШЕНИЕМ МЕЖДУ ВАМИ И BIG CITY GAMES (ДАЛЕЕ - "КОМПАНИЯ"). КОМПАНИЯ ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ВАМ ЛИЦЕНЗИЮ НА ДАННОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ТОЛЬКО ПРИ УСЛОВИИ СОБЛЮДЕНИЯ ВСЕХ УСЛОВИЙ ДАННОГО СОГЛАШЕНИЯ. УСТАНОВЛИВАЯ И ИСПОЛЬЗУЯ НАСТОЯЩУЮ ПРОГРАММУ, ВЫ СОГЛАШАЕТЕСЬ С УСЛОВИЯМИ ЭТОЙ ЛИЦЕНЗИИ.

1. Право собственности и лицензия. Это лицензионное соглашение НЕ является торговым соглашением. Данная программа является собственностью Компании и/или ее Лицензиарам. Вам принадлежит компакт-диск, на котором записана программа, но Компания и/или ее Лицензиары оставляют за собой право на программу и сопутствующую документацию. Данное соглашение регулирует ваши права по использованию программы, и все права, которые не передаются вам в соответствии с условиями этого соглашения, принадлежат Компании и/или ее Лицензиарам.

2. Использование. Вы имеете право:

(a) Устанавливать и использовать программу на одном компьютере. Если вы хотите использовать программу более чем на одном компьютере, пожалуйста, обратитесь в Компанию за соответствующей информацией.

(b) Копировать программу. Вы можете сделать и сохранить одну копию программы в качестве запасной или архивной при условии, что и программное обеспечение, и копия останутся в вашем пользовании.

3. Ограничения. Следующее использование запрещено. Если вы хотите использовать программу каким-либо запрещенным способом, пожалуйста, обратитесь в Компанию за информацией о "Специальном лицензионном соглашении". В противном случае, вы НЕ имеете права:

(a) Делать или распространять копии программы или документации, или любой их части, кроме разрешенных соглашением случаев.

(b) Использовать резервные или архивные копии программы (или позволять третьему лицу использовать такие копии) в иных целях, кроме замены оригинала вследствие его уничтожения или поломки;

(c) Декомпилировать, дизассемблировать программу либо восстанавливать алгоритм ее работы по исходным текстам, создавать работы на основе программы или пытаться обойти, снять или отключить защитные системы программы;

(d) Передавать, давать лицензию, сдавать в аренду или любым другим способом передавать права или программу;

(e) Удалять или скрывать сообщения об авторских правах или торговых марках в программе и документации;

(f) Выкладывать или передавать программу, или любую ее часть, по электронным сетям независимо от цели;

(g) Включать программу в любой коммерческий продукт, предназначенный для производства, распространения или продажи; или

(h) Включать программу в любой продукт, который содержит аморальные, скандальные, двусмысленные, позорящие, непристойные или оскорбительные работы.

4. Срок действия. Настоящее лицензионное соглашение вступает в силу с момента первого использования, установки, загрузки или копирования программы и действует до ее завершения. Вы можете расторгнуть настоящее лицензионное соглашение в любое время, уничтожив программу и сопутствующую документацию. Компания может отозвать настоящее соглашение в случае невыполнения вами ограничений, установленных настоящим соглашением. В таком случае вы должны уничтожить программу и сопутствующую документацию. Все положения данного соглашения, касающиеся гарантий, ограниченной ответственности, возмещения ущерба и убытков потеряют силу.

5. Авторские права. Программа является собственностью Компании/или ее Лицензиаров. Ничто в этом соглашении не может означать отказ от каких-либо прав на интеллектуальную собственность согласно законам Канады или других стран. Данная программа защищена канадскими и международными законами об авторском праве.

6. Разное. Настоящее соглашение регулируется в соответствии с законами Канады и провинции Квебек. Если какой-либо пункт или раздел данного лицензионного соглашения не соответствует закону или не имеет юридической силы, он будет изъят, при этом другие положения соглашения при этом останутся в силе.

7. Ограниченная гарантия и отказ от гарантий. Компания гарантирует покупателю продукта качественную работу носителя в течение девяноста (90) дней с момента продажи при нормальном использовании. Если программное обеспечение не удовлетворяет требованиям, то вы имеете право бесплатно обменять его на новое, предоставив датированное доказательство покупки. Компания не гарантирует, что программное обеспечение или некоторые его функции будут отвечать Вашим требованиям или что оно будет работать бесперебойно и без ошибок.

КОМПАНИЯ 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. КРОМЕ УКАЗАННЫХ ВЫШЕ СЛУЧАЕВ ПРЯМОЙ ГАРАНТИИ, КОМПАНИЯ НЕ ДАЕТ ГАРАНТИЙ В ОТНОШЕНИИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ РЕЗУЛЬТАТОВ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДАННОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ОТСУТСТВИЯ ОШИБОК, НАДЕЖНОСТИ, ПОДЛИННОСТИ.

НИ ПРИ КАКИХ УСЛОВИЯХ КОМПАНИЯ, ЕЕ СЛУЖАЩИЕ ИЛИ ЛИЦЕНЗИАРЫ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ЛЮБЫЕ ПОНЕСЕННЫЕ ВАМИ УБЫТКИ: ПОБОЧНЫЕ, КОСВЕННЫЕ, РЕАЛЬНЫЕ ИЛИ ИНЫЕ (ВКЛЮЧАЯ УБЫТКИ, ПОНЕСЕННЫЕ ВСЛЕДСТВИЕ НАНЕСЕНИЯ УЩЕРБА ФИЗИЧЕСКОМУ ЛИЦУ ИЛИ ЕГО СОБСТВЕННОСТИ, ПОТЕРИ ПРИБЫЛИ, ПЕРЕРЫВОВ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, УТРАТЫ ИНФОРМАЦИИ, НЕБРЕЖНОСТИ И Т.Д.), ПРОИЗОШЕДШИЕ В СВЯЗИ ИЛИ СВЯЗАННЫЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИЛИ НЕСПОСОБНОСТЬЮ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДАННОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, ДАЖЕ ЕСЛИ КОМПАНИЯ ИЛИ ЕЕ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ БЫЛИ ИНФОРМИРОВАНЫ О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКОГО УЩЕРБА. НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ РАЗМЕР КОМПЕНСАЦИИ КОМПАНИИ ЗА УЩЕРБ, СВЯЗАННЫЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДАННОЙ ПРОГРАММЫ, НЕ БУДЕТ ПРЕВЫШАТЬ РЕАЛЬНОЙ СУММЫ, КОТОРАЯ БЫЛА ЗАПЛАЧЕНА ЗА ПРОГРАММУ. ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО НЕКОТОРЫХ СТРАН ЗАПРЕЩАЕТ ИСКЛЮЧАТЬ ИЗ ДОГОВОРОВ ПУНКТ О ПОБОЧНЫХ ИЛИ КОСВЕННЫХ УБЫТКАХ, ПОЭТОМУ ВСЕ ВЫШЕИЗЛОЖЕННОЕ, ВОЗМОЖНО, НЕ КАСАЕТСЯ ВАС. НАСТОЯЩИМ ВЫ ПОДТВЕРЖДАЕТЕ, ЧТО ПРОЧИТАЛИ СОГЛАШЕНИЕ И СОГЛАШАЕТЕСЬ СОБЛЮДАТЬ ЕГО УСЛОВИЯ. ВЫ ТАКЖЕ ПРИЗНАЕТЕ, ЧТО НАСТОЯЩАЯ ЛИЦЕНЗИЯ ЯВЛЯЕТСЯ ПОЛНЫМ И ЭКСКЛЮЗИВНЫМ ИЗЛОЖЕНИЕМ СОГЛАШЕНИЯ МЕЖДУ ВАМИ И КОМПАНИЕЙ, И ЧТО НАСТОЯЩАЯ ЛИЦЕНЗИЯ ИМЕЕТ ПРИОРИТЕТ НАД ВСЕМИ ДРУГИМИ СОГЛАШЕНИЯМИ, УСТНЫМИ, ПИСЬМЕННЫМИ И ЛЮБЫМИ ИНЫМИ МЕЖДУ ВАМИ И КОМПАНИЕЙ ИЛИ ПРЕДСТАВИТЕЛЕМ КОМПАНИИ ПРИМЕНИТЕЛЬНО К ДАННОМУ СОГЛАШЕНИЮ.