

DARK SOULS II



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	03
СЕТЕВАЯ ИГРА	04
УПРАВЛЕНИЕ	05
ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ ОБ ИГРЕ	11
ИНТЕРФЕЙС ИГРЫ	14
ДЕЙСТВИЯ	16
ЗАКЛИНАНИЯ	19
ГЛАВНОЕ МЕНЮ	20
КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ	24
ЮРИДИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ	28
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА	34

ГАРАНТИЯ НА ВИДЕОИГРУ

На данную видеоигру распространяется гарантия, соответствующая законам страны, в которой была приобретена игра, и действительная не менее 90 (девяноста) дней с даты покупки (требуется документ, подтверждающий покупку).

Гарантия недействительна в следующих случаях:

1. Видеоигра была приобретена для коммерческого или профессионального использования (такое использование категорически запрещено).
2. Видеоигра была повреждена вследствие неправильного использования, небрежного обращения или несчастного случая.

Дополнительную информацию о гарантии потребитель может получить у продавца по месту приобретения игры или по телефону горячей линии издателя игры в стране, где игра была куплена.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игры необходима учетная запись Steam. Если у вас нет такой учетной записи или если на вашем компьютере нет клиента Steam, то при установке Dark Souls™ II вам будет предложено установить клиент Steam (находится на диске с игрой), создать учетную запись в службе Steam и войти в нее. После этого начнется установка самой игры.

Примечание: Игра Dark Souls™ II поддерживает не только геймпад Xbox 360 для Windows, но и другие геймпады, а также клавиатуру+мышь. Все клавиши можно переназначить в настройках управления. Управление с любого поддерживаемого геймпада осуществляется так же, как и с геймпада Xbox 360 для Windows, но подсказки кнопок будут отображаться как для геймпада Xbox 360 для Windows. В видеонастройках можно выбрать разрешение, формат изображения, а также запуск в оконном режиме. Видеонастройки доступны сразу на экране запуска игры, а настройки управления – из внутриигрового главного меню.

СЕТЕВАЯ ИГРА

• Технические работы на сервере

Когда на сервере игры Dark Souls™ II проходят технические работы, вы не сможете играть по сети, даже если ваш компьютер подключен к ней.

Дополнительную информацию о расписании и статусе технических работ можно получить в пункте «Информация» в главном меню или на официальном сайте игры по адресу <http://www.darksoulsii.com/>.

• Этикет сетевой игры

Используя сетевые компоненты игры, не нарушайте условия использования службы Steam.

Во время сетевых дуэлей следуйте этим правилам:

- Не разрывайте сетевое соединение во время дуэли.
- Принимайте участие в дуэлях, только если у вас достаточно времени для этого.
- Разговаривайте и ведите себя вежливо.

• Ограничения игры вне сети

При игре в автономном режиме – без подключения к службе Steam или в отсутствие соединения с игровым сервером Dark Souls™ II – ваш доступ к сетевым материалам будет ограничен.

- Вы не сможете принять участие в совместной игре, поединках и вторжениях.
- Не будут отображаться иллюзии и знаки других игроков.
- Вас не смогут спасти от смерти.
- Вы не сможете отправлять и получать сообщения.
- Вы не сможете оценивать сообщения.
- Вы не сможете участвовать в тренировках и смертельных дуэлях.

МЫШЬ

Минимальная конфигурация: 2 кнопки + 1 колесико

Основные действия мышью

Движение мыши	Перемещение камеры
Прокрутка колесика вверх	Смена заклинания
Прокрутка колесика вниз	Смена предмета
Нажатие на колесико	Захват цели / сброс камеры (камера будет направлена вперед)
ЛКМ	Левая рука: обычная атака
ПКМ	Правая рука: обычная атака
ЛКМ: двойной щелчок	Левая рука: сильная атака
ПКМ: двойной щелчок	Правая рука: сильная атака

В сочетании с клавиатурой

SHIFT+ЛКМ	Взаимодействовать
SHIFT+ПКМ	Использовать предмет
CTRL+ЛКМ	Смена оружия для левой руки
CTRL+ПКМ	Смена оружия для правой руки
CTRL+нажать колесико мыши	Взять правое оружие обеими руками (для отмены нажмите еще раз) / убрать интерфейс
CTRL+нажать и удерживать колесико мыши	Взять левое оружие обеими руками / два оружия / (для отмены нажмите еще раз)

Прочие действия, осуществляемые мышью

Действие (подобрать предмет, сокровище и т. д.)	SHIFT+ЛКМ
Прыжок (во время бега)	SHIFT+нажать колесико мыши

* Чувствительность мыши при перемещении камеры можно изменить в меню настроек управления.

УПРАВЛЕНИЕ

Действия мышью в меню

ЛКМ вне меню	Назад / отмена
ЛКМ внутри пунктов меню	Выбрать / изменить настройку
ПКМ в любом месте экрана	Вызвать контекстное меню
Прокрутка колесика вверх/вниз	Прокрутить список

КЛАВИАТУРА

Ниже перечислены соответствия клавиш по умолчанию. Их можно пере назначить по своему усмотрению в меню настроек управления.

QWERTY-клавиатура

Движение

W	Бег (вперед)
S	Бег (назад)
D	Бег (вправо)
A	Бег (влево)
Левый Alt + W	Ходьба (вперед)
Левый Alt + S	Ходьба (назад)
Левый Alt + D	Ходьба (вправо)
Левый Alt + A	Ходьба (влево)
Пробел	Удерживать во время бега: рывок Нажать не при беге: шаг назад Нажать во время бега/рывка: перекал
F (во время рывка)	Прыжок
Z	Передвижение шагом
X	Передвижение рывками

Камера

I	Камера вверх
K	Камера вниз
J	Камера влево / следующая цель (влево)
L	Камера вправо / следующая цель (вправо)
O	Захват цели / сброс камеры (камера будет направлена вперед)

Экипировка

Стрелка вверх (↑)	Смена заклинания
Стрелка вниз (↓)	Смена предмета
Стрелка влево (←)	Смена оружия для левой руки
Стрелка вправо (→)	Смена оружия для правой руки

Бой

H	Правая рука: обычная атака
G	Правая рука: сильная атака
U	Левая рука: обычная атака
Y	Левая рука: сильная атака
E	Использовать предмет
Enter	Взаимодействовать
N	Нажать: взять правое оружие обеими руками Удерживать: взять левое оружие обеими руками / два оружия (Для отмены нажмите еще раз.)
M	Поставить блок

УПРАВЛЕНИЕ

Меню

Esc	Открыть главное меню
T	Открыть меню жестов
Стрелка вверх (↑)	Переместить курсор вверх
Стрелка вниз (↓)	Переместить курсор вниз
Стрелка влево (←)	Переместить курсор влево
Стрелка вправо (→)	Переместить курсор вправо
Enter	Подтвердить
Backspace	Отменить
Shift+Стрелка влево (←)	Переключиться на одно меню влево
Shift+Стрелка вправо (→)	Переключиться на одно меню вправо
E	Сохраниться, снять снаряжение, сделать жест и т. д.
N	Убрать интерфейс / вернуть настройки по умолчанию

* Dark Souls™ II разрабатывалась под игру на геймпаде Xbox 360 для Windows.

Далее руководство будет опираться на управление с геймпада, а не с клавиатуры и мыши.

* **Примечание:** для использования беспроводного геймпада Xbox 360 для Windows беспроводной приемник геймпада Xbox 360 для Windows.

БЕСПРОВОДНОЙ ГЕЙМПАД XBOX 360 ДЛЯ WINDOWS



Главное меню

Крестовина	Навигация в меню
Кнопка A	Подтвердить выбор
Кнопка B	Отмена/возврат
LB / RB	Смена категорий
Кнопка BACK	Показать/скрыть окно статуса
Кнопка START	Закрыть/открыть главное меню

Игровой процесс

Крестовина вверх	Смена заклинания
Крестовина вниз	Смена предмета
Крестовина влево	Смена оружия для левой руки
Крестовина вправо	Смена оружия для правой руки
Кнопка A	Взаимодействовать (открыть/взять и т. п.)

Кнопка ○	Удерживать во время бега: рывок Нажать не при беге: шаг назад Нажать во время бега/рывка: перекат
Кнопка ▼	Нажать: взять правое оружие обеими руками Удерживать: взять левое оружие обеими руками / два оружия (Для отмены еще раз нажмите кнопку ▼ .)
Кнопка ×	Использовать предмет
Левый мини-джойстик	Перемещение
Левая кнопка мини-джойстика	Нажать во время рывка: прыжок (Можно также выбрать для этого движения кнопку ○ в настройках игры.)
Правый мини-джойстик	Перемещение камеры
Правая кнопка мини-джойстика	Захват цели / сброс камеры (камера будет направлена вперед)
LB	Блок щитом / обычная атака оружием в левой руке
RB	Обычная атака оружием в правой руке
L1	Отражение удара щитом / сильная атака оружием в левой руке
R1	Сильная атака оружием в правой руке
Кнопка BACK	Открыть меню жестов
Кнопка START	Открыть главное меню

ОБ ИГРЕ**Исследование мира**

Мир Dark Souls™ II – это огромные локации, незаметно переходящие одна в другую. Исследуя этот мир, вы будете изучать предметы кнопкой **A**, разговаривать с другими персонажами или применять хитроумные приспособления.

Бой

На вас будут нападать враги. Побеждайте их, используя оружие и заклинания. Для атаки вам, как правило, понадобятся кнопки **RB** и **R1** для защиты – **LB** и **L1**.

• **Выносливость**

Значение индикатора выносливости уменьшается при выполнении каждого действия. Если выносливость дошла до нуля, персонаж не сможет ничего делать – а это чревато не самыми приятными последствиями.

ДУШИ

Побеждая врагов и осматривая найденные предметы, вы будете собирать души. Эти души вам понадобятся и для повышения уровня персонажа, и для покупки предметов, и для починки оружия, и много еще для чего.

Использование предметов

Предметы можно использовать не вынимая из сумки, с помощью главного меню, или предварительно поместив их на пояс, в ячейку быстрого доступа.

• **Использование предметов из сумки**

На экране с содержимым сумки выберите категорию с помощью крестовины (влево-вправо). Затем выберите предмет и нажмите кнопку **A**, чтобы открыть меню действий. Выберите в нем пункт «Использовать».

ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Подготовка пояса

Чтобы применять предметы с пояса, нужно заранее поместить их в ячейки быстрого доступа. Это делается через пункт «Снаряжение» в главном меню.

• Использование предметов с пояса

Нажимая крестовину вниз, вы можете прокручивать предметы на поясе. Выберите нужный и нажмите кнопку **X**, чтобы его использовать.

Костры

Отдых у костра полностью восстанавливает здоровье, количество флят для эста, количество заклинаний, прочность оружия/брони, а также излечивает от отравлений и иных недугов. При этом возрождаются некоторые ранее поверженные враги.

Факелы

Факелы пригодятся вам, чтобы находить путь в темноте, зажигать светильники и устраивать взрывы.

• Как зажечь факел

Если у вас есть факел, нажмите кнопку **V** рядом с горящим светильником или костром, выберите действие «Зажечь факел» и нажмите кнопку **A** для подтверждения.

• Индикатор горения факела

Когда загорается факел, появляется таймер обратного отсчета, показывающий, сколько времени ему осталось гореть. Когда таймер дойдет до нуля, факел погаснет. Факелы носят в левой руке. Они автоматически гаснут, если персонаж берет в левую руку что-то другое.

Если у вас появится новый факел, пока прежний еще не погас, время горения автоматически увеличится. На экране снаряжения можно проверить, сколько времени осталось в запасе.

• Как зажечь светильник

Нажмите кнопку **A** перед светильником, держа в руке горящий факел. От горящего светильника можно зажечь погасший факел.

Смерти персонажа

Персонаж умирает, когда у него заканчивается запас здоровья. При этом все собранные им души остаются на месте его смерти, а сам персонаж возрождается у того костра, где отдыхал в последний раз.

Живые и нежить

После смерти обычный (живой) персонаж становится нежитью. Нежить может умирать снова и снова.

• Особенности живых и нежити

И у тех, и у других есть свои преимущества и недостатки. Обратите на это внимание, ведь статус вашего персонажа сильно влияет на его возможности в сетевой игре. Подвергнуться вторжению можно при любом статусе персонажа.

Живые

- Могут призывать игроков и других персонажей (NPC).
- Становятся нежитью после смерти.
- Обладают большим, чем у нежити, запасом здоровья.

Нежить

- Не видят знаков призыва.
- Максимальный запас здоровья уменьшается с каждой смертью, с каждым разом их становится легче убить.

• Как снова стать живым

Для этого понадобится человеческая фигурка – расходный предмет. Количество ваших фигурок будет уменьшаться после каждого использования.

• Кровавые пятна

Когда ваш персонаж погибает, все собранные им души остаются на месте его смерти в виде кровавого пятна. Их можно снова собрать, если вернуться на это место после возрождения. Но если персонаж погибнет еще раз, не успев собрать души, это кровавое пятно исчезнет.

Экран

1. Орден

Знак ордена, к которому вы принадлежите.

2. Индикатор здоровья

Показывает запас здоровья (жизненной силы). Значение индикатора уменьшается при получении урона, а когда оно достигает нуля, персонаж умирает. Запас здоровья можно восстановить отдыхом у костра, заклинанием или флягой с эсом.

3. Индикатор выносливости

Показывает запас выносливости. Значение индикатора уменьшается при совершении любых действий. Если оно достигнет нуля, персонаж ничего не сможет делать. Со временем выносливость восстанавливается.

4. Значок статуса

Если персонаж находится в особом состоянии – например, когда у него усилена какая-нибудь способность, – отображается соответствующий значок.

5. Ячейки снаряжения

Значки оружия, брони, заклинаний и предметов, которые выбраны для быстрого использования. Чтобы сменить предмет, нажмите крестовину в соответствующем направлении.

Индикатор прочности

Под изображениями оружия и брони находится индикатор, показывающий их запас прочности. Когда его значение достигнет нуля, оружие или броня будут непригодными для использования.

6. Следующее снаряжение

Уменьшенное изображение того снаряжения, которое будет выбрано следующим.

7. Таймер

Показывает, сколько времени осталось гореть факелу и т. п.

8. Число стрел/болтов

Показывает, сколько у вас осталось стрел или болтов.

9. Индикатор сопротивляемости

Показывает, как долго будет действовать недомогание или сколько времени займет восстановление после такого состояния. Постепенное заполнение шкалы сопротивляемости также демонстрирует, сколько времени осталось до вступления в силу негативного статуса.

10. Собранные души

Общее число находящихся у вас душ.



Главное меню

Чтобы открыть главное меню, нажмите на геймпаде Xbox 360 для Windows кнопку START. Для выбора категории на экране меню нажимайте **LB** и **RB** или крестовину влево и вправо.

Когда открыто меню, игра не приостанавливается, однако ваш персонаж не может атаковать и выполнять другие действия.

Меню жестов

Чтобы открыть меню жестов, нажмите на геймпаде Xbox 360 для Windows кнопку BACK. Жесты – это различные движения, которые ваш персонаж может совершать при общении с другими игроками.

Нажав кнопку **Y** на экране выбора жестов, вы сможете выбрать жесты, назначаемые на те или иные кнопки по вашему усмотрению.

ДЕЙСТВИЯ

Действия

Особые действия

Рывок

Если слегка отклонить левый мини-джойстик, персонаж будет передвигаться шагом; если сильно отклонить – бегом. Если, сильно отклоняя левый мини-джойстик, нажать и удерживать кнопку **B**, то персонаж сделает рывок, расходуя запас выносливости.

• Связанные действия:

RB во время рывка: атака в рывке

Кнопка левого мини-джойстика во время рывка: прыжок

Перекал

Перекал делается также левым мини-джойстиком и кнопкой **B**. Если, удерживая кнопку **B** при рывке, отпустить ее и тут же нажать снова, персонаж выполнит рывок с длинным перекалом.

• Связанные действия:

RB во время перекала: атака в перекале

Шаг назад

Нажмите кнопку **B**, не трогая левый мини-джойстик, чтобы быстро отступить на шаг назад.

• Связанные действия:

RB после шага назад: атака в рывке

Подъем и спуск по лестницам

Нажмите кнопку **A**, стоя перед лестницей, и отклоняйте левый мини-джойстик, чтобы спуститься или подняться по ней. Если удерживать нажатой кнопку **B**, персонаж будет двигаться быстрее.

• Связанные действия:

RB / **RT** на лестнице, не трогая левый джойстик: атака вверх

LB / **LT** на лестнице, не трогая левый джойстик: атака вниз.

Кроме того, можно нажать кнопку **B**, не двигая левый мини-джойстик, чтобы спрыгнуть вниз.

Обычная атака/защита

Захват цели

Нажав кнопку правого мини-джойстика, вы выберете ближайшего врага. Когда цель захвачена, вы можете сменить ее на другую, отклоняя правый мини-джойстик. Чтобы отменить захват цели, нажмите кнопку правого мини-джойстика еще раз.

Когда цель захвачена, она всегда находится перед вашим персонажем. Если рядом нет других врагов, можно сбросить камеру до стандартного положения, нажав кнопку правого мини-джойстика.

Действия с оружием в правой руке

Чтобы пустить в ход оружие, которое ваш персонаж держит в правой руке, нажмите **RB** или **RT**.

- **RB** слабый, но быстрый удар.
- **RT** сильный, но медленный удар.

Действия с оружием в левой руке

Чтобы пустить в ход оружие, которое ваш персонаж держит в левой руке, нажмите **LB** или **LT**. Выполняемое действие зависит от того, что это за предмет.

- **LB** слабый, но быстрый удар.
- **LT** сильный, но медленный удар.

Предмет в левой руке	Действие	
	LB	LT
Щит	Блок	Отражение удара / удар щитом
Оружие	Обычная атака	Сильная атака

• Вы сможете отразить удар – для этого нужно держать щит и нажать **LT** в точно выбранный момент атаки врага. Это действие пробивает защиту врага и позволяет прикончить его следующим ударом.

Если у вас в руке тяжелый щит, то, нажав **LT**, вы сможете ударить врага щитом.

Блок

Чтобы заблокировать удары врага и уменьшить наносимый вам урон, нажмите **⏏**. Вы можете перемещаться, удерживая блок, но при этом выносливость будет восстанавливаться медленнее.

Способ выполнения блока зависит от того, какое у вас снаряжение – щит, двуручное оружие или копье.

Особые атаки**Пробивание защиты**

Отклоняя левый мини-джойстик вперед, нажмите **⏏**. Когда защита врага пробита, можно нанести критический удар.

Атака в прыжке

Отклоняя левый мини-джойстик вперед, нажмите **⏏**.

Атака в падении

Во время падения нажмите **⏏** или **⏏**, чтобы быстро атаковать врага, буквально свалившись ему на голову.

Критическая атака

Критическая атака наносит существенный урон. Чтобы провести критическую атаку, нажмите **⏏**, когда защита врага пробита парированием с помощью щита или когда вы находитесь позади врага.

Использование предметов по обстоятельствам**Смена снаряжения**

Для быстрой смены используемых предметов и снаряжения в соответствующей категории главного меню нажимайте крестовину. Чтобы использовать новый предмет, нажмите кнопку **X**.

Крестовина вверх: выбор заклинания
Крестовина вниз: выбор предмета
Крестовина влево: выбор оружия в левой руке
Крестовина вправо: выбор оружия в правой руке

Переключение одноручного/двуручного оружия

Чтобы взять оружие из правой руки обеими руками, нажмите кнопку **Y**. Чтобы взять оружие из левой руки обеими руками, нажмите и удерживайте кнопку **Y**.

Если в каждой руке что-то есть, нажмите кнопку **Y** несколько раз, и, возможно, некоторые предметы можно будет взять в обе руки. При этом, нажимая **⏏** и **⏏**, можно будет выполнять атаки, уникальные для такого стиля боя. Оружием для обеих рук можно пользоваться после достижения определенного уровня силы/ловкости.

ЗАКЛИНАНИЯ

Для использования заклинаний (к которым относятся колдовство, чудо, порча и пиромантия) в правой или левой руке вашего героя должен быть катализатор. Чтобы применить заклинание, выберите его, нажав крестовину вверх, и нажмите **⏏** (если катализатор в правой руке) или **⏏** (если катализатор в левой руке). Если нажать **⏏** (при катализаторе в правой руке) или **⏏** (при катализаторе в левой руке), персонаж проведет сильную атаку врукопашную. Некоторые катализаторы позволяют использовать заклинания также и с **⏏/⏏**.

• Снаряжение для заклинаний

Чтобы использовать заклинания, их нужно сначала приобрести у торговца или в каких-либо других местах. Еще вам потребуется катализатор (колокол, посох и т. п.).

• Волшебство

Чтобы использовать заклинания, поместите их в ячейки волшебства, находясь у костра.

Как правило, заклинания можно использовать ограниченное число раз. Это число восстанавливается после отдыха у костра или использования восстанавливающих предметов.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Стрелковое оружие

Стрелковое оружие можно использовать, если есть боеприпасы – стрелы для луков или болты для арбалетов.

Техника стрельбы

Стойка	LB / RB / кнопка Y
Выстрел	LB / RB (находясь в стрелковой стойке)
Прицельная стрельба	LB в правосторонней стойке (когда оружие в правой руке) или RB в левосторонней стойке (когда оружие в левой руке)

• Прицельная стрельба

Чтобы перейти в режим точного прицеливания, нажмите **LB** в правосторонней стрелковой стойке (если оружие в правой руке) или **RB** в левосторонней стойке (если оружие в левой руке).

• Смена стрел и болтов

Если у вас в колчане есть два вида стрел и болтов, можно стрелять любимыми из них, стоя в стрелковой стойке, – для этого нажимайте **LB** и **Y** (или **RB** и **BT**).

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Чтобы открыть главное меню в левом верхнем углу экрана, нажмите кнопку START. Сначала выберите категорию, нажимая **LB** / **RB** или крестовину влево/вправо, затем кнопкой **A** откройте соответствующее меню.

Когда меню открыто, с помощью **LB** и **RB** можно переключаться между категориями. Нажатие кнопки START при открытом главном меню сохранит все внесенные изменения настроек игры и закроет меню.

Сетевая игра

Подключение к сети

Если ваш компьютер подключен к сети и вы вошли в свой аккаунт службы Steam, то при запуске Dark Souls™ II вы будете автоматически подключены к игровому серверу. Если в процессе игры соединение с сервером будет потеряно, то вы можете попробовать восстановить его, перейдя на экран запуска и выбрав пункт «Игра по сети». Многие игровые возможности доступны только при сетевой игре; при успешном подсоединении к серверу эти функции включаются автоматически.

• Иллюзии

Персонажи других игроков, играющих в то же время и в том же месте, где и вы, будут показаны в виде бледных теней. Вы не сможете взаимодействовать с ними, а они – с вами.

• Кровавые пятна

Прикоснувшись к пятну крови на месте гибели другого игрока, вы увидите ролик-повтор его последних секунд перед смертью. Все как с иллюзиями.

• Сообщения

Любой игрок может написать сообщение и отправить его в другие миры – то есть другим игрокам.

• Знаки призыва

Мелок для белого знака (обычный и маленький) позволяет рисовать знаки, проникающие в миры других игроков. Будучи призванным через такой знак, вы в виде фантома можете перенестись в мир другого игрока.

Общение с другими игроками

Помимо автоматического включения некоторых функций, в сетевой игре есть особые предметы, позволяющие поддерживать связь с другими игроками.

• Сообщения

Сообщение можно написать на земле и отправить в миры других игроков, а еще сообщения можно оценивать. Для их создания и оценки перейдите в раздел «Сообщения» главного меню.

Прочитав сообщение, вы получите запрос «Оценить сообщение?», и если оцените, то запас здоровья автора сообщения восстановится.

• Совместная игра

С помощью обычного или маленького мелка для белого знака можно нарисовать знак призыва, позволяющий путешествовать в миры других игроков. Когда ваш знак призыва будет принят, вы в виде фантома перенесетесь в чужой мир и сможете поиграть вместе с еще одним или двумя другими игроками.

• Вторжение (дуэли)

Используя Треснувшее красное око или мелок для красного знака, можно вызвать другого игрока на дуэль. В ходе вторжения та сторона, на которую напали, может призвать на помощь других игроков.

Вторжению могут подвергнуться как живые персонажи, так и нежить. Но только живые способны вызывать других на дуэль, используя Треснувшее красное око или мелок для красного знака.

Сетевые функции

В сетевой игре вам доступны голосовой чат и особые возможности орденов.

• Ордена

Принеся клятвы верности определенным персонажам, вы сможете вступить в тот или иной орден и расширить свои возможности в сетевой игре. Ниже приведены примеры некоторых орденов.

Орден Лазурного пути

Вступите в него, и собратья по ордену будут помогать вам.

Орден Отряда защитников

Его представители могут значительно повысить для себя сложность задания, отказавшись от участия в совместной игре.

КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



Воин

Закаленный в боях воитель.
Силен и ловок.
Умело владеет оружием.



Бандит

Безжалостный головорез.
Владеет стрелковым оружием.

Рыцарь

Обладает хорошим здоровьем
и сопротивляемостью.
Его сложно убить.



Клирик

Клирик-паломник.
Сильная вера и чудеса
направляют его путь.



КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



Колдун

Мудрый колдун
Обладает выдающимся
интеллектом
и владеет волшебством.



Мечник

Искусный воитель.
Отлично управляется
с оружием в обеих руках.



Странник

Повидавший мир странник.
Не слишком силен, зато
у него много снаряжения.

Нищий

Бродяга-оборванец.
Ему нечем сражаться,
кроме собственных рук.



The Loki Library

Copyright © 2001 Andrei Alexandrescu

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the «Software»), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED «AS IS», WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

NKF

Copyright © 1987, FUJITSU LTD. (Ichi-kawa), 2000 S. Kono, COW

Copyright © 2002-2008 Kono, Furukawa, Naruse, mastodon

Copyright © The nkf Project, <http://sourceforge.jp/projects/nkf/>

Zlib

zlib version 1.2.3, July 18th, 2005 Copyright © 1995-2005 Jean-loup Gailly and Mark Adler

Lua

Copyright © 1994-2011 Lua.org, PUC-Rio.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the «Software»), to deal in the Software without restriction,

including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED «AS IS», WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Squish

Copyright © 2006 Simon Brown si@sjbrown.co.uk

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the «Software»), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED «AS IS», WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN

AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Merseme Twister

A C-program for MT19937, with initialization improved 2002/2/10. Coded by Takuji Nishimura and Makoto Matsumoto. This is a faster version by taking Shawn Cokus's optimization, Matthe Bellew's simplification, Isaku Wada's real version. Before using, initialize the state by using `init_genrand(seed)` or `init_by_array(init_key, key_length)`. Copyright © 1997 - 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura. All rights reserved. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The names of its contributors may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS «AS IS» AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER

IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

MD5

Copyright © 1999, 2000, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

SHA-2

Copyright © 2005, 2007 Olivier Gay <olivier.gay@a3.epfl.ch> All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the project nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE PROJECT AND CONTRIBUTORS ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE PROJECT OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,

STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Open SSL

This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>)

Copyright © 1998-2008 The OpenSSL Project. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment: «This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>)»

4. The names «OpenSSL Toolkit» and «OpenSSL Project» must not be used to endorse or promote products derived from this software without prior written permission. For written permission, please contact openssl-core@openssl.org.

5. Products derived from this software may not be called «OpenSSL» nor may «OpenSSL» appear in their names without prior written permission of the OpenSSL Project.

6. Redistributions of any form whatsoever must retain the following acknowledgment:

«This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>)»

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes cryptographic software written by Eric Young (ey@cryptsoft.com). This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

SSLLeay

Copyright © 1995-1998 Eric Young (ey@cryptsoft.com) All rights reserved.

This package is an SSL implementation written by Eric Young (ey@cryptsoft.com). The implementation was written so as to conform with Netscapes SSL.

This library is free for commercial and non-commercial use as long as the following conditions are adhered to. The following conditions apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc., code; not just the SSL code. The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Copyright remains Eric Young's, and as such any Copyright notices in the code are not to be removed. If this package is used in a product, Eric Young should be given attribution as the author of the parts of the library used. This can be in the form of a textual message at program startup or in documentation (online or textual) provided with the package.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement: «This product includes cryptographic software written by Eric Young (ey@cryptsoft.com)» The word «cryptographic» can be left out if the routines from the library being used are not cryptographic related :-).

4. If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from the apps directory (application code) you must include an acknowledgement: «This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)»

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS;

OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The licence and distribution terms for any publicly available version or derivative of this code cannot be changed. i.e. this code cannot simply be copied and put under another distribution licence [including the GNU Public Licence.]

Google Protocol Buffers (protobuf)

Copyright 2008, Google Inc. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* Neither the name of Google Inc. nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS «AS IS» AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES

(INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Code generated by the Protocol Buffer compiler is owned by the owner of the input file used when generating it. This code is not standalone and requires a support library to be linked with it. This support library is itself covered by the above license.

AES

Copyright © 2003, Dr Brian Gladman, Worcester, UK. All rights reserved.

LICENSE TERMS

The free distribution and use of this software in both source and binary form is allowed (with or without changes) provided that:

1. distributions of this source code include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer;
2. distributions in binary form include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other associated materials;
3. the copyright holder's name is not used to endorse products built using this software without specific written permission.

ALTERNATIVELY, provided that this notice is retained in full, this product may be distributed under the terms of the GNU General Public License (GPL), in which case the provisions of the GPL apply INSTEAD OF those given above.

DISCLAIMER

This software is provided 'as is' with no explicit or implied warranties in respect of its properties, including, but not limited to, correctness and/or fitness for purpose.

DynaFont

The typefaces included herein are developed by DynaComware.

FONTWORKS

This software uses fonts produced by FONTWORKS Inc.

FONTWORKS, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks Inc.

FMOD Ex

FMOD EX, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd.

DARK SOULS™ II uses Havok™ :

©Copyright 1999-2014 Havok.com Inc. (and its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details.

Beast

This software product includes Autodesk® Beast™ software. © 2014 Autodesk, Inc. All rights reserved. Autodesk, and Beast are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Для получения технической и консультационной поддержки отправьте свой запрос через форму на нашем сайте:

<http://www.lcsc.ru/support>

ВНИМАНИЕ: техническая поддержка не дает консультаций по прохождению игр, а также по установке брандмауэров, открытию портов и общей настройке интернет-соединения.

Customer Support Service



Australia	1902 26 26 26	\$2,48/min (may change without notice)	ausupport@namcobandaigames.com.au
Belgique	Support en français: Lundi - Samedi: 10.00-20.00 non stop Support in English: Monday - Friday: 09:00-18:00 GMT		fr.support@namcobandaigames.eu customerserviceuk@namcobandaigames.eu
Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883	1,24€/min aus dem dt. Festnetz Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@namcobandaigames.eu
Ελλάδα	+30 210 60 18 800	Αστική Χρέωση Δευτέρα - Παρασκευή: 09.00-17.00	gr.support@namcobandaigames.eu
España	+34 902 10 18 67	Lunes a Jueves: 09.00 - 18.00 Viernes: 09.00-14.00	es.support@namcobandaigames.eu
France	0825 15 00 80 0,15€/min Lundi - Samedi: 10.00-20.00 non stop	SUPPORT TECHNIQUE CS80236 33612 CESTAS	fr.support@namcobandaigames.eu
Italia			it.support@namcobandaigames.eu
New Zealand	0900 54263	\$1,99/min (may change without notice)	ausupport@namcobandaigames.com.au
Nordic Countries Nederland		Monday - Friday: 09:00-18:00 GMT (Support in English)	customerserviceuk@namcobandaigames.eu
Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655	€1,35€/min Montag - Samstag: 14.00 - 19.00 Uhr	de.support@namcobandaigames.eu
Portugal	+34 902 10 18 67	Segunda a Quinta: 09.00-18.00 Sexta Feira: 09.00-14.00	pt.support@namcobandaigames.eu
Schweiz	Technische: 0900-929300 Spielerische: 0900-770780	2.50 CHF/min Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@namcobandaigames.eu
Singapore		+65 6538 9724	support@namcobandaigames.asia
United Kingdom		Monday - Friday: 09:00-18:00 GMT	customerserviceuk@namcobandaigames.eu

Please visit
www.namcobandaigames.eu/support
for the full list of support contacts

