**ОЗНАКОМИТЕЛЬНЫЙ ФАЙЛ Rome: Total War™**

Последнее обновление: 2005-22-11

**ВВЕДЕНИЕ**
Прочтите этот документ, если у вас возникнут сложности с установкой и запуском игры Rome: Total War™. Здесь описаны многие наиболее часто встречающиеся проблемы.

**Установка игры**

**Минимальные системные требования**

• Английская версия Microsoft® Windows® 98SE/ME/2000/XP

• процессор Pentium® III 1.0GHz (1000MHz) или Athlon™ 1.0GHz (1000MHz) или выше

• 256МБ RAM

• 8-скоростной привод CD-ROM (скорость передачи 1200КБ/сек) и последние версии драйверов

• 2.9ГБ несжатого свободного пространства на жестком диске (плюс 500МБ для файлов подкачки Windows®)

• 100% DirectX® 9.0b совместимая звуковая карта 16-бит и последняя версия драйверов

• 100% Windows® 98SE/ME/2000/XP совместимые мышь, клавиатура и последняя версия драйверов к ним

• DirectX® 9.0b (включено)

• разрешение монитора 1024 x 768

• требуется карта 3D аппаратного ускорения - 100% DirectX® 9.0b совместимая 64МБ видеокарта с аппаратным ускорением и последняя версия драйверов к ней\*.

ATI® Radeon®  8500
ATI® Radeon 9000
ATI® Radeon 9500
ATI® Radeon 9600
ATI® Radeon 9700
ATI® Radeon 9800
Все Nvidia® GeForce 3 и выше

Важное замечание: \*Некоторые 3D ускорители с наборами микросхем, перечисленными здесь, могут оказаться несовместимыми с возможностями 3D ускорения, существующими в Rome: Total War™. Пожалуйста, свяжитесь с производителем вашего оборудования, чтобы добиться 100% совместимости с DirectX 9.0b.

Требования для сетевой игры:

• Поддерживается игра по Internet (TCP/IP) и локальной сети (TCP/IP).

• Для игры по Internet требуется широкополосное соединение и последние версии драйверов.

• Для игры по локальной сети требуется сетевая карта и последние версии драйверов.

**Обнаружение и установка DirectX**®
Программа установки Rome Total War™ не проверяет, какая версия DirectX установлена на вашем компьютере на данный момент, она просто предложит вам установить DirectX 9.0c. Переустановка DirectX 9.0c не повредит конфигурацию DirectX. Для установки и запуска Rome: Total War™ требуется DirectX 9.0b.  **Замена CD**
Некоторые пользователи могут испытывать проблемы с заменой CD, когда программа установки предлагает пользователю вставить следующий диск. Бывает, что в дисководе уже находится нужный диск, а программа установки продолжает требовать вставить диск. Попробуйте извлечь диск и вставить его еще раз, это должно решить проблему, и компьютер сможет продолжить установку.

**Информация о коде CD**
На 4 странице печатного руководства, в разделе, посвященном коду CD сказано, что во время установки игры вы должны будете ввести этот код. Это неверно, во время установки ввод кода не потребуется.

**ВОЗМОЖНЫЕ ПРОБЛЕМЫ С ВИДЕО**

 **Драйверы**
Прежде чем пытаться как-то менять вашу систему, пожалуйста, убедитесь в том, что у вас установлены самые свежие драйверы для вашей видеокарты. Дополнительные подробности вы сможете узнать из документации к вашей видеокарте.  **Разрешение экрана**
При выборе разрешения 1280 x 768 левая половина экрана может быть обрезана примерно на четверть дюйма. Чтобы исправить это, вам придется подстроить монитор. Точные инструкции вы можете прочесть в руководстве к вашему монитору.  **Настройка разрешения в игре**
Настройка бегунка разрешения из внутриигрового меню настроек видео, к которому вы можете перейти, нажав на клавишу escape, действует только на текущий режим игры. Смена этих установок НЕ окажет воздействия на всю игру, а воздействует только на текущий режим, к примеру на карту кампаний или карту сражений 3D.

**ВОЗМОЖНЫЕ ИГРОВЫЕ ПРОБЛЕМЫ**

НАСТРОЙКИ

**Настройки размера соединений**
Функция Размер соединений находится в меню настроек видео и влияет на игровой процесс на карте Кампаний, а также на быстродействие игры. При использовании соединений меньшего размера вам понадобится меньше населения для обучения новых соединений, таким образом это повлияет на количество динариев, которое вы будете получать от сбора налогов. Соединения большего размера будут получать больше опыта во время сражений, но в то же время потребуют больших человеческих затрат от населения. Игрокам следует помнить об этом при работе с этой функцией и выбирать тот стиль игры, который им больше подходит. Пожалуйста, обратите внимание: эту установку нельзя изменить в процессе ведения кампании. Установленный в начале игры размер соединений будет оставаться таким же на протяжении всей игры.
 **Настройки звука EAX**
В руководстве говорится о системе EAX Advanced HD, которая является эквивалентом EAX 3, так что вы можете выбрать EAX 3 в настройках звука.

**Функция захвата экрана**Во время игры вы можете делать скриншоты с помощью кнопки «Получить скриншот». По умолчанию эта функция соотнесена с клавишей SysRq (на некоторых клавиатурах Print Screen). Скриншоты сохраняются в формате .TGA в папке ....\Rome – Total War\tgas\.

ОБУЧАЮЩАЯ ИГРА

**Советы во время обучающего сражения**
Во время Пролога, если вы сделаете то, о чем вас попросил советник, до того, как он закончит говорить, советник прервется и перейдет к следующему совету. Так что, если вы хотите выслушать советника до конца, не делайте ничего, пока он не замолчит. Обратите внимание на то, что вы не можете повторно услышать совет, который уже пройден.

Если вы выйдете за пределы того, что попросил вас сделать советник, могут возникнуть проблемы со скриптом, что не даст вам возможность завершить обучающее сражение. В таком случае выйдите из сражения и запустите его еще раз.

КАМПАНИЯ

**Раскрытие фракций**Игроки могут раскрыть все доступные для игры фракции, успешно пройдя Имперскую кампанию, или Имперскую кампанию в укороченном режиме.

Раскрыть можно следующие фракции: Египет, Империя Селевкидов, Карфаген, Парфия, Галлы, Германия, Британия и Греческие города.

**Положение фракций**
В окне сводки по фракции, и в особенности на экране положения фракций, расстановка 5 лучших фракций определяется не простым сложением всех показателей, а зависит от значимости каждого из показателей. Финансовые показатели менее значимы, чем военные, причем определяются они не только текущей суммой денег в казне, но и финансовым положением (уровнем влияния).  **Вспомогательные сообщения советника**
В некоторых случаях советник будет приводить доводы в пользу строительства зданий, как например "здание будет приносить доход, который облагается налогом" – в особенности это касается таких зданий как рудники, торговец, рынок и т.д.. Внесем в этот вопрос окончательную ясность: вы облагаете налогом город, то есть все здания, которые приносят в город богатство (рудники, торговец, рынок) приносят городу доход, который вы можете обложить налогом.

**Население и обучение соединений**
Минимальное количество жителей в любом поселении составляет 400 человек. Если в городе меньше 400 жителей, обучение соединений невозможно.

**Сборные пункты**
Агенты не используют сборные пункты. К агентам относятся: шпионы, наемные убийцы, и дипломаты. Сборные пункты будут использовать только ваши армии, ваши солдаты и флотилии.

**Должности сената**
При игре за римскую фракцию, если член семьи получает должность в Сенате и умирает, продолжая занимать ее, его должность исчезнет с панели должностей Сената. Так и должно быть, должность останется незанятой до очередных выборов.  **Перемещение нескольких агентов**
Если вы пометите нескольких агентов в поселении, на карте кампании появится зона передвижения для последнего из помеченных агентов. Перемещение будет происходить как обычно, и агент с меньшим количеством пунктов движения остановится раньше, чем агент с большим количеством пунктов.

Кроме того, при выводе нескольких агентов из поселения возможны звуковые эффекты. Пожалуйста, не обращайте на них внимания.
 **Права на торговлю**
Фракции могут торговать с кем хотят, хотя получения особых прав на торговлю с другой фракцией увеличивает вашу прибыль.
 **Сложность сражений, разыгрываемых автоматически**
При выборе уровня сложности в начале кампании, имейте в виду, что от выбранных установок зависит, как игра будет автоматически разыгрывать сражения. Уровень сложности автоматических сражений в свою очередь влияет на сложность кампании. Сложность битвы определяется только во время игры на карте сражений 3d.
 **Порабощение населения**
После захвата поселения вы можете выбрать "порабощение". Для римских фракций и их союзников 25% населения отправляется в столицу фракции сената.
 **Автоматическое управление**
Были сделаны следующие обновления системы автоматического управления, не упомянутые в руководстве:

**Панель поселения**
Если на панели поселения выбрано автоматическое управление, появляются еще две отмечаемых кнопки, «Строительство» и «Найм». Эти кнопки позволяют решить, будет ли в поселении вестись строительство и/или обучение, пока действует система автоматического управления.

**Панель обзора фракций**
Информация о возможностях автоматического управления на экране обзора фракций описывает функции автоматического управления на свитке. В этом разделе описаны три функции: автоматизация всего производства, автоматизация обучения соединений, и автоматизация строительства зданий. В игре эти функции были заменены на “Автоматическое управление всем” и “Автоматическое управление налогообложением". Эти функции определяют общую политику автоматического управления для игрока.

**Подкуп армий**Подкуплены могут быть только армии повстанцев. Кроме того, в казне игрока должно быть как минимум 2000 динариев, чтобы можно было подкупить армию повстанцев. В противном случае возможность подкупа просто не возникнет.

**Исчезновение соединений после сражения**
Когда пешее соединение участвует в битве и побеждает, но при этом после окончания сражения в соединении остается всего шесть солдат, это соединение исчезает с карты кампаний.  Это относится и к автоматически разыгрываемым сражениям и к тем, где ходом событий игрок управляет вручную, но не касается генералов и конных соединений.  Кроме того, обратите внимание на то, что соединения, понесшие тяжелые потери, не уцелеют, вернувшись на карту кампаний.
 **Неверный совет о поселении**

Когда советник предлагает взглянуть на более подробную статистику " Для получения более подробной статистики и подробностей о торговле щелкните левой клавишей мыши в верхней левой части свитка."

На самом деле упомянутые кнопки находятся в левой нижней части свитка.

**Неверный совет об обучении**
Может появиться следующее сообщение от советника " Призыв возможен только при наличии в поселении правителя, если же постоянного правителя нет, то вы можете составить очередь на подготовку отрядов."
Это неверно, так как в поселении, где нет правителя можно производить обучение новых отрядов.

**Наемники**
Если открыть панель наемников, и выстроить наемников в очередь для найма, а потом закрыть панель, не щелкнув по кнопке “нанять”, наемники из очереди все равно будут наняты.  Панель можно закрыть либо щелкнув по галочке в правом нижнем углу, либо нажав на клавишу [ESC], но в любом случае все наемники из очереди будут наняты.

**Выбор агентов**
В руководстве есть ссылки на использование закладки "Персонажи". О ней упоминается в разделах "Как использовать шпионов" и "Как использовать дипломатов". В частности, в руководстве сказано, что шпиона/дипломата можно удалить из армии "щелкнув по закладке персонажей, пометив шпиона, а потом щелкнув правой кнопкой по точке на игровой карте".

Название закладки изменено на "Агенты".

**Исчезают адмиралы**
При использовании кораблей пользователь может объединять свои флотилии. Если у пользователя имеется адмирал со звездочками командования, и его флот объединяется с другим флотом, адмирал может быть отстранен от командования. Если это произойдет, у нового флота не будет больше звездочек командования.

**Соглашение об атаке на фракцию**

Когда вы с помощью дипломатии договариваетесь атаковать некую фракцию, соглашение вступает в силу на неопределенное время. Имейте в виду, что соглашениям такого рода нужно следовать, в противном случае вас могут ожидать непредвиденные последствия.

**Отступление**Соединения на карте кампаний могут быть атакованы таким образом, что у них не будет возможности отступить. Это может произойти, если у атакованного соединения недостаточно пространства для отступления, или если соединение попало в засаду. Если игрок вступает в сражение 3D, у него также не будет возможности отступить. Вор всех этих случаях кнопка отступления будет серого цвета.

СРАЖЕНИЯ 3D **Средства управления в процессе развертывания**
Пожалуйста, обратите внимание, что в процессе развертывания нажатие клавиши Enter приведет к окончанию фазы развертывания и началу сражения. С другой стороны, во время сражения нажатие клавиши Enter снимает выделение с соединений. **Оставшееся время**
Во время битвы “оставшееся время” будет возникать при наведении курсора мыши на песочные часы. Имеется в виду не настоящее время, а игровое. **Управление ИИ**
Большинство соединений, управляемых ИИ обороняются по умолчанию, они будут атаковать, только если получат соответствующий приказ, в остальных случаях только защищаются. Некоторые соединения автоматически атакуют врага, если находятся на нужном расстоянии.

О**собые способности генералов**
Особая способность “Сбор” доступна только в том случае, если генерал находится на своей позиции. Генерал, помещенный на позицию не-генеральского соединения лишен этой способности.
Обратите внимание, что когда такая особая способность есть у соединения, поскольку она "лучше", чем способность командира собирать войска, кнопку сбора замещает особая способность соединения.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Дакия**-Варвары-крестьяне-Боевая группа-Группа лучников-Группа отборных лучников-Голые кельты-Фалксмены-Отборные мечники-Кавалерия варваров-Благородная кавалерия варваров-Баллисты-Онагры | **Армения**-Тяжелые копейщики-Лучники-Конные лучники-Катафракты-Лучники-катафракты-Онагры | **Понт**- Фалангиты-Бронзовые щиты-Лучники-Понтийская легкая кавалерия-Лучники на колесницах-Понтийская тяжелая кавалерия-Каппадокийская кавалерия-Онагры | **Британия**-Варвары-крестьяне-Друиды-Боевая группа-Раскрашенные кельты-Мечники-Отборные мечники-Британская легкая кавалерия |

**Осадные башни**Пехотные соединения, использующие осадные башни для атаки на стены, автоматически начнут взбираться на осадную башню, как только она будет размещена на позиции. После того, как осадная башня будет размещена, дополнительные пехотные соединения следует переместить к стене вручную, чтобы они начали использовать осадную башню.

**Группирование соединений**
В руководстве к Rome: Total War содержится ссылка на способ группирования соединений, который был удален из пользовательского интерфейса сражений в 3D. В разделе "Средства управления армией и соединениями говорится": "Эта кнопка заменяет кнопку связывания, если помечена группа." Кнопка связывания была удалена из игры.
 **Установка пунктов маршрута камеры**
Находясь на карте сражений, чтобы установить пункты маршрута камеры нажмите Shift + F9, Shift + F10, или Shift + F11. Чтобы использовать сохраненные пункты маршрута, нажмите F9, F10 или F11.
 **Перемещение групп соединений**
Группы соединений следует формировать перед прохождением через ограниченные зоны, как например ворота, форты, мосты и проломы в стенах. Входящие в группу соединения не смогут двигаться, если у них не будет возможности двигаться в качестве группы. Но игрок в любой момент может расформировать группу и снова отдавать приказы отдельным соединениям.
 **Переигрывание сражений**
Нельзя переигрывать исторические сражения или сражения с карты кампаний.  Вы можете переигрывать пользовательские и сетевые сражения.

**Toggle Unit Formation Display**Команда с клавиатуры для переключения экрана построения соединений (Control, F2 по умолчанию) относится только к помеченным группам. Пользователь должен создать группу, пометив соединения, а потом сгруппировав их. Пользователь может использовать клавишу переключения построения соединений, если группа помечена.

**ПРОБЛЕМЫ, ВОЗНИКАЮЩИЕ С СЕТЕВОЙ ИГРОЙ И ИГРОЙ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ

Головная машина в сетевой игре**

Во время сетевой игры рекомендуется, чтобы в роли хоста выступала машина с наилучшими спецификациями. **Опыт соединений**
Во время сетевой игры на экране настройки армии игроки могут совершенствовать соединения только до трех бронзовых нашивок. Это сделано специально для того, чтобы игроки были вынуждены выбирать разные соединения, и не полагались только на боевой опыт, превращающий обычные соединения в супер-соединения.

**Для сетевой игры требуется как минимум два человека**При создании сетевой игры, после того, как игрок выберет нескольких противников или союзников под управлением CPU, он переходит на экран настройки армии и набирает армии для всех игроков. Если после этого он предлагает начать битву, появляется сообщение о том, что игрок ждет других игроков. Игроки не могут двигаться дальше этой точки без еще одного игрока-человека.

**Сетевые исторические сражения**При сетевой игре в режиме исторического сражения, размер соединений ограничен всего двумя вариантами: маленький и нормальный. Большие и огромные соединения в этом режиме недоступны.

**Проблемы при сетевой игре «человек против компьютера»**
При настройке сражения по локальной сети, если игрок выберет следующие установки, он не пройдет дальше экрана настройки сражения

FFA человек (1v1) против FFA cpu (1v1)
1 человек против 1 человека против 2 cpu
FFA человек (1v1) против FFA cpu (1v1v1)

**Лимит команд в сетевой игре**
В заключительном абзаце раздела руководства к Rome: Total War посвященного сетевой игре о максимальном количестве команд, которые могут участвовать в сетевых сражениях сказано: “ В любом сражении может принимать участие до восьми команд ”. В заключительной версии игры этот параметр был изменен, и теперь максимальное количество команд/игроков равно шести (или VI римскими цифрами).

**Поддержка ТСА**
В настоящее время мы не поддерживаем трансляцию портов и создания сетевой игры при помощи системы ТСА.

Если вы пытаетесь создать игру, пользуясь системой ТСА, вы можете настроить систему так, чтобы все порты GameSpy и порт игры не транслировались ТСА (иногда эту установку называют "straight through").

В некоторых системах ТСА удается создать порт «straight through», кроме того, на это способны некоторые версии ICS (Internet Connection Sharing). Если вы запустите ICS, а потом попытаетесь запустить игру при отсутствии другого Internet-траффика, вам, возможно удастся создать игру. Если вы создали игру, но через минуту снова оказываетесь на экране создать/присоединиться, скорее всего игра идет через ТСА и к ней не может присоединиться никто.

**ВОЗМОЖНЫЕ ПРОБЛЕМЫ С РАЗЛИЧНЫМИ ВЕРСИЯМИ WINDOWS®**

 **Windows 98**
Вы не сможете играть в эту игру, если у вас установлено первое издание Windows 98 или более ранняя версия.  **Windows 2000/XP**
Если у вас установлена Windows® 2000 или Windows® XP, чтобы установить и играть в нашу игру вы должны обладать правами Администратора.

**Windows Media**® **Player 9**
Игра не пойдет, если у вас не установлен Windows Media Player 9. Последнюю версию этой программы вы найдете здесь: <http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/9series/player.aspx>

**ПРОБЛЕМЫ С DIRECTX**

**Аутентифицированные драйверы**
Если ваши драйверы аутентифицированы Microsoft, DX9 может попытаться проверить, не аннулированы ли они, соединившись с URL crl.Microsoft.com.  Эту проверку осуществляет Microsoft. Проверка может начаться, когда игра будет запущена, поскольку речь идет о видео и аудио драйверах, установленных в Windows.  Эту функцию Windows можно отключить следующим образом:

Запустите Internet explorer и щелкните...

            Сервис | Свойства обозревателя

Выберите закладку ДОПОЛНИТЕЛЬНО, потом найдите раздел Безопасность Security:

СНИМИТЕ ФЛАЖКИ с пунктов "ПРОВЕРЯТЬ АННУЛИРОВАНИЕ СЕРТИФИКАТОВ ИЗДАТЕЛЕЙ" и "ПРОВЕРЯТЬ АННУЛИРОВАНИЕ СЕРТИФИКАТОВ СЕРВЕРОВ(требуется перезапуск)"

После этого Windows прекратит попытки проверить, не аннулированы ли сертификаты драйверов.

Это не влияет на работу игры. Пользователи брандмауэров могут прервать соединение, и игра загрузится, как обычно.

**Ознакомительный файл Rome: Total War - Barbarian Invasion™**

Мы просим искать ответы на все технические вопросы, связанные с настройками, установкой, сетевой игрой и т.д. в ознакомительном файле к игре Rome: Total War. Данный ознакомительный файл касается только проблем дополнения Barbarian Invasion.

**Сетевые игры**

Некоторые программы-брандмауэры могут препятствовать соединению с сервером сетевых игр Barbarian Invasion, или предупреждать о возможной опасности. Если это произойдет, пожалуйста, убедитесь в том, что ваш брандмауэр предоставляет R:TW Barbarian Invasion доступ в Итернет.

 **Совместимость**

На всех системах с nForce должны быть установлены новейшие (версия 6.66 или более поздние) видеодрайверы, чтобы игра шла с приемлемой скоростью. Драйверы нужно обновить до начала игры. Нужные драйверы вы найдете на сайтах производителей.

**Удаление**

При удалении ***Barbarian Invasion*** удаляются также важнейшие элементы игры ***Rome: Total War.*** Вы не сможете пользоваться текущей установкой ***Rome: Total War*** после удаления ***Barbarian Invasion***. Если вы захотите продолжать использовать ***Rome: Total War*** после удаления ***Barbarian Invasion***, вам придется переустановить первоначальную игру. Программа удаления Rome: Total War будет запущена после успешного завершения удаления Barbarian Invasion. Подтвердив запуск программы, вы дадите разрешение на удаление Rome: Total War из вашей системы.

***Barbarian Invasion*** исправляет***Rome: Total War*** до версии 1.3. Если вы установите более раннее исправление для ***Rome: Total War*** после установки ***Barbarian Invasion,*** дополнение будет работать неправильно. ***Rome: Total War*** не следует исправлять до установки Barbarian Invasion.

Поддержка

Подробности об организации технической поддержки SEGA Product в вашем регионе вы можете узнать на сайте [http://www.sega-europe.com.](http://www.sega-europe.com/)

Вы также можете зайти на официальный форум игры Total War, чтобы получить помощь, советы по прохождению и обсудить игру на сайте [http://www.totalwarforum.com.](http://www.totalwarforum.com/)

Техническая поддержка SEGA

-------------------------------------------------------------------------

При обращении за технической поддержкой используйте номер своего региона:

Australia

Tel: 1902 222 448 ($2.48/min)

Email: feedbackaustralia@thq.com

Belgique

Tel: 02 72 18 633 (tarif local)

Email: nl.helpdesk@atari.com

Danmark

Email: support.dk@panvision.com

Deutschland

Tel: 0190 771 882 (Ђ1,24/min)

Email: support@sega.de

Eire

Tel: 1 890 925 555 (local rate)

Web: [http://sega-en.custhelp.com](http://sega-en.custhelp.com/)

Espaсa

Tel: 91 747 03 15 (Se aplica tarifa de llamada local)

Email: stecnico@atari.com

France

Tel: 0820 37 61 58 (Ђ0,12/min)

Web: [http://sega.custhelp.com](http://sega.custhelp.com/)

Italia

Tel: 0332 870 579 (vengono applicate tariffe standard di telefonata)

Email: lineaverde@leaderspa.it

Nederland

Tel: 040 2393 580 (local rate)

Email: nl.helpdesk@atari.com

Norge

Te: 22 36 58 19 (local rate)

Email: support.no@panvision.com

Цsterreich

Tel: 0900 400 654 (Ђ1,35/min)

Email: support@sega.de

Schweiz

Tel: 0900 105 172 (2,50 CHF/min)

Email: support@sega.de

Suomi

Tel: 600 198 98 (Ђ0,16/min + regular tax)

Email: tuotetuki@panvision.com

Sverige

Tel: 08 720 31 00 (local rate)

Email: support.se@panvision.com

U.K.

Tel: 0870 010 8002 (national rate)

Web: [http://sega-en.custhelp.com](http://sega-en.custhelp.com/)

U.S.

Web: <http://www.sega.com/support>

 Total War Softwar © 2002-2005 The Creative Assembly Limited. Издано SEGA Publishing Europe Limited. Логотипы Total War, Rome: Total War, Barbarian Invasion и Total War являются зарегистрированными торговыми знаками или торговыми знаками The Creative Assembly Limited в Великобритании и/или в других странах. SEGA и логотип SEGA являются торговыми знаками или зарегистрированными торговыми знаками Корпорации SEGA. Все права защищены.

 Логотип Sound Blaster является торговым знаком Creative Technology Ltd в Соединенных Штатах и/или других странах © 2005 Creative Technology Ltd.

 Этот продукт использует технологию сжатия MPEG Layer-3 Miles Sound System © 1991-2005 от Rad Fame Tools, Inc. снабженную Miles Sound System и лицензированную Fraunhofer IIS THOMSON multimedia.

 Этот продукт содержит программное обеспечение лицензированное GameSpy Industries, Inc. © 1999-2005 Проекты GameSpy Industries, Inc. GameSpy и “Powered by GameSpy” являются торговыми знаками GameSpy Industries, Inc.

 Albany и Thorndale являются торговыми знаками The Monotype Corporation зарегистрированными в Патентном ведомстве США и некоторых других органах.

 Monotype является торговым знаком Monotype Typography Limited зарегистрированным в Патентном ведомстве США и некоторых других органах.

 Все торговые знаки и названия принадлежат своим владельцам соответственно.