

DEATHSTARS



DEATHSTARS – das sind 48 Karat Horror-Düsternis mit einer belebenden frischen Prise an Härte! Der melodisch sehr eingängig brachiale Industrial Elektro Metal, entspricht einer grandiosen, atmosphärisch kalten Mixtur aus Rammstein, Marilyn Manson und The Sisters of Mercy!

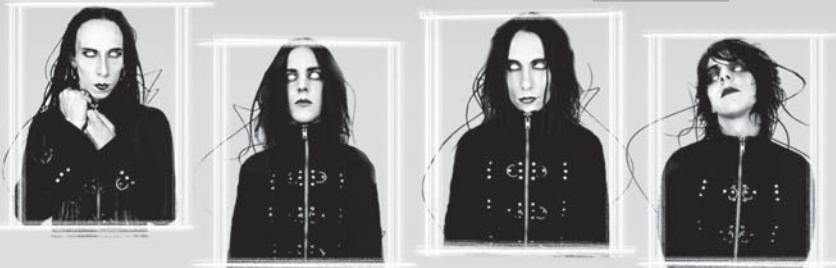
T E R M I N A T I O N B L I S S

DEATHSTARS VERLOSUNG: 6 T-Shirts und 3 signierte Singles

Frankierte Karte mit dem Stichwort "DEATHSTARS" an: Nuclear Blast, Oschstr. 40, 73072 Donzdorf oder das Stichwort per Email an: info@nuclearblast.de

- Einsendeschluss: 28.04.06 -

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!



1. MITTEILUNG AN DEN BENUTZER
2. SYSTEMVORAUSSETZUNGEN
3. INSTALLATION DES SIMULATORS
4. SZENARIOS
 - 4.1 SZENARIO MEDIZINER
 - 4.2 SZENARIO SEHER
 - 4.3 SZENARIO HEILERIN
5. HAUPTMENU
 - 5.1 NEUES SPIEL
 - 5.2 LADEN
 - 5.3 EINSTELLUNGEN
6. INVENTAR
 - 6.1 MEDIKAMENTE
 - 6.2 VERPFLEGUNG
 - 6.3 KLEIDUNG
 - 6.4 WAFFEN
7. BENUTZERMENU
8. CHARAKTERSTATISTIKEN
9. MITWIRKENDE
10. LIZENZINFORMATIONEN

1. MITTEILUNG AN DEN BENUTZER

Die Bevölkerungszahl auf unserem Planeten überschreitet bald die 6-Milliarden-Grenze. Ein Resultat dieser Tatsache ist eine enorme Bevölkerungsdichte und eine sich daraus ergebende Verknappung der natürlichen Ressourcen. An einem derart kritischen Punkt setzen natürliche Mechanismen zur Begrenzung der Bevölkerung ein Naturkatastrophen und Ausbrüche von neuen, bislang unbekannt Krankheiten sind nur zwei Beispiele hierfür.

Hiervon ausgehend halten wir es für notwendig, die Erfahrungsmenschen im Umgang mit kritischen Situationen zu schulen. Aus diesem Grunde präsentieren wir Ihnen nun einen Simulator für menschliches Verhalten unter dem Einfluss einer Pandemie.

„Pathologic“ ist der erste Spielprototyp für diesen Simulator. Die Simulatorumgebung setzt einen mahaft ausgeprägten wissenschaftlichen Fortschritt und eine höchst primitive Bevölkerungsentwicklung voraus. Aus diesem Grunde sind auch die Möglichkeiten, die Krankheit zu bekämpfen eingeschränkt. Das Herz des Simulators ist ein Mechanismus, der auf das Treffen richtiger Entscheidungen reagiert.

Der Simulator wird in elektronischer Form bereitgestellt.
Beschreibung:

- zwei CDs für die Installation und den Betrieb des Simulators;
- Benutzerhandbuch.

Vor der Installation und dem Beginn der Arbeit mit dem Simulator empfehlen wir Ihnen dringend, sich das Benutzerhandbuch aufmerksam durchzulesen. Es wird Ihnen im Umgang mit den didaktischen Materialien helfen und dementsprechend Ihre Überlebenschancen erhöhen.

Viel Glück,
Ihr IPL Labor

2. SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Windows 98/2000/XP
Pentium III 800 MHz
(empfohlen: Pentium 4 1,4 GHz)
1,2 GB Festplattenspeicher
(empfohlen: 1,5 GB)
384 MB RAM
(empfohlen: 512 MB RAM)
Geforce2-Grafikkarte
(empfohlen: Geforce3-Grafikkarte oder höher)
„Direct Sound“-kompatible Soundkarte
8fach CD-ROM-Laufwerk
Maus, Tastatur

3. INSTALLATION DES SIMULATORS

Legen Sie die erste CD (CD1) in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers. Die Installation startet nun automatisch. Sollte „Autorun“ auf Ihrem Computer nicht aktiviert sein, müssen Sie das „CD-ROM“-Symbol innerhalb des Arbeitsplatz-Menüs anklicken. Wählen Sie innerhalb der aufgerufenen Liste von Dateien die Datei „Setup.exe“ und öffnen Sie sie, um die Installation zu starten. Folgen Sie für eine erfolgreiche Installation des Simulators den Anweisungen auf dem Bildschirm. Während des Kopiervorgangs der Setup-Dateien müssen Sie den zweiten Datenträger (CD2) einlegen. Klicken Sie nach dem Ende der Installation auf das Pathologic-Symbol auf Ihrem Desktop.

4. SZENARIOS

Nun kann der Spieler das Szenario auswählen.

Diese Varianten wurden auf die optimalen Verhaltensmodelle gemäß dem PH-00810530-Standard abgestimmt und vom Expertenrat für den epidemiologischen Schutz der Bevölkerung genehmigt.

4.1 SZENARIO MEDIZINER

Werter Mediziner Dankowski, mit Bedauern habe ich von dem Vorhaben der Obrigkeit gehört, Ihr wegen Ihrer Forschungen auf dem Gebiet der Thanatologie weithin berühmtes Labor zu schließen. Stimmt es, dass man Ihre Arbeit als „wissenschaftlichen Extremismus“ bezeichnet hat? Wie kann man das Studium des natürlichen Todes, des Alterns und der Nekrose anders als viel versprechend bezeichnen? Ich habe etwas herausgefunden, das ihre Kritiker verstummen lassen und Ihren Namen rehabilitieren wird. Der Herrscher unserer Stadt, Simon Kain, ist lebender Beweis einer unerklärlichen Langlebigkeit. Ich habe keine Erklärung für dieses Phänomen. Kommen Sie bald. Werden wir Zeugen einer Sensation und verhelfen Ihrem Labor zu neuem Ruhm.

Hochachtungsvoll, Ihr Kollege
Isidor Burakh



4.2 SZENARIO SEHER

Mein Sohn Artemi, mein Tod steht mir bevor. Ich würde gern mit dir über deine Zukunft sprechen und dir ein paar Dinge aus meinem Besitz übergeben. Vorher sollte ich dich jedoch von meiner Beteiligung an dunklen und meiner eigenen Erfahrung nach sogar üblen Machenschaften unterrichten. Ich habe mir eine große Verantwortung aufgebürdet. Ich bin nicht länger Herr meiner selbst.

Aus diesem Grunde würde ich dich nicht verfluchen, wenn du dich weigerst, all meine Verantwortungen zu übernehmen, wie es die Familienehre erfordert.

Ich ahne, dass mir nur noch wenig Zeit bleibt. Beeile dich! Ich möchte dich noch ein letztes Mal sehen. Ich bedaure sehr, dass wir so wenig Zeit miteinander verbracht haben.

Dein dich liebender Vater



4.3 SZENARIO HEILERIN

25. Oktober

Heute bin ich bei Beginn der Dämmerung zu mir gekommen. Ich lag auf der Sandbank. Meine Füße waren zur Hälfte im Wasser. Meine Hände waren ausgestreckt und voller Erde. Ich war sehr dankbar für meine Errettung und meine Seele sehnte sich nach meinen lieben Kindern. Nachdem ich sie umarmt hatte, machte ich mich an ihre Verfolgung. Ich suchte sie den ganzen Tag, nachts hatte ich kein Glück. Ich versuchte, es zu fassen, aber meine Hände gehorchten mir nicht.

26. Oktober

Als ich aufwachte, hatte sich die Lage beruhigt! Heute beabsichtige ich, folgende Orte zu besuchen: den Dunst-Distrikt (2 - 11), den Gerber-Distrikt (1, 3, 7 - 13), den Flügel-Distrikt (7, 8), den Mutterleib (2 - 12) und ganz sicher den Bienenstock.

Sie ist eingeschlafen und niemand wird mich aufhalten.



5. HAUPTMENU

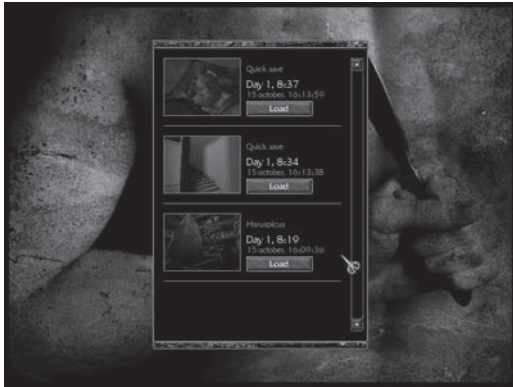


5.1 NEUES SPIEL



Wählen Sie den Charakter, in dessen Rolle Sie spielen möchten. Sie haben vollkommen freie Wahl, wir empfehlen Ihnen jedoch die Vorgehensweise in der folgenden Reihenfolge: der Mediziner, der Seher, die Heilerin.

5.2 LADEN



Hier sehen Sie eine Liste der zuvor gespeicherten Spiele zusammen mit dem Datum der Speicherung und dem letzten Bildschirmfoto. Wählen Sie den Tag und die Stunde, zu der sie die Stadt verlassen haben, und klicken Sie auf das „Laden“-Symbol. (Schnellladen: <F8>)

5.3 EINSTELLUNGEN

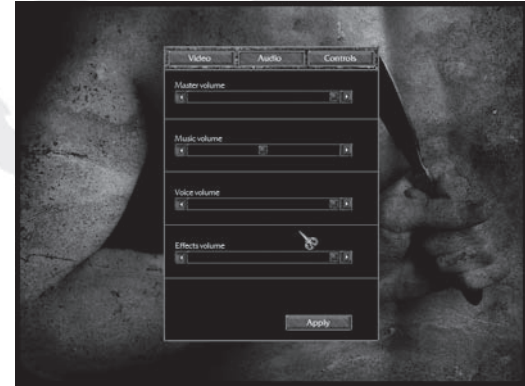


Im Grafikmenü können Sie optische Effekte ändern bzw. ein-/ausschalten.

Klicken Sie auf die rote Schaltfläche unter dem Eintrag „Schatten“, um die Schatten der Charaktere zu deaktivieren.

Zur Steigerung der Helligkeit müssen Sie den Regler innerhalb des Gamma-Eintrages nach rechts bewegen.

Klicken Sie zum Speichern Ihrer Einstellungen und zum Verlassen der Anzeige bitte auf „Übernehmen“.



Im Audio-Menü können Sie die Lautstärke der Soundeffekte und der Musik variieren. Bewegen Sie hierfür den Regler des entsprechenden Eintrages nach links oder rechts.



Im Steuerungsmenü können Sie:

Durch Markieren des entsprechenden Eintrags die Maus umkehren.

Durch Bewegen des entsprechenden Reglers nach links oder rechts die Empfindlichkeit der Maus variieren.

Steuerungen neu zuweisen, indem Sie die erforderliche Funktion per Cursor auswählen und ihr eine neue Taste zuweisen.

GEHEIME INFORMATIONEN

#IPL - 0017

Aufruf an Wachleute, Sanitäter, Ärzte und Helfer

Achtung: Nicht unter der zivilen Bevölkerung verbreiten, um eine Panik zu vermeiden.

1. Nach den bislang verfügbaren Daten ist die Krankheit unheilbar. Es gibt zurzeit keinen Impfstoff und kein Heilmittel. Aller Wahrscheinlichkeit nach sind in nächster Zukunft weder Medikamente noch Spezialisten und moderne Ausrüstung aus der Hauptstadt zu erwarten. Auf Hilfe von außen zu warten wäre ein fataler Fehler. Verhalten Sie sich deshalb gemäß der im Folgenden dargelegten Richtlinien.

2. Die Verwendung von Präventivmedikamenten senkt die Wahrscheinlichkeit einer Infektion beträchtlich. Zurzeit ist bekannt, dass Medikamente für eine gemischte Immunreaktion (Th-1/Th-2) das Immunsystem stabilisieren. Die Forschungen in diese Richtung werden vorangetrieben. Medikamente mit ähnlicher Wirkung wurden angefordert.
Vorsicht: Große Dosen dieser Medikamente wirken gesundheitsschädlich!

3. Synthetische Schutzkleidung trägt zum Schutz gegen die Krankheit bei. Wollkleidung ist streng verboten (aufgrund der Möglichkeit einer Infektion durch Parasitenbefall). Die Kleidung sollte systematisch gewechselt werden (es wird empfohlen, Einwegtextilien zu tragen und sie nach dem Gebrauch zu verbrennen).

4. Achtung! Die Krankheit breitet sich fortschreitend heterogen aus! Nach dem Anfangsstadium entwickelt sich die Krankheit praktisch nicht weiter, wenn sie mit Antibiotika behandelt wird. Häufiger Kontakt mit infizierten Objekten initiiert jedoch das rapide Wachstum der Erreger.

5. Entgegen vorläufiger Daten wird die Krankheit nicht durch Kontakt übertragen. Höchstwahrscheinlich geschieht die Ansteckung per Tröpfcheninfektion, aber es gibt bereits Fakten, die auch diese Hypothese widerlegen. Aus diesem Grunde sind die genauen Infektionswege bislang unbekannt. Seien Sie äußerst wachsam!

PS: Noch ein besonderer Hinweis für Sie, Doktor.

In Verbindung mit Ihrem Spezialauftrag werden Sie höchstwahrscheinlich eine Infektion nicht vermeiden können. Verzweifeln Sie deshalb im Falle einer Infektion nicht. Versuchen Sie, die Krankheit mit der Hilfe von Antibiotika im Inkubationsstadium zu halten. Früher oder später wird ein Impfstoff entwickelt werden. Denken Sie an die so genannten „Pülverchen“. Nach den uns vorliegenden Informationen können sich diese Pseudo-Antibiotika zwar unter Umständen tödlich auswirken, aber in der Regel besiegen sie auch die Krankheit. Geben Sie nicht auf!

6. INVENTAR

6.1 MEDIKAMENTE

Im Folgenden finden Sie die Beschreibung von Schutzmaßnahmen, Verpflegung und Medikamenten, deren Verwendung nach den vorliegenden Erkenntnissen angezeigt ist.

Standardset präventiver und lebenserhaltender Stoffe - <1> Inventar
Aufgrund des hohen Infektionsrisikos ist die Mitnahme eines Erste-Hilfe-Koffers mit folgenden Medikamenten dringend erforderlich:

Immunstimulanzien reduzieren das Risiko einer Infektion, beeinträchtigen jedoch die Gesundheit. Bei einem erzwungenen oder geplanten Besuch der infizierten Gebiete der Stadt ist ihre Anwendung jedoch zwingend erforderlich. Zu den Stimulanzien werden die folgenden Medikamente gezählt:



a-Tabletten («Ascorbinsäure»):

Steigern geringfügig die Immunabwehr, schädigen jedoch stark die Gesundheit.



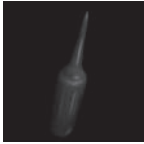
b-Tabletten («Synthetisch»): Synthetisches Immunstimulans. Steigert die Immunabwehr im gleichen Maße, wie die Gesundheit beeinträchtigt wird (Überdosierung unbedingt vermeiden).



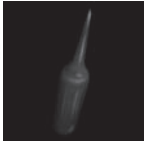
c-Tabletten («Kapseln»): Verbessern die Immunabwehr optimal, stellen jedoch im Falle einer Überdosierung gleichermaßen eine Gefahr dar.



d-Tabletten («Antisin»): Starkes Immunstimulans, das die Gesundheit nur minimal beeinträchtigt.



Schwarzer Impfstoff in Ampullen stärkt zeitweilig leicht die Immunabwehr gegen die Infektion. Keine Beeinträchtigung der Gesundheit.



Blauer Impfstoff : Durchschnittliche Steigerung der Immunabwehr. Leichte Beeinträchtigung der Gesundheit.



Weißer Impfstoff: Starke Immunabwehr, unbedeutende Beeinträchtigung der Gesundheit.

Antibiotika: Bekämpfen die Auswirkungen der Infektion, beeinträchtigen jedoch stark die Gesundheit:



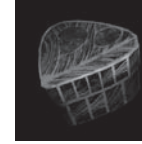
Neomycin: Tötet Mikroben im Organismus und unterdrückt ihr Wachstum. Reduziert die Menge der gefährlichen Mikroben geringfügig. Minimal gesundheitsschädlich.



Monomycin: Reduziert die Menge der Mikroben im Organismus beträchtlich. Stellt eine geringe gesundheitliche Bedrohung dar.



Feromycin: Reduziert die Menge der gefährlichen Mikroben enorm, beeinträchtigt jedoch auch stark die Gesundheit.



«Puder»: Ein Produkt kindlicher Kreativität. Ein willkürlicher Medikamentencocktail, der die Auswirkungen der Infektion vollständig beseitigt. Fügt der Gesundheit stärksten Schaden zu.



Burakhs Impfstoff: Auf Antikörperbasis entwickelt, beseitigt die Auswirkungen der Sandseuche in jedem Stadium vollständig. Keine Schädigung der Gesundheit. In der Stadt sind nur wenige Rationen dieses Medikaments verfügbar.

Analgetika: Fördern eine schnelle Regeneration der Kraft und der Gesundheit. Der Patient muss schlafen:



Meradorm: Bewirkt eine starke Beruhigung, verbessert die Gesundheit geringfügig, steigert die Ermüdung, verbessert die Kraftregeneration während des Schlafs jedoch erheblich.



Novocain: Gleichermaßen beruhigende und schmerzstillende Wirkung. Effektive Regeneration der Gesundheit und der Körperkräfte während des Schlafs.

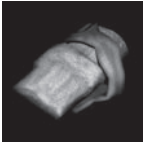


Morphin: Universelles Anästhetikum aus der Gruppe der Opiate. Wird bei schweren Traumata, akuten Schmerzen und zur Vorbereitung von Operationen verabreicht. Starke Verbesserung der Gesundheit und der Körperkraft im Schlaf.



Etorphin: Stark narkotisierendes Analgetikum mit beruhigender Wirkung. Erzeugt starke Abhängigkeit. Eine Überdosierung kann tödliche Folgen haben. Verbessert die Gesundheit enorm. Im Schlaf wird der Allgemeinzustand des Organismus beträchtlich verbessert.

- Nützliche Ausrüstungsgegenstände:



Verband: Verbessert die Erholung nach traumatischen Einflüssen. Stoppt Blutungen.



Staubinde: Verbessert die Gesundheit durch das Stoppen von Blutungen.



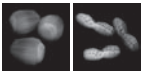
Satz Verbände: Effektiver aufgrund der Möglichkeiten zur Kombination.

6.2 VERPFLEGUNG

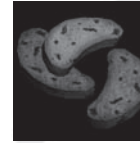
Ein Großteil der lokal erzeugten Nahrungsmittel ist streng verboten. Die Lieferungen von Produkten aus anderen Regionen des Landes wurden aufgrund des Mangels an Transportmitteln vorübergehend eingestellt.



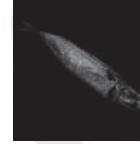
Wasser: Wird an drei Quellen innerhalb der Stadt in Flaschen abgefüllt. Im Zusammenhang mit der Zerstörung der städtischen Wasserleitung weigern sich einige der älteren Einwohner jedoch aufgrund der räumlichen Nähe der Quellen zu den Begräbnisstätten das Wasser zu trinken.



Hasel-, Erd- und Walnüsse: Stillen den Hunger nur unzureichend. Beim Tauschhandel mit Kindern sind sie jedoch eines der begehrtesten Zahlungsmittel. Im Tausch gegen eine große Walnuss kann man äußerst nützliche Dinge erhalten.



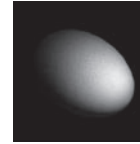
Kräcker: Nicht sehr nahrhaft, aber lange haltbar, leicht erhältlich und preiswert. Reduzieren den Hunger nur um 2 %.



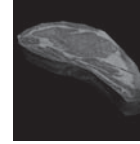
Trockenfisch: In jüngster Zeit wird Fisch aufgrund der Wahrscheinlichkeit einer Verseuchung des Flusswassers als gefährlich eingestuft. Fisch der letzten Saison sollte bedenkenlos verzehrt werden können (- 7 %).



Gemüse: Ist in der Stadt nur in Konservendosen erhältlich. Oft fehlen die Etiketten. Die Gemüsearten sind unterschiedlich nahrhaft. (≈- 12 %)



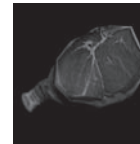
Eier: Sind äußerst zuträglich und nahrhaft, aber nur selten zu finden. Stillen das Hungergefühl um 12 %.



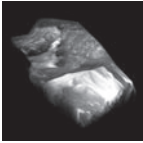
Trockenfleisch: Besitzt sehr nahrhafte Eigenschaften. Aber wer weiß, welche Gefahren in dem Fleisch der Tiere der Steppe stecken? Reduziert Hungergefühl um 17 %.



Milch: Ist sehr gut für die Gesundheit, sehr nahrhaft, aber nur schwer erhältlich und sehr teuer.



Räucherfleisch: Ist sehr nahrhaft und stillt den Hunger gut (- 17 %).



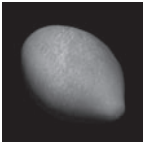
Frisches Fleisch: Eine Rarität und aus diesem Grund überaus teuer. Stillt den Hunger sehr gut (-25 %) und ist – bei guter Zubereitung – äußerst schmackhaft.



Frischer Fisch: Liefert große Mengen Phosphor, der die Funktion des Gehirns positiv beeinflusst (-25 %).



Twirin: Starker Aufguss des seltenen Krautes Oxitocia Twirinum, welches als Analgetikum, Antibiotikum und Immunstimulans fungiert. Aber Vorsicht: Einige Auswirkungen des Twirins sind noch nicht erforscht. Nebenwirkungen des Twiringenusses äußern sich meist in Halluzinationen.



Zitrone: Citrus Medica. Vitaminreiche Frucht, die die Immunabwehr geringfügig stärkt, das Hungergefühl jedoch intensiviert.

6.3 KLEIDUNG

Im Falle eines erhöhten Infektionsrisikos wird die Kleidung zu einem wesentlichen Bestandteil beim Schutz vor der Infektion und vor Stich- und Schnittwunden.

Zum Schutz bei taktilen Kontakt mit gefährlichen und infizierten Oberflächen benötigen Sie das richtige Schuhwerk:



Schutzstiefel: Schützen den Fuß vor taktilen Kontakt mit gefährlichen Oberflächen, vor äußeren Einwirkungen und Wunden. Schützen Fuß und Knöchel nicht vor Rattenbissen.

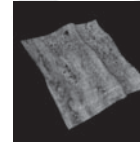


Reitstiefel: Neben dem Schutz gegen die Infektion schützen sie effektiv gegen Feuer, Einwirkungen von außen und Schusswunden. Schützen nicht vor Ratten und Hundebissen.



Armeestiefel: Schützen gut vor der Infektion und vor Einwirkungen von außen – einschließlich Stich-, Schnitt- und Schusswunden. Mit solchen Stiefeln kann man über Nägel gehen.

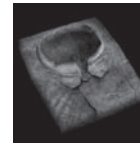
Um den Kontakt mit infizierten Partikeln, Oberflächen und Materialien zu vermeiden, sind folgende Utensilien notwendig:



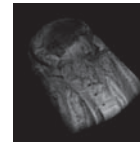
Tücher: Stoffe von kurzer Lebensdauer, die einen gewissen Schutz vor der Infektion bieten.



Schutzumhang: Bedeckt den Körper, schützt vor einer Infektion, vor Stich- und Schnittwunden und bisweilen sogar vor Feuerwaffen.



Schutzmantel: Abgesehen vom Körper schützt er den Hals und die Handgelenke vor Kontakt mit infizierten Partikeln, Angriffen mit dem Messer oder Schusswunden.



Sanitäreroverall: Abgesehen von einem perfekten Schutz vor der Infektion bietet er bemerkenswert guten Schutz vor Stich-, Schnitt- und Schussverletzungen – besser als andere verfügbare Teile der Regimentsuniformen.

Wir empfehlen Ihnen dringend den Einsatz der verschiedensten Handschuhe, die nicht nur das Risiko der Infektion reduzieren, sondern auch Ihre Hände vor Verletzungen schützen können:



Einweg-Handschuhe: Reduzieren die Möglichkeit einer Infektion geringfügig.

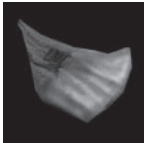


Synthetische Handschuhe: Bieten kaum Schutz gegen Messer, verhindern jedoch eine Infektion.



Armee-Handschuhe: Ein guter Schutz gegen Infektion, Stich- und Schnittwunden und sogar gegen Kugeln.

Handschuhe und Masken sind besonders im Umgang mit den Körpern der Infizierten unverzichtbar.



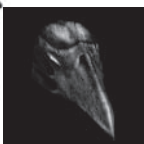
Antibakterielle Maske: Bietet zusätzlichen Schutz gegen die Infektion. Den optimalen Schutz gegen die Infektion bietet eine komplette Regimentsuniform zusammen mit einer antibakteriellen Maske (Schutz gegen Infektion – 115 %, Schutz gegen Stiche und Schussverletzungen – 75 %). Die unterschiedlichsten Kleidungskombinationen erhöhen jedoch insgesamt Ihre Widerstandsfähigkeit.

Bei schlechter werdendem Ruf und dem Versuch, die Aufmerksamkeit der Leute nicht unnötig auf sich zu ziehen, empfiehlt sich der Einsatz der Umschalttaste (<Umschalttaste – gedrückt halten>), um den Charakter leise Bewegungen ausführen zu lassen.

Einige Ausrüstungsgegenstände ermöglichen es Ihnen, unerkannt zu bleiben:



Mantel der Ausgestoßenen: Der Mantel, den die Todesboten tragen, entledigt sie vollkommen der Notwendigkeit, mit den Leuten zu kommunizieren.



Vogelmaske: Tragen Sie die Vogelmasken mit Bedacht. Jeder weiß, dass sie von Leuten benutzt werden, die nicht erkannt werden wollen, aber der Zweck solcher Masken ist eher eine Herausforderung als eine Tarnung.

Der Charakter kann die einzelnen Kleidungsstücke durch Anklicken mit der linken Maustaste anziehen. Einige Objekte – eines von jeder Klasse – können

gleichzeitig angezogen werden. Mit anderen Worten: Es ist nicht möglich, einen Mantel und einen Overall zu tragen, Mantel und Handschuhe können jedoch problemlos gleichzeitig getragen werden.

Wenn Sie sich in besonders gefährlichen Distrikten der Stadt aufhalten oder sich Ihr Ruf stark verschlechtert hat, empfehlen wir Ihnen den Einsatz des Umschalten-Modus.

6.4 WAFFEN

Seien Sie gewarnt - in den Straßen unserer Stadt sind eine Menge bewaffnete und aggressive Leute unterwegs. Der technische Zustand der verfügbaren Stich- und Feuerwaffen lässt zu wünschen übrig und Munition ist selten und teuer. Deswegen empfehlen wir Ihnen den äußerst sparsamen Gebrauch der Waffen.

Der Einsatz von Feuerwaffen zum Schutz vor Ratten und Hunden, die mögliche Überträger der Infektion sind, ist legitim. Aber bedenken Sie, dass der Einsatz von Waffen gegen Menschen mit der Verschlechterung ihres Rufes einhergeht. Aggressives oder als aggressiv erachtetes Verhalten (<Tab> - das Heben der Arme mit oder ohne Waffen zum Angriff) kann die Aufmerksamkeit der Streifenposten auf Sie ziehen und/oder einen Konflikt mit anderen auslösen.



Großes Knorpelskalpell: Unhandlich, aber aufgrund seiner Schärfe relativ effektiv. Sie können 200 Stiche ausführen (danach wird es stumpf).



Küchenmesser: Tötet bei einem Stich von hinten sofort, ist aber beim Kampf Mann-gegen-Mann weniger effektiv als das Skalpell. Wird sehr schnell stumpf und unbrauchbar.

Von den Feuerwaffen, die den Einwohnern der Stadt zur Verfügung stehen, können Sie die folgenden zur Selbstverteidigung nutzen:



Sechsschüssiger Revolver: Durchschnittliche Präzision und begrenzte Durchschlagskraft.



Abgesägte Schrotflinte: Verheerend auf kurze Distanz, auf die Entfernung jedoch ineffektiv.



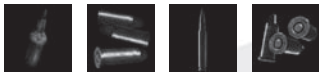
Karabiner: Durchschlagskräftig mit großer Reichweite – veraltetes Modell, dessen einziger Nachteil seine niedrige Feuer-rate ist.



Alte Taschenpistole Marke «Derringer»: Sehr leicht und verfügt über eine geringe Feuerkraft.

Hauptsächlich von den fanatischen Aufhetzern verwendet. Sie haben die Möglichkeit, bei den Streifenposten eine Flasche mit explosivem Gemisch gegen wertvolle Gegenstände eintauschen.

Die Munitionsvorräte in der Stadt: Revolverkugeln, Schrotpatronen, Gewehr-kugeln und Munition für die Taschenpistole sind äußerst selten und nur schwer zu finden.



Gegenstände aus der Sektion „Waffen“ können durch Anklicken mit der linken Maustaste ergriffen werden. Ein zweites Anklicken legt das Objekt wieder aus der Hand. Sie können immer nur einen Gegenstand in der Hand halten. Benutzen Sie einen Gegenstand mit der linken Maustaste (Nahrung, Medikamente usw.).

Werfen Sie einen Gegenstand mit der rechten Maustaste.

Ganz rechts im Inventar finden Sie den Bargeldvorrat des Charakters.

Achtung! Quarantäne!

Im Zusammenhang mit der rapiden Ausbreitung der Krankheit werden bestimmte Stadtviertel gesperrt. Die Eingänge in die abgeschlossenen Distrikte werden durch Signalsäulen markiert und von Patrouillen blockiert. Zugang zu einem infizierten Bereich haben nur Inhaber eines Spezialpasses.

Begrenzte Rationen an Nahrung, Medikamenten und Erste-Hilfe-Ausrüstung zwingen uns, eigene Vorräte zu verwenden. Statten Sie sich also rechtzeitig mit der benötigten Nahrung und Medikamenten aus.

Bedenken Sie, dass bei einer erhöhten Epidemiegefahr die Vernachlässigung der natürlichen Bedürfnisse eines Organismus nach Schlaf und Nahrung tödliche Auswirkungen haben kann.

Läden und Apotheken bleiben geöffnet, auch wenn das Güterangebot limitiert ist. Vermeiden Sie Spekulationshandel! Kaufen Sie keine Waren zu überhöhten Preisen. Die notwendigen Nahrungsmittel und Präventivmedikamente werden unter behördlicher Aufsicht an die Haushalte verteilt.

Im Zuge der Ausweitung der sanitären Maßnahmen ist ein willkürliches Durchsuchen von Mülleimern und -tonnen nicht ratsam – auch wenn sich möglicherweise nützliche Dinge finden könnten. Machen Sie sich dies stets bewusst!

Raub (Plünderung) wird aufs Härteste bestraft. Kontaminierte und unbewohnte Häuser sowie die Leichen von Verstorbenen dürfen nur von autorisierten Ärzten untersucht werden. Die Suche nach Erste-Hilfe-Ausrüstung und Medikamenten rechtfertigt keine Plünderungen. Räuber und Plünderer werden von der Obrigkeit geächtet und sofort exekutiert.

Bedenken Sie, dass der Infizierte in den aktiven Stadien der Krankheit unerträgliche Schmerzen leidet. Versuchen Sie nach Möglichkeit, die Qualen der Kranken mit anästhetisierenden und beruhigenden Medikamenten zu lindern. Nachdem Sie ihre Schmerzen gelindert haben, können Sie möglicherweise ihre Erste-Hilfe-Ausrüstung für eigene Zwecke nutzen.

Sie erhalten täglich per Brief Geheimbefehle und Informationen über die epidemiologische Situation der Stadt.

7. BENUTZERMENU

Behältnisse



Drücken Sie <E> (verwenden), um Behälter zu öffnen (Kisten, Nachttischen, Sekretäre, Dosen usw.). Zusammen mit dem Inventarfenster öffnet sich nun ein Fenster, das den Inhalt des Behälters aufzeigt. Nehmen Sie durch Anklicken mit der linken Maustaste einen Gegenstand aus dem Behälter auf. Um einen Gegenstand aus dem Inventar in den Behälter zu legen, müssen Sie das Symbol innerhalb des Inventarfensters mit der linken Maustaste anklicken.

Körper durchsuchen



Das Einholen von Daten über die Krankheit und die Allgemeinsituation in der Stadt bei bestimmten Quellen ist ein exklusives Vorrecht von Ärzten, Lieferanten und Helfern!

Kommunikation birgt ein hohes Infektionsrisiko. Ärzte und Helfer haben die Erlaubnis, umherzulaufen und beliebig Fragen zu stellen, da nur die umfassende Kenntnis der Materie die Gründe für die Krankheit aufdecken und mögliche Wege zu ihrer Bekämpfung aufzeigen kann.

Sie sind angehalten, die Ärzte zu unterstützen und ihre Fragen nach Möglichkeit detailliert, verständlich und klar zu beantworten.

Das horizontale Fenster im unteren Bildschirmbereich ist das Inventarfenster. Es ist in logische Teile unterteilt, die variiert werden können. Das Inventar besteht aus fünf Teilen: „Waffen“, „Kleidung“, „Medikamente“, „Verpflegung“, „Andere“. Durch Anklicken des Waffensymbols mit der linken Maustaste können Sie die Waffe in die Hand nehmen. Durch erneutes Anklicken wird die Waffe wieder abgelegt. Sie können immer nur eine Waffe auf einmal bedienen. Durch Anklicken des Kleidungs-Symbols mit der linken Maustaste können Sie ein Kleidungsstück anziehen. Sie können verschiedene Kleidungsstücke anziehen, aber nur eines aus jeder Klasse. Das bedeutet, dass Sie zwar Mantel und Handschuhe, nicht aber Mantel und Umhang gleichzeitig anziehen können. Auf der rechten Seite des Inventarfensters wird das verfügbare Geld angezeigt. Klicken Sie einen Gegenstand zum Gebrauch mit der linken Maustaste an (Nahrung, Medikamente usw.). Klicken Sie ihn mit der rechten Maustaste an, um ihn wieder abzulegen.



Der Vorgang des Durchsuchens von Körpern entspricht dem des Durchsuchens von Behältern.

Medizinische Versorgung (Anästhesie) <E>



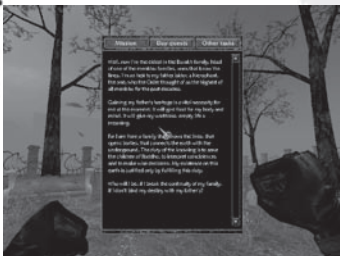
Wenn ein infizierter NSC unter Schmerzen leidet, können Sie ihn betäuben. Drücken Sie hierfür <E> (verwenden). Nun erscheint ein Fenster, welches die Medikamente auflistet, die Linderung verschaffen können (Schlaf- und Schmerzmittel). Der Fortschrittsbalken im oberen Teil des Fensters gibt Aufschluss über den Grad der Schmerzen. Nach Einsatz des Medikaments nimmt er ab und verschwindet schließlich ganz. Bestätigen Sie die Aktion mit der V-Taste. Wenn sich der Patient beruhigt und einschläft, verbessert sich Ihr Ruf.

Briefe <L> aktiviert das Brief-Fenster



Mit den zwölf Schaltflächen im oberen Bereich des Fensters können Sie zuerst den Tag wählen. Im Anschluss daran erscheint eine Liste der an diesem Tag erhaltenen Briefe und Mitteilungen. Klicken Sie den Titel des Briefes (der Mitteilung) an, um diesen (diese) zu öffnen.

Tagebuch <Q> aktiviert das Tagebuch-Fenster



Im oberen Bereich des Tagebuch-Fensters befinden sich drei Schaltflächen:
Auftrag: Die Hauptaufgabe des Charakters
Tagesaufgaben: Die Basisaufgaben
Andere Aufgaben: Sekundäre Aufgaben

Karte <M>



Mit <M> rufen Sie das Kartenfenster auf.

Klicken Sie auf die «+»- und die «-»-Schaltfläche oben links auf der Anzeige oder drücken Sie «+» und «-» auf Ihrer Tastatur, um den Maßstab der Karte zu verändern.

Wenn Sie mit der Maus auf bestimmte Objekte auf der Karte zeigen, wird ein Hinweis mit der Beschreibung des aktuellen Objekts (oder Informationen zu einem Auftrag) aktiviert. Der rote Pfeil gibt Aufschluss über den Aufenthaltsort des Charakters.

Handeln



Durch Auswahl der „Handeln“-Antwort innerhalb eines Dialoges mit einem bestimmten NSC oder die Aktivierung eines Händlers im Inneren eines Geschäftes mit <E> (verwenden) – können Sie das Handelsfenster aktivieren. Das Handelsfenster besteht aus zwei Teilen. Auf der rechten Seite erscheinen Ihre eigenen Waren, auf der linken die des Händlers. Oben rechts wird der Geldbetrag angezeigt. Oben links finden Sie das Guthaben des Händlers. Klicken Sie einen Gegenstand mit der linken Maustaste an, um ihn zu erwerben (rechte Maustaste, Auswahl verwerfen). Wenn Sie einen Gegenstand des Händlers erwerben möchten, wird Ihr Bargeld um den entsprechenden Betrag verringert. Möchten Sie einen Gegenstand verkaufen, nimmt Ihr Bargeld um den entsprechenden Betrag zu. Bestätigen Sie den Handel, indem Sie oben rechts im rechten Teil des Fensters auf „V“ klicken. Klicken Sie auf „X“, um den Handel zu verwerfen.

Tauschhandel

Das Tauschen funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie das Handeln. Es gibt jedoch einige Sonderfunktionen:
Der Handelspartner ist nur an bestimmten Objekten interessiert; d. h. diese Dinge sind aktiv, die anderen sind inaktiv.
Die Menge des Geldes zu Beginn des Tauschhandels liegt bei null. Das bedeutet, dass sich der Tauschpartner über sein Gebot für den Gegenstand noch nicht im Klaren ist. Tauschgegenstände haben ihre eigene Währung, die nicht mit dem realen Preis in den Läden in Verbindung steht.

Gespräch



Das Dialogfenster wird normalerweise eingeblendet, wenn Sie die <E>-Taste (verwenden) drücken, um mit bestimmten NSCs zu interagieren. Der untere Teil des Fensters zeigt die aktuelle Antwort des NSC und Ihre eigenen Antwortvariationen an. Unten links erscheint das Fotoportrait des NSC. Unten rechts auf der Anzeige finden Sie eine Scroll-Leiste. Im oberen Teil des Fensters wird der komplette bislang geführte Dialog angezeigt. Sie können das Dialogfenster nur verlassen, wenn das Gespräch beendet ist.

Schlafen



Zum Aufrufen des Schlafen-Fensters müssen Sie sich in der Behausung eines NSC vor ein Bett stellen und <E> (verwenden) drücken. Im Schlafen-Fenster finden Sie verschiedene Statistiken des Charakters (Gesundheit, Immunität, Hunger, Erschöpfung, Infektion). Bestimmen Sie die Dauer des Schlafs mit den Schaltflächen «+» und «-». Klicken Sie auf die Schaltfläche «Schlafen», um die Schlafphase zu beginnen. Im Schlaf

verändern sich die Statistiken des Charakters. Sie können den Prozess unterbrechen, indem Sie auf «Aufwachen» klicken.

8. CHARAKTERSTATISTIKEN

Mit <P> rufen Sie das Fenster der Charakterstatistiken auf. In diesem Fenster erscheinen folgende Parameter:

Gesundheit: Schmerzmittel und bestimmte andere medizinische Geräte (Erste-Hilfe-Koffer, Staubbinde, Verbände usw.) verbessern die Gesundheit des Charakters.

Immunität: Immunstimulanzien, „Impfstoffe“ und spezielle Kleidung steigern die Immunität. Immunität ist Ihr bester Schutz gegen die Krankheit.

Ruf: Einer der wichtigsten Parameter. Beeinflusst die Reaktionen der NSCs, der Passanten in der unmittelbaren Umgebung des Charakters.

Hunger: Wenn der Charakter isst, nimmt sein Hungergefühl ab. Übersteigt der Hunger einen kritischen Wert, beeinträchtigt dies die Gesundheit des Charakters.

Erschöpfung: Der Grad der Erschöpfung wird reduziert, wenn der Charakter schläft. Übersteigt die Erschöpfung einen kritischen Wert, beeinträchtigt dies die Gesundheit des Charakters.

Infektion: Der Fortschritt der Sandseuche. Wird durch Antibiotika reduziert und beeinflusst die Gesundheit des Charakters. Wenn die Infektion einen kritischen Wert überschreitet, stirbt der Charakter.

Neben den Statistiken zeigt das Fenster der Charakterstatistiken: das Porträt des Charakters, den Namen des Charakters, die aktuelle Zeit und die Anhänger-Schaltfläche.

Verschiedene Kleidungsstücke bieten Ihnen den folgenden Schutz:



Abschwächung von Schlägen

Schutz vor Kugeln

Schutz vor Feuer

Schutz vor Infektion

LETZTE EMPFEHLUNGEN

Erinnern Sie sich immer daran, dass aggressive oder auch einfach nur negative Emotionen und Gefühle einen verheerenden Einfluss auf Ihre Mentalität haben.

Und jetzt wenden wir uns an Ihre moralischen Werte.

Werden Sie nicht wütend! Verhalten Sie sich freundlich Ihren Mitmenschen gegenüber. Bleiben Sie gefasst, egal was Ihnen begegnet. Bedenken Sie, dass ein Simulator menschlichen Verhaltens in Extremsituationen positive Emotionen, nützliche Fähigkeiten und moralische Verhaltensstandards fördern muss ebenso wie die Ausführung menschlicher Taten!

Wir verlassen uns auf Ihr Verständnis und Ihre Kooperation.

9. MITWIRKENDE

Hochachtungsvoll
Ihr IPL Labor:

Gauhar Aldiyarova (PR-Koordinator)
Aleksy Bakhvalov (Leitender Programmierer)
Andriesh Gandrabur (Komponist, Soundproduzent)
Vyacheslav Goncharenko (3D-Modellierer)
Evgeniya Dashina (Künstlerische Leitung)
Nikolay Dybowski (Laborleiter)
Vlad Ermakov (3D-Modellierer)
Airat Zakirov (Technischer Leiter)
Iliya Kalinin (Künstlerischer Leiter)
Irina Kapitonova (Künstler)
Peter Potapov (3D-Designer)
Ekaterina Romashkina (3D-Animator)

An der Entwicklung des Simulators waren außerdem beteiligt:

Ivan Bunakov
Alexander Emelyanov
Artemiy Kalinin
Alexander Nikitin
Igor Pokrovsky
Kirill Savenko
Ilya Stepanov

Alexey Philippov
Igor Pokrovskiy
Maxim Fomin

Besonderer Dank an:

Anastasiya
Andrey Batukhanov
Semen Brodetskiy
Fyodor Voskresenskiy
Natalia Vremyachkina
Varda Golovanova
Alexandra Dashina
Valeria Dolzhenkova
Vladimir Dybowski
Lera Kim
Gennadiy Kozlov
Nikita Koledin
Olga Komissarova
Julia Loginova
Tomas Motskus
Liza Nikonova
Viola Novikova
Nikita Preksin
Yuriy Reizer
Artem Rybakov
Marina Sarycheva
Victor Soloviev
Kirill Sosnoviy
Marina Titareva
Sasha Khalikova
Anna Cheremukhina
Valeria Chikina
Natalia Shornikova

Ice-Pick Lodge Studio
E-Mail: mail@ice-pick.com
www.ice-pick.com
www.pathologic-game.com

Buka Entertainment

Produzent
Ivan Bunakov

Ausführender Produzent
Ivan Moroz

Produktmanagement
Alexei Pisklukov

Technische Beratung
Roman Potapkin

Soundberatung
Ruslan Dmitriev

Design
Sanan Oushanov
Daniella Klimashevskaya

PR- & Marketing-Management
Julia Gribonosova

Produktionsassistentz
Alexey Peshekhonov
Nickolay Safronov

Lokalisierungsmanagement
Alla Pashutina

Testkoordination
Alexander Pak

Testleitung
Kirill Bestemyanov

Tester
Alexey Bunak
Anton Epishin
George Kolechenok
Mikhail Matushov
Igor Pokrovsky

Constantine Pugach
Mikhail Samokhin
Ilya Smirnov
Denis Sokolov
Artem Fionov
Artur Chafonov
Dmitry Chichkov
Ilya Yusipov

Lokalisierungsassistentz
Irina Izotova

Internationales Verkaufsmanagement
Viktoria Enns
Vladimir Miniaev

Expertenrat
Vitaliy Kharitonenko
Maxim N. Mikhalev
Vladimir Miniaev
Ivan Moroz
Sergey Rudenko

Rechtsberatung
George Vitaliev

Regie
Alexander Mikhailov

VP-Finzen
Marina Ravun

VP-International
Inna Bukatina

VP-Entwicklung
Ivan Bunakov

Besonderer Dank an:
Gaukhar Aldiyarova
Kirill Bestemyanov
Igor Pokrovsky
Dmitry Kuleshov

Oksana Vovk
Igor Ustinov

Buka Entertainment
Adresse: Kashirskoye shosse 1 bld.2
115230, Moskau, Russland
Tel. +7 (095) 780-9091
Fax. +7 (095) 111-5440
<http://www.buka.com>

Frogster Interactive Pictures AG

BLEIBTREUSTR. 38 · 10623 BERLIN · GERMANY
EMAIL INFO@FROGSTER-IP.DE
WEB WWW.FROGSTER-INTERACTIVE.DE

VORSTAND
CHRISTOPH GERLINGER (VORS.)
FREDERIC BICHAT
DIRK WEYEL
AUFSICHTSRATSVORS. GERHARD A. KONING

CEO
Christoph Gerlinger

Layout und Design
Michael Schlaak

COO
Frederic Bichat

Assistenz
Janine Bichat
Katja Schmidt
Helga Billep

CMO
Dirk Weyel

Weitere Pressebetreuung
Borgmeier Media

Product Management
Jörg Becker
Andreas Garke
Gereon Hermkes

Web Design
Christian Passeyer

Marketing und PR
Stefan Balabanow
Mark Binnewies

Web Community
TechSupp #1
Lea Broido
Christian Passeyer

©2004 Buka Entertainment {Enterprises}
The product is designed under Windows Media Format Components
Distribution License from Microsoft Licensing. This product includes
technology owned by Microsoft Corporation and cannot be used or
distributed without a license from Microsoft Licensing, GP.

©2006 Frogster Interactive Pictures AG.
Alle Rechte vorbehalten.

This product uses:
Ogg Vorbis
Copyright ©2002, Xiph.org Foundation 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 the Xiph.org Foundation 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 REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,
SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PRO-
CUREMENT 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.



