

История культуры и философия

МФ

УТОПИЯ



руководство пользователя

Содержание:

1. Обращение к пользователю	3
2. Системные требования	4
3. Установка симулятора	4
4. Варианты прохождения	5
5. Главное меню	6
5.1. Новая игра	6
5.2. Загрузка	7
5.3. Настройки	7
6. Инвентарь	9
6.1. Медикаменты	9
6.2. Провиант	11
6.3. Одежда	13
6.4. Оружие	14
7. Параметры героя	23
8. Приближенные	24
9. Техническая поддержка	26
10. Авторы	27
11. Информация о лицензиях	29

1. ОБРАЩЕНИЕ К ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ

Согласно данным мировой статистики количество людей на планете приближается к семи миллиардам. Этот порог говорит о чрезмерной плотности населения, а также о возможном дефиците природных ресурсов. При достижении критического уровня включаются природные механизмы ограничения популяции. Свидетельством этому могут служить участвовавшие природные катаклизмы и вспышки новых, доселе неизвестных человечеству болезней.

В свете всего вышеизложенного мы считаем необходимым повысить уровень подготовки населения в критических ситуациях. Предлагаем Вашему вниманию симулятор поведения человека в условиях эпидемии.

«Мор» представляет собой начальный, игровой прототип симулятора. Среда предполагает отсутствие научного прогресса, общественное развитие самого примитивного уровня; болезнь и методики борьбы с ней в высшей степени условны. Симулятор ориентирован в первую очередь на механизм принятия правильных решений.

Симулятор представлен в электронном формате. Полное описание комплекта:

- два CD для установки и поддержки работы симулятора;
- упаковка с инструкцией.

Перед установкой и началом работы с симулятором просим Вас внимательно ознакомиться с данной инструкцией. Это будет способствовать адекватному освоению данного дидактического материала и, как следствие, увеличит Ваши шансы на выживание.

Желаем удачи,
Лаборатория IPL

2. Системные требования

Операционная система:	Windows 98/2000/XP
Процессор:	Pentium III 1000 MHz (рекомендуется Pentium 4 2.4 GHz)
HDD:	1,5 Gb места на жестком диске
Память:	384 Mb RAM (рекомендуется 512 Mb RAM)
Видео:	Geforce2 (рекомендуется Geforce3 и выше)
Звук:	Звуковая карта, поддерживающая Direct Sound
CD-ROM:	8x CD-ROM
Управление:	мышь, клавиатура

3. Установка симулятора

Вставьте первый диск (CD1) в CD-ROM Вашего компьютера. Программа инсталляции запустится автоматически. В случае отсутствия опции автозапуска на Вашем компьютере щелкните дважды по иконке CD-ROMa в меню Мой Компьютер. В открывшемся списке файлов и папок найдите файл setup.exe и откройте его для запуска инсталляции. Следуйте инструкциям программы инсталляции для успешной установки симулятора. В процессе копирования установочных файлов игры необходимо будет вставить второй диск (CD2). По окончании установки дважды кликните на иконку игры на Вашем Рабочем Столе.

4. Варианты прохождения

Теперь игрок может приступить к выбору варианта прохождения. Данные варианты адаптированы под оптимальные поведенческие модели согласно стандарту PH-00810530 и одобрены экспертным советом по эпидемиологической защите населения.

Вариант прохождения: БАКАЛАВР

Дорогой бакалавр Данковский!

С прискорбием узнал, что Власти собираются закрыть лабораторию, снижающую известность благодаря Вашим исследованиям в области танатологии.

Верно ли, что они назвали Вашу работу «научным экстремизмом»? Если кто-то полагает бесперспективным изучение причин естественной смерти, старения и некроза — я только что обнаружил случай, который может заткнуть им рты и восстановить Ваше доброе имя.

Правитель нашего города, Симон Каин, являет собой живой пример поистине необъяснимого долголетия. Я объяснит этот феномен не могу. Срочно приезжайте. Это может стать сенсацией, сохранить, оживить и прославить Вашу лабораторию.



*Всегда Ваш верный слуга и коллега,
Исидор Бурах.*

Вариант прохождения: ГАРУСПИК

Сын мой Артемий,

Мне грозит скорая смерть. Я хочу поговорить с тобой о моем будущем и передать тебе то немного, чем я располагаю.

Я должен заранее предупредить тебя, что в последнее время мне пришлось принять участие в событиях дурных и, насколько мне позволяет судить опыт — злобещих.

Я принял на себя огромную ответственность. Я больше себе не принадлежу.

Поэтому, если ты не применишь мое наследство со всем бременем моих обязательств, как того требует фамильная честь — я пойму и не прокляну тебя.

Предвижу, что у меня осталось совсем немного времени. Поторопись. Хочу в последний раз взглянуть на тебя.

Жаль, что я так мало был с тобой вместе.



Твой любящий отец

Вариант прохождения: САМОЗВАНКА

25 октября

Сегодня я очнулась от холода, перед самым рассветом. Я лежала на отмели. Ноги мои наполовину были в воде. Руки мои были вытянуты вперед, я горстями сжимала землю.

Я вознесла благодарение за свое спасение, и душа моя обратилась к возлюбленным детям...

...Обняв своих порученных, я пустилась за ней в погоню. Искала ее весь день. К ночи я снова ее упустила. Я хотела бы удержать ее, но руки уже не слушаются меня...

26 октября

Я проснулась, как только все стихло! Сегодня я собираюсь посетить: Сырье застройки (2-11), Кожевенный (1,3,7-13), Створки (7,8), Утробу (2-12) и, конечно, Термитник. Она уснула, и теперь никто мне не помешает...

из дневника



5. Главное Меню



Новая игра — выбор персонажа.

Загрузить — возвращение в ранее сохраненную игру.

Настройки — вызов окна игровых настроек.

Выход из игры — выход в Windows.

5.1 Новая игра



Выберите героя, от имени которого Вы будете действовать. Вы свободны в своем выборе, но наиболее оптимальным нам представляется последовательное прохождение: Бакалавр, Гаруспик, Самозванка.

5.2 Загрузить



В окне Загрузка игры Вам предлагается список ранее сохраненных игр с датой сохранения и скриншотом последнего кадра перед выходом из симулятора. Выберите день и час, в который Вы покинули Город, и щелкните по иконке Загрузить.

Быстрая загрузка — клавиша <F8>.

5.3 Настройки



В меню **Видео** Вы можете изменить, включить и отключить визуальные эффекты.

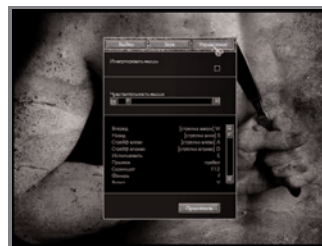
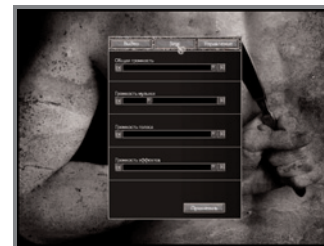
Для отключения теней персонажей щелкните курсором по красной кнопке в пункте **Тени**.

Для усиления яркости наведите курсор на индикатор в пункте **Гамма** и, удерживая левую кнопку мыши, двигайте его вправо.

Для сохранения своих настроек и выхода из данного окна щелкните курсором по кнопке **Применить**.

В меню **Звук** можно изменить громкость звуковых эффектов и музыки.

Для этого наведите курсор на индикатор соответствующего пункта и, удерживая левую кнопку мыши, двигайте его влево или вправо.



В меню **Управление** Вы можете:

Инvertировать мышь, установив подтверждающий флажок в соответствующем окошке.

Изменить чувствительность мыши, передвигая соответствующий индикатор влево или вправо.

Назначить клавиши, управляющие игровым процессом, подсветив курсором нужную функцию и назначив новую клавишу.

Обращение к патрульным, санитарам, рассыльным и исполнителям.

Не распространять среди гражданского населения во избежание паники.

1. Судя по имеющимся данным, болезнь неизлечима. Сыворотки на текущий момент не существует. Скорее всего, в ближайшее время из столицы не пришлют ни медикаментов, ни специалистов, ни современного оборудования. Ожидать помощи извне было бы малодушием. Вам придется действовать, исходя из предлагаемых обстоятельств.

2. Вероятность заболевания значительно снижается при употреблении иммунных медикаментов. На данный момент известно, что стабилизации иммунитета способствуют препараты смешанного типа иммунного ответа (Th1/Th2). Ведутся исследования в этом направлении. Реквизируются медикаменты сходного типа. Помните, что крупные дозы этих лекарств наносят ущерб здоровью!

3. Повышению иммунитета способствует защитная одежда из синтетических материалов. Категорически нельзя использовать шерстяную одежду (возможно заражение через укусы паразитов). Одежду необходимо систематически обновлять (рекомендуется сжигать одноразовые драпировки после каждого выхода на улицу).

4. ВНИМАНИЕ! Болезнь прогрессирует неоднородно! На ранней стадии болезнь почти не развивается, если задерживать ее антибиотиками. Однако при повторных контактах с зараженными объектами болезнь начинает прогрессировать лавинообразно.

5. Вопреки предварительным данным болезнь не передается контактным путем. С высокой долей вероятности болезнь передается воздушно-капельным путем, однако уже существуют факты, опровергающие данную гипотезу. Пути заражения на данный момент неизвестны. Сохраняйте максимальную бдительность!

* * *

Приписка специально для Вас, доктор.

Ввиду Вашей особой миссии, избежать заражения Вам, скорее всего, не удастся. Поэтому если Вы заразитесь — не отчаивайтесь. Не раньше, так позже. Поддерживайте болезнь на инкубационной стадии, пейте антибиотики. Рано или поздно сыворотка будет изобретена. Помните о т.н. «порошочках». Согласно предварительным сведениям эти квазиантибиотики могут привести Вас на грань летального исхода, но болезнь они, как правило, истребляют.

Крепитесь.

Ниже приводится описание защитного снаряжения, продуктов питания и медикаментов, предварительно признанных пригодными к использованию.

6. Инвентарь

Стандартный набор обеспечения безопасности и жизнедеятельности.

6.1 Медикаменты

В связи с высоким риском заражения необходимо иметь при себе аптечку со следующим набором медикаментов:

Иммунокорректоры. Снижают вероятность заражения, но вредят Вашему здоровью. Однако их применение является оправданным при посещении зараженных кварталов Города. К иммунокорректорам относятся:



α -таблетки («аскорбинки»), большие дозы которых незначительно повышают иммунитет, но наносят тяжелый ущерб здоровью.



β -таблетки («синтетик») — синтетический иммунокорректор. Повышает иммунитет пропорционально снижению уровня Вашего здоровья (остерегайтесь передозировки).



γ -таблетки («оболочки»). Хорошо повышают иммунитет, менее опасны в случае передозировки.



δ -таблетки («антизин»), сильный иммунокорректор, причиняющий минимальный вред здоровью.



черная вакцина - защитный препарат, созданный в полевых условиях на основе мертвой культуры Песочной Язвы.

Дает слабый иммунитет к заражению.



синяя вакцина — защитный препарат, созданный в полевых условиях на основе слабой культуры Песочной Язвы.

Дает временный иммунитет к заражению.



белая вакцина — защитный препарат, созданный в полевых условиях на основе живой культуры Песочной Язвы.

Дает временный, но растущий иммунитет к заражению.



Неомицин подавляет рост микробов на ранней стадии развития заражения, незначительно снижает количество опасных микробов. Минимально вредит здоровью.



Мономицин ощутимо снижает количество микробов в организме и подавляет их рост на промежуточных стадиях развития болезни. Наносит незначительный вред здоровью.



Феромицин резко снижает количество опасных микробов, ограничивает динамику развития заразы, но сильно снижает уровень здоровья.



«**Порошочек**» — продукт детского творчества, случайный набор медикаментов, полностью снимающий последствия заражения. Наносит сильнейший вред здоровью.



Сыворотка Бураха создана на основе антител, полностью уничтожает последствия заражения песочной язвой на любой стадии. Не наносит ущерб здоровью. В городе существует всего несколько порций этого препарата.

Анальгетики. Способствуют быстрому восстановлению сил, регенерируют здоровье, погружают в сон больных, облегчая их страдания.



Мерадорм дает мощный седативный эффект, незначительно восстанавливает здоровье, увеличивает усталость, но очень способствует восстановлению сил во время сна.



Новокаин дает в равной мере седативный и болеутоляющий эффект. Существенно восстанавливает здоровье и способствует регенерации сил во время сна



Морфин — универсальное болеутоляющее средство из группы опиатов. Применяется при тяжелых травмах, острой боли и при подготовке к операции. Значительно восстанавливает здоровье, также восстанавливает силы во время сна.



Эторфин — мощный наркотический анальгетик с побочным седативным эффектом, вызывающий сильное привыкание. Передозировка чревата летальным исходом. Резко повышает уровень здоровья. Во время сна значительно улучшает общее состояние организма.

Перевязочные средства.



Бинт антисептический.
Способствует

восстановлению здоровья после травматического воздействия. Закрывает рану, предотвращая воспаление.



Жгут резиновый.
Частично укрепляет

здоровье, останавливая кровотечение.



Перевязочный пакет.
Наиболее эффективен благодаря комплексному воздействию на поврежденные ткани.

6.2 Провиант

Большая часть местных продуктов питания находится под запретом из-за угрозы заражения. Доставка продуктов из других областей страны в данный момент прекращена из-за отсутствия транспортного сообщения



Вода набирается в бутылки из трех городских источников.

Родниковая вода имеет в городе высокую ценность из-за особенностей местного водопровода. Отдельные люди опасаются употреблять эту воду из-за близости некоторых источников к старым скотомогильникам и полям захоронений. 0,5Кк.



Кофе сильно действует на сердце и на сосуды, что в условиях местного климата дает десятикратно увеличенный эффект. Однако снижает усталость, поэтому в критических ситуациях он незаменим.



Орехи (фундук, арахис и грецкие) почти не утоляют голод, но пользуются большим спросом у детей. На крупный грецкий орех у них можно выменять что-нибудь исключительно полезное. 1Кк.



Сухари не очень питательны 2Кк, но хорошо хранятся, относительно доступны, продаются по невысокой цене.



Вяленая рыба. В последнее время рыба считается опасным продуктом, в связи с высокой вероятностью заражения речной воды, но рыба, заготовленная в прошлом сезоне, вне подозрений. 7Кк.



Овощи доступны только в консервированном виде. Этикетки на банках отсутствуют, поэтому разные банки могут быть питательны в разной мере. 12Кк.



Перепелиное яйцо не может оказаться

зараженным, ни при каких условиях. При этом полезно и питательно, но встречается очень редко. 13Кк.



Копченое мясо обладает высокой

энергетической ценностью, хорошо утоляет голод. 19Кк.



Твирин — крепкая настойка на редкой траве *oxitocia tvirinum*, действующая как

анальгетик, антибиотик и иммунокорректор. Будьте осторожны. Некоторые формы воздействия твирина на организм не раскрыты до сих пор. Побочный эффект при употреблении твирина — затяжные депрессивные галлюцинации.



Вяленое мясо обладает высокими питательными

свойствами. Такой продукт не может быть заражен. Но кто знает, какую еще опасность несет мясо степного... 17Кк.



Свежее мясо — в настоящий момент это

большая редкость, чем и обусловлена его высокая цена. Отлично утоляет голод. 25Кк.



Молоко очень полезно для здоровья,

питательно, но с течением времени встречается все реже, и стоит все дороже. 18Кк.



Свежая рыба — источник фосфора,

который положительно влияет на работу головного мозга. 20 Кк.



Лимон обыкновенный, *citrus medica*. Богатый витаминами ценный плод. Незначительно

увеличивает иммунитет, но усиливает чувство голода.

6.3 Одежда

В ситуации повышенной опасности заражения жизненно необходимыми становятся предметы гардероба, способные защитить ваше тело от инфекции и от механических повреждений.

Вам необходима **обувь**, защищающая от тактильных контактов с опасными и зараженными поверхностями:



Полусапоги-репелленты. Защищают ноги от

тактильных контактов с зараженными поверхностями. Почти не защищают голеностоп от ударов и крысиных укусов.



Сапоги-репелленты. Помимо защиты от

заражения, неплохо предохраняют голень от травм и даже от огня. Не спасают от крысиных и собачьих укусов.



Армейские ботинки. Хорошо защищают

ступню и голень как от заражения, так и от ударов, в том числе от колото-резаных ранений. В таких сапогах не страшно ходить и по горящим углям, и по гвоздям.

Следует изо всех сил стараться предотвратить случайный тактильный контакт с зараженными частицами, поверхностями и веществами с помощью **верхней одежды**:



Драпировок, то есть любых кусков материи, которые при всей недолговечности дают хоть и слабую, но защиту от инфекции.



Накидок-репеллентов, защищающих корпус от заражения и частично от колото-резаных ран и, кроме того, скрывающих обладателя от прицельной стрельбы солдат.



Плащей-репеллентов, хорошо предохраняющих горло и запястья от контакта с зараженными частицами.



Армейских балахонов, помимо хорошей защиты от заражения, дающих защиту от огня, ударов и колото-резаных ранений. Прочнее и лучше других доступных деталей обмундирования.

Настоятельно рекомендуем Вам использовать разнообразные **перчатки**, которые не только снизят риск заражения, но и защитят Ваши руки от повреждений:



Одноразовые перчатки немного снизят вероятность заражения.



Синтетические перчатки защищают руки от ударов, частично предохраняют от инфекции.



Армейские перчатки отлично защищают от ударов и от резаных ран, предохраняют от инфекции.

Перчатки и **маска** особенно необходимы при манипуляциях с телами зараженных



Антибактериальная маска дает дополнительную защиту от заражения.

Наиболее оптимальную защиту дает *комплект армейского обмундирования* вкупе с *антибактериальной маской* (защита от инфекции — выше нормы; защита от ударов и выстрелов — в пределах нормы). Однако практикуется самое разное сочетание элементов гардероба в зависимости от текущей ситуации.

При существенном снижении репутации и нежелании привлекать внимание окружающих рекомендуется удерживать клавишу <Shift> — тогда герой будет двигаться бесшумно.

Некоторые предметы экипировки позволяют Вам остаться неузнанным:



Плащи отверженных, в которых ходят могильщики и санитары, полностью избавят окружающих от желания общаться с Вами.



Остерегайтесь использовать *птичьи маски*. Изначально бывшие элементом театрального реквизита, впоследствии эти маски стали знаком Исполнителей — вестников смерти.

Предметы из раздела «Одежда» можно одеть на героя щелчком левой кнопки мыши. Герой может надеть несколько предметов — по одному каждого класса. Т.е. нельзя надеть плащ и балахон, но можно надеть плащ и перчатки.

Находясь в особо опасных районах Города или при сильном снижении Вашей репутации, помимо маскировочной одежды рекомендуем использовать скрытный режим, удерживая клавишу <Shift>.

6.4 Оружие

Предупреждаем Вас о большом количестве вооруженных и агрессивно настроенных людей на улицах нашего Города. Качество доступного холодного и огнестрельного оружия оставляет желать лучшего, а боеприпасы редки и дороги, вследствие чего рекомендуем использовать оружие экономно.

Применение оружия является полностью оправданным для защиты от крыс и собак — возможных переносчиков заразы. Но помните, что применение любого вида оружия против людей чревато снижением Вашей репутации. Агрессивное или расцениваемое как агрессивное поведение (<Tab> поднятие рук с оружием или без него для атаки) может привлечь к Вам внимание патрульных и/или привести к столкновению с другими жителями Города.

В качестве оружия ближнего боя Вы можете использовать следующие предметы:



Неудобный, но эффективный благодаря острейшей заточке *большой хрящевой скальпель*. После нескольких десятков ударов теряет заточку.



Кухонный нож, убивает сразу при сильном ударе сзади, но уступает в эффективности скальпелю при фронтальном бое. Очень быстро теряет заточку и приходит в негодность.

Из доступного огнестрельного оружия в целях самозащиты Вы можете использовать:



Шестизарядный револьвер. Обеспечивает весьма высокую точность стрельбы, но имеет ограниченную пробивную мощность.



Грозный дробовой обрез, страшный в ближнем бою, но совершенно не эффективный на дальней дистанции.



Мощный дальнобойный карабин устаревшего образца, единственным недостатком которого является низкая скорострельность.



Старинный карманный пистолет типа «дерринджер», который обладает малым весом и очень невысокой пробивной силой. Исключительно женское оружие.



Это оружие используют грабители, мародеры и фанатики-поджигатели. Вам оно не пригодится. Можете забирать его в качестве трофеев и выменивать у патрульных на дефицитное снаряжение.



Боеприпасы — револьверные патроны, картечные и дробовые патроны, винтовочные патроны и пули для карманного пистолета — встречаются в Городе достаточно редко. Легально не продаются.

Предметы из раздела «Оружие» можно поместить в руку щелчком левой кнопки мыши. Второй щелчок левой кнопки мыши уберет предмет из руки. В руке может быть только один предмет.

Окно инвентаря вызывается клавишей <I>.

Для использования предмета используйте левую кнопку мыши (еда, медикаменты и т.д.)

Для выбрасывания предмета используйте правую кнопку мыши.

Выброшенный предмет некоторое время будет лежать на земле в том месте, где находился герой (отображается в виде небольшого мешка), но впоследствии исчезнет.

Внимание! В доме у каждого героя есть вместительный контейнер, в котором можно хранить запасные и лишние предметы. С собой имеет смысл носить только предметы первой необходимости.

Количество денег у героя показано в самом правом разделе инвентаря.

ВНИМАНИЕ! КАРАНТИН!

В связи с высокими темпами распространения заболевания некоторые кварталы Города будут закрыты. Входы в закрытые кварталы будут отмечены сигнальными столбами и заблокированы санитарными патрулями. Вход в зараженный квартал осуществляется только по специальному разрешению.

Недостаток продовольствия, медикаментов и вещей первой необходимости вынуждает нас перейти на автономное обеспечение. Своевременно запасайтесь необходимыми продуктами и медикаментами.

Помните, что особенно в ситуации повышенной эпидемиологической опасности пренебрежение естественными потребностями организма в сне и еде может привести к летальному исходу.

Городские магазины и аптеки функционируют, несмотря на скудный ассортимент товаров. Препятствуйте развитию спекуляции! Не покупайте товары по завышенным ценам! Необходимые пайки и дозы защитных медикаментов будут распределяться по жилым домам в административном порядке.

В связи с усиленными санитарными мерами не поощряется произвольный обыск мусорных контейнеров и урн, несмотря на то, что в них могут находиться полезные предметы. Проявляйте сознательность!

Мародерство строго карается. Осматривать зараженные и пустующие дома, а также тела погибших дозволено только уполномоченным врачам, патрульным, исполнителям и санитарам. Поиск предметов первой необходимости и медикаментов не является оправданием для мародерства. Грабители и мародеры объявляются администрацией вне закона и подлежат немедленной экзекуции.

Помните, что болезнь на активной стадии причиняет зараженным непереносимые страдания. По мере возможности облегчайте мучения агонизирующих с помощью обезболивающих и седативных препаратов. Облегчив страдания зараженного, Вы можете использовать предметы первой необходимости и медикаменты, находившиеся при нем, в своих целях.

Секретные поручения и информация об эпидемиологической ситуации в Городе Вы будете получать в ежедневных письмах. Собирать информацию о болезни и общей ситуации в городе из всевозможных источников – исключительная прерогатива врачей, рассыльных и исполнителей! Общение влечет за собой высокий риск заражения. Врачам, а также исполнителям дозволено совершать обходы и задавать любые вопросы, так как только максимально полная картина эпидемии поможет им обнаружить ее причины и методы борьбы с ней.

Содействуйте врачам, отвечайте на их вопросы развернуто, полно и ясно, насколько это возможно.

Использование контейнеров

Чтобы открыть игровые контейнеры (шкафы, тумбочки, столы, мусорные баки и т.д.) нажмите клавишу <E>. Появится инвентарное окно и одновременно с ним окно контейнера. Чтобы взять предмет из контейнера, щелкните левой кнопкой мыши по иконке предмета. Чтобы положить предмет в контейнер, щелкните левой кнопкой мыши по иконке предмета в вашем инвентаре.



Обыск тел

Происходит аналогично работе с контейнером. Внимание! Иногда при обыске тела репутация героя снижается!



Облегчение страданий зараженных

Страдающих от болезни жителей можно погружать в сон. Для этого используйте клавишу <E>. В открывшемся окне показаны медикаменты, с помощью которых можно помочь больным (снотворное и анальгетики). Полоса-индикатор в верхней части окна уменьшается по мере использования медикаментов. После использования достаточного количества медикаментов индикатор гаснет. Кнопка <V> подтверждает операцию. После успокоения пациента ваша репутация повышается.



Карта

Изображение карты вызывается клавишей <M>. Для масштабирования карты используются кнопки <+> и <-> в левом верхнем углу карты, либо клавиши <+> и <-> на клавиатуре. При наведении курсора на объект карты появляется всплывающая подсказка с описанием объекта. Красная стрелка обозначает местонахождение героя.





Письма

Клавиша вызова окна чтения писем — <L>.

В верхней части окна можно выбрать день. Откроется перечень писем и записок, полученных героем в выбранный день. Текст письма открывается щелчком левой кнопки мыши по названию.

Получение писем



Появление этого знака (тавро) в левом нижнем углу экрана извещает о получении нового письма.

Дневник

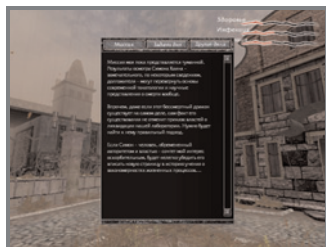
Вызов дневника — клавиша <Q>.

В верхней части дневника три закладки:

Миссия: основная миссия героя.

Задачи дня: главная задача в текущий день, невыполнение которой повлечет смерть добровольцев.

Другие дела: второстепенные задачи текущего дня.



Новые Записи



Такое тавро в левом нижнем углу экрана сообщает о занесении новой записи в дневник.

Торговля

Вызов окна торговли осуществляется либо из диалога при выборе соответствующей реплики, либо при воздействии на продавца с помощью клавиши <E>.

Окно торговли состоит из двух частей. Правая часть отображает предметы продавца, левая часть — предметы героя. В правом верхнем углу показывается количество денег у героя. В левом верхнем углу — количество денег у торговца.

Щелчком левой кнопки мыши производится выбор товара (правая кнопка — отказ от выбора). При выборе товара у торговца (герой хочет его купить) количество денег героя уменьшается на соответствующую стоимости товара сумму. При выборе товара у героя (герой хочет его продать) количество денег героя увеличивается на соответствующую сумму. Подтверждение сделки производится выбором кнопки «V» в правом верхнем углу экрана. Отмена сделки производится кнопкой «X», расположенной ниже.



Бартер

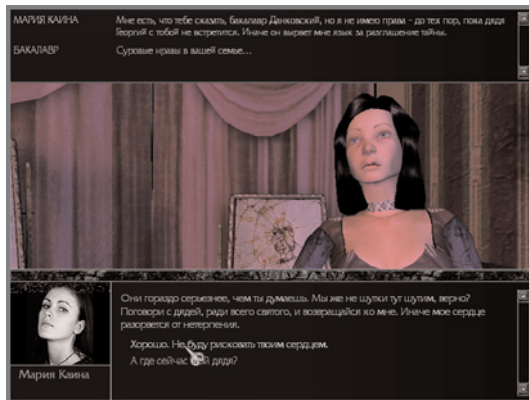
Бартер аналогичен торговле, но имеет следующие особенности:

1. У героя подсвечены только те предметы, которые интересуют партнера по бартеру.
2. Деньги героя не имеют значения. Каждый предмет обладает бартерной стоимостью, не имеющей отношения к его реальной цене в магазине.

Диалог

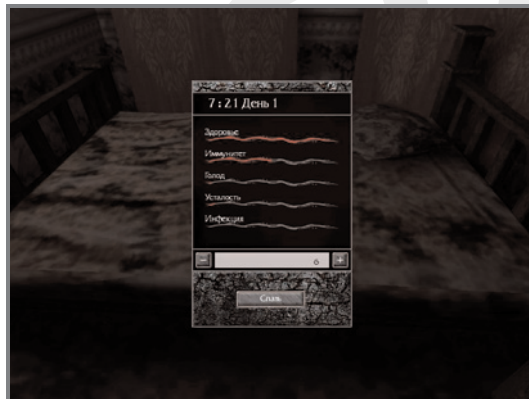
Диалоговое окно появляется при взаимодействии с персонажем — клавиша <E>. В нижней части экрана — текущая реплика персонажа с вариантами ответа героя (в левом нижнем углу показан фотопортрет персонажа, в правом нижнем углу — полоса прокрутки). В верхней части экрана отображается история диалога.

Выход из диалогового окна происходит только при завершении диалога.



Сон

Для вызова окна сна нужно подойти к кровати (в домах сюжетных персонажей) и нажать клавишу <E>. В окне сна отображаются те параметры героя, которые изменяются с течением времени (Здоровье, Иммуниет, Голод, Усталость, Инфекция). Клавишами <+> и <-> можно установить длительность сна. Для начала отдыха нажмите кнопку «Спать».



Внимание! Во время сна параметры героя могут достигнуть критического состояния и даже привести к летальному исходу! Сон можно прервать в любой момент, нажав на кнопку «Проснуться»

7. Параметры героя

Для вызова окна используется клавиша <P>. Окно отражает состояние героя на текущий момент с точки зрения его репутации в городе, состояния организма и внешнего вида. Кроме того, в окне параметров отображаются:

имя героя, его портрет и текущее время игры.



Состояние параметра отражается соответствующей полосой-индикатором:

Репутация героя:

Влияет на реакцию окружения.

Физиологические параметры героя

Здоровье:

Повышается предметами медицинского пакета (аптечка, жгут, бинт и т.д.) и анальгетиками.

Иммуниет:

Защита от болезни. Повышается медицинскими средствами (иммунокорректорами). Постоянно стремится к равновесию.

Голод:

Понижается едой, при повышении параметра до критического уровня влияет на здоровье героя.

Параметр постоянно возрастает.

Усталость:

Понижается сном, при повышении параметра до критического уровня влияет на здоровье героя.

Параметр постоянно возрастает.

Инфекция:

Прогресс развития болезни в случае заражения героя. Снижается антибиотиками. При достижении критического уровня влияет на здоровье.

Параметры костюма героя

Смягчает удары:

Снижает уровень повреждений от ударов руками, ударов ножом и других травм.

Скрывает от выстрелов:

Снижает вероятность попадания из огнестрельного оружия на большой дистанции.

Защищает от огня:

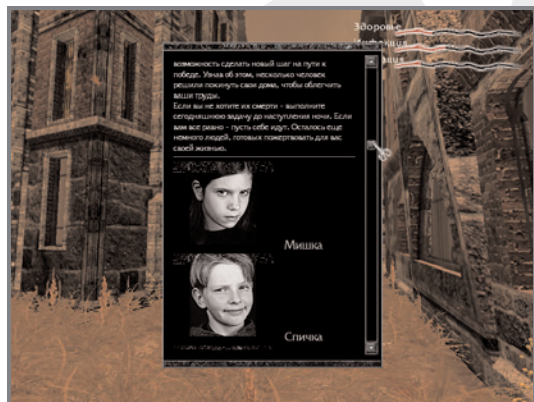
Снижает уровень повреждений от пламени.

Изолирует от инфекции:

Снижает вероятность заражения при контакте с опасными объектами.

8. Приближенные

- Отдельной кнопкой в окне параметров героя можно вызвать окно Приближенных, то есть персонажей, чьи жизни напрямую зависят от Ваших действий. Также данное окно можно вызвать нажатием клавиши <T>. В окне приближенных изображены портреты порученных и их имена. Если кто-то из них погибнет — портрет изменится.



ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ РЕКОМЕНДАЦИЯ

Просим вас также помнить о пагубном воздействии на психику агрессивных эмоций и негативных эмоций вообще.

Теперь мы взываем к вашим нравственным достоинствам!

Не злобствуйте! Ведите себя по-человечески! Относитесь ко всему, с чем вам придется столкнуться, снисходительно. Проявляйте милосердие! Помните, что симулятор поведения в экстремальной ситуации должен способствовать культивированию исключительно положительных эмоций, полезных навыков и высокоморальных норм поведения, а также совершению гуманных поступков!

Рассчитываем на Ваше содействие и понимание.

С уважением,
Лаборатория IPL

9. Техническая поддержка

ВНИМАНИЕ!

Перед тем, как с нами связаться, убедитесь, пожалуйста, что вы просмотрели наш сайт в поисках возможного решения проблемы и прочитали файл помощи, который находится на диске.

Если, тем не менее, вы решили связаться с нами, для того, чтобы помочь вам, нам будет необходима следующая информация о вашем компьютере.

- Тип процессора и его частота (например, Intel Pentium II, 333 MHz)
- Объем оперативной памяти (например, 128 MB)
- Марка CD-ROM и его скорость (например, Plextor 32x)
- Тип звуковой карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип графической карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип 3D-акселератора (производитель, модель и версия драйвера)

Эту информацию вы можете получить следующим образом:

Щелкните правой кнопкой мыши по значку «Мой компьютер» на рабочем столе вашего компьютера и выберите пункт «Свойства системы». На экране «Свойства системы» вы увидите необходимую информацию: тип операционной системы вашего компьютера (версия Windows), объем памяти (RAM) и тип процессора. Запомнив или записав данную информацию, вернитесь в директорию «Мой компьютер».

В появившемся окошке выберите название диска, на который была установлена игра, и щелкните по нему правой кнопкой мыши. В появившемся меню выберите пункт «Свойства».

На экране, который вы увидите, вам нужно найти общую емкость жесткого диска и количество свободного места на нем.

Извините, НО за проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями компания «Бука» ответственности не несет.

Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем, а также указывать фамилию и регистрационный номер в письме.

С удовольствием вам ответим!

Связаться со службой техподдержки вы можете по:

Адресу: Россия, Москва, 115230, Каширское шоссе, 1, строение 2
Телефону: +7 (095) 111-51-56 с 10.00 до 15.00 с понедельника по пятницу
E-mail: help@buka.ru
Internet http://www.buka.ru/cgi-bin/show_more.pl?option=Techsupport
Наш форум: <http://www.buka.ru/phpBB2/>

* Внимание: Перед тем, как позвонить, сядьте, пожалуйста, рядом со своим компьютером.

Ваш компьютер должен быть включен и находиться в рабочем состоянии (т.е. не сразу после «зависания»)

10. Авторы

Студия «Ice-pick Lodge»

Гаухар Алдиярова
(PR-координатор)
Алексей Бахвалов
(ведущий программист)
Андрееш Гандрабур
(композитор и звукорежиссер)
Вячеслав Гончаренко
(3D-моделлер)
Евгения Дашина
(ведущий художник)
Николай Дыбовский (руководитель
лаборатории)
Влад Ермаков (3D-моделлер)
Айрат Закиров
(технический директор)
Илья Калинин (арт-директор)
Ирина Капитонова (художник)
Петр Потапов (3D-дизайнер)
Екатерина Ромашкина
(3D-аниматор)

В разработке симулятора
принимали деятельное участие:

Иван Бунаков
Александр Емельянов
Артемий Калинин
Александр Никитин
Кирилл Савенко
Илья Степанов
Алексей Филиппов
Максим Фомин

Мы благодарим за помощь:

Анастасию
Андрея Батуханова
Семена Бродецкого
Федора Воскресенского
Наталью Времячкину
Варду Голованову
Александру Дашину
Валерия Долженкова
Владимира Дыбовского
Леру Ким
Геннадия Козлова
Никиту Коледина
Ольгу Комиссарову
Юлию Логинову
Томаса Моцкуса
Лизу Никонову
Виолу Новикову
Никиту Прексинна
Юрия Рейзера
Артема Рыбакова
Марину Сарычеву
Виктора Соловьёва
Кирилла Соснового
Марину Титареву
Сашу Халикова
Анну Черемухину
Валерию Чикину
Наталью Шорникову

Контакты:

Студия «Айспик-Лодж»
e-mail: mail@ice-pick.com
www.ice-pick.com
www.mor-utopia.ru

Компания «Бука»

Продюсер

Иван Бунаков

Старший продюсер

Иван Мороз

Менеджер по продвижению продуктов

Алексей Писклюков

Технический эксперт

Роман Потапкин

Эксперт по звуку

Руслан Дмитриев

Художники-дизайнеры

Санан Ушанов

Даниелла Климашевская

PR-менеджер

Алексей Пастушенко

Ассистент продюсера

Алексей Пешехонов

Николай Сафронов

Менеджер по новым командам

Николай Сафронов

Верстка руководства пользователя

Степан Илличевский

Координатор бета-тестирования

Александр Пак

Старший тестировщик

Кирилл Бестемьянов

Служба тестирования

Екатерина Мыщенко

Евгений Попов

Иван Райнов

Иван Рид

Алексей Чеботарев

Внешнее тестирование

Алексей Бунак

Антон Епишин

Георгий Колеченок

Михаил Матюшов

Игорь Покровский

Константин Пугач

Михаил Самохин

Илья Смирнов

Денис Соколов

Артем Фионов

Артур Чафонов

Дмитрий Чичков

Илья Юсипов

Служба продаж

Максим О. Алексеев

Максим Ю. Алексеев

Максим А. Алексеев

Наталья Анкундинова

Елена Антонова

Илья Бровченко

Павел Григорьев

Виктория Киселева

Александр Кочетков

Павел Круглов

Андрей Осипов

Ольга Полковникова

Лариса Савельева

Евгений Самсонов

Светлана Самсонова

Валерий Тихвинский

Торговый маркетинг

Татьяна Васекина

Комьюнити-менеджер

Александр Ковалев

Экспертный совет

Владимир Миняев

Максим Н. Михалев

Иван Мороз

Сергей Руденко

Виталий Харитоненко

Юридическая поддержка

Георгий Виталиев

Техническая поддержка

Евгений Дмитриев

Генеральный директор

Александр Михайлов

Финансовый директор

Марина Равун

Руководитель отдела маркетинга

Максим Н. Михалев

Руководитель коммерческого отдела

Татьяна Устинова

Руководитель отдела разработок

Дмитрий Кулешов

Отдельное спасибо:

Гаухар Алдиярова

Кирилл Бестемьянов

Руслан Дмитриев

Алексей Пастушенко

Игорь Покровский

Роли озвучивали:

Костя Абрамов

Ольга Красько

Дмитрий Полонский

Рогволд Суховерко

Надежда Ушанова

Саша Фисенко

Виктория Фишер

Андрей Ярославцев

Запись сделана

на «13 studio records».

11. Информация о лицензиях

ДОГОВОР

О ПОЛУЧЕНИИ АВТОРСКИХ ПРАВ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММЫ

«МОР. УТОПИЯ»

ДЛЯ ЭВМ С КОНЕЧНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ («ОБЕРТОЧНАЯ») ЛИЦЕНЗИЯ)

УСТАНАВЛИВАЯ ДАННУЮ ПРОГРАММУ ДЛЯ ЭВМ,
КОНЕЧНЫЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ТЕМ САМЫМ ВЫРАЖАЕТ
СВОЕ СОГЛАСИЕ СО СЛЕДУЮЩИМИ ПОЛОЖЕНИЯМИ:

1. Данная программа для ЭВМ и прилагаемая к ней документация к ней являются объектами авторского права ЗАО «Бука» ООО «Айспик-Лодж».
2. Став законным владельцем экземпляра данной программы для ЭВМ и прилагаемой к ней документации, конечный пользователь получает имущество право установить ее на одной персональной ЭВМ типа IBM PC, а также эксплуатировать ее с соблюдением условий настоящего Договора и содержащихся в документации правил.
3. Ни данная программа для ЭВМ, ни документация не могут копироваться конечным пользователем полностью или частично в целях извлечения коммерческой выгоды, за исключением изготовления одной резервной копии и только в архивных целях. Уведомление об авторском праве и товарные знаки, проставленные на данной версии и документации, должны сохраняться конечным пользователем.
4. Конечный пользователь может передавать приобретенные им экземпляры программы для ЭВМ с документацией или их копии третьим лицам при соблюдении следующих условий: конечный пользователь должен убедиться в согласии третьих лиц с положениями настоящего Договора; конечный пользователь не имеет права использовать данную программу для ЭВМ и документацию и все их копии в целях коммерческой выгоды и (или) распространять их на возмездной основе; для поставки приобретенной программы для ЭВМ и документации в зарубежные страны конечный пользователь должен получить разрешение ЗАО «Бука».
5. ЗАО «Бука» предоставляет следующие гарантии:
 - а) носители информации (дискеты, диски, ленты и т.д.) не содержат дефектов, приводящих их к неработоспособности;
 - б) на носителях информации данная версия программы для ЭВМ содержится в полном объеме, соответствующем документации;
 - в) выполняемые программой для ЭВМ функции соответствуют указанным в документации.
6. Гарантийный срок составляет 60 дней с даты получения конечным пользователем экземпляра данной программы для ЭВМ и документации. В соответствии с настоящей гарантией конечному пользователю будет предоставлен другой запечатанный пакет, содержащий ту же программу для ЭВМ, при условии, что выявленный дефект не возник вследствие нарушения указанных в документации правил использования программы для ЭВМ и при возврате ранее приобретенного экземпляра программы для ЭВМ с выявленным дефектом и документации.
6. Приведенная выше гарантия является единственной, предоставляемой конечному пользователю в отношении приобретенной им программы для ЭВМ. Эта гарантия не может быть передана любому последующему пользователю.
7. При нанесении работой этой программы каких-либо ущербов пользователю, производитель не несет за это никакой ответственности.

© Buka Entertainment {Enterprises} 2005.

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.

LIFESTUDIO:HEAD ® 2.6 SDK

© Lifemode Interactive, 2001-2005

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, 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.