



DAMNATION

СПРАВОЧНОЕ РУКОВОДСТВО



codemasters™



⚠ Предупреждение о возможном вреде для здоровья при игре в видеоигры

Эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету

Небольшой процент людей подвержен припадкам от воздействия визуальных эффектов, например мерцающего света или изображений, которые могут появляться в видеоиграх. Люди, не испытывавшие ранее подобных приступов и не страдающие эпилепсией, могут не знать о своей болезни, которая может спровоцировать эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету.

Симптомы этих приступов могут быть различными. К ним относятся: головокружение, искажение визуального восприятия, судороги лицевых мышц, нервный тик, подергивание либо дрожание рук или ног, потеря ориентации, спутанность либо кратковременное помутнение сознания. Припадки также могут сопровождаться потерей сознания или конвульсиями, в результате которых можно упасть или удариться о находящиеся рядом предметы и получить травму.

Если вы обнаружили у себя любой из этих симптомов, немедленно прекратите играть и проконсультируйтесь с врачом. Родители должны следить за состоянием детей и спрашивать у них о наличии вышеописанных симптомов, так как дети и подростки более подвержены таким приступам, чем взрослые. Риск возникновения эпилептических припадков, связанных с повышенной чувствительностью к свету, можно снизить, если принять следующие меры: сидеть как можно дальше от экрана, использовать экран с меньшей диагональю, играть в хорошо освещенной комнате, не играть в сонном или усталом состоянии.

Если вы или ваши родственники страдаете припадками или эпилепсией, перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом.

Рейтинговая система PEGI и руководство действуют исключительно в странах, в которых приняты соответствующие законы.

Что представляет собой система PEGI?

Рейтинговая система PEGI предназначена для классификации видеоигр, что позволяет защитить детей младшего возраста от не предназначенных для них игр. **ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:** это не имеет ничего общего с уровнем сложности игр. Система PEGI состоит из двух элементов и позволяет родителям и покупателям детских видеоигр осознанно подходить к выбору игр, соответствующих возрасту детей. Первым элементом является возрастной рейтинг:



Вторым элементом являются значки, которые обозначают тип содержимого игры. Количество таких значков на упаковке зависит от игры. Возрастной рейтинг игры отражает степень данного содержимого. Существуют следующие значки:



СЦЕНЫ
НАСИЛИЯ



НЕНОРМАТИВНАЯ
ЛЕКСИКА



УСТРАШЕНИЕ



СОДЕРЖИМОЕ
СЕКСУАЛЬНОГО
ХАРАКТЕРА



УПОТРЕБЛЕНИЕ
НАРКОТИКОВ



ДИСКРИМИНАЦИЯ



ИЗОБРАЖЕНИЕ
АЗАРТНЫХ ИГР



pegionline.eu

Дополнительные сведения см. на веб-узле <http://www.pegi.info> и pegionline.eu



СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	1
НАЧАЛО ИГРЫ.....	2
ГЛАВНОЕ МЕНЮ	3
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ МЕНЮ.....	4
КОНЕЦ ИГРЫ	4
УПРАВЛЕНИЕ	5
ИГРОВОЙ ЭКРАН.....	6
ПЕРСОНАЖИ	7
СЕТЕВАЯ ИГРА	11
МЕНЮ СЕТЕВОЙ ИГРЫ	12
АВТОРЫ	13
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА.....	15



ВВЕДЕНИЕ

Жестокая гражданская война обескровила и Север, и Юг. Новая сила, поднявшаяся из хаоса беззакония, начала захват страны, ввергая ее в агонию.

Националистская армия Севера и Коалиция Юга истощены до предела затянувшейся гражданской войной. Города Америки лежат в руинах, в стране царит хаос. Гамильтон Рурк – бывший командир, чей полк в полном составе погиб во время войны. Теперь он член крошечного отряда повстанцев и сражается с новым врагом: военной корпорацией Prescott Standard Industries (PSI). PSI стремится утвердить новый порядок, сокрушив все преграды на своем пути. Рурк и его соратники отправляются в путешествие через всю страну, их миссия – месть и спасение. Возможно, именно они – последняя надежда спасти государство от полного разрушения.





НАЧАЛО ИГРЫ

УСТАНОВКА ИГРЫ

Для установки игры необходимо зайти в систему под учетной записью с административными правами. Кроме этого, рекомендуется на время установки закрыть все запущенные приложения.

Поместите диск с игрой Damnation® в устройство для чтения дисков компьютера. Если на вашем компьютере включена функция **Автозапуск**, то на экране автоматически запустится установщик. В противном случае дважды щелкните по пиктограмме **Мой компьютер**, затем по значку DVD-привода и запустите файл Setup.exe. Игра Damnation® требует наличия DirectX 9.0c. При необходимости приложение будет установлено автоматически, вместе с игрой.

ЗАПУСК ИГРЫ

WINDOWS® VISTA:

После установки приложения перейдите в меню **Пуск**, зайдите в Обзорщик игр и дважды щелкните левой кнопкой мыши по пиктограмме игры для ее запуска. Щелкнув по пиктограмме правой кнопкой мыши, вы получите доступ к другим действиям.

WINDOWS® XP:

После установки приложения дважды щелкните левой кнопкой мыши по ярлыку игры на рабочем столе. Кроме того, вы можете запустить игру через меню **Пуск**, выбрав пункт **Программы\Новый Диск\Damnation**.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

КАМПАНИЯ

Здесь вы можете начать или продолжить прохождение кампании, в одиночку или в кооперативном режиме. После выбора кампании установите желаемый уровень сложности

ДУЗЛЬ

Создайте сетевую игру или присоединитесь к уже созданной, установите тип сессии и другие настройки. Для полной информации обратитесь к странице 11 данного руководства.

БОНУСЫ

Просмотр открытых в ходе игры особых возможностей.

НАСТРОЙКИ

Доступ к управлению следующими настройками:

Игровые настройки Управление рядом настроек игры, включая уровень жестокости, стиль меню, субтитры, а также всплывающие подсказки.

Настройки звука Управление звуковыми настройками, включая громкость музыки, спецэффектов и диалогов.

Настройки видео Управление настройками графики, включая яркость и параметры экрана.

Управление Установка чувствительности контроллера, инвертирование управления и другие параметры.

Титры Здесь вы можете познакомиться с создателями игры.

ВЫЙТИ ИЗ ИГРЫ

Завершение игры.



ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ МЕНЮ

В любой момент в ходе игры вы можете поставить игру на паузу, нажав **Esc**.

При этом на экран будут выведены все текущие задачи.

ВЕРНУТЬСЯ К ИГРЕ

Продолжить игру.

НАСТРОЙКИ

Изменение параметров приложения, включая конфигурацию игры, настройки звука / графики и управления.

ВЕРНУТЬСЯ К ТОЧКЕ

Продолжить игру с предыдущей точки сохранения.

ВЫХОД

Завершение игры и переход к главному меню.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в случае гибели вашего персонажа (или персонажа игрока, проходящего вместе с вами кампанию в кооперативном режиме). По мере того как персонаж теряет здоровье в бою, краски на экране постепенно угасают вплоть до его смерти. Если ваш герой укроется в безопасном месте, его здоровье постепенно восстановится. Однако сильные повреждения, например, падение со скалы, влекут мгновенную смерть.

УПРАВЛЕНИЕ

КЛАВИАТУРА И МЫШЬ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ / БОЕВОЙ РЕЖИМ

Выхватить оружие и перейти в боевой режим	ПКМ (удерживать зажатой)
Управление камерой / Прицел (в боевом режиме)	Мышь
Бежать / Двигаться боком (в боевом режиме)	Клавиши W, A, S, D
Спринт	Зажать Shift + клавиши направления
Прыжок / Кувырок с разбега (во время спринта)	Пробел
Подготовиться к прыжку (в висе), помочь раненому товарищу, применить предмет	Shift
Присесть / Разжать руки (в висе)	C
Рукопашная атака	E
Выстрелить из оружия (в боевом режиме)	ЛКМ
Приблизить камеру (в боевом режиме)	СКМ
Перезарядка оружия (в боевом режиме)	R
Выбрать оружие из левого слота	1
Выбрать оружие из правого слота	2
Выбрать пистолет	3
Заложить мину	Зажать и удерживать Q
Бросить / Подорвать мину	Q
Включить духовное зрение (недоступно в самом начале игры)	Зажать и удерживать Z
Выйти в меню	Esc

УПРАВЛЕНИЕ ТЕХНИКОЙ

Сесть на мотоцикл / Слезть с мотоцикла	Shift
Поворот налево / Поворот направо	A (налево) / D (направо)
Тормоз / Задний ход	S, ПКМ
Управление камерой (во время остановок)	Мышь
Ускорение	W, ЛКМ
Форсаж	Z, Пробел
Достать пистолет (кооперативный режим)	ПКМ (удерживать зажатой)
Выстрелить из пистолета (кооперативный режим)	ЛКМ

ИГРОВОЙ ЭКРАН



- 1 Выбранное оружие, количество патронов и мин.
- 2 Информация о второстепенных персонажах.
- 3 Имеющееся оружие и прочая информация о вооружении.

ГАМИЛЬТОН РУРК

Капитан Рурк – ветеран затяжной войны, опустошившей страну. Теперь он сражается в рядах партизанской армии, которая борется с захватчиками из корпорации Prescott Standard Industries (PSI). Однако, хоть Рурк прочно связал свою судьбу с отрядом мятежников, его истинная цель – найти свою невесту, пропавшую без вести во время войны.



ЯКИКЕН

Якикен поневоле стала очевидцем истребления своего племени силами PSI. С малых лет девушка привыкла стоять за себя. Как и все коренные местные жители, Якикен – целительница. В войну она работала на передовой, помогая всем, кто попал в беду. Но однажды сестры-целительницы Якикен погибли ужасной смертью, попав в засаду PSI. После этого девушка нарушила свой кодекс чести и взялась за оружие, чтобы сражаться с корпорацией лично.

АКАХАНДО

Брат Якикен, Акахандо, – провидец и время от времени помогает отряду сестры. Он мудр и спокоен и вынашивает собственные планы мести Прескотту.



ЧАРЛЬЗ УИНСЛОУ

Профессор Уинслоу – глава отряда повстанцев, в прошлом знаменитый изобретатель. Его технологии самым революционным образом изменяли жизни людей, однако профессора ложно обвинили в измене, и он был изгнан из страны.

РАМОН СЕФЕРИУС ЗАГАТО

Загато – хвастун и негодяй, но также искусный боец, пусть порой он и действует на нервы своим соратникам.



УИЛЬЯМ ДИН ПРЕСКОТТ

У. Д. Прескотт – бывший коллега профессора Уинслоу. Благодаря его усилиям корпорация PSI стала основным поставщиком вооружения на всем континенте. Теперь Прескотт готов захватить контроль над государством в роли исполнительного директора и абсолютного диктатора новой империи.

ЖАКЛИН (ДЖЕК) УИНСЛОУ

Жаклин (Джек) Уинслоу – дочь профессора Чарльза Уинслоу. После его изгнания Джек осталась без отца, и ее воспитали лидеры PSI. Научный гений Джек не уступает способностям ее отца, и именно ее исследования помогли PSI добиться текущего положения. Потрясенная предательством отца, Джек служит PSI, чтобы угодить Прескотту и причинить боль профессору Уинслоу.



СЕЛЕНА

Селена – правая рука Прескотта. Она думает лишь о себе и своем господине. Селена подчиняет себе людей, манипулируя ими и используя свою сексуальность. У нее сложные отношения с Джек Уинслоу. Тем не менее в бою Селена бесстрашна и жестока.



СЕТЕВАЯ ИГРА

Вдвоем с другом вы можете пройти всю кампанию в кооперативном режиме. Кроме этого, вы можете принять участие в восьми типах сражений, включая **Все против всех**, **Стенка на стенку**, **Захват флага** и **Царь горы**.

Для участия в кооперативном прохождении или сетевых сражениях через Интернет необходимо войти в систему GameSpy®. Если вы впервые играете в многопользовательском режиме в Интернете, вам придется создать новую учетную запись GameSpy®ID.

Многопользовательский режим игры требует широкополосной связи. Вам потребуется интернет-соединение через DSL, кабельный модем, локальную сеть (LAN) или беспроводную локальную сеть (WLAN).

Для выхода в Интернет необходимо наличие подписки на услугу у провайдера, сетевое оборудование, а также точка доступа WLAN (только для беспроводных сетей).

МЕНЮ СЕТЕВОЙ ИГРЫ

В этом разделе меню вы сможете создавать сетевые игры или подключаться к сражениям. Здесь вы можете выбрать тип игры, карту, а также управлять другими параметрами предстоящего сражения.



АВТОРЫ

Идея и сценарий
Michael Urbanski

BLUE OMEGA ENTERTAINMENT

Исполнительный продюсер
Michael Urbanski

Старший продюсер
Richard Gilbert

Ведущий гейм-дизайнер
Jacob Minkoff

Технический арт-директор
Carl Schell

Арт-директор
Adam Diller

Дизайн многопользовательского режима
Justin Richmond

Дизайн уровней
Ian Hill

Концепт-арт
Ben Greene
Erik Ehoff
Todd White

Ведущий художник
Steve Jameson

Ведущий аниматор
Josh Aeggelen

Поддержка программирования
Geoff Rowland

Программирование инструментария / Скриптование
Te-Yi Liu

Скриптование
Jon Shattuck

Ассистент продюсера / QA-менеджер
Royal Connell

Ведущий QA-специалист
Dino LaMana

Тестирование
John Reichenberg
Chris English
Masharne Nixon
Sean Connolly
Daniel Keats
Jimmy Stewart

Сценарист
Seth Hurwitz

Дополнительные тексты
Mason Booker

CFO
Susan Lawson

Ассистент
Katie McNamara

LIQUID DEVELOPMENT

CEO
Fred Stockton

Директор проекта
Darren Bartlett

Креативный директор
Stefan Henry-Biskup

Администратор
Heather Dyer

Менеджер проекта
Nick Falbo

Менеджер pre-production
Amanda Crosby

Менеджер отдела дизайна персонажей
Jane Dangoia

Ассистент
Steve Galgas

Дизайн персонажей
Hugo Beyer
Steven Bodnar
Dong Ming Chuang
Caroline Delaigne

Evgeniy Fokin
Renaud Galand
Gavin Goulden
Dan Hecht

Trevor Hennington
Lou Holston
Andrew Hwang
Suresh Kumar
Erik Larsson

Denis Lis
Deniz Ozemre
Tim Politov
Phillip Simmons
Pedro Toledo
Fabricio Torres
Peter Turner
Michael Velasquez
Tyler Wilson

Менеджер отдела анимации
Darrin Casler

Ассистент
Christie Gehring

Анимация
Jason Baskett
Russ Bernice
Phil Blume
Lee Davis
Jake Gordon
Sergei Gorskey
Melik Malkasian
Derek Nansen
Jason Newkirk

Hector Reyes, Jr.
Eric Scheur
Drew Shy
Laura Smith
Alex Yao

Менеджер производства
Will Heiberg

Концепт-арт
Ryan Gibson
Nate Halinan

3D-моделлеры
Craig Adams
Benedict Apuna
Nick Christiani
Nate Clowar
Forrest Crump
Jorge Fernandez
Anders Fray
Josh Grafton
Brian Griffith
Jason Haddington
Josh Harvey
Alex Hayworth
Martin Konecny
Nate LaMartina
Jason Lysinger
Louis Mattez
Maxim Mihayenko
Daniel Roberts
Remi Sautal
Brian Schaff
Carson Smith
Michael Smith
Frank Torrealba
Gabriel Tse
Alan Van Ryzin
Adrian Zamora

Ведущий дизайнер миров
Alex Marcinowski

Дизайн миров
David Avery
Artur Brzuza
Mark Forsyth
Erick Green
Timothy Locke
Zack Mark
Joe Theil

Менеджер по текстурам поверхности
Tony Clark

Художники по текстурам поверхности
Kevin Atkins
Jean-Francois Brogniet
Elliott Bynum
Ezra Hardman
Brice Vandemoortele
Tyron Woodland

Ведущий художник спецэффектов
Ewan Croft

Спецэффекты
Jason Chappell
Mark Eaton
Geoff Rich

Дизайн техники
Adam Kelsey

Ведущий QA-специалист
Travis Carstensen

Тестирование
Casey Aron
Sasha Greene

POINT OF VIEW, INC.

Управление производством
Исполнительный продюсер

Frank Hsu
Сопродюсер
Matthew Phillips

Младший продюсер
Don Oades

Программирование
Ведущий программист
Chris Warner

Технологическое ядро
Jolex Del Pilar
Andrew Ladenberger
Andrew Luby
Mike Michaels
Gautam Muralidhar
Sean O'Connor
William Sanders
Mike Terlecki

Скриптование

Ведущий скриптовик
Chris Aguilar

Скриптовики
Robert Evinger
John Langkusch
Matthew Sutherland
Megan Sutherland

Тестирование
Cody Sauer
Eric Pham
Adam Chavez

Поддержка
Lea Hargis
Vince Lee
Beverly Taylor
Jeff Warner

Дополнительное скриптование
Dan Huynh
Shirley Zhou

Дополнительные консультации по технологии
Kamran Manoochehri

Дополнительное программирование
Pixel Mine, Inc.

STUDIO X LABS

Композитор
Paul Ruskay

Звукорежиссер
Greg Sabitz
Rob Plotnikoff

Актеры оригинального озвучения

Рурк
Mark Oliver

Прескотт
Michael Kopsa

Якикен
Jacqueline Samuda

Джек
Vanessa Parent

Деиден
Paul Antil
Губернатор
Jan Bos

Акахандо
Adrian Hughes

Селена
Annie Opshaw

Уинслоу
Drew Taylor

Загато
Joe Tchanz

Падший Ангел, TDX
Paul Dobson

Солдат в маске
Kavan Smith

Коренной житель, гражданский мужчина
Micheal Donovan

Гражданская женщина
Robin Ross

Зараженный мужчина
Ian Imire

ABSOLUTE QUALITY

Менеджер контроля качества
Calvin Grove

Тестирование
Stuart Buppert
Steve Kramer

Steve Palmore
Steve Ellis
Sean Massanapoli
Steve Ciampaglia
Marc Cooke
Donald Buck
Mike Kotey
Adam Baker-Siroty
Dan Gleason
Jack Rappazzo
Matt Ponton

FOG STUDIOS
CEO
Ed Dille

Отдельные благодарности
Всей команде Heavy Hammer за горячую поддержку.
Команда оригинальной модификации
Daniel Gonzales
Mathieu Mallet
Chris Smith
James Hamer-Morton
Michael Shapiro
Donnie Maynard
Erik Van Horn

Юрист
Scott Johnson
Jonathan Holda

CODEMASTERS

Исполнительный продюсер
Scott Kramarich

Продюсер
Laura Wyrick

Дополнительное производство
James Altenburg

QA-менеджер
Eddy Di Luccio

Менеджер контроля функциональности
Danny Beillard

Ведущий QA-специалист
Anthony Cooper

Старшие тестеры
Robin Passmore
Alyson Williams

Тестирование
Rob Appleyard
Jonathan Bennett
Colin Burgess
Daniel Corbett
Benjamin Earle
Stuart Elliston
Jack Foster
Matthew Haven
Dawn Lamplough

Rob Lee
Neil McCabe
Daniel Preedy
Mark Roberts
Samuel Rogers
David Scott
Akwa Timba
Simon Williams

Менеджер стандартизации кода
Gary Cody

Ведущие специалисты по стандартизации кода
Richard Pickering
Neil Martin

Технологи по стандартизации кода
Kevin Blakeman
Gurtejbir Mangat
Michael Hill
Gurshaan Surana
Ross Tarran
Mansftr Panchmatia

QA-менеджер, сетевая часть
Jonathan Treacy

Старшие QA-специалисты, сетевая часть
Robert Young
Michael Wood
Gerard McAuley
James Clarke

Тестирование, сетевая часть
Andrew Morris
Anthony Moore
Sukhdeep Thandi
Daniel Wright
Simon Tapley
Mathew Leech
John Baines
Edward Rothwell

Дополнительный контроль качества
Toby Cho

Звукорежиссер
Andrew Grier

Менеджер локализации
Daniel Schaefers

Вице-президент по работе с брендами
Barry Jafrato

Старший менеджер по маркетингу
Emma Morgan

Вице-президент по маркетингу
Dave Miller

Директор по маркетингу
Brad Schlachter

PR
Sam Cordier
Lilit Baron

Дополнительные услуги PR
47 Communications

Комьюнити-менеджер
Karl Reader

Коммуникации
Richard Eddy

Маркетинг
Peter Matthews
Wesley Strange
David Alcock
Barry Cheney
Andy Hack
Wayne Garfirth
Joanne Rose

Коммерческий директор
Julian Ward

Юрист
Simon Moynihan

Менеджер внешних проектов
Pete O'Donnell

Интернет-поддержка
Cheryl Bissell
Jim Wiberley
Graeme White
Jeremy Rider
James Bonshor
Nick McAuliffe
Dan Yaxley
Lee Ward

Экономисты
Nick Craig
Mark Geoghegan

Отдельные благодарности
Bryan Marshall
Simon Goodwin
Codemasters Central
Technology Team

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории России осуществляется по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru.

Часы работы службы технической поддержки: 9:00–23:00 по рабочим дням, 10:00–20:00 по субботам, кроме праздничных дней. Часы работы могут измениться. Об изменениях читайте на сайте www.nd.ru в разделе «Пользователям».

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории Украины осуществляется по телефону: (050) 390-32-41, e-mail: help@odyssey.od.ua.

Будьте готовы сообщить специалисту технической поддержки свой регистрационный номер, а также все сведения об ошибках и следующие данные о своем компьютере:

- операционная система
- тип процессора и его частота
- модель и изготовитель видеоадаптера и звукового устройства
- модель и изготовитель устройства для чтения дисков
- объем оперативной памяти

При этом по возможности постарайтесь находиться перед экраном своего компьютера.

При необходимости будьте готовы переслать файл диагностики DirectX и информацию о своем компьютере по электронной почте: support@nd.ru (для России) или help@odyssey.od.ua (для Украины).

ДЛЯ СОЗДАНИЯ ФАЙЛА ДИАГНОСТИКИ НАДО:

1. Запустить ярлык **Диагностика DirectX**, который вы можете найти в программной группе **Техническая поддержка**.
2. В открывшемся окне перейти на закладку **Экран (Display)** и провести тесты **DirectDraw**, **Direct3D**.
3. Перейти на закладку **Звук (Sound)** и провести тест **DirectSound**.
4. Нажать кнопку **Сохранить все сведения...** (Save All Information...) и указать место на диске для сохранения текстового файла.

ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ О КОМПЬЮТЕРЕ НЕОБХОДИМО:

1. Запустить ярлык **Сведения о системе**, который вы можете найти в программной группе **Техническая поддержка**.
2. В появившемся окне выбрать **Файл (File) / Экспорт (Export)**, указать какое-либо имя файла и сохранить. Сохраненный файл лучше заархивировать (сжать) – он может быть довольно большим.

