

MARS

WAR LOGS



SPIDERS

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

FOCUS
HOME INTERACTIVE

Меры предосторожности

Чтобы избежать чрезмерного напряжения зрения, используйте данный продукт в хорошо освещенном помещении, находясь на достаточном расстоянии от экрана телевизора или монитора. После каждого часа игры делайте перерывы по 10–20 минут. Не играйте, если вы устали или не выспались. Чрезмерная продолжительность игры или нахождение слишком близко к экрану могут привести к снижению остроты зрения. В редких случаях яркий свет или мигание на экране могут привести к мышечным судорогам или потере сознания. Если у вас возникают подобные симптомы, перед началом игры проконсультируйтесь с врачом. В случае головокружения, тошноты или симптомов укачивания немедленно прекратите игру. Если дискомфорт не исчезнет со временем, обратитесь к врачу.

Уход за продуктом

Обращайтесь с диском осторожно, не допуская повреждения и загрязнения обеих его поверхностей. Не изгибайте диск и не пытайтесь расширить его центральное отверстие. Протирайте диск салфетками для чистки линз или другой подобной мягкой тканью, совершая круговые движения от центра к краю диска. Не используйте для чистки диска растворители и другие химические средства. Не наносите надписи и наклейки на поверхности диска. Не храните диск в условиях высокой температуры или влажности.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Вы всегда можете получить квалифицированный ответ на технические вопросы о компьютерных и видеоиграх, выпущенных компанией «1С-СофтКлаб», обратившись в службу технической поддержки. Чтобы специалисты оказали вам эффективную помощь, при обращении в службу поддержки необходимо иметь под рукой тексты системных сообщений об ошибках, а также подробное и точное описание проблемы, в том числе обстоятельств, при которых она возникает.

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

Контактная информация

Тел.: +7 (495) 981-23-72 (по рабочим дням с 10:00 до 18:00 по московскому времени).

Вы также можете отправить свой запрос через форму на нашем сайте

<http://www.1csc.ru/support>

Обязательно укажите:

- точное название приобретенного продукта;
- регистрационный номер или код для техподдержки;
- максимально подробное описание проблемы;
- конфигурацию вашего компьютера.

<http://www.1csc.ru/>

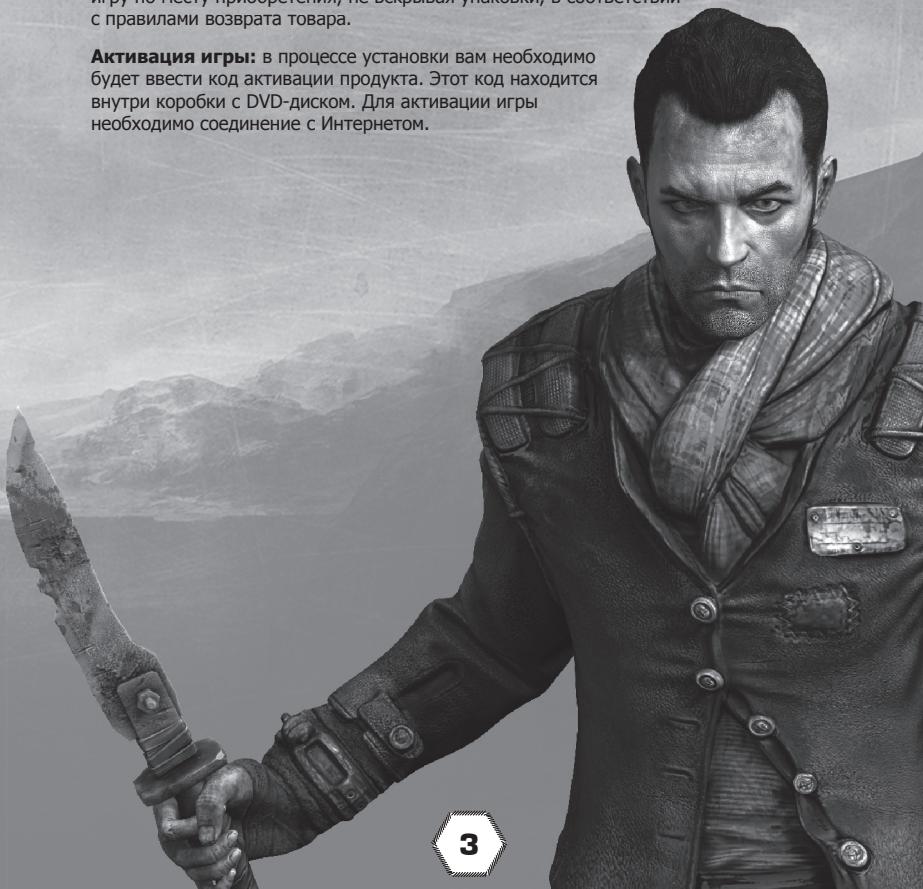
УСТАНОВКА

Чтобы установить **Mars: War Logs**, вставьте диск с игрой в устройство чтения DVD и следуйте указаниям на экране. Если окно программы установки не откроется автоматически, выполните следующие действия: дважды щелкните по значку [Компьютер] на рабочем столе, а затем по значку [DVD-привод], после чего следуйте указаниям на экране.

Лицензионное соглашение: перед началом установки отобразится лицензионное соглашение. Вам необходимо внимательно прочитать условия использования данного продукта и принять их.

Примечание: продукт предоставляется на условиях соглашения Steam Subscriber Agreement (далее SSA). Вы должны активировать данный продукт через Интернет, предварительно зарегистрировав учетную запись в Steam и приняв условия SSA. Перед покупкой ознакомьтесь на сайте www.steampowered.com/agreement с условиями SSA. Если вы не принимаете эти условия, то рекомендуется вернуть игру по месту приобретения, не вскрывая упаковки, в соответствии с правилами возврата товара.

Активация игры: в процессе установки вам необходимо будет ввести код активации продукта. Этот код находится внутри коробки с DVD-диском. Для активации игры необходимо соединение с Интернетом.



ЖИЗНЬ НА МАРСЕ

ИСТОРИЯ

Почти сотня лет минула со дня страшной катастрофы, которая ввергла в хаос колонии землян на Красной планете. Самым ценным ресурсом стала вода, и за контроль над ней ведут ожесточенную борьбу несколько компаний.

Вам предстоит играть за сурового искателя приключений, попавшего в плен к могущественной корпорации «Изобилие». Его зовут Рой, хотя когда-то его именем было Умеренность (Темперанс).

УПРАВЛЕНИЕ

ПОДСКАЗКИ

Когда вам станет доступно какое-либо новое действие, на экране появится подсказка, с ним связанная. Подсказки помогут понять назначение элементов интерфейса и освоиться с игровой механикой. Эти сведения также можно найти в справочнике, доступном из главного меню.

РЕЖИМ ИССЛЕДОВАНИЯ

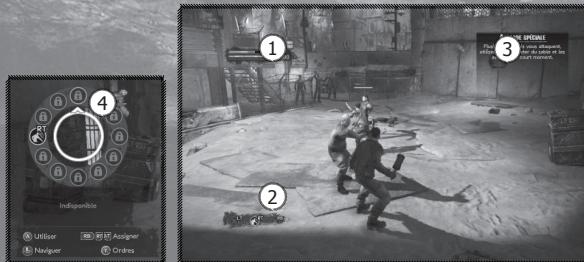
В ходе путешествия вам будут встречаться разные персонажи. Разговаривайте с ними и задавайте вопросы, чтобы продвинуться дальше по сюжету. Не забывайте тщательно осматривать места, где бываете: вы можете найти запчасти и другие вещи, которые пригодятся вам впоследствии.

Для ориентации на местности у вас есть два вида карты:

— **Быстрая карта:** полупрозрачная, отображается поверх игрового экрана, вызывается клавишей Tab. В этом режиме вы можете передвигаться.

— **Полная карта:** вызывается клавишей M или крайней правой вкладкой через меню снаряжения (клавиша I). Содержит дополнительную информацию, например имена персонажей и цели заданий.

БОЕВЫЙ РЕЖИМ И ТАКТИЧЕСКОЕ МЕНЮ



1. Шкала здоровья (красная) // шкала флюидов (голубая) // шкала опыта (желтая)

2. Избранные боевые приемы: позволяют вам быстро провести атаку или воспользоваться конкретным оружием с помощью тактического меню.

4

3. Здесь отображаются подсказки, сообщения, относящиеся к заданиям, а также уведомления о повышении уровня Роя.

4. Вы можете в любой момент добавить навык или предмет в число избранных боевых приемов или удалить его оттуда, а также изменить базовые приемы. Кроме того, вы можете задействовать навык непосредственно из тактического меню (например, чтобы залечить раны и т. п.).

МЕНЮ

Нажмите клавишу I или на кнопку «BACK» на геймпаде, чтобы открыть окно, где отображаются снаряжение, сведения о персонаже, список заданий, навыки и карты.

СНАРЯЖЕНИЕ И ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Окно снаряжения разделено на четыре вкладки: оружие, обмундирование, предметы и ингредиенты.

Система изготовления предметов (конструктор) позволяет вам улучшать любые предметы, отмеченные значком шестеренки. Круги рядом с названием предмета обозначают количество ячеек, которые он займет.

Чтобы улучшить предмет или изготовить новый, щелкните по значку шестеренки или нажмите кнопку X на геймпаде, затем выберите ячейку, которую вы собираетесь изменить, и изменение, которое хотите внести. После этого отобразится список необходимых ингредиентов.

С помощью системы изготовления предметов вы также можете создавать боеприпасы и инъекции (для заживления ран и т. п.). Для этого откройте вкладку «Предметы» и выберите соответствующий комплект.

Ингредиенты можно собирать во время путешествий по миру либо покупать за внутриигровую валюту – сыворотку.



5

НАВЫКИ

Очки опыта, выдаваемые вам за победу над противниками и выполнение заданий, позволяют герою повышать свой уровень. По достижении каждого нового уровня вы получаете:

- 2 очка, которые можно потратить в разделе «Навыки»;
- 1 очко, которое можно потратить в разделе «Персонаж», во вкладке «Умения».

Навыки играют самую важную роль в совершенствовании вашего персонажа. Вы можете получить доступ к навыкам и улучшить их (по три уровня на навык) с помощью очков, которые выдаются за достижение нового уровня.

Навыки делятся на три специализации: «Отступник», «Боец» и «Техномант». Каждый навык можно еще дважды улучшить. Имейте в виду: от выбора навыков зависит то, насколько эффективно ваш герой сможет выполнять те или иные действия в бою.



Развивая дерево навыков «Боец», вы улучшите такие параметры, как атака, скорость, способность к уклонению от ударов и парированию, а также способность защищаться и стойкость к урону.



Дерево навыков «Отступник» отвечает за стрельбу, жестокие удары, скрытое перемещение, а также использование ловушек, бомб и снадобий.



Дерево навыков «Техномант» отвечает за сверхъестественные способности и выработку флюидов.

УМЕНИЯ

С каждым уровнем вы получаете очки умений. Эти очки можно потратить на развитие тех или иных умений, которые позволяют герою, например, получить больше опыта, найти больше предметов или выучить больше рецептов.

СПУТНИКИ

По ходу действия к вам будут присоединяться другие персонажи, способные помочь в сражениях и не только. У каждого спутника – свои принципы и взгляды на жизнь, поэтому они по-разному реагируют на ваши слова и поступки, что, в свою очередь, влияет на то, насколько эффективно они действуют в бою. Вы сможете подружиться с ними, а кое с кем даже завести роман... если, конечно, правильно себя поведете.

СЫВОРОТКА

Вода – самый ценный ресурс на Марсе, и в игре она представлена в виде сыворотки. Обитатели планеты используют это вещество в качестве валюты.

Чтобы раздобыть сыворотку, надо тщательно обыскивать игровые локации и потрошить карманы поверженных противников. Также по ходу игры вы получите шприц, который позволит добывать сыворотку прямо из противников, мгновенно убивая их, но такое действие будет портить вам карму (см. «Карма»).

КАРМА

Характер вашего героя проявляется не только в сражениях. Развитие событий в игре и отношение к вам других персонажей также зависит от того, какие реплики вы выбираете в ходе бесед. Каждое принятное решение повышает или понижает вашу карму. Если у вас много кармы, вас считают «хорошим», если мало – в глазах окружающих вы «плохой». Ваша репутация влияет на то, как с вами обращаются окружающие.

ТОРГОВЦЫ

В обмен на сыворотку торговцы Марса готовы снабдить вас оружием, доспехами и ингредиентами для создания предметов. Вы также можете продать им ненужные вещи.

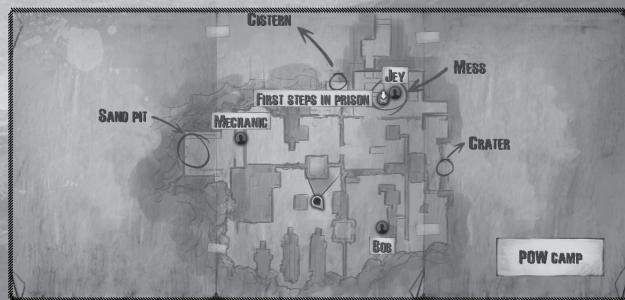
ЗАДАНИЯ

ДНЕВНИК ЗАДАНИЙ

В ходе путешествия по Марсу вам необходимо будет выполнять задания (основные и побочные). Все задания заносятся в военный дневник. Хотя выполнение побочных заданий не является обязательным, они позволяют вам продвинуться дальше по сюжету и даже могут повлиять на ход выполнения основных заданий. Кроме того, так вы можете заработать больше очков опыта и раздобыть новое снаряжение.

Решения, принятые вами во время выполнения некоторых заданий, а также выбор реплик в беседах влияют на то, как будет разворачиваться ваша история. Перед тем как сделать выбор или озвучить ту или иную фразу, всегда обдумывайте возможные последствия.

КАРТЫ



Карта поможет вам сориентироваться на местности. На ней отмечены ключевые персонажи и места, а также цели основных и побочных заданий.

Чтобы просмотреть карту во время игры, нажмите клавишу M. Также можно открыть меню снаряжения (клавиша I) и выбрать крайнюю справа вкладку «Карта». Чтобы на экране отобразилась полупрозрачная карта, нажмите клавишу Tab.

SPIDERS

Генеральный директор
Jehanne Rousseau

Финансовый директор
Caroline Pierini

Руководитель проекта
Walid Miled

Заместитель руководителя проекта
Jérémie Boistière

Технический директор
Wilfried Mallet

Ведущий программист
Romain Blanchais

Программисты игрового движка
Tarik Belabbes
Julien Le Corre
Guillaume Munier-Richard
Mathieu Simon
Guillaume Werlé

Младшие программисты
Robin Bergère
Guillaume Burlot
Adrien Delorme

Графические дизайнеры
Camille Bachmann
Alexandre Chaudret
Léo Lasfargue

Художники по 3D-моделям
Julien Allard
Arnaud Barbier
Julien Blanc
Mathieu Gasperin
Saïd Bouaoun
Luter Ionov
Anthony Lacroix
Hervé Nedelec

Художник по спецэффектам
Charles Vernier

Младшие художники
Guillaume Ballet
Carine Jourdren

Режиссер видеозаставок
Alexandre Chaudret

Дизайнер интерфейса
Stéphane Arson

Вспомогательный дизайнер интерфейса
Alexandre Chaudret

Ведущий мультипликатор
Arnaud Beaume

Мультипликаторы
Nicolas Debon
Gérard Luu
Arthur Munoz
Bruno Millas

Ведущий геймдизайнер
Stéphane Versini

Вспомогательный геймдизайнер
Fabrice Colin

Ведущий дизайнер уровней и заданий
Sébastien Di Ruzza

Дизайнеры уровней и заданий
Olivier Neumayer
Romain Wiart

Ведущий дизайнер звука
Sylvain Prunier

Композитор
Sylvain Prunier

Вспомогательный композитор (песня Сопротивления)
Markus Schmidt

Сценаристы
Fabrice Colin
Jehanne Rousseau
Тестирующие
Jérémie Boistière
Yann Leparquois

**FOCUS HOME
INTERACTIVE**

Капитан гвардейцев
Cédric Lagarrigue

Гвардейцы
Thomas Barrau
Anne-Sophie Vernhes
Tristan Hauvette
Xavier Assémat
Sandra Mauri
Thibault Chuffart
Thomas Corbino

Повстанцы
Luc Heninger
Mohad Semlali
Nathalie Phung
Thierry Ching
Florent D'Hervé
Théophile Gaudron
Pierre Del Gross

Пылевики
Ugo Ribaud
Julian Ricq
Xavier Sanson
Ludovic Marchesseau
Bertrand Maillard
Maxime Guémon
Christopher Pierron
Rémi Lebigre
Hervé Valentino
Alexandre Kapusta
Marie Thérèse Nguyen
Samuel Bagla
Pierre Chiron

Ополчение
Marie-Caroline Le Vacon

Охотники за головами
John Bert
Aline Janzekovic
Aurélie Rodrigues
Vincent Chataignier
Yann Le Guellaut
Stéphanie Olbé
Vincent Duhnen

Подделыватели документов
François Weytens
Dufraisy-Couraud
Manon Lestrade

Контрабандисты
Stéphan Le Gac Savoie
Camille Lallement

Охранники
Jean-Michel Hellendorff
Damien Duca

Механики
Jean-Joseph Garcia
Gildas Souka
Léo Millot

Заключенные
Nathalie Jérémie
Adrien Bro
Florette Nsele
Stéphane Figon
Maureen Bolger
Areski Ouazir
Ramata Diallo

«Изобилие»
Deborah Bellangé
Jean-Pierre Bourdon

**BIG WHEELS
STUDIO**
Режиссеры звукозаписи
Frédéric Devanlay
Adrien Hermans

Актеры озвучивания
Paul Bandey
Corson Bremmer
Robert Burns
Kaycie Chase
David Coburn
Jerry Di Giacomo
Christian Erickson
Steve Gadler
David Gasman
Dominique Gould
Saul Jephcott
Jesse Joe Walsh
Tercelin Kirtley
Thomas Pollard
Doug Rand
Ken Samuels
Barbara Scaff
Ken Starcevic
Kim Tilbury

AUVERGNA STUDIO

Руководитель производства
Piotr Gamracy

Режиссер отдела оцифровки движений
Lukasz Zawlocki

Специалисты по оцифровке движений
Tomek Kowalczyk
Tomasz Wilewski

Администратор и медсестра
Sylwia Slusarczyk

Актеры
Maciej Kwiatkowski
Tomasz Lewandowski
Agnieszka Przestrzelska

ПОКАЗЫВАЮЩАЯ НА АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК

Audiovisual Communication and Entertainment Agency, S.L.
Dubbing and Localisation Multimedia Toneworx

ОСРБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ

Произведено при поддержке CNC
Stéphane Beauverger
Mathieu Gaborit
Hang & Alexandre Munier-Richard,
Marie Van Der Marière,
Eléonore Versini,
Galadrielle et Laurent

Тестирующие
Walid Belghith
Damien Bernard
Nicolas Delille
Alix Desbourdes
Benoit Javel
Florent Maillard
Florimon Rousseau



FOCUS
HOME INTERACTIVE

PhysX
by NVIDIA

©2013 Spiders Studios and Focus Home Interactive. Mars: War Logs is developed by Spiders Studios and published by Focus Home Interactive. Mars: War Logs and its logo are trademarks or registered trademarks of Spiders Studios. NVIDIA and PhysX, both stylized and non-stylized, are trademarks or registered trademarks of NVIDIA Corporation. Copyright 2013 NVIDIA Corporation. Adobe® Reader® Copyright © 2013 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.