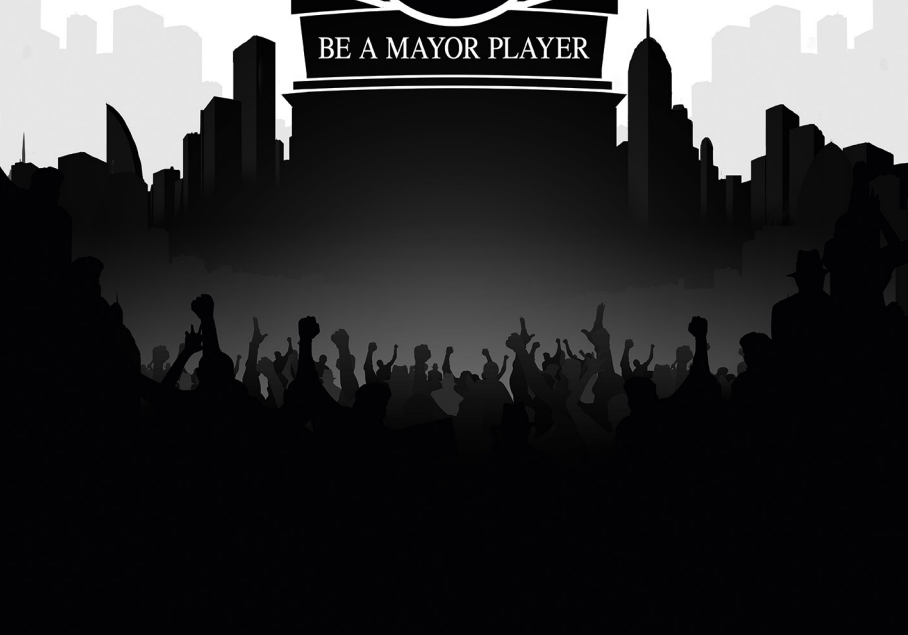




URBAN EMPIRE

BE A MAYOR PLAYER



Содержание

Глоссарий	3
Общие сведения	4
Начало игры	5
Семьи	9
Список черт	12
Экраны игры	14
Политическая система	21
Облако прогресса	27
Государственные законы	28
Газеты	29
Делегации	29
События	30
Режим сценария	31
Окно данных о городе	31
Верхняя панель	32
Credits	33
Limited Software Warranty and License Agreement	35
Technical Support and Customer Service	39

Глоссарий

Интеллектуальный капитал: Вырабатывается образовательной системой. Чем выше интеллектуальный капитал, тем быстрее проводятся исследования.

Указ: Городской закон или решение, прошедшее голосование в городском совете.

Эра: Один из пяти временных периодов в Urban Empire. Когда эра заканчивается, мэра, за которого вы играете, сменяет преемник.

Событие: Игровая ситуация, в которой игроку необходимо принять решение, последствия которого отразятся на мире игры.

Семья: Набор из пяти персонажей, по одному на каждую эру, который может выбрать игрок. Они объединены схожими чертами, которые влияют на их взаимодействие с миром игры.

Настроение: Удовлетворенность горожан своей жизнью, которая определяет, какие партии они поддерживают.

Изобретение: Новые идеи или технологии, которые игрок может изучить и воплотить в городе.

Политический компас: Компас, показывающий поведение политических партий по двум осям: левый/правый уклон и либерализм/консерватизм.

Колесо жизни: Степень удовлетворенности горожан в шести сферах, определяющих их настроение: развлечения, социальное взаимодействие, безопасность, здоровье, окружение и личностный рост.

Общие сведения

В **Urban Empire** вы берете на себя роль мэра, ответственного за строительство и перепланировку районов города, содержание зданий и предприятий, заботу о горожанах, создание рабочих мест, развитие инфраструктуры города, управление его экономикой, а также взаимодействие с депутатами, правами, законами и политическими партиями на протяжении нескольких столетий. Шаг за шагом, эра за эрой, от кузниц через термодинамику к двигателям внутреннего сгорания, от водоснабжения до избирательного права сложность жизненных процессов вашего города будет возрастать, требуя пристального надзора и готовности изменять общество согласно вашим желаниям.

Три основных окна игры — это **окно города**, в котором отображаются городские здания и план районов, **окно совета**, где показаны залы, где проходят дебаты и голосования об указах и предложениях, и окно прогресса под названием **облако прогресса**, показывающее путь изучения муниципальных технологий, основанных на реальных исторических аналогах. Окно данных о городе обеспечит информацией тех, кто любит быть в курсе всего: от настроения горожан до их места работы. Окно мэра отображает изменения личности и капитала выбранного вами персонажа.

Вы сможете влиять на жизни своих подопечных как в режиме кампании длительностью в несколько столетий, так и в заранее созданных сценариях. Сможете ли вы добиться целей, поставленных перед вами судьбой, амбициями и изменчивым миром?

Начало игры

Запустив игру, вы увидите **игровое меню**, в котором будут доступны следующие опции: **Новая игра**, **Загрузить игру**, **Настройки**, **Титры** и **Выйти из игры**.

Щелкните левой кнопкой мыши по пункту «**Новая игра**», чтобы открыть окно, в котором вы сможете выбрать **новую кампанию** или **новый сценарий**. Новая кампания предложит вам выбрать мэра и начнется в **Эре I** на карте без районов города. Ваши решения определят начальные характеристики и денежные средства.

Цель кампании — пройти все эры и достичь победы, выполняя задания в окне **Статус победы**.



Но не будем забегать вперед. Вам и без того скоро мало не покажется!

Если при запуске кампании вы поставите флажок в поле «**Обучение**», в начале игры **советник** объяснит вам основы и даст задания, которые необходимо будет выполнить. Если вы хотите пропустить обучение, сейчас мы познакомим вас с окнами и целями игры.

Выберите «Новая игра», затем «Кампания»

Вы будете перемещены в место закладки вашего города.

Создайте первый район

С помощью кнопки «Создать район» и функции «Очертить район» создайте свой первый район.



Зажмите левую кнопку мыши, чтобы обрисовать основную территорию. Щелкнув правой кнопкой по границе, вы добавите вершину многоугольника. Обратите внимание, что у границы района не может быть острых углов, его размер должен превышать установленный минимум, и к нему должна подходить дорога. Чем больше район, тем дороже обходится его ежемесячное содержание.

Поместите на карту **ратушу**, чтобы основать район, и предложите профинансировать его создание из личных сбережений.



- 1.) Наведите курсор с присоединенной **ратушей** на место, где хотите ее разместить, и щелкните левой кнопкой мыши.
- 2.) Нажмите «Предложить район» и выберите «Потратить личные сбережения».

Поздравляем, вы создали район! Прежде чем переходить к следующему этапу, стоит дать горожанам несколько месяцев на переезд.

Добавьте среднюю школу

Щелкните по плашке названия района, нажмите кнопку «Изменить район» и добавьте среднюю школу. Это создаст начальный **интеллектуальный капитал**, необходимый для исследования изобретений в **облаке прогресса**.

Исследуйте изобретение в окне облака прогресса

- 1.) Нажмите кнопку облака прогресса и выберите одно из доступных изобретений.
- 2.) Нажмите «Начать исследование».



В игре вас ждет куда больше, но это уже неплохой старт! В процессе игры вы будете переключаться между окнами **города**, **городского совета** и **облака прогресса**, управлять районами, разбираться в событиях, читать заголовки газет, просматривать и улучшать отдельные здания, а также следить за экономикой и настроением горожан.

Более подробную информацию о различных аспектах игры можно найти в соответствующих разделах этого руководства.

Семьи

Мир **Urban Empire**; определяется семейными ценностями. Воспитание вашего персонажа определяет точку начала игры и политические наклонности, предлагая вам продолжить или отвергнуть семейное наследие.



В игре вы представляете одну из четырех семей с собственным гербом, убеждениями и чертами характера, по-разному проявляющимися в каждом из членов семьи. Черты характера влияют на различные игровые системы. В начале каждой кампании доступен только один персонаж из семьи. Остальные будут открываться по мере прохождения четырех эр **Urban Empire**.

Семья фон Фильцен

Поместные дворяне фон Фильцены известны милитаристскими взглядами и поддержкой традиционных ценностей. Их поместье возвышается над полями и лесами с четырнадцатого века и пережило правление трех государств. Фон Фильцены — приверженцы традиций. Они верят в классовое общество и считают, что в переменчивом мире люди нуждаются в стабильности.



Стартовый персонаж — Герберт фон Фильцен

Герберт фон Фильцен — жестокий черствый аристократ — ставит верность империи и власть превыше всего. Суровое воспитание в строгой милитаристской дворянской семье подавило в нем все эмоции. Он заслужил всеобщее уважение, но не терпит некомпетентности и жестко подавляет любые, даже мнимые, проявления неповиновения.

Герберт глубоко предан императору и считает, что его власть от Бога. Он защищает государство и идет к своим целям сквозь все препятствия.

Черты Герберта — **жестокость и луддизм**.

Семья Сант-Элиас

Семья Сант-Элиас — покровители искусства и науки, они верят, что технологии разрешат все проблемы. Они известны своей страстью к новым идеям и знаниям и яростным неприятием традиций и консерватизма. Их печально известная любовь к риску отразилась и на личной жизни, из-за чего общество считает, что им чужды желания и потребности простых людей.



Стартовый персонаж — Джузеппе Сант-Элиас

Джузеппе — старший сын научного советника австрийского императора. Отец хотел заинтересовать его фундаментальной наукой, но он оказался заморожен архитектурой. Ему казалось, что богато украшенные здания империи устарели, и он разработал новый смелый архитектурный стиль прямых линий и функциональных пространств, лучше всего отвечающий потребностям людей.

Черты Джузеппе — **прогрессивность и отшельничество**.

Семья Килганнон

Семья из рабочего класса, вовлеченная в борьбу за права трудящихся. Они начинали политическую карьеру простыми активистами и доросли до серьезных игроков на политической арене города. Благодаря своему вкладу в борьбу против классового расслоения общества, они

добились признания у пролетариата. Общество ценит их усилия, но их взгляды могут привести к увеличению стоимости строительства.



Стартовый персонаж — Конор Килганнон

Конор Килганнон с юности работал вместе со своим отцом Патриком Килганноном. Отец научил его заботиться о своих сослуживцах. Когда император Австрии пригласил в страну лучших ирландских строителей, известных качеством своей работы и низкой смертностью на рабочем месте, чтобы построить новый город, Патрик вежливо отказался и послал вместо себя сына.

Черты Конора Килганнона — **честность и оптимизм**.

Семья Шуйских

Шуйские, русские эмигранты, гордятся своей любовью к прекрасному и поддерживают искусство и театр. На первый взгляд может показаться, что они спокойно, даже безразлично относятся к политической власти, и их соперники не видят в них угрозы. Но их знания и чуткость к социальным обязательствам обеспечили им хорошую репутацию как среди обычных горожан, так и среди политиков.

Так как мир политики для них в новинку, у Шуйских нет особого опыта, но иногда мощные силы возникают в неожиданных местах.



Стартовый персонаж: Василий Шуйский

Василий Шуйский прославился как талантливый банкир и утонченный покровитель искусств. Состояние его семьи выросло, когда император Австрии назначил Василия руководить строительством нового города, который должен дать Вене выход в Адриатическое море. Помня, как его семья подвергалась нападкам из-за еврейского происхождения, Василий стремится создать тихую гавань для всех заинтересованных в свободомыслии и любви к искусству.

Черты Василия Шуйского — **общительность, честность и элитаризм**.

Как ценности вашего персонажа влияют на процесс игры

Интеллектуальный капитал

Чем большим интеллектуальным капиталом располагает мэр, тем быстрее происходят исследования, что открывает доступ к новым зданиям и эффектам.

Авторитет

Чем выше авторитет мэра, тем выше шансы выиграть голосование при неблагоприятном раскладе.

Политическая репутация

В зависимости от персонажа и его черт характера политические партии будут более склонны любить или ненавидеть игрока, что сильно повлияет на возможность заключения союзов.

Личные сбережения

Чем больше у мэра личных сбережений, тем больше вариантов действий во время событий можно выбрать, а также приобретать больше городских улучшений напрямую, в обход политического процесса.

Бонусы горожан

Персонаж и его черты по-разному влияют на социальные и возрастные группы, что упрощает или усложняет повышение настроения горожан.

Список черт



Мягкость: вы не боитесь открывать свою душу



Честность: вы ставите честность превыше всего



Общительность: вы известны своей известностью



Отшельник: для вас уединение приятнее любой компании.



Доверчивость: вы безвольны и легко поддаетесь убеждению.



Лживость: вы любите обманывать и манипулировать окружающими



Элитаризм вращаясь в высших кругах, вы практически ничего не знаете о нуждах обычных людей.



Жестокость: вам приносят удовольствие страдания других людей.



Прогрессивность: вы верите в прогресс и новые идеи



Популизм: вы предпочитаете простые, но волевые ответы на сложные вопросы



Цинизм: вы никому не верите и во всем видите подвох.



Пессимизм: вы видите худшее во всем



Оптимизм: вы всем сердцем верите в добро и окружающих вас людей.



Луддизм: вы считаете, что нововведения не делают общество счастливее

Экраны игры

Основная часть времени игры проходит в четырех окнах. Возможные действия в этих окнах описаны в соответствующих разделах руководства.

В **окне города** вы будете проводить большую часть игрового времени, создавая и изменяя районы, создавая службы, инфраструктуру и учреждения. Это единственное окно, в котором время движется вперед.

В **окне городского совета** принимаются политические решения, здесь ваши предложения будут приниматься или отвергаться. Здесь же можно изменять налоги или финансирование, предлагать указы и взаимодействовать с политическими партиями.

В **окне облака прогресса** вы определяете, какие изобретения следует изучить городской администрации. Вы сможете получать доступ к новым элементам игры, указам, службам, инфраструктуре и деловым кварталам.

В **окне делегаций** вы будете взаимодействовать с другими городами. Это окно становится доступным позже остальных. Здесь вы сможете отправлять бизнес-делегации и заключать соглашения о дружбе с другими городами, чтобы получить дополнительные бонусы для разных сфер городской жизни.



Окно города

В **окне города** отображается город и окружающая местность. Здесь можно размещать и улучшать районы, службы и учреждения.

Жители

Жители — базовая единица игровой механики. Они живут в жилых домах, работают в компаниях города и делают покупки в магазинах. Чем выше их настроение, тем они лучше работают. Жители голосуют за различные политические партии, основываясь на своей удовлетворенности различными аспектами жизни. Пол, социальное положение и возраст горожан определяют их индивидуальные потребности в шести категориях.

Эти категории составляют колесо жизни: развлечения, социальное взаимодействие, личностный рост, здоровье, безопасность и окружение. Муниципальные службы, учреждения и инфраструктура удовлетворяют потребности горожан. Также горожане могут потратить деньги в компаниях соответствующего профиля. Чем выше налоговая нагрузка на жителей, тем у них меньше средств на покупки, но тем больше услуг могут им предоставить городские службы.

Удовлетворение оценивается так: если горожанин получает от службы все, что ему требовалось, его удовлетворение услугой составит максимальные +10. Если горожанин не получает желаемого, игра запишет -10 очков удовлетворения. В промежуточных ситуациях значение удовлетворения составит от -10 до +10. Более подробную информацию о шести потребностях можно найти в окне информации в основном интерфейсе игры.



Районы, разделение на зоны и инфраструктура

В **Urban Empire** города строятся по одному **району** за раз. Каждый район имеет свою **стоимость содержания** и **налоговые поступления**, влияющие на **месячный бюджет**. В районах размещаются **здания**, **компании** и **жители**. В игре можно менять **зонирование** района и **инфраструктуру**, щелкнув по его значку на карте и выбрав **«Изменить район»**.

Районы должны располагаться, напрямую касаясь главной дороги или других районов. Существует три варианта зонирования, позволяющих размещать жилые, коммерческие и промышленные зоны. Плотность района определяет размер и плотность застройки зданий.

Эффект зданий, предоставляющих услуги, может распространяться на несколько районов, но **инфраструктура** имеет значение только для района, в котором она построена.

Чтобы просмотреть и изменить район:

- 1.) Щелкните по расположенному на карте значку **района** с золотой рамкой.
- 2.) Нажмите кнопки **«Общие сведения»**, **«Инфраструктура»**, **«Службы»**, **«Настроение»**, **«Жители»** или **«Компании»** для просмотра информации о районе.
- 3.) Выберите **«Общие сведения»** и затем **«Изменить район»**, чтобы получить доступ к кнопкам **«Зонирование района»**, **«Инфраструктура»**, **«Разместить службы»** и **«Обзор района»**.
 - а. В окне **«Зонирование района»** расположены ползунки настройки **плотности застройки** и **территории**. Нажмите **«Подтвердить разделение на зоны»**.

Примечание

Индикатор **ЖКП** (показывает потребности в зонировании: жилые - коммерческие - промышленные зоны) поможет вам определить, под какие зоны следует выделить больше территории. Если потребность низкая, возможно, вы выделили слишком много земли. На потребности также могут влиять рецессия, улучшение зданий и прочие факторы. Индикатор ЖКП поможет вам разобраться в текущей ситуации.

- б. Щелчком мыши можно добавить в район новую инфраструктурную сеть. Различные сети позволяют использовать определенные элементы инфраструктуры. Для добавления сети необходимо потратить денежные средства, а затем оплачивать стоимость эксплуатации. Нажмите **«Подтвердить выбор инфраструктуры»**

Примечание

Многие виды инфраструктуры влияют на количество очков движения. Все компании и трудоустроенные жители тратят очки движения своего района. Если в районе нехватка очков движения, это негативно сказывается на местных компаниях. Перегруженность дорог сигнализирует, что нужно улучшать транспортные магистрали, устанавливать светофоры, организовывать общественный транспорт.

- в. Щелкните по службе, которую вы хотите добавить на карту. Ее значок прикрепится к курсору мыши. Щелкните по подходящему месту на карте и **подтвердите**.
- 4.) Нажмите **«Предложить район»**, а затем **«Нормальное голосование»** или **«Ускоренное голосование»**, чтобы выдвинуть предложение.

Муниципальные службы



Услуги муниципальных служб предоставляются в зданиях, добавленных на карту района в **окне города**. Щелкните по значку района с золотой рамкой и выберите **«Изменить район»**, а затем **«Разместить службы»**. Муниципальные службы предоставляют услуги всем жителям в радиусе действия. Этим они отличаются от магазинов, где услуги предоставляются только жителям, оплатившим их.

Каждая служба — муниципальная или коммерческая — обладает **оптимальным** и **вторичным радиусом действия**. Территории в пределах радиуса действия получают бонусы от здания, предоставляющего услугу. В пределах оптимального радиуса услуга предоставляется полностью, а в пределах вторичного — ограниченно. Оптимальный радиус действия зависит от качества предоставляемой услуги. **Качество** определяется настроением жителей среднего класса, занятых в муниципальных службах или компаниях.

Щелчок левой кнопкой мыши по зданию, где предоставляется услуга, позволит **поддержать**, **снести** или **переместить** его. **Поддержка** повышает **качество** услуги и увеличивает оптимальный радиус действия. **Снос** разрушает и уничтожает услугу: вы потеряете часть личных сбережений и ваш **авторитет** упадет. .

Эффективность муниципальной службы влияет на стоимость ее содержания.

Учреждения

Учреждения обеспечивают бонусы всему городу, в отличие от муниципальных служб, ограниченных **вторичным радиусом действия**. Учреждения — это больницы, суды, электростанции, водоочистные сооружения, порты и университеты.

Исследования в **облаке прогресса** открывают новые учреждения, которые можно разместить в городе. Для этого левой кнопкой мыши выберите **«Разместить учреждение»** в **окне города**, и вы откроете окно **размещения учреждения**.

В **окне размещения учреждения** щелкните по нужному учреждению, чтобы прикрепить его к курсору мыши. Выберите и щелкните по подходящему месту на карте. Нажмите **«Подтвердить»**, чтобы открыть окно **голосования за новое учреждение**, где можно выбрать **нормальное голосование**, **ускоренное голосование**, проведение которого подорвет ваш авторитет, или немедленное начало строительства за счет **личных сбережений**.

Учреждение можно улучшить, нажав кнопку **«Улучшить учреждение»**

или переместить, нажав **«Переместить учреждение»**. Некоторые учреждения можно строить только в определенных местах, но большую часть можно разместить где угодно.

Экономика

Экономика вашего города определяет количество и качество работы служб, компаний и учреждений, которые вы можете себе позволить. Помимо **бюджета города**, ваш персонаж может распоряжаться **личными сбережениями**, которые можно использовать для ускорения развития.

Бюджет города в основном наполняется за счет **налогов** на доходы **компаний** или **жителей**. Чем выше налоговая нагрузка на компании, тем лучше должны идти продажи, чтобы компания работала. Уровень продаж основывается на качестве и эффективности компании, на что влияет настроение ее сотрудников. Вам необходимо определить, каким образом и чье настроение поддерживать, если вы не хотите, чтобы компании вашего города превратились в каторгу.

Средства из бюджета города выделяются после обсуждения и утверждения предложения путем голосования. Можно обойти системы голосования, использовав личные сбережения.

Если бюджет города уйдет в минус, то есть вы будете должны кредиторам, депутаты скорее всего не поддержат создание новых служб или учреждений во время голосования, как бы часто вы ни **обращались** к ним, пытаясь склонить на свою сторону. Вы можете оказаться в ситуации, когда депутаты будут поддерживать только повышение налогов или сокращение расходов. Но учтите, что иногда значительное увеличение налогов не поможет быстро исправить финансовое положение.

Типы компаний

В игре есть два типа компаний. Промышленные компании производят переработанные ресурсы, например, металлы, и обычно меньше всего зависят от недовольства сотрудников. Коммерческие компании — это кафе, пабы, игровые залы и музыкальные магазины, где жители могут получить услуги, связанные с одной из шести частей колеса жизни, и повысить свое настроение и уровень удовлетворения.

Все компании создают рабочие места. Именно здесь жители получают заработную плату, которую тратят на услуги и оплату налогов. Чем выше налоги на доходы горожан, тем меньше они смогут потратить

на покупку услуг, и тем больше мэру придется удовлетворять их потребности посредством муниципальных служб.

Каждая компания создает как минимум одно рабочее место среднего класса и одно — рабочего класса. У компаний есть определенные потребности в инфраструктуре, которые, вместе с настроением сотрудников, определяют качество и эффективность компании. Эффективность определяет максимальное количество возможных продаж, а качество — фактическое количество продаж. Качество магазинов влияет на радиус действия — как и у муниципальных служб. В свою очередь эффективность определяет максимальное число жителей, которые могут приобретать услуги в магазине в течение месяца.

Другие элементы окна города

Если щелкнуть по жилому зданию, расположенному в районе города, откроется окно, где будут отображены **плотность застройки, настроение жителей и поддерживаемые ими партии**. Опция «**Защитить здание**» запретит заменять это здание с течением времени или при увеличении плотности застройки, а опция «**Снести здание**» сотрет его с карты, денежные средства уменьшатся и авторитет упадет.

Щелчок по **промышленному зданию** или компании покажет **плотность застройки** и характеристики производимых товаров. Нажав «**Поддержать бизнес**», вы повысите качество компании. Опция «**Снести здание**» стирает компанию с карты, но денежные средства уменьшатся и авторитет упадет.

Щелчок левой кнопкой мыши по значку **района** с золотой рамкой, расположенному в его центре, покажет **население района, транспортную нагрузку, наиболее популярную партию, уровень настроения** его жителей, **занятость и компании района**, что поможет оценить текущее положение в городе.

Щелчок по значку **района** также откроет справа информационную панель, где будет указана **плотность зонирования (жилые, коммерческие и промышленные зоны)**, количество сетей инфраструктуры, **настроение жителей (социальное взаимодействие, безопасность, окружение, здоровье, личностный рост и развлечения)**, разделение жителей по классам (**элита, средний класс, студенты и низший класс**), занятости (**доля трудоустроенных и безработных**) и среднему месячному **доходу**; степень поддержки вас wybranнми жителями партиями, имеющиеся

компании (включая число **трудоустроенных жителей**), **уровень, спрос на продажи и доходы компаний, пропускная способность дорог**, общая месячная **стоимость содержания** и **общий доход**.

Щелчок левой кнопкой мыши по значку **района** также отобразит кнопки «**Снести район**» и «**Изменить район**».

Политическая система

В основе **Urban Empire** лежит политическая система. Каждый раз, когда вы хотите использовать средства из городского бюджета, ваше предложение передается на голосование городского совета. Совет состоит из политических партий, у каждой из них есть свои цели и планы. Партии будут поддерживать или отвергать предложения в зависимости от своих целей и планов, а также изменений во власти, связанных с ситуацией в районах города.

Окно городского совета позволяет вам напрямую взаимодействовать с советом по вопросам использования общественных фондов. В нем отображается информация о существующих политических партиях, членах совета и ваших отношениях с ними. В этом окне можно предлагать повышение или понижение налогов и финансирование служб, издавать указы, изменяющие поведение и свободы жителей и компаний, и пытаться изменить решения депутатов. Одновременно можно выдвигать несколько предложений.

Политический компас показывает позицию партии относительно политических осей: левый/правый уклон и либерализм/консерватизм. Партия может быть консервативной левой, консервативной правой, либеральной левой, либеральной правой или занимать промежуточные позиции.

Примечание

Название партии не является прямым указанием на ее политическую позицию. Согласно историкам, первые либеральные партии выступали за невмешательство, требуя сокращения масштабов государственной деятельности и минимизации числа общественных служб.



У каждой партии есть эмблема: корона, орел или щит. Щелчок по эмблеме партии, расположенной над ее депутатом в совете, откроет окно этой партии.

Общий интерфейс совета



Зона управления в **окне городского совета** расположена снизу в центре экрана. Она дает доступ к кнопкам «**Обзор совета**», «**Политические партии**», «**Указы**», «**Налогообложение**» и «**Финансирование служб**». Щелчок по любой из этих кнопок откроет одно или более окон с соответствующей информацией в правой части экрана.

Окно **обзора совета** отображает число представителей каждой партии в **городском совете** и **городской бюджет** в разрезе **налогообложения, финансирования и бюджета**.

Окно **политических партий** показывает **членов совета** от каждой партии, их **дисциплину, ценности** и **текущую поддержку** в процентах от населения города, которое в свою очередь разделяется на группы: **элита, высший класс, рабочий класс, студенты** и **низший класс**. В нем также отображается, сколько **важных указов** партии считают значимыми, и их отношение к вам, разбитое по категориям: «**поддерживает**», «**нейтрально относится**» и «**не одобряет**». Также здесь можно посмотреть вашу **репутацию** у этой партии.

В окне **указов** показаны **действующие** и **доступные указы**, включая влияющие на **жителей, нравственность, социальное обеспечение, управление** и **окружение**, а также **месячную стоимость** действующих указов. Кнопки «**Действующие указы**» и «**Доступные указы**» открывают соответствующие окна. В окне **налогообложения** указаны **действующие налоги**, включая текущий **налог компаний** и **налоги граждан** (в тысячах в месяц и **налоговая ставка**). **Налоговые поступления** показаны в тысячах в месяц.

Налогообложение

В игре **Urban Empire** для поддержания налоговых поступлений необходимо своевременно повышать или понижать налоги. Если вы хотите изменить налоги, собираемые городом, выдвиньте предложение на голосование совета.

Нажмите кнопку «**Предложить налог**» в **окне городского совета**, чтобы открыть окно изменения налогов. Внесите желаемые изменения в **налог на компании** и **граждан**, а затем снова нажмите кнопку «**Предложить налог**», чтобы отправить предложение на обсуждение и голосование.

Другими словами, для предложения налога действуйте так:

- 1.) Нажмите кнопку «**Налогообложение**», расположенную в центре нижней части окна **городского совета**.
- 2.) В правом нижнем углу выберите «**Предложить налог**».
- 3.) Установите **налоги компаний** и **налоги граждан** на необходимый уровень в окне **изменения налогообложения**.
- 4.) Нажмите «**Предложить налог**», чтобы отправить предложение.
- 5.) Завершив подготовку, выберите «**Начать голосование**».

Примечание

Политический компас прогнозирует, как партии проголосуют по поводу выбранного предложения.

Если эмблема партии находится в розовой зоне, большинство ее членов проголосует против.

Если эмблема партии в зеленой зоне, вероятно, большинство ее членов проголосует за. Желтая зона означает, что большинство нейтрально, то есть около половины членов партии проголосует за и около половины — против.

Финансирование служб

В игре **Urban Empire** муниципальные службы могут получать финансирование пяти уровней. Уровень можно изменить путем голосования. Эти изменения затронут все муниципальные службы одного типа.

- 1.) Нажмите кнопку **«Финансирование служб»** в окне **городского совета**.

В окне **финансирования служб** вы сможете просмотреть затраты города на действующие службы, принятые голосованием, а также стоимость всех услуг выбранной категории. Вы можете просмотреть все категории услуг или отдельно по категориям: **денежные средства мэра, здравоохранение, образование, культура, окружение и администрация**.

- 2.) Нажмите **«Скорректировать финансирование»**.
- 3.) В окне **управления финансами** выберите службу, чтобы открыть соответствующее окно **финансирования служб**.
- 4.) Используйте кнопки + и -, чтобы предложить повысить или сократить финансирование службы.

Указы

Указы отправляются на утверждение в окне **городского совета**. После успешного голосования они начнут регулировать свободы и поведение горожан и компаний.

Чтобы получить доступ к указу, сначала его нужно изучить в **облаке прогресса**.

Когда один или более указов изучены, вы можете предложить **городскому совету** принять их в качестве закона. Нажмите кнопку **«Указы»**, чтобы открыть окно **«Доступные указы»**, где показаны **эффекты, стоимость** и продолжительность **процесса голосования**, необходимая для ратификации каждого указа.

Указы, находящиеся на обсуждении совета, отмечены слева красным флажком.

Обращение к депутатам и влияние на результаты голосования

Во время подготовки к голосованию вы можете попробовать повлиять на его результаты, взаимодействуя с политическими партиями при помощи кнопок **«Умолять»**, **«Требовать»** и **«Угрожать»**, каждая из которых предложит вам несколько вариантов действий. Каждый из этих вариантов окажет разное воздействие: склонит партию проголосовать за ваше предложение, вызовет неприязнь у партии или и то, и другое. Переключение между партиями происходит при помощи кнопки **«Следующая партия»**.

Примечание

Чем раньше в процессе подготовки к голосованию вы обратитесь к депутатам, тем больше шансов, что ваши старания увенчаются успехом.

Чтобы обратиться к членам совета, сделайте следующее:

- 1.) Щелкните по флажку открытого обсуждения.
- 2.) Переключайтесь между партиями с помощью кнопки **«Следующая партия»**.
- 3.) Выбрав нужную партию, используйте кнопки **«Умолять»**, **«Требовать»** или **«Угрожать»**. Обратите внимание, что большинство действий повредит вашей популярности.
- 4.) Выберите вариант действий в окне результатов. Вам будут показаны результаты вашей попытки, и кнопка обращения к партии окажется закрашенной серым.
- 5.) При необходимости повторите шаги 2-4 для остальных партий.
- 6.) Через месяц игрового времени вы сможете повторить весь процесс заново.

7.) Завершив подготовку, выберите **«Начать голосование»**.

Каждый уровень увеличения финансирования увеличит определенные игровые параметры: **личный рост**, количество **рабочих мест среднего класса**, **бонус качества услуги** или **радиус действия** службы. Чем выше уровень, тем больше **стоимость** услуги.

Примечание

Во время подготовки к голосованию вы можете обращаться к каждой партии один раз в месяц.

Завершение голосования

Находящиеся на обсуждении предложения отмечены значком весов. Щелчок по значку предложения откроет схему **«Проводится подготовка к голосованию»**, где отображаются название проводимого голосования, панель **предварительного распределения голосов**, на которой показано количество депутатов, голосующих против (красный кружок), неопределившихся (зеленый кружок) и голосующих за (бронзовый кружок).

Также на панели размещены эмблемы партий, чьи цвета изменяются в зависимости от прогнозируемого результата голосования большинства: от красного (против) до зеленого (за). Весы дают простое наглядное представление, какие настроения «за» или «против» преобладают в совете согласно прогнозу.



Внизу экрана расположены кнопки **«Начать голосование»**, **«Обратиться к партиям»** и **«Покинуть голосование»**, которые позволяют начать или покинуть голосование и «обратиться» к членам каждой из партий в попытке склонить их на свою сторону.

Облако прогресса



В режиме кампании игроку необходимо пройти пять эр, каждая из которых привязана к внутриигровому календарю. Каждая эра предлагает свои возможности исследования технологий и специфичные изменения политической и экономической жизни.

Эра I — промышленная революция (1820-1860). Включает 8 изобретений и позволяет вам познакомиться со строительством города в спокойной обстановке.

Эра II — рождение национального самосознания (1860-1913). Включает 13 изобретений и добавляет в игру новые политические партии, концентрируясь на темах пробуждения нации. Благополучие жителей увеличивается, и они начинают требовать больше услуг.

Эра III — столкновение ценностей (1917 - 1939). Включает 18 изобретений и значительно изменяет процесс игры. Швеция становится независимым государством, теперь вам нужно выиграть выборы и бороться с левыми и правыми радикальными идеологиями, чтобы не дать лишиться себя власти.

Эра IV — двойственность (1948-1990). Охватывает события холодной войны и позволит вам изучить 19 изобретений. Это эпоха зарождения молодежной культуры, движений по охране окружающей среды и сексуальной революции.

Эра V — плюрализм ценностей (1990-2020). Включает 18 изобретений и происходит в нашей современности, одновременно

с выходом игры **Urban Empire**. В этот период появляется культура интернета и популистские движения.

Щелчок по доступному для изучения изобретению покажет его **стоимость** и **длительность исследования** в правой части экрана. Щелчок по кнопке **«Начать исследование»** запустит процесс изучения и добавит окошко информации о нем в левой части верхней панели. В окошке отображается название исследования, открываемые им возможности и время до завершения изучения в виде зеленой окружности, заполняющей рамку значка исследования.

Одновременно можно проводить только одно исследование. После завершения окошко информации исчезнет, и появится окно, где будут перечислены разблокированные возможности и эффекты, приведенные в действие и доступные в игре.

Государственные законы

Государственные законы обладают большей силой, чем указы. Они требуют больше времени на подготовку и отражают текущее состояние общества в плане современности и развития законодательства государства, к которому принадлежит город игрока. Государственные законы оказывают на город серьезный эффект.

Государственные законы значительно увеличивают интеллектуальный капитал города, что позволяет игроку быстрее проводить исследования. Также они на какое-то время увеличивают удовлетворенность определенным аспектом общественной жизни, так как жители рады расширению своих прав и свобод. Одновременно они увеличат спрос во всех категориях колеса жизни, что усложнит поддержание уровня настроения жителей в дальнейшем.

Государственные законы позволяют определить, какое общество вы собираетесь построить. Преимущества монокультуры, когда все выглядят, ведут себя и думают одинаково, состоят в том, что кругозор жителей ограничен, и их проще удовлетворить. Однако монокультурность требует внимательного подхода к выбору изучаемых изобретений, так как вам будет сложно не отставать от остального мира. «Прогрессивное» общество, в котором каждый может быть кем захочет, обладает своими плюсами, но просвещенное население сложнее обмануть, и оно требует больше услуг для поддержания уровня настроения. Иногда ради избрания стоит поступиться своими личными убеждениями. Но разве лидер не должен вести за собой? Выбор за вами.

Газеты

Газеты, привязанные к игровому календарю, могут появиться в любой момент игры, сообщая информацию о внутриигровых изменениях. Главными новостями всегда становятся события в видимом игровом мире. Второстепенные новости могут сообщить полезную информацию об определенных деловых областях или прокомментировать события в остальных частях света.

Также в газетах печатают результаты голосований, что меняет количество и распределение членов совета по политическим партиям.



Делегации

Окно делегаций становится доступно после изучения изобретений **«Города-побратимы»** или **«Бизнес-делегации»**, что позволяет вам взаимодействовать с восемью городами по всему миру.

Города-побратимы

Вы можете послать **делегацию в город-побратим**, чтобы заключить с этим городом соглашение о партнерстве до конца эры. Сначала выберите местность, куда вы хотите отправить делегацию, затем выберите **муниципальную службу** или **учреждение**, которое

будет участвовать в договоре о партнерстве. Когда вы определитесь с выбором, начнется событие, в котором ваши решения определяют бонусы, получаемые муниципальной службой или учреждением до конца текущей эры.

Бизнес-делегации

Бизнес-делегации работают практически также, как города-побратимы, за исключением двух важных моментов. Вы определяете, какие компании примут участие в делегации, и, соответственно, какие деловые кварталы получают бонусы по результатам поездки. Бизнес-делегации предоставляют бонусы только определенным компаниям и только на время. Когда бонусы прекращают действовать, вы можете отправить новую бизнес-делегацию. Как уже говорилось, торговые кварталы зависят от расположения: местность определяет, какие компании могут быть приглашены в делегацию.

События



События — это игровые происшествия, требующие от вас выбора того или иного варианта действий. Они кратко представляют сложные вопросы, зачастую связанные с вашими решениями. Например, если вы игнорировали проблемы здоровья и гигиены, что привело к эпидемии, событие может предложить вам выбор между карантином целого района, отправкой дополнительных медиков или установкой общегородского комендантского часа. Каждый вариант приводит к определенным последствиям.

События появляются в левой части экрана в виде текста на синем флаге. Щелчок по **Флажку события** открывает соответствующее окно, где описывается происходящее и предлагается два или более **вариантов** ваших действий. В зависимости от сути вопроса и ответа, ваш выбор может повлиять на определенные игровые ценности, увеличить ежемесячные издержки, потребовать голосования или одиночных денежных трат.

Большинство событий позволяют оценить текущее положение дел в городе. Например, район, где проживает образованное население, может спровоцировать событие, требующее от вас открытия книжного клуба в местном баре.

Последствия событий могут изменяться. Даже если вы окажетесь в одной и той же ситуации несколько раз и выберете одинаковые варианты решения, результаты ваших действий могут отличаться.

Режим сценария

В **режиме сценария** вы оказываетесь в сложных ситуациях, требующих особого подхода. В режиме кампании вам необходимо построить город с нуля, а сценарии предлагают вам решить определенный набор проблем в уже построенном городе заранее заданным персонажем.

Окно данных о городе



Нажмите кнопку «**Данные о городе**» в **окне города**, чтобы открыть **окно данных о городе**. В нем представлена подробная информация о практически всех аспектах вашего города. Здесь можно сравнивать районы и определять их различия. Также оно помогает определить, насколько и почему удовлетворены или несчастны горожане, и как можно изменить ситуацию.

Верхняя панель



В правой части **верхней панели** указана текущая дата и календарный месяц, панель **течения времени**, которая закрашивается красным по мере приближения к концу текущего месяца, и кнопка **течения времени**, при помощи которой можно поставить время игры на паузу.

В центре верхней панели обозначены уровень вашей **поддержки партиями**, ваш **авторитет**, **интеллектуальный капитал**, **личные сбережения** и **городской бюджет**. Наведите курсор мыши на любую кнопку, чтобы увидеть подсказку, где будет указано название показателя. Если навести курсор мыши на поддержку партии, вы увидите поддержку каждой из партий в процентах. Наведение на бюджет города покажет месячные **поступления**, **расходы** и **баланс**.

В левой части верхней панели указаны текущий **период времени** и **население города**. Вертикальные панели показывают текущие потребности в **жилых**, **коммерческих** и **промышленных кварталах**. Также в них расположены кнопки **информации о мэре**, **журнала** и **настроек игры**.

Credits

KALYPSO MEDIA GROUP

GLOBAL MANAGING DIRECTOR
SIMON HELLWIG

FINANCE DIRECTOR
CHRISTOPH BENTZ

INTERNATIONAL MARKETING DIRECTOR
ANIKA THUN

HEAD OF PRODUCING
REINHARD DÖPFER

HEAD OF PRODUCT MANAGEMENT
TIMO THOMAS

HEAD OF PR – GSA REGION
BERND BERHEIDE

HEAD OF QA & SUBMISSION
ROMAN EICH

HEAD OF ART DEPARTMENT
THABANI SIHWA

PRODUCER
CHRISTIAN SCHLÜTTER
HELGE PEGLOW
MARTIN TOSTA

PRODUCT MANAGERS
DENNIS BLUMENTHAL
MARIAN DENEFFLEH
UWE ROTH

LOCALISATION MANAGER
THOMAS NEES

ART DEPARTMENT
SIMONE-DESIRÉE RIESS
ANNA OWTSCHINNIKOW
SEBASTIAN KEIL
TANJA THOMA

QA & SUBMISSION MANAGERS
MARTIN TUGENDHAT
JONATHAN WEGGEN
TIM-OLIVER SIEGWART

VIDEO CUTTER
MICHELE BUSIELLO

SOCIAL MEDIA MANAGER
BETTINA ALBERT

JUNIOR MARKETING MANAGER
CHRISTIN FIEDLER

MANAGEMENT ASSISTANT
TINA SCHREINER

SUPPORT & COMMUNITY MANAGEMENT
TIM FREUND
TOBIAS PRINZ

COMMUNITY MANAGER
LARS RACKY

KALYPSO MEDIA UK

MANAGING DIRECTOR
ANDREW JOHNSON

HEAD OF MARKETING & PR
MARK ALLEN

MARKETING & PR ASSISTANT
ALUN LOWER

FINANCE MANAGER
MOIRA ALLEN

KALYPSO MEDIA USA

VICE PRESIDENT NORTH AMERICA
ANDREW JOHNSON

VICE PRESIDENT SALES NORTH AMERICA & ASIA
SHERRY HELLER

HEAD OF PR
ALEX Q. RYAN

PR, MARKETING & SALES COORDINATOR
LINDSAY SCHNEIDER

BUSINESS OPERATIONS MANAGER
THERESA MERINO

KALYPSO MEDIA DIGITAL

MANAGING DIRECTOR
JONATHAN HALES

PRODUCT MANAGER
ANDREW MCKERROW

PR, MARKETING & PRODUCT MANAGER
PATRICK CAHILL

REBORN INTERACTIVE

CEO

ILKKA IMMONEN

ORIGINAL IDEA

MIKKO TYNI

LEAD ARTIST

& ART DIRECTOR

NIILLO ALFTHAN

PROJECT LEAD

JUHO LYYTIKÄINEN

LEAD DESIGNER

JUSSI AUTIO

DESIGNER

MIKKO KÄRKELÄ

UI DESIGNER & ARTIST

MATTI MANNER

LEAD PROGRAMMER

MATTI PULKKINEN

PROGRAMMERS

JAAKKO KOIVU

ARTO HÄRKÖNEN

AKI VÄÄTÄINEN

3D ARTISTS

MIRO VESTERINEN

TUUKKA MÄKINEN

ANTTI HEIKKINEN

EMILIA HAANPÄÄ (INTERN)

IÑIGO ECHEVERRÍA (INTERN)

JOONAS PAAKKUNAINEN (INTERN)

2D ARTISTS

ULYSSE VERHASSELT

VELY NYSTRÖM

QUALITY ASSURANCE

JUHANA MÄNTYMAA

MATEJ KOMÁR

ADDITIONAL CONTENT CREATION

RAISA RAUTIOLA

ADDITIONAL WRITING

CRISTIAN READ

MATTI McCAMBRIDGE

ADDITIONAL ART

MIKKO TYNI

JUHA AALTO

KALLE MURONRANTA

JANNE PAUNI

PEKKA SAARI

OFFICE ASSISTANTS

SIRPA IMMONEN

ESSI WÄCK

SPECIAL THANKS

JANI IMMONEN

SAMULI LAUTJÄRVI

PETRI PEKKARINEN

TANELI ROININEN

JERE RANTA

TAPANI RANTALA

TOBIAS LOTZ

IIRO ENGES

HARSHITA BHAVSAR

ALEKSANDER NIKULIN

LASSE NUMMINEN

TEEMU ROIVAINEN

TIMO ELSILÄ

TUOMAS SÄLMELA

TANELI PURSIAINEN

KRISTIAN SIVONEN

ANTTI PÖLLÄNEN

AAPPO SALO

HANS ZENJUGA

MARK ROBERTS

TIIMA RY

FRIENDS & FAMILY OF ALL REBORN PEOPLE

PLAYTESTERS

COMPOSER

TAPANI SIIRTOLA

SOUND EFFECTS

TAPIO LIUKKONEN

VOICE OVERS

TONEWORX GMBH

VOICE ACTOR

ALAN ORPIN (ENGLISH)

3D ART

OUTSOURCING

RINGTAIL STUDIOS

Limited Software Warranty and License Agreement

YOUR USE OF THIS SOFTWARE IS SUBJECT TO THIS LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (THE „AGREEMENT“) AND THE TERMS SET FORTH BELOW. THE „SOFTWARE“ INCLUDES ALL SOFTWARE INCLUDED WITH THIS AGREEMENT, THE ACCOMPANYING MANUAL (S), PACKAGING AND OTHER WRITTEN, ELECTRONIC OR ON-LINE MATERIALS OR DOCUMENTATION, AND ANY AND ALL COPIES OF SUCH SOFTWARE AND ITS MATERIALS. BY OPENING THE SOFTWARE, INSTALLING, AND/OR USING THE SOFTWARE AND ANY OTHER MATERIALS INCLUDED WITH THE SOFTWARE, YOU HEREBY ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENSE WITH [KALYPSO MEDIA UK Ltd.] („LICENSOR“).

LICENSE

Subject to this Agreement and its terms and conditions, LICENSOR hereby grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to use one copy of the Software for your personal use on a single home or portable computer. The Software is being licensed to you and you hereby acknowledge that no title or ownership in the Software is being transferred or assigned and this Agreement should not be construed as a sale of any rights in the Software. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by LICENSOR and, as applicable, its licensors.

OWNERSHIP

LICENSOR retains all right, title and interest to this Software, including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The Software is protected by United Kingdom copyright law and applicable copyright laws and treaties throughout the world. The Software may not be copied, reproduced or distributed in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from

LICENSOR

Any persons copying, reproducing or distributing all or any portion of the Software in any manner or medium, will be willfully violating the copyright laws and may be subject to civil and criminal penalties. Be advised that Copyright violations are subject to penalties of up to £100,000 per violation. The Software contains certain licensed materials and LICENSOR's licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.

LICENSE CONDITIONS

You agree not to:

- (a) Commercially exploit the Software;
- (b) Distribute, lease, license, sell, rent or otherwise transfer or assign this Software, or any copies of this Software, without the express prior written consent of LICENSOR;
- (c) Make copies of the Software or any part thereof, except for back up or archival purposes;
- (d) Except as otherwise specifically provided by the Software or this Agreement, use or install the Software (or permit others to do same) on a network, for on-line use, or on more than one computer, computer terminal, or workstation at the same time;
- (e) Copy the Software onto a hard drive or other storage device and must run the Software from the included DVD/CD-ROM (although the Software may automatically copy a portion of itself onto your hard drive during installation in order to run more efficiently);
- (f) Use or copy the Software at a computer gaming center or any other location-based site; provided, that LICENSOR may offer you a separate site license agreement to make the Software available for commercial use;
- (g) Reverse engineer, decompile, disassemble or otherwise modify the Software, in whole or in part;
- (h) Remove or modify any proprietary notices or labels contained on or within the Software; and
- (i) Transport, export or re-export (directly or indirectly) into any country forbidden to receive such Software by any export laws or accompanying regulations or otherwise violate such laws or regulations, that may be amended from time to time.

THE SOFTWARE UTILITIES

The Software may contain a level editor or other similar type tools, assets and other materials (the „Software Utilities“) that permit you to construct or customize new game levels and other related game materials for personal use in connection with the Software („Customized Game Materials“). In the event the Software contains such Software Utilities, the use of the Software Utilities is subject to the following additional terms, conditions and restrictions:

- (a) All Customized Game Materials created by you are exclusively owned by LICENSOR and/or its licensors (as the case may be) and you hereby transfer, assign and convey to LICENSOR all right, title and interest in and to the Customized Game Materials and LICENSOR and its permitted licensors may use any Customized Game Materials made publicly available to you for any purpose whatsoever, including but not limited to for purposes of advertising and promoting the Software;
- (b) You will not use or permit third parties to use the Software Utilities and the Customized Game Materials created by you for any commercial purposes, including but not limited to distributing, leasing, licensing, renting, selling, or otherwise exploiting, transferring or assigning the ownership of such Customized Game Materials;
- (c) Customized Game Materials must be distributed solely for free; provided, that you may contact LICENSOR for a license to commercially exploit the Customized Game Materials which LICENSOR may grant or deny in its sole discretion;
- (d) Customized Game Materials shall not contain modifications to any other executable files;
- (e) Customized Game Materials must be used alone and can be created if the Customized Game Materials will be used exclusively in combination with the commercially released retail version of the Software.

- (f) Customized Game Materials cannot contain libelous, defamatory or other illegal material, material that is scandalous or invades the rights of privacy or publicity of any third party, or contain any trademarks, copyright-protected work or other property of third parties (without a valid license); and
- (g) All Customized Game Materials must contain the proper credits to the authors of the Customized Game Materials and must indicate that LICENSOR is not the author of the Customized Game Materials with additional language that „THIS MATERIAL IS NOT MADE, GUARANTEED OR SUPPORTED BY THE PUBLISHER OF THE SOFTWARE OR ITS AFFILIATES.“

LIMITED WARRANTY

LICENSOR warrants to you (if you are the initial and original purchaser of the Software) that the original storage medium holding the Software is free from defects in material and workmanship under normal use and service for 90 days from the date of purchase. If for any reason you find a defect in the storage medium during the warranty period, LICENSOR agrees to replace, free of charge, any Software discovered to be defective within the warranty period as long as the Software is currently being manufactured by LICENSOR. If the Software is no longer available, LICENSOR retains the right to substitute a similar program of equal or greater value. This warranty is limited to the storage medium containing the Software as originally provided by LICENSOR and is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above.

Except as set forth above, this warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any other warranty of merchantability, fitness for a particular purpose or non-infringement, and no other representations or warranties of any kind shall be binding on LICENSOR.

When returning the Software subject to the limited warranty above, please send the original Software only to the LICENSOR address specified below and include: your name and return address; a photocopy of your dated sales receipt; and a brief note describing the defect and the system on which you are running the Software.

IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE SOFTWARE, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. LICENSOR'S LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR USE OF THE SOFTWARE. SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

TERMINATION

This Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Software and all of its component parts. You can also end this Agreement by destroying the Software and all copies and reproductions of the Software and deleting and permanently purging the Software from any client server or computer on which it has been installed.

EQUITABLE REMEDIES

You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, LICENSOR will be irreparably damaged, and therefore you agree that LICENSOR shall be entitled, without bond, other security, proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect any of this Agreement, in addition to any other available remedies.

INDEMNITY

You agree to indemnify, defend and hold LICENSOR, its partners, licensors, affiliates, contractors, officers, directors, employees and agents harmless from all damages, losses and expenses arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Software pursuant to the terms of the Agreement.

MISCELLANEOUS

This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreements and representations between them. It may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. This Agreement shall be construed under England and Welsh law. Leicester, Leicestershire.

If you have any questions concerning this license, you may contact in writing Kalypso Media UK Ltd.

KALYPSO MEDIA UK LTD.

4 Milbanke Court

Milbanke Way

Bracknell

Berkshire

RG12 1RP

United Kingdom

www.kalypsomedia.com

www.facebook.com/kalypsomediaint

Technical Support and Customer Service

If you have any questions or problems with one of our products, we offer you answers and solutions to the frequently asked questions at our forums: **forum.kalypsomedia.com**

You may also reach our technical support team via email at:

support@kalypsomedia.com

or phone:

Tel: **+49 (0)6241 50 22 40** (Mo - Fr 10am GMT - 4pm GMT)

Fax: **+49 (0)6241 506 19 11**

International rates may apply!

Before contacting us, please make sure you know the complete product name and can provide proof of purchase. Please be as precise as possible when describing technical errors and include error messages and any other helpful information if possible. Please understand that we are not able to answer questions regarding general gameplay and hints via email or phone.

www.kalypsomedia.com
www.facebook.com/kalypsomediaint



Steam Product Key

Urban Empire © 2017 Kalypso Media Group GmbH. All rights reserved.
Developed by Reborn Interactive. Published by Kalypso Media UK Ltd.
All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners.