

FALLOUT 3

Руководство пользователя

Партнёры игры:



**ПОСЛЕГАРАНТИЙНЫЙ СЕРВИС
ДЛЯ ЛЮБОГО АВТОМОБИЛЯ**



Сбор перед игрой 24.07.2010 в 20:00 возле главного корпуса КГТУ. От каждой команды к 20:00 обязательно должен быть минимум один член команды (не водитель). В противном случае вы рискуете пропустить часть игры и получить штраф.

Старт в 21:00. Финиш в 7:00.

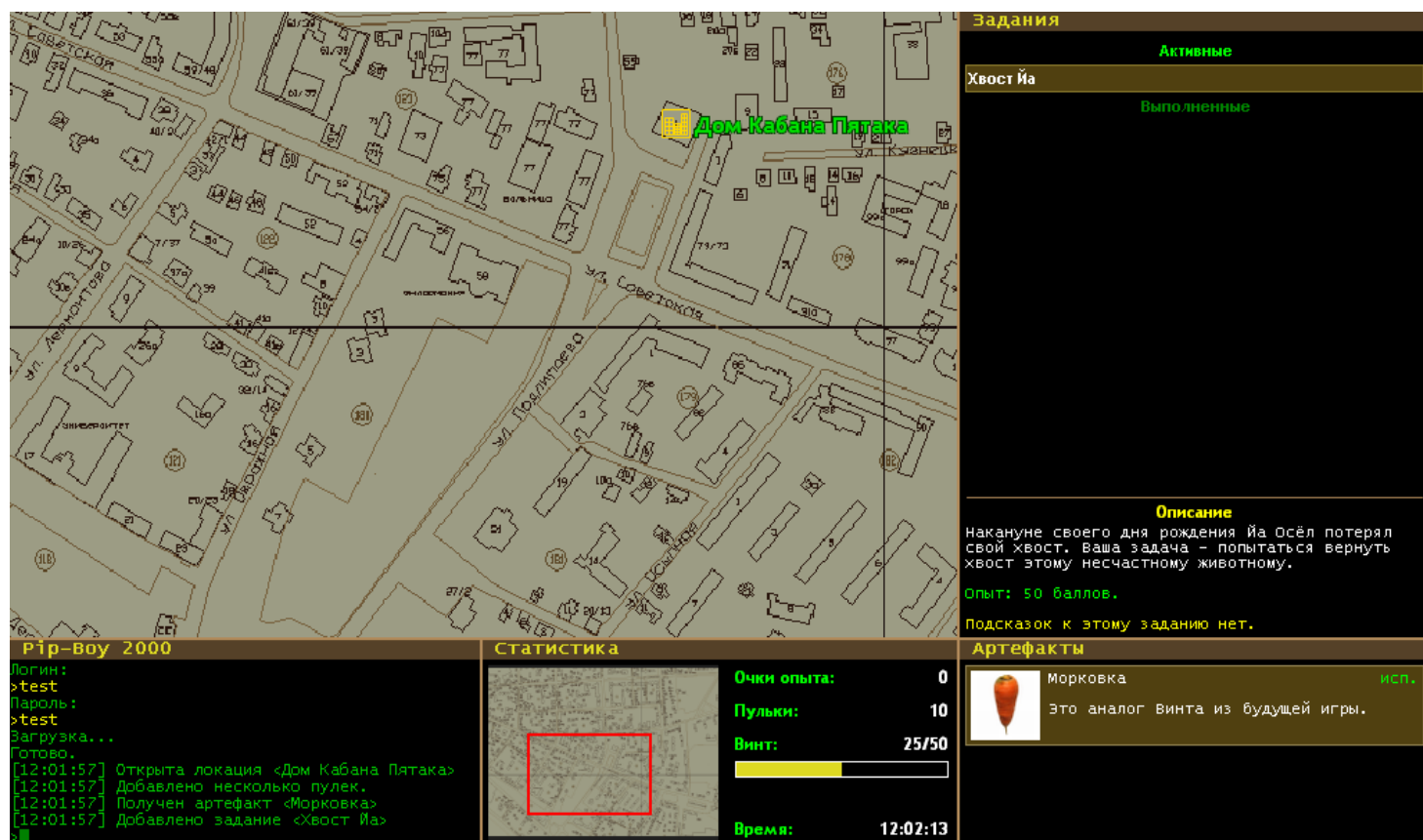
На игре потребуются:

1. Ноутбук/нетбук с установленной ОС Windows XP или выше и минимум одним свободным USB-портом.
2. Устройство зарядки ноутбука (инвертор). Ноутбук должен работать на протяжении всей игры.
3. Радиоприёмник, причём лучше как автомобильный, так и портативный.
4. Стандартный набор стритрайдера: фонари, бумага, ручка, телефон, фотоаппарат и т.п.

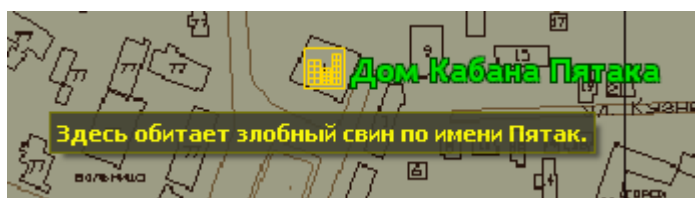
Спасибо за участие в игре SR67 "Fallout 3". Данное руководство поможет вам разобраться в программе, используемой в качестве игрового движка.

Перед игрой вам будет выдана флэшка, содержащая файлы программы. Эту флэшку вы должны вставить в USB-порт вашего ноутбука/нетбука/другого девайса. В корневом каталоге флэшки должны находиться 2 файла: `fallout3.exe` и `game.bin`. Если таковых вы не обнаружили, то значит вас обманули, и вы незамедлительно должны потребовать записи этих файлов на вашу флэшку у организаторов игры.

Как только вы увидите файл `fallout3.exe`, то сразу же запускайте. Программа запустится и попросит ввести логин и пароль. Смело вводите их туда, где мигает курсор. Если вы всё сделаете правильно, то увидите примерно такое:



В этом руководстве представлена демонстрационная игра про Кабана Пятака и его друзей. Что же мы видим на данном скриншоте? Большую его часть занимает карта. Карту можно двигать мышкой. Внизу есть мини-карта, на которой красным прямоугольником обозначено место, которое мы видим на карте. В мини-карте тоже можно работать мышкой. Также есть жёлтый значок и надпись «Дом Кабана Пятака» - это обозначение локации. Кстати, все локации на карте совпадают с реальными локациями. Если попытаться навести на жёлтый значок мышкой курсор, то наверняка появится описание локации, например вот так:



Справа от карты расположились задания. Есть два вида заданий — активные и выполненные. Активные — это те, которые вам надо во что бы то ни стало выполнить, чтобы получить заветные баллы. По мере прохождения игры сюда будут добавляться новые задания. Ниже список выполненных заданий, т.е. тех, которые вы уже выполнили, и их соответственно выполнять второй (третий, четвёртый и т.д.) раз не надо.

Если выделить какое-нибудь задание, будь то мышкой или с помощью клавиатурных стрелочек, то снизу появится его описание. Описание состоит из собственно текста задания, количества опыта за него, и подсказок, если оные предусмотрены. В нашем случае задание называется «Хвост Йа», и гласит оно о том, что этот хвост непременно нужно найти и вернуть Ослу.

Переведём взгляд на левый нижний угол. Он вам уже знаком, там вы вводили логин и пароль. Отчего-то эта часть

окна называется Pip-Boy 2000. Сюда вы должны вводить коды, которые будете находить или получать каким-то другим образом во время игры. Здесь же находится лог, т.е. список совершённых вами хороших и плохих дел.

Правее Пип-Боя находится уже рассмотренная мини-карта и некоторая информация, называемая статистикой. Если взглядеться, то статистика состоит из ваших текущих очков опыта, количества пуль и непонятной величины под названием «Винт», для лучшего восприятия которой даже есть индикатор в виде полосочки. Про Винт мы поговорим немного позже. На самом дне статистики расположилось время. Время ничего не делает, кроме как отображает текущее время.

И, наконец, правая нижняя часть окна предназначена для артефактов. Артефакты могут давать виртуальные персонажи, или вы сами можете их туда получить, введя код артефакта. Сейчас у нас есть только один артефакт - Морковка, а на самом деле их может быть у вас несколько. Некоторые артефакты можно использовать. У таких артефактов справа есть зелёная надпись «исп.». Чтобы использовать артефакт, нужно два раза щёлкнуть по нему мышкой, иными словами совершить даблклик. Что при этом произойдёт — пока остаётся загадкой.

Но хватит о грустном, пора уже играть. Для того, чтобы играть, нужно получать задания и выполнять их. За выполнение заданий вы будете получать очки опыта. Чтобы выиграть, нужно набрать этих очков больше всех остальных играющих. Где же получать задания? Задания дают виртуальные и реальные персонажи. Чтобы поговорить с виртуальным персонажем, нужно его найти.

Сейчас у нас есть одна открытая локация - Дом Кабана Пятака. Давайте в него «войдём». Для этого уверенным движением наводим курсор мышки на эту локацию (точнее на жёлтый значок), после чего стрелочка превратится в руку с указующим на локацию перстом, и нажимаем левую кнопку мыши. Подождав буквально несколько микросекунд, возмрим перед собой следующее окно:



Здесь, как ни странно, живут двое животных — Кабан и Осёл. Персонажей может быть от одного и до бесконечности, но обычно их один-два, так как тесно. В данный момент выделен Кабан Пятак, с которым мы и пообщаемся.

Для того, чтобы общаться, надо читать фразы персонажа, которые выделяются жёлтым цветом, и отвечать на них фразами, которые выделяются белым цветом. У вас могут быть один или несколько вариантов ответа на каждую фразу персонажа. Выбор наиболее правильного на ваш взгляд варианта ответа осуществляется мышкой или клавишами-стрелочками, а подтверждение — нажатием левой кнопки мыши или клавишей Enter. Иногда нужно несколько раз хорошенько подумать, прежде чем наугад ткнуть мышкой в любой из вариантов.

Но мы не дураки, мы помним про нашу главную задачу, поэтому построим диалог с кабаном следующим образом:

Дом Кабана Пятака



Кабан Пятак



Йа осёл

Выйти

[Кабан Пятак смотрит на вас ничего не выражающим взглядом] По делу пришли или так, мимо проходили?

По делу. Не знаете ли, уважаемый, где хвост Йа Осла находится?

Конечно знаю! Это я его стырил. Но где он находится вам не скажу! ХА-ХА-ХА-ХА-ХА!

А что мы можем сделать, чтобы вы нам сказали?

Слышал я, что у Йа днюха намечается, а этот осёл меня не пригласил. Вот если вы уговорите его пригласить меня, то так и быть, скажу. Согласны?

Ну ладно, попробуем.

Если не осталось вариантов ответа, это может означать только одно — разговор закончен. Но на этой локации у нас есть ещё Йа Осёл, с ним мы и поговорим. Для этого щёлкнем по нему мышкой:

Дом Кабана Пятака



Кабан Пятак



Йа осёл

Выйти

[Йа поникшим взглядом смотрит на своё отражение в унитазе]

Привет, Йа! Мы прознали, что у тебя сегодня день рождения! Поздравляем!

Говорим мы с ним тем же способом, что и с Кабаном:



Кабан Пятак



Йа осёл

Выйти

[Йа поникшим взглядом смотрит на своё отражение в унитазе]

Привет, Йа! Мы прознали, что у тебя сегодня день рождения! Поздравляем!

Спасибо. [Продолжает смотреть в унитаз]

Мы хотели бы подарить тебе подарок - твой хвост! Но не можем, потому что его стирал Кабан Пятак.

Ну конечно, это обязательно должно было случиться в такой день.

Но если ты пригласишь Пятака на свой день рождения, тогда он отдаст хвост!

Мне, конечно, всё равно, хуже уже не будет. Спросите у Пыха, если он не против, то я приглашу Пятака на свой день рождения.


Хорошо, передадим. Только где нам найти Пыха?

Там, где обычно собираются райдеры.

Ага, понятно!

Итак, вроде бы Йа и не против пригласить Кабана на свой день рождения, но надо ещё получить согласие В.Пыха. А для того, чтобы получить согласие В.Пыха, его надо сначала найти. Поиск В.Пыха – это самое что ни на есть задание.

Закроем диалог кнопкой «Выйти» и увидим следующую картину:



Задания

Активные

Хвост Йа

Где эта улица, где этот дом?

Выполненные

Описание

Накануне своего дня рождения Йа Осёл потерял свой хвост. Ваша задача - попытаться вернуть хвост этому несчастному животному.


Опыт: 50 баллов.

Подсказок к этому заданию нет.

Рip-Boу 2000

Пароль:
>test
Загрузка...
Готово.
[12:01:57] Открыта локация «Дом Кабана Пятака»
[12:01:57] Добавлено несколько пулек.
[12:01:57] Получен артефакт «Морковка»
[12:01:57] Получено задание «Хвост Йа»
[12:05:49] Добавлено задание «Где эта улица, где этот дом?»

Статистика




Очки опыта: 0

Пульки: 10

Винт: 21/50

Время: 12:06:18

Артефакты



Морковка исп.
Это аналог Винта из будущей игры.

Дом Кабана Пятака на карте стал серым, это прямо и бесповоротно указывает на то, что мы там уже были. Обратите внимание на лог — он говорит нам, что добавлено новое задание. Это новое задание появилось в списке активных заданий, и выделено жёлтым цветом. Жёлтым цветом оно выделено потому, что мы его ещё не посмотрели. Так не станем долго ждать и посмотрим его:

Задания

Активные

Хвост Йа

Где эта улица, где этот дом?

Выполненные

Описание

Найдите дом В.Пыха. Он там, где обычно собираются райдеры.

Опыт: 30 баллов.

Подсказка 1: 10 баллов.

Подсказка 2: 15 баллов.

Теперь описание задания немного изменилось. Для этого задания предусмотрены 2 подсказки. Знайте, что обычно первая подсказка намекает, а вторая точно указывает на локацию. Чтобы взять подсказку, наводим курсор на слово «Подсказка» и нажимаем ЛКМ (левую кнопку мыши). Возьмём на всякий случай обе подсказки:

Задания

Активные

Хвост Йа

Где эта улица, где этот дом?

Выполненные

Описание

Найдите дом В.Пыха. Он там, где обычно собираются райдеры.

Опыт: 30 баллов.

Подсказка 1:
Райдеры обычно собираются там, где у них обычно происходит старт игры.

Подсказка 2:
ул. Дзержинского, 17.

Имейте в виду, что когда вы берёте подсказку, то из очков опыта, которые вы получаете при выполнении задания, вычитается стоимость этой подсказки. Впрочем, если задание так и не выполнить, то ничего не прибавится и ничего не отнимется.

Разгадали ли мы локацию сами, или с помощью подсказки, нам нужно туда срочно перемещаться и искать саму локацию и код. Допустим, мы это всё с успехом проделали и нашли код «наркоман». Немедленно вбиваем его в место программы, куда нужно вбивать все коды, нажимаем Enter и получаем следующее:

Задания

Активные

Хвост Йа

Где эта улица, где этот дом?

Выполненные

Описание

Рip-Вoу 2000

[12:01:57] Открыта локация «Дом Кабана Пятака»

[12:01:57] Добавлено несколько пулек.

[12:01:57] Получен артефакт «Морковка»

[12:01:57] Добавлено задание «Хвост Йа»

[12:05:49] Добавлено задание «Где эта улица, где этот дом?»

>наркоман

[12:07:21] Выполнено задание «Где эта улица, где этот дом?»

[12:07:21] Открыта локация «Дом В.Пыха»

Статистика

Очки опыта: 5

Пульки: 10

Винт: 20/50

Время: 12:07:25

Артефакты

Морковка

Исп.

Это аналог винта из будущей игры.

В логе говорится о том, что мы успешно выполнили задание по поиску дома В.Пыха, само это задание переместилось в список выполненных, а на карте открылась новая локация — Дом В.Пыха. Действуем по уже изученному алгоритму, а именно кликаем на жёлтом значке, чтобы попасть в дом В.Пыха. Но тут вдруг такое:

Дом В.Пыха охраняют:		
Монстры	Пулек на ед.	Всего пульек
4 пчелоса	1	4
2 крокодила	3	6
Итого пульек:		10
хотите убить охрану?	<u>Да</u>	<u>Нет</u>

А значит это то, что некоторые локации (да что уж там скрывать — практически все локации) охраняются различными злыми монстрами. В данном случае мы имеем дело с 4 пчелосами и 2 крокодилами. Вот здесь нам и понадобятся пульки. Программа за вас уже посчитала, что для убийства всех монстров нужно потратить 10 пульек. У нас как раз такое количество и имеется. Вообще, пульки на дороге не валяются, и иногда могут возникнуть ситуации, что пульек не будет хватать, тогда попасть в виртуальную локацию будет невозможно. Про то, где эти пульки искать, поговорим попозже. А сейчас не сомневаясь нажмём «Да», после чего локация откроется:

Дом В.Пыха

В.Пых

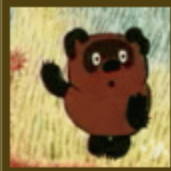
Выйти

[В.Пых приветственно машет вам лапой]

Приветствуем тебя, о Великий Пых!!!

Население состоит из одного персонажа — собственно В.Пыха. Не будем тянуть кота за органы, а лучше приступим к разговору на заданную тему:

Дом В.Пыха



В.Пых

[Выйти](#)

[В.Пых приветственно машет вам лапой]

Приветствуем тебя, о Великий Пых!!!

И Вам не хворать, гости дорогие! [Шустро прячет за спину недокурный косяк].

Мы вот тут эээ... спросить хотели... ты не против, если Пятак будет присутствовать на дне рождения Йа?

Я сейчас не совсем врубаюсь, что вы от меня хотите, принесите мне мёда, и я сделаю для вас всё, что угодно.

А мы тебе вчера приносили!

Правда? Ну, раз так, то я не против.

Отлично! В.Пых дал своё согласие, надо сообщить об этом Пятаку. Так как локация «Дом Кабана Пятака» уже открыта, то и ехать туда уже не надо. То есть такая локация остаётся открытой до конца игры. Исключение составляют локации, на которых присутствуют настоящие, живые агенты. Но сейчас мы идём в дом Кабана Пятака:

Дом Кабана Пятака



Кабан Пятак



Йа осёл

[Выйти](#)

[Кабан Пятак смотрит на вас ничего не выражающим взглядом] По делу пришли или так, мимо проходили?

Мимо проходили.

А нет ли у тебя случайно голубого воздушного шарика?

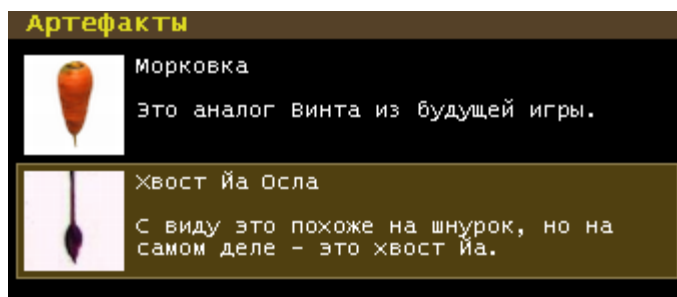
Кабан, радуйся, ты приглашён на день рождения Йа!

Обратите внимание на то, что диалог изменился. Так как Кабан приглашён, то мы можем ему об этом сказать:



Судя по результатам переговоров, Кабан Пятак отдал нам хвост Йа Осла. Проверим, так ли это:

```
Рip-Boy 2000
[12:01:57] Получен артефакт <Морковка>
[12:01:57] Добавлено задание <Хвост Йа>
[12:05:49] Добавлено задание <Где эта улица, где
этот дом?>
>наркоман
[12:07:21] Выполнено задание <Где эта улица, где
этот дом?>
[12:07:21] Открыта локация <Дом В.Пыха>
[12:08:28] Использовано 10 пульек.
[12:09:33] Получен артефакт <Хвост Йа Осла>
>
```



И на самом деле, отдал! В логе есть отметка по этому поводу, да и в списке артефактов хвост появился. Значит надо обрадовать Ослика. Идём к нему:

Дом Кабана Пятака



Кабан Пятак



Йа осёл

ВЫЙТИ


[Йа поникшим взглядом смотрит на своё отражение в унитазе]

Йа, радуйся! Мы нашли твой хвост!

Правда? Ну-ка, дайте я на него посмотрю... И правда, похоже, что это он. Спасибо, друзья! Вы прошли игру!

Здорово. Удачи тебе, и не поворачивайся больше к Пятаку задом!

Яа утверждает, что игра пройдена. На самом деле пройти поностью всю игру сложно, но теоритически можно. Это значит выполнить абсолютно все задания. Посмотрим на программу:



Задания

Активные
Выполненные


Где эта улица, где этот дом?
Хвост Йа


Описание

Рip-Boу 2000

[12:05:49] Добавлено задание «Где эта улица, где этот дом?»
>наркоман
[12:07:21] Выполнено задание «Где эта улица, где этот дом?»
[12:07:21] Открыта локация «Дом В.Пыха»
[12:08:28] Использовано 10 пульек.
[12:09:33] Получен артефакт «Хвост Йа Осла»
[12:10:25] Выполнено задание «Хвост Йа»
[12:10:25] Отдан артефакт «Хвост Йа Осла»


Статистика



Очки опыта: 55
Пульки: 0
Винт: 17/50


Время: 12:10:52

Артефакты



Морковка исп.

Это аналог Винта из будущей игры.

Мы видим, что активных заданий не осталось, а это значит, что делать больше нечего. Можно попытаться поговорить с персонажами, вдруг они дадут ещё заданий, но в этой демо-игре они уже ничего не дадут, будьте уверены. За игру мы набрали 55 очков опыта, это хороший результат. :)

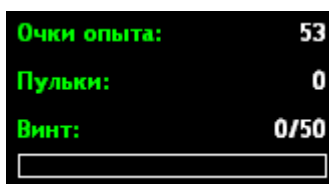
А теперь поговорим о Винте и пулях. Это такие вещи, которые вам постоянно будут требоваться во время игры. Пульки, как вы уже догадались, нужны для убийства монстров. А Винт — некий препарат, который вам обязательно нужно периодически принимать вовнутрь. У Винта есть шкала из 50 пунктов. Каждый пункт равен одной минуте. Сейчас у нас осталось 17 минут:



Со временем Винта остаётся всё меньше и меньше:



И в конечном итоге, если ничего не делать, то он кончится. А плохо это тем, что каждую минуту, которую вы проводите без Винта, вы теряете одно очко опыта. Вот здесь уже осталось 53 очка опыта, а было 55:



Как же пополнять запасы Винта и пулек? Очень просто — нужно искать специальные коды Винта и коды пулек. Также их вам могут дать виртуальные и реальные персонажи за выполнение какого-либо задания. В самом начале игры мы получили артефакт «Морковка», который заменяет Винт из настоящей игры. Чтобы воспользоваться морковкой, дважды щёлкнем на ней мышкой и согласимся с вопросом программы о том, уверены ли мы в своём поступке. После использования артефакт пропадает, но мы сразу же видим его действие:



Пожалуй, стоит сказать несколько слов о технических деталях. Во-первых, программа запускается только с флэшки, которую вам выдадут на старте. Можете, конечно, попытаться скопировать её на другой носитель, но ничего хорошего из этого не выйдет. Во-вторых, программа время от времени автоматически делает сохранения текущего состояния, в народе именуемых сейвами. Если вдруг чего случилось, то вы всегда можете перезапустить программу, и она продолжит игру с последнего состояния.

В конце игры вы должны будете сдать свой сейв-файл организаторам, чтобы они могли проверить ваши очки опыта и другие характеристики.

Мы не рекомендуем вам каким-либо образом ломать или обманывать данный программный продукт, ибо если мы узнаем о таких действиях (а мы можем), то вас ждёт большой штраф или дисквалификация. Конечно, идеальной защиты не существует, да мы и не стремились её создать. Просто играйте и получайте удовольствие, а тем, кто так не умеет, мы играть не советуем.