©1995 Sierra On-Line, Inc. Знаками ® и ™ обозначаются товарные знаки, принадлежащие или лицензированные Sierra On-Line, Inc. Все права сохранены

SIERRA®

РОБЕРТА УИЛЬЯМС

PHANTASMAGORIA™

МОЛИСЬ, ЧТОБЫ ЭТО БЫЛ ПРОСТО СОН

ПОЛНАЯ РУССКАЯ ВЕРСИЯ 7 CD

SIERRA®

Бета-тестирование

Дмитрий Прадед

Виктор Герасимов

Елена Костенко

Алексей Бендриковский

Александр Мамонтов

Ирина Потанина

Андрей Ясенков

Вячеслав Щербак

Юрий Шакин

Сергей Грицай

Александр Макаров

Документация на русском языке

Ольга Набатова

Павел Щербак

СОДЕРЖАНИЕ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ 2

УСТАНОВКА ИГРЫ 2

ОПИСАНИЕ ИГРЫ 3

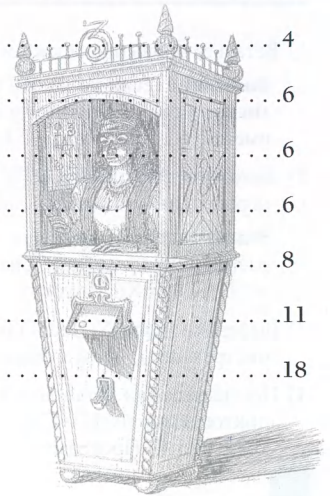
- Родительская цензура 3
- Главное меню 4

ИНТЕРФЕЙС 6

- Курсор 6
- Предметы 6
- Панель управления 8

СОВЕТЫ 11

В СОЗДАНИИ ИГРЫ УЧАСТВОВАЛИ 18



Motion Control

McCloud Productions

Makeup Artist

Cindy Jordan

Movie Audio

MacDonald Recording

Systems Programmers

Larry Scott, Ed Critchlow, Dan Foy
Mark Wilden, Ken Koch,
Terry McHenry, Chris Smith,
Greg Tomko-Pavia

Additional QA

Dan Woolard, Michael Brosius
Joe Carper, Jon Meek,
Leonard Salas, Susan Frischer

Casting Agencies

Rothfield, Ryan and Roth
Bressler and Associates

Casting Directors

Peter Maris, Mark Seibert

Special Thanks to

Chris Braymen, Steve Conrad,
Neil Matz, Sean Mooney,
Robin Kleeman, Sunny Maris,
Fresno Flats Historical Society,
Micrografx Picture Publisher

Documentation Design

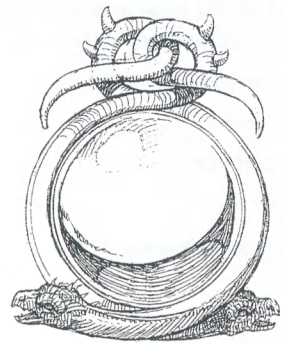
Design: Julie Collinge, Lori Lucia
Copy: Susan Frischer,
Aimee Macdonald

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

РОДИТЕЛЬСКАЯ ЦЕНЗУРА

Игра «*Фантасмагория*» содержит визуальные материалы категории «только для взрослых». Если вы хотите запретить показ таких материалов, воспользуйтесь системой родительской цензуры.

По умолчанию эта система отключена. Чтобы включить ее, начните игру, щелкните на кнопке ЦЕНЗУРА, расположенной на панели управления (кнопка Ф в нижней части экрана), и введите пароль. Если в дальнейшем вы захотите отключить цензуру, вам потребуется ввести этот пароль повторно или переустановить игру.



2-D Adaptations

Dana Moody

SGI Animations, Renderings and Effects

Kronos
Kim White
Brandee Prugh
Brian Judy

Cast

Victoria Morsell	as Adrienne Delaney
David Homb	as Don Gordon
Robert Miano	as Carno
Taylor Bernard	as Marie
Steven Bailey	as Cyrus
V. Joy Lee	as Harriet
Stella Stevens	as Lou
Hoke Howell	as Harv
Douglas Seale	as Old Malcolm
Devon Myers	as Young Malcolm
Lillian Chauvin	as Ethel
Christine Armond	as Hortencia
Holly Chant	as Victoria
Wanda Smith	as Regina
Dana Moody	as Leonora
Karl Neimiec	as Mike
Greg Belemjian	as Hintkeeper Voice

Kronos

Producer - Stanley Liu
Art Direction - Albert Co

Entity Modeling and Animation

Albert Co

3-DMotion Control Composites

Francis Co

CG Modelers / Animators

Stanley Liu, Albert Co
Mohammed Davoudian,
Francis Co, Lisa Kim, Dallas Good,
Andy Koo, Darrek Rosen

Software Support

James T. Tomasko

Выход

- Выход из игры в Windows.

Об игре

- Просмотр информации об игре и списка ее создателей.

Смотреть видео

- Когда Дон начинает преследовать вас в конце седьмой главы, вы уже не можете сохранять игру с помощью панели управления. Во время этого преследования игра сохраняется автоматически, но немного по-другому, чем прежде. Вернуться назад вы уже не можете: вы продвигаетесь вперед... пока не совершите роковую ошибку. С этого момента вы можете иметь дело только с «сохраненной» последовательностью видеороликов.

  Чтобы заново запустить эту последовательность, выберите сначала пункт «Смотреть видео», а затем – название игры, в которую вы играли до того, как началось преследование. Вы сможете просмотреть все видеоролики с начала преследования и до того момента, как вы совершили ошибку. Если вы не хотите смотреть все подряд, щелкните на кнопке >> (перемотка) на панели интерфейса.

В СОЗДАНИИ ИГРЫ УЧАСТВОВАЛИ

DESIGNED AND WRITTEN BY
Roberta Williams
STORY BY
Roberta Williams, Andy Hoyos
DIRECTOR
Peter Maris
PRODUCERS
Mark Seibert, J.Mark Hood, Roberta Williams
ART DIRECTOR
Andy Hoyos
GAME DIRECTORS
Roberta Williams, Andy Hoyos, Mark Seibert, J. Mark Hood
LEAD PROGRAMMER
Doug Oldfield
MUSICIANS
Jay Usher, Mark Seibert
MOVIE SEQUENCES SCORED BY
Mark Seibert
OPENING AND CLOSING THEMES
Consumite Furore (Opening Theme)
WRITTEN BY
Mark Seibert
PERFORMED BY
Mark Seibert
THE CSUF CONCERT CHOIR
CONDUCTED BY
Dr. Gary Unruh
Take a Stand (Closing Theme)
WRITTEN BY
Mark Seibert
PERFORMED BY
Mark Seibert
Mike Berkowitz-Bass
Paul Thaxter -Drums
Jacqueline Goodwin - Lead Vocal
BOTH RECORDED AT MAXIMUS &
ENGINEERED BY
Jeff Hall

2 Изучение предметов

Вы можете рассмотреть любой предмет, имеющийся у вас, щелкнув сначала на нем, а затем – на пиктограмме ГЛАЗА. Появится окно с трехмерным изображением предмета. Чтобы повернуть это изображение, нажмите правую кнопку мыши и, не отпуская ее, переместите курсор в нужном направлении.

3. Скрытые свойства

При изучении предмета попробуйте указывать курсором на разные его части. Если курсор окрасится в красный цвет, щелкните левой кнопкой мыши – и посмотрите, что получится.

4. Использование предметов

Если вы хотите использовать предмет в игре, щелкните на его изображении в нижней части экрана. Курсор примет вид выбранного предмета. После этого укажите на ту часть экрана, где, по вашему мнению, нужно воспользоваться выбранным предметом. Если курсор окрасится в красный цвет, щелкните левой кнопкой мыши – и предмет будет использован.

Последние предупреждения

Внимательно смотрите по сторонам. Периодически возвращайтесь в уже исследованные места: вдруг там что-нибудь изменилось? Разговаривайте с каждым встречным, подбирайте все, что не прибито гвоздями, и еще раз – внимательно смотрите по сторонам!

Почувствовав приближение опасности, щелкните на кнопке «Ф» в нижней части экрана и сохраните игру. Если что-то пойдет не так, вы сможете вернуться и попробовать другой путь. Если же вы окажетесь в полном замешательстве относительно того, что делать дальше, щелкните на черепе и выслушайте совет.

А теперь – вздохните поглубже, уймите дрожь в ладонях, стисните зубы и приготовьтесь к приключениям, волнениям и ужасам, имя которым:

ФАНТАСМАГОРИЯ!

ВЫХОД

Щелкнув на этой кнопке, вы увидите меню, позволяющее:

- Сохранить игру и выйти в главное меню.
- Выйти в главное меню без сохранения.
- Отказаться от выхода и продолжить игру.

ПОЛ.ЭКРАНА/ВЕСЬ ЭКРАН

От этого параметра зависит размер кадра видеороликов. Удобнее всего просматривать видео во весь экран, но если в процессе просмотра наблюдаются рывки, искажения и т.п., рекомендуется установить размер кадра в половину экрана.

ЦЕНЗУРА

Щелкнув на этой кнопке и введя пароль, вы включите цензуру во ВСЕХ играх «*Фантасмагории*», начатых на вашем компьютере. Чтобы отключить цензуру, повторно щелкните на этой кнопке и введите пароль.

Щелкнув на кнопке БОЛЬШЕ, вы вызовете меню с дополнительными параметрами игры:

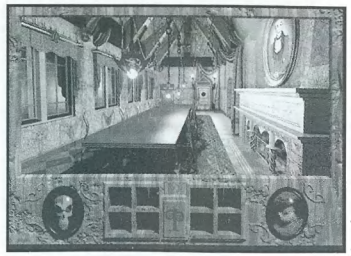
ПАНЕЛЬ ЗАДАЧ

Показ Панели задач Windows в процессе игры. Изменение этого параметра вступает в силу только после перезапуска игры.

ДЕТАЛИЗАЦИЯ

При недостаточной производительности игры попробуйте отключить этот параметр. Если производительность не повысится, выберите размер кадра ПОЛ.ЭКРАНА (см. выше).

Столовая и гостиная



Бояться подано!

Тщательно исследуйте столовую. Нашли что-нибудь интересное? Как, не нашли? А возле камина смотрели?

Перед тем, как покинуть гостиную, сыграйте на фортепьяно и внимательно посмотрите на портрет, висящий над камином. Пробуйте открывать все двери. Не забудьте погладить кота, взять газету и проверить все бутылки в баре. Узнайте свою судьбу с помощью гадательного автомата. Еще раз напоминаем: не пропускайте ни одной двери!

СОВЕТЫ

В левой нижней части экрана находится пиктограмма черепа, щелкнув на которой, вы можете получить совет о том, что делать дальше. Мы рекомендуем вам не прибегать к советам, не перепробовав все варианты самостоятельного решения.

Внимание: если вы считаете себя опытным игроков и не хотите лишать себя удовольствия от самостоятельного прохождения игры, не читайте этот раздел!

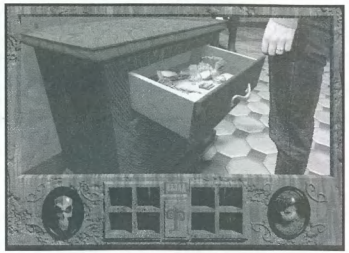
Внимательно просмотрите вступительный видеоролик – в нем содержатся скрытые ответы на множество вопросов, которые возникнут у вас в ходе дальнейшей игры.

Начните игру с первой главы и внимательно просмотрите видеоролик.

По окончании видеоролика на экране появится крестообразный курсор, с помощью которого вы можете взаимодействовать с окружающим миром.

Идите вперед.
Что, уже страшно?
Тогда переверните страницу.

КУХНЯ



Неприятности с варевами.

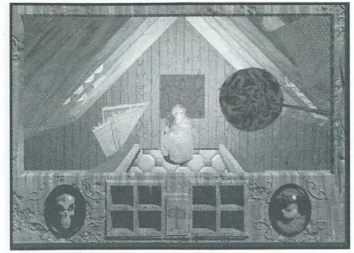
Поводите курсором по комнате и запомните все места, где он окрашивается в красный цвет. Щелкните на выдвижном ящике. Поводите курсором по крупному плану ящика. Уже заметили коробок спичек? Подберите его, щелкнув на нем мышью.

Щелкните сначала на изображении коробка в нижней части экрана, а затем – на пиктограмме ГЛАЗА. Рассмотрите коробок со всех сторон.

Мы рекомендуем вам тщательно осматривать все найденные предметы. Ну как, курсор нигде не окрасился в красный цвет?

Закончив осмотр, положите спички обратно в карман.

КЛАДОВАЯ



Мрачные тайны...

Щелкните на двери кладовой. Здравый смысл подсказывает, что вам стоит включить свет. Сделав это, рассмотрите симпатичный коврик. Так... Оказывается, под ковриком есть люк! Правда, открыть его у вас пока не хватит сил – для этого явно нужен какой-то специальный инструмент.

Выйдите из кладовой. Стрелки, в которые превратится курсор, покажут возможные направления движения. Выйдите из кухни.

ГРОМКОСТЬ

- МИДИ – регулировка громкости фоновой музыки. Перемещение этого бегунка вправо приводит к повышению громкости, а влево – к понижению.
- ЗВУК – регулировка громкости речи, звуковых эффектов и других сэмплированных звуков. Перемещение этого бегунка вправо приводит к повышению громкости, а влево – к понижению

ЯРКОСТЬ ВИДЕО

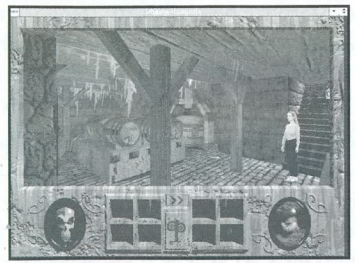
Регулировка яркости изображения. Увеличение яркости может потребоваться, к примеру, после отключения параметра ДЕТАЛИЗАЦИЯ.

КНОПКА > >

Щелкнув на этой кнопке во время показа видеоролика, вы мгновенно перейдете к его концу. Внимание: если видеоролик демонстрируется вам впервые, то, завершив его с помощью этой кнопки, вы можете пропустить нечто важное.

При показе некоторых крупных планов на месте кнопки > > появляется кнопка НАЗАД. Щелкнув на этой кнопке, вы покинете крупный план.

Подвал



Опасность таится внизу.

Вы уже догадались, что с помощью кочерги можно открыть люк в кладовой?

Вернитесь в кладовую и щелкните сначала на изображении кочерги, а потом – на крышке люка. Отлично! Уберите кочергу и укажите курсором на открытый люк. Курсор превратится в стрелку.

А там, внизу, темно... Слава богу, у вас есть спички! Уже зажгли? Тогда спускайтесь!

ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

Щелкнув на кнопке **Ф**, расположенной в центре нижней части экрана, вы вызовете панель управления игры «*Фантасмагория*». Эта панель содержит следующие элементы:

ГЛАВА
Этот индикатор, расположенный в верхней части экрана, показывает, насколько вы близки к завершению текущей главы.

ОТКРЫТЬ
Щелкнув на этой кнопке, вы сможете вернуться к предыдущей закладке, установленной вами в текущей игре. Загрузить другие сохраненные игры можно только из главного меню.

СОХРАНИТЬ
Щелкнув на этой кнопке, вы сможете установить закладку на текущем этапе игры.

В ИГРУ
Щелкнув на этой кнопке, вы закроете панель управления и продолжите игру.

ПОДРАЗУМЕВАЕМЫЕ ОГРАНИЧЕННЫЕ ГАРАНТИИ: SIERRA НЕ ПРЕДОСТАВЛЯЕТ НИКАКИХ ГАРАНТИЙ, СПЕЦИАЛЬНЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ, В ОТНОШЕНИИ ДАННОГО ПРОДУКТА. SIERRA ОТКАЗЫВАЕТСЯ ОТ ЛЮБЫХ ОБЯЗАТЕЛЬСТВ ОТНОСИТЕЛЬНО ТОГО, ЧТО ДАННОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРИГОДНО ДЛЯ УДОВЛЕТВОРЕНИЯ ЗАПРОСОВ КАЖДОГО ОТДЕЛЬНОГО ПОТРЕБИТЕЛЯ, И ЯВНО И ОПРЕДЕЛЕННО ОТКАЗЫВАЕТСЯ ОТ ЛЮБЫХ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ ГАРАНТИЙ ВЫСОКОГО СПРОСА. НЕКОТОРЫЕ ШТАТЫ ИЛИ СТРАНЫ НЕ ПОЗВОЛЯЮТ ИСКЛЮЧАТЬ ИЛИ ОГРАНИЧИВАТЬ ГАРАНТИИ, ТАК ЧТО ВЫШЕПРИВЕДЕННЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ МОГУТ НЕ ОТНОСИТЬСЯ К ВАМ.

НИКАКОГО ВОЗМЕЩЕНИЯ УЩЕРБА: SIERRA НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА СПЕЦИАЛЬНЫЕ, НЕПРЕДВИДЕННЫЕ, ЛОГИЧНО ВЫТЕКАЮЩИЕ ИЗ СИТУАЦИИ ИЛИ ЛЮБЫЕ ДРУГИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ, ВОЗНИКШИЕ ПРИ ПОЛЬЗОВАНИИ ДАННЫМ ПРОДУКТОМ, ДАЖЕ ЕСЛИ SIERRA УВЕДОМЛЕНА ИЛИ ПРЕДПОЛАГАЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ТАКОВЫХ. ЭТО ОЗНАЧАЕТ, ЧТО SIERRA НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ПОТЕРЯННУЮ ПРИБЫЛЬ ИЛИ ДОХОДЫ, ИЛИ ЛЮБОЙ ДРУГОЙ УЩЕРБ, ПОНЕСЕННЫЙ В РЕЗУЛЬТАТЕ ПОТЕРИ ВРЕМЕНИ, ДАННЫХ ИЛИ ЛЮБОГО ДРУГОГО СОДЕРЖИМОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, ИЛИ ЗА ЛЮБЫЕ ДРУГИЕ ПРОИСШЕСТВИЯ, ИСКЛЮЧАЯ ФАКТИЧЕСКУЮ СТОИМОСТЬ ПРОДУКТА. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ КОМПАНИИ SIERRA В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ НЕ БУДЕТ ПРЕВЫШАТЬ ФАКТИЧЕСКУЮ СТОИМОСТЬ ДАННОГО ПРОДУКТА. НЕКОТОРЫЕ ШТАТЫ ИЛИ СТРАНЫ НЕ ПОЗВОЛЯЮТ ИСКЛЮЧАТЬ ИЛИ ОГРАНИЧИВАТЬ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА ПОНЕСЕННЫЙ УЩЕРБ, ТАК ЧТО ВЫШЕПРИВЕДЕННЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ МОГУТ НЕ ОТНОСИТЬСЯ К ВАМ.

Вы имеете право применять этот продукт для собственного использования, но не можете продавать или передавать воспроизводство программного обеспечения или книги другим сторонам любым образом, сдавать в аренду или заключать лизинговые сделки относительно данного продукта с любыми другими сторонами. Вы можете использовать одну копию данного продукта на одном компьютере. Вы не имеете права размещать продукт в сети или использовать его более чем на одном компьютере одновременно.

ИНТЕРФЕЙС

КУРСОР

Курсор мыши – эта основа интерфейса игры «Фантасмагория». С помощью курсора вы можете исследовать мир игры и взаимодействовать с ним.

Попробуйте переместить курсор по экрану. Если вы укажете на интерактивный предмет или участок, курсор окрасится в красный цвет. В таком случае щелкните левой кнопкой мыши – и посмотрите, что получится.

ПРЕДМЕТЫ

1. Взятие предметов

Щелкая на некоторых интерактивных предметах, вы можете подбирать их. Изображения всех взятых вами предметов появляются в нижней части экрана.

Примечание: игра создана таким образом, что вам никогда не понадобится больше восьми предметов одновременно.

CHOIR ON MOVIES
The Esoterics

ADDITIONAL MUSIC BY
Neal Grandstaff

QUALITY ASSURANCE LEAD
Robin Bradley

VIDEO PRODUCTION BY
Sierra Studios

VIDEO PRODUCTION SUPERVISOR
Bill Crow

LIGHTING AND CAMERA
Randy Littlejohn

ASSISTANT LIGHTING AND CAMERA
Robert Ballew, Craig Denny

ULTIMATTE AND VIDEO ENGINEER
Robert Koeppel

STAGE MANAGER
Robert Ballew

PROPERTY MASTER
Craig Denny

BEST BOY
Chris Williams

CINEMATOGRAPHER
Gerold Wolfe

VIDEO POST PRODUCTION BY
Sierra Studios

VIDEO POST PRODUCTION AND VISUAL EFFECTS SUPERVISOR
Bill Crow

VIDEO EDITING
Peter Maris

ADDITIONAL VIDEO EDITING
Bill Crow

ASSISTANT VIDEO EDITORS
Robert Koeppel, Ron Lawson

VIDEO COMPOSITING AND EFFECTS
Bill Crow

DIGITAL COMPOSITING AND EFFECTS
Robert Koeppel

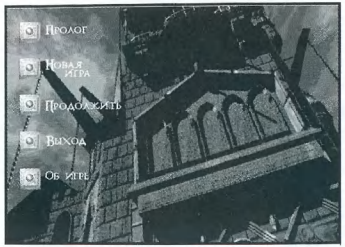
ADDITIONAL DIGITAL ART AND EFFECTS
Linda Lubken

3-D ENVIRONMENTS

DESIGNED BY
Andy Hoyos

MODELED BY
Kronos
Kim White
Brandee Prugh
Brian Judy

ГЛАВНОЕ МЕНЮ



Пролог

- Просмотр вступительного видеоролика.

Новая игра

- Начало новой игры. Если вы начнете игру впервые после ее установки, она будет проходить с отключенной цензурой. О том, как включить цензуру, рассказано в предыдущем разделе.
- Введите название новой игры и щелкните на кнопке ВВОД. Название каждой новой игры должно быть уникальным.
- Выберите номер главы (1-7). Вы можете начать игру с любой главы: все необходимые предметы будут вам предоставлены.
- Просмотрите вступительный видеоролик.
- Начните игру.
- При желании включите цензуру.

Продолжить

- Продолжение игры, сохраненной ранее.

ART AND VIDEO POST PRODUCTION
Dana Moody, Darvin Atkeson, Maria Fruehe, Desi Hartman, Robin Braze-Phanco,Travis Leonard, Ken Prugh, Daryle Smith, Frankie Powell, Richard Powell, Don Waller, Tony Hernandez

PROGRAMMERS
Doug Oldfield, Dave Artis, Vana Baker, Adam Bentley, Chris Carr, Carlos Escobar, Bryan Waters

ADDITIONAL PROGRAMMING
Sean Mooney, Steve Conrad, Michael Lytton, Kerry Sergent, J.Mark Hood

QA CONFIGURATION TESTING
Michael D. Jones, Steve Deckert, John Cunney, Sharon Simmons, Douglas Wheeler, John Trauger, Lynne Dayton, John Ratcliffe, Bill Davis Jr., Roger Clendenning, Scott Howell, Mike Pickhinke, Jillian Leonard

ADDITIONAL QA
Robin Bradley, Dan Woolard, Mike Brosius, Joe Carper, Marsha McCarty, Cindy Romero, Paul Trowe

OFF-SITE QA (DYNAMIX)
PCTest Incorporated
Dave Steele, Gary Stevens, Andrew Binder, Scott Gilbert, Dan Hinds, John Wolf

BETA TEST & COORDINATION
Gary Brown
Technical Support/Beta

Beth Quintana
Technical Support/Beta

FOLEY/SOUND EFFECTS
Rick Spurgeon, Kelli Spurgeon, Mark Seibert

LATIN TRANSLATIONS
Bruce Thornton

AUDIO DNR
Maximus Studios

MOVIE SPECIAL EFFECTS
The Character Shop

ANIMALS HANDLED BY
World Wide Movie Animals

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

- Windows® 95/98/ME/2000
- Процессор 486/25 МГц
- 8 Мб оперативной памяти
- 5 Мб свободного пространства на жестком диске
- SVGA видеокарта (640x480, 256 цветов)
- 2-скоростной CD-ROM дисковод
- Звуковая карта, поддерживаемая Windows

УСТАНОВКА ИГРЫ

1) Вставьте первый компакт-диск с игрой в CD-ROM дисковод.

   Внимание: если на вашем компьютере установлено несколько CD-ROM дисководов, то в процессе игры вам необходимо вставлять компакт-диски именно в тот дисковод, с которого производилась установка.

2) Запустите программу AUTORUN.EXE, находящуюся в корневой директории первого компакт-диска с игрой.

   Внимание: если на вашем компьютере включена опция автоматического распознавания дисков (она включена по умолчанию), то программа AUTORUN.EXE запустится автоматически.

3) Выберите пункт УСТАНОВИТЬ ИГРУ в появившемся меню и следуйте инструкциям, появляющимся на экране.

4) По завершении установки вы сможете запустите игру, дважды щелкнув на пиктограмме ФАНТАСМАГОРИЯ на Рабочем столе Windows или выбрав Пуск (Start)>Программы (Programs)>Sierra>Фантасмагория.

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ИГРЫ ДЛЯ РОССИИ

Руководитель проекта
Юрий Лихота

Программирование
Павел Щербак, Евгений Тарасюк, Александр Швец, Сергей Бородай

Перевод
Ольга Набатова, Артем Набатов, Елена Волкова, Юлия Мамонтова

Редактор
Лариса Руденко

Дизайн
Андрей Чайка, Сергей Кривой

Звукорежиссер
Андрей Золотухин

Ассистент звукорежиссера
Артем Набатов

Музыка
Дмитрий Астрецов

Подбор актеров
Андрей Золотухин, Юрий Лихота

Актеры
Владимир Маляр, народный артист Украины
Евгений Романенко
Татьяна Гринник
Сергей Дзялик
Владимир Горбунов
Екатерина Кирт
Галина Каран
Ирина Золотарева
Татьяна Турка
Игорь Мирошниченко
Валерий Брилев