



Бука
Издательство
развлечений



ORION games

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ЧЁРНАЯ МЕТКА

Содержание

Краткая информация о реалиях игры	3
Установка и запуск игры	3
Игровые настройки	5
Информация на экране	9
Оружие и система ставок	14
Создатели игры	17
Техническая поддержка	24
Бета-тестирование	25
Информация о лицензиях	26

Краткая информация о реалиях игры

«Черная метка» — это игра в жанре action, с разнообразными способами борьбы с врагами. Действие игры разворачивается в Москве 2020 года, в котором жестокое тоталитарное правительство устраивает развлекательную охоту на людей, чтобы хоть как-то нормализовать всё возрастающий уровень уличной агрессии и преступности.

Установка и запуск игры

Установка игры

Вставьте диск с игрой в DVD-ROM – привод Вашего компьютера. Если в течение минуты установка игры не началась автоматически, то Вам необходимо запустить ее вручную. Для этого на рабочем столе найдите значок «Мой компьютер» («My Computer») и раскройте его двойным щелчком. В открывшемся окне найдите Ваш DVD-ROM – привод и раскройте список файлов. В открывшемся наборе файлов и папок найдите файл setup.exe и щелкните на нем дважды для запуска установщика. Далее следуйте инструкциям программы для успешной установки игры.

Удаление игры

Выберите Пуск> Программы> Бука> Черная метка> удалить (Start> Programs> Buka> The Hunt> Uninstall), либо воспользуйтесь встроенной в вашу версию Windows утилитой установки/удаления программ (Windows Add/Remove programs) из панели управления (Control Panel).

Системные требования

Минимальные системные требования:

- Процессор: Intel P4 2000 MHz;
- Оперативная память: 1 Гб RAM
(для Windows Vista 1.5 Гб);
- Видеокарта: класса, сравнимого с GeForce 6600 256 мб
(поддержка шейдеров sm3.0)
- Управление: клавиатура, мышь;
- Звуковая карта: совместима с поддержкой EAX;
- Место на жестком диске 5000Mb;
- DVD-ROM;
- Операционные системы: Windows XP/Vista;
- DirectX 9.0c.

Рекомендуемые системные требования:

- Процессор: Intel P4 3000 MHz, AMD Athlon XP 3000+;
- Оперативная память: 2 Гб RAM;
- Видеокарта: класса, сравнимого с Geforce 8800
(поддержка шейдеров sm3.0)
- Управление: клавиатура, мышь;
- Звуковая карта: совместима с поддержкой EAX;
- Место на жестком диске 5000Mb;
- DVD-ROM;
- Операционные системы: Windows Vista.

Запуск игры

Запустите игру, сделав двойной щелчок мышкой по созданному ярлыку на «Рабочем столе» Вашего компьютера. Или через меню **Старт > Программы > Бука > Черная метка > играть**.

Для начала новой игры выберите пункт «Новая игра» в игровом меню. Чтобы продолжить игру после перерыва, выберите пункт «Загрузить игру» И среди сохранённых записей выберите нужную Вам. Так же, продолжить игру можно выбрав пункт «продолжить» в главном меню.



Игровые настройки

Установки игровой клавиатуры по умолчанию

Установки клавиатуры можно изменить в меню «Управление».

Основное

Действие

Ходьба вперед

Ходьба назад

Ходьба влево

Ходьба вправо

Бег

Активировать

Использовать предмет

Следующий предмет

Предыдущий предмет

Атака

Блок

КПК

Клавиша

W

S

A

D

Shift

E

Q

Колесо мыши вверх

Колесо мыши вниз

Левая кнопка мыши

Правая кнопка мыши

Tab

Горячие клавиши

Действие

Фонарь

Аптечка

Большая аптечка

Тепловизор

Мина

Регенератор

Броня

Быстрое сохранение

Быстрая загрузка

Скриншот

Клавиша

F

I

2

E

3

4

5

F5

F9

F12

Настройки мыши

- Полоска чувствительности;
- Галочка «Инвертировать мышь».

Настройки

Видео

Чтобы изменить установки изображения на мониторе, щёлкните левой кнопкой мыши на пункте «Видео» в меню «Настройки». Панель настройки изображения содержит следующие функции:

Параметры экрана — установка разрешающей возможности монитора на время игры, чем выше разрешение, тем выше качество графики и тем более мощный компьютер потребуется для нормальной игры.

Качество графики — общее качество графики. Если в процессе игры компьютер начинать «подтормаживать» и игра идёт медленно или рывками — советуем изменить качество графики на более низкое.

Дальность обзора — используется для определения предельной линии видимости игрока.

Фильтрация текстур — включение анизотропной фильтрации текстур или трилинейной фильтрации.

Уровень текстур — используется для изменения качества текстур в игре. Если у Вас «подтормаживает» игра, попробуйте уменьшить качество текстур.

Гамма — изменение коэффициента гамма-коррекции.

Закладка «Ручные настройки»:

Рельефное затемнение — модель затемнения, добавляет реалистичность отображаемых объектов.

Рельеф маппинг — рельефное текстурирование, добавляет реалистичность отображаемых объектов.

Солнечные лучи — включить солнечные лучи.

Бамп маппинг — эффект бугристой поверхности.

Размытие — эффект размытия при движении.

Объёмный свет — эффект объёмного света.

Чёткие тени — тени высокого качества.

HDR свечение — эффект для наиболее выразительного рендеринга изображения при контрастном освещении сцены.

Блики — бликовое освещение.

Отсечение света — отсечение источников света.

Трава — отображение травы.

Глубина резкости — изменение уровня глубины резкости.

Звук

Выключить звук — запретить использование звука в игре.

Громкость музыки — регулировка уровня громкости музыки.

Громкость эффектов — регулировка уровня громкости звука.

Жестокость

Трупы — отключить ragdoll.

Кровь — отключить отображение крови.

Уровни сложности

Нажав кнопку «Новая игра», можно выбрать один из трёх уровней сложности.

- Легкий

Наносимое врагами повреждение уменьшается в 2 раза.

- Средний

Враги наносят стандартное повреждение.

- Тяжелый

Наносимое врагами повреждение в 2 раза больше обычного.

Нажатием кнопки «Начать» начинается сама игра.

Информация на экране

Основной экран игры



1. Полоса здоровья.
2. Иконка режима невидимости.
3. Иконка наличия сигнала для КПК.
4. Иконка для специальных предметов (на рисунке таковых пока нет).
5. Иконка активного действия (на рисунке — вход в терминал магазина).

Экран работы с КПК

1. Ставки.
2. Задания.
3. Записи.
4. Баланс игрока.
5. Мощность сигнала.
6. Вид сигнала.
7. Иконка соединения с терминалом.



Рис.3

В процессе игры, когда появляется в углу экрана индикатор сигнала (иконка 3, рис.2), вызовите на экран КПК (по умолчанию кнопка Tab). Сверху экрана КПК Вы увидите состояние Вашего персонажа (8). С правой стороны Вы можете увидеть цветную полосу уровня сигнала (4). Чем дальше Вы от источника сигнала, тем меньше в полосе делений. Найдя источник сигнала, Вы сможете соединиться с терминалом (7), чтобы открыть двери, просмотреть камеры безопасности или ознакомиться с дополнительными текстовыми материалами (5). Колесом прокрутки мыши Вы сможете листать активные закладки КПК — нажатием левой клавиши мыши войти в закладку, нажатием правой — выйти.

Экран покупок через терминал «Всё для охотника»

Найдя терминал магазина (рис. 2), Вы можете войти в него, нажав клавишу «Enter» (по умолчанию), далее Вы увидите экран покупок.



Рис. 4

Сверху видно состояние счёта Вашего персонажа. На имеющиеся деньги можно купить следующие вещи:

- Мина

– Прикрепляется к любой ровной поверхности (на стены) и активирует лазерный луч, переступив который объект подвергается направленному взрыву.

- Броня

–Бронежилет, увеличивает запас здоровья.

- Малая аптечка

– улучшает состояние персонажа на треть.

- Большая аптечка

– улучшает состояние персонажа на 1/2.

- Тепловизор

–Позволяет легче ориентироваться в темноте.

- Регенератор

–Медленно восстанавливает здоровье, в течение некоторого времени.

Вы можете совершить покупку той или иной вещи простым нажатием левой кнопки мыши на соответствующей кнопке-пиктограмме. После покупки выбранные вещи будут лежать возле персонажа.

Режим управления камерами и дверьми

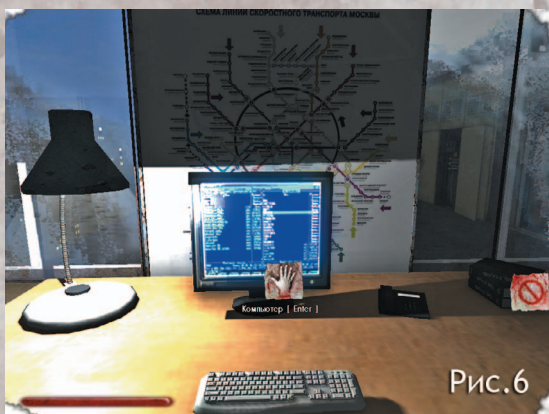


После появления сигнала беспроводной связи и установления его источника Вы можете вызвать свой КПК и соединиться с терминалами управления камерами и дверьми.

1. Кнопки просмотра камер наблюдения.
2. Кнопки управления дверьми.
3. Выйти из режима просмотра.

Режим чтения записей

Иногда, в процессе игры, Вы будите находить включенные компьютеры и терминалы, на экране которых остались неотправленные письма, какие-то записки и примечания (Рис. 6). Они могут более подробно рассказать Вам о мире нашей игры и того, что происходит вокруг. Некоторые записи окажутся слишком большими для отображения, потому они поделены на несколько частей. Все записи, какие Вы прочитаете, будут автоматически скопированы в раздел Записи КПК главного героя, и Вы сможете ознакомиться с ними в любой удобный для Вас момент.



Как использовать снаряжение

Для выбора купленных или найденных предметов используйте Колесо прокрутки мыши. Справой стороны экрана Вы сможете увидеть доступные предметы и их количество. Выберите один из них – картинка выбранного предмета увеличится – нажмите «Enter» (по умолчанию).

Оружие и система ставок

Оружие

В нашей игре Вам придётся много сражаться посредством самых разных средств. Всё оружие можно поделить на:

- холодное оружие ближнего боя
- огнестрельное оружие.

Холодное оружие представляет собой широкий ассортимент палок, топоров, ломов и прочего тяжелого и увесистого.

Огнестрельное оружие представлено пистолетом, дробовиком и автоматом. Стрельба очередью доступна только с автомата.

Тихая атака

В игре Вы сможете незаметно проходить уровни, скрываясь в тени. Когда Вы увидите значок глаза (иконка 2, рис. 1) - можете быть уверены, что противник Вас не обнаружит. Подкравшись к нему сзади, Вы сможете расправиться с ним без шума. Когда Вы увидите значок сжатого кулака нажмите левую кнопку мыши и совершите тихое убийство. Источники света, такие как фонарики в руках противников или летающие камеры могут выдать Вас, так что будьте осторожны.



Блок

По умолчанию блок настроен на правую кнопку мыши. Когда Вы видите, что Вам наносят удар, нажмите блок. Герой заблокирует удар. Вы можете зажать и держать блок, чтобы отойти от противника или продумать следующее действие. Использование блока заметно облегчает игровой процесс, не рекомендуем им пренебрегать.

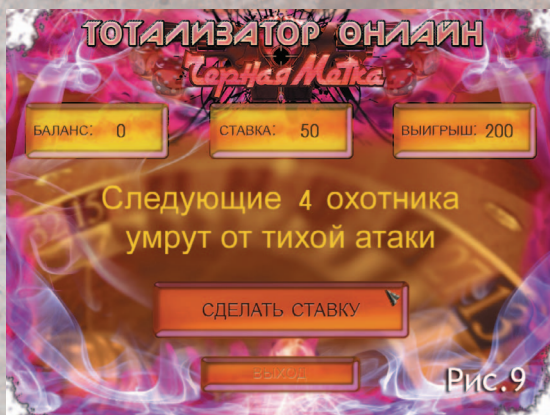
Удар с замахом

Удерживайте нажатой левую кнопку мыши, чтобы совершить сильный удар. Если комбинировать данный приём успешно с блоком, то противники доставят гораздо меньше проблем.

Система ставок

В процессе игры Вы сможете делать ставки и с помощью них зарабатывать деньги.

Ставки делаются в отдельном окне при появлении сигнала для КПК, так же как и происходит подключение к терминалу управления камер и дверей.



Виды ставок:

1. Противник будет убит ударом в голову.

Вы должны бить противника, целясь только в голову.

2. Противник будет убит тихой атакой.

Вы должны убить противника, незаметно подкравшись к нему сзади.

3. Противник будет убит, не причинив вреда игроку.

Вы должны умело нападать и защищаться так, чтобы враг не смог ранить Вас.

В случае победы на счёт будет зачислена сумма выигрыша, в случае проигрыша сумма ставки будет списана с Вашего счёта. Стоимость ставки списывается со счета персонажа автоматически

Создатели игры



Компания «Орион»

Руководитель проекта

Виктор Никулин

Программирование графического движка

Николай Худенцов

Арт-директор проекта

Александр Селезнёв

Главный дизайнер

Евгений Кондратьев

Гейм-дизайнер

Дмитрий Глазнев

Сценарий и диалоги

Сергей Кашников

Главный программист

Дмитрий Пантюхин

Программисты

Аркадий Бдаев

Виталий Володичев

Андрей Мещеряков

Программисты игровой логики

Дмитрий Кравченко
Алексей Проскурнов
Дмитрий Лобов

3D-моделлеры

Александр Мельников
Макс Ланских
Андрей Грехов
Игорь Бычков
Екатерина Худенцова

Аниматор

Андрей Кубышкин

Дизайн уровней

Виталий Смольянинов
Павел Козлов
Сергей Селезнёв

Звукорежиссер

Владимир Прохожаев

Художники

Анастасия Судакова
Светлана Колосова
Ксения Абащина
Андрей Колесников
Михаил Бутин

Руководящий состав компании «Орион»

Генеральный директор
Алексей Костюк

Зам. директора
Николай Худенцов

Зам. директора по разработкам
Виктор Никулин

Отдельное спасибо

Режиссеру озвучки персонажей
Александру Фильченко

Студии Мосар.ru

Бука
Издательство
развлечений

Компания Бука

Продюсер
Алексей «Stallker» Пешехонов

Менеджеры по продвижению продуктов
Станислав Плещев

Технический эксперт
Кирилл Бестемьянов

Художники-Дизайнеры
Санан Ушанов
Даниелла Климашевская
Артем Суханов
Евгения Потемкина

Руководитель службы рекламы и PR
Георгий Добродеев

PR-менеджер

Анастасия Потемкина
Алевтина Виноградова

Ассистент менеджера по рекламе и PR

Елена Барсукова

Маркетолог-аналитик

Людмила Осипова

Комьюнити-менеджер

Сергей Владинец
Владислав Журавлев

Менеджеры по международным продажам

Дарья Донец
Ярослав Севостьянюк

Руководитель выпускающего отдела

Максим Лельков

Траффик менеджер

Анна Куцева

Эксперт по звуку

Юрий Ленин

Выпускающий продюсер

Александр Пак

Старший тесстер

Кириш «Aries» Антон

Внутренние тесстеры компании «Бука»

Игорь «Warboss» Дмитриев
Дмитрий Ануфриев
Кирилл «Nightcrawler» Лейко

Андрей «S.J.Forrest» Лесняков
Александр «Krutoy Men» Седых
Михаил «Fatal» Синеокий
Никита «Graf Seth» Портянко
Иван «Qa» Райнов
Александр «Russian_Bear» Коняхин

Внешние тестеры компании «Бука»

Петр «Piton» Беляев
Луконин «Medik» Артем
Вехтев «Meller» Максим
Гусев «G_E_X» Егор
Агафонов «Vlb» Александр
Кожевников Сергей

Коммерческий отдел

Елена Антонова
Андрей Антонов
Максим Алексеев
Наталья Анкундинова
Вадим Лоцилов
Сергей Нагорный
Нина Стариченкова
Александр Петринский
Ольга Полковникова
Максим Алексеев
Игорь Колчин
Сергей Капустин
Андрей Пашковский
Елена Домникова,
Евгений Самсонов
Валерий Тихвинский
Сергей Федосов
Андрей Силков
Павел Клоков
Алексей Капуза
Вячеслав Григорьев

Торговый Маркетинг

Александр Кочетков
Татьяна Митрофанова
Артем Митенков
Андрей Кравчинский
Елена Борискина
Антон Данилов

Юридическая Поддержка

Георгий Виталиев
Евсей Евсеев
Наталья Лебедева

Техническая Поддержка

Евгений Дмитриев
Сергей Щербань
Кирилл Столяров
Александр Мурашов
Роман Мудрицкий
Екатерина Борщева

Генеральный Директор

Александр Михайлов

Финансовый Директор

Игорь Сухов

Руководитель коммерческого отдела

Татьяна Устинова

Руководитель отдела разработок

Иван Бунаков

Отдельное спасибо

Ивану Бунакову
Сергею Бобкову
Карлосу Матеосу

Дмитрию Пензину
Илье Мамонтову
Юрию Масликову
Евгению Попову
Максиму Николаеву
Василию Молькову
Владимиру Миняеву
Игорю Устинову
Даниелле Климашевской
Евгении Гавриловой
Виктору Епишину
Валерию Воронину
А. Дашкову
Г.Л.Олди
Андрею Силкову

А так же

Стивену Кингу
Ольге Бузовой
My Ducks Vision
МОКАП.РУ
Издательству КАПКАН

В игре использованы композиции следующих групп

AMATORY
ANIMAL JAZZ
DISTEMPER
HOSTILE BREED
JANE AIR
NAILY
SOULARIS
TOP_DISPLAY!
НИХАУ
ОРИГАМИ
SKAFANDR
URATSAKIDOGI

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Служба Технической Поддержки ЗАО «БУКА» работает с понедельника по пятницу с 11-00 до 16-00.

Адрес: 115230, Россия, г. Москва, Каширское ш., д. 1, корп.2, ЗАО «БУКА»

Тел.: 8 (800) 555-28-52 (по России звонок бесплатный)

Сайт: <http://www.buka.ru/techsupport>

E-mail: help@buka.ru

При обращении за технической поддержкой, пожалуйста, указывайте полную конфигурацию компьютера, используемую версию Windows и DirectX, подробно описывайте возникшую проблему.

Если Вы хотите получить ответы на конкретные вопросы по прохождению игры, Вы должны быть зарегистрированным пользователем. В письме Вы должны указать фамилию и регистрационный номер. Только в этом случае мы обязательно Вам ответим!

Извините, но:

Прохождения игр не высылаются, вы можете найти их на форуме.

Коды к играм не высылаются.

За проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями, ЗАО «БУКА» ответственности не несет.

С вопросами, касающимися работы операционной системы Windows 95/98/NT/2000/XP,

Вы можете обратиться в центр поддержки Microsoft.

Тел.: (495) 916-71-71.

Адрес: 125252, Москва, а/я 70, АО Microsoft.

БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЕ

Существует некоторое предубеждение, что бета-тестер в игровой индустрии не имеет практически никаких перспектив роста. Мы хотим опровергнуть это утверждение. Компания «БУКА» заботится о своих сотрудниках и людях, помогающих нам в создании развлекательных продуктов. Бета-тестирование – прекрасный способ заявить о себе в индустрии. Если вы хорошо проявите себя в бета-тестировании, то у вас появится возможность тестировать продукты на ранних этапах разработки, а то и на этапах проектирования.

Естественно, что люди увлеченные, пунктуальные и одаренные будут получать оплату за работу. Те, кто помимо вышеперечисленных качеств обладает харизмой и лидерскими навыками, сможет вести тестирование проекта, управляя тестерами, создавая ТЗ по этапам тестирования и т.д. Стоит сказать, что карьерный рост очень часто не заканчивается должностью старшего тестера.

Если вы амбициозны, одаренны, пунктуальны, любите игры и разбираетесь в них – добро пожаловать в клуб бета-тестеров компании «БУКА»!

Если вы заинтересовались, то пришлите анкету на любой из адресов электронной почты: psasha.buka.ru или erorov.buka.ru.

Или заполните форму на <http://www.buka.ru/cgi-bin/testers.pl>

Информация о лицензиях



The product is designed under Windows Media Format Components Distribution License from Microsoft Licensing. This product includes technology owned by Microsoft Corporation and cannot be used or distributed without a license from Microsoft Licensing, GP.

PhysX is a trademark and/or registered trademark of NVIDIA Corporation in the United States and other countries.

Данный программный продукт использует следующие распространяемые на условиях лицензии LGPL программные библиотеки, их исходный код вы можете получить по прилагаемым URL

Audiere

<http://audiere.sourceforge.net/>

ODE

<http://www.ode.org/ode-license.html>

RakNet

<http://www.rakkarsoft.com/SingleApplicationLicense.html>

OggVorbis Copyright (c) 2002, Xiph.org Foundation

<http://www.xiph.org>

(c) 2008. Buka Entertainment {Enterprises}

(c) 2008. Данный продукт содержит программные технологии компании <Орион>. Данный продукт построен на engine компании <Орион>.

Сайт компании Orion games

<http://www.orion-mm.ru/>

Сайт компании Бука

<http://www.buka.ru/>

Страница игры

<http://www.thehunt.ru/>