

НИУ ВШЭ - Пермь

УТВЕРЖДАЮ

ЛАНИН В.В : Академический руководитель  
образовательной программы Разработка  
информационных систем для бизнеса

Gladis

Руководство пользователя

ЛИСТ УТВЕРЖДЕНИЯ

RU.17701729.05.03-01 01-1-ЛУ

СОГЛАСОВАНО

ЛАНИН В.В : Академический руководитель  
образовательной программы Разработка  
информационных систем для бизнеса

2023

Литера

УТВЕРЖДЕН

RU.17701729.05.03-01 ЛУ

НИУ ВШЭ - Пермь

Gladis

Руководство пользователя

RU.17701729.05.03-01 01-1

Листов: 21

2023

Литера

## Аннотация

Настоящий документ является руководством пользователя по эксплуатации "Gladis".

В данном руководстве приводится следующая информация:

Руководство определяет способы управления персонажем в "Gladis"

Руководство пользователя содержит сведения для работы с основными функциями игры

Перед работой пользователя с "Gladis" рекомендуется внимательно ознакомиться с настоящим руководством

Настоящий документ разработан в соответствии с ГОСТ 34 РД 50-34.698-90

«Автоматизированные системы. Требования к содержанию документов» — в части структуры и содержания документов, и в соответствии с ГОСТ 19 «Единая система программной документации (ЕСПД)» — в части общих требований и правил оформления программных документов.

## Содержание

Аннотация .....	2
1. ВВЕДЕНИЕ.....	4
1.1. Область применения.....	4
1.2. Краткое описание возможностей .....	4
1.3. Уровень подготовки пользователя.....	5
1.4. Перечень эксплуатационной документации.....	5
2. НАЗНАЧЕНИЕ И УСЛОВИЯ ПРИМЕНЕНИЯ .....	6
3. ПОДГОТОВКА К РАБОТЕ .....	7
3.1. Состав и содержание дистрибутивного носителя данных .....	7
3.2. Порядок загрузки данных и программ .....	7
3.3. Порядок проверки работоспособности .....	8
4. ОПИСАНИЕ ОПЕРАЦИЙ.....	9
4.1. Руководство по главному меню .....	9
4.2. Руководство по меню настроек.....	10
4.3. Руководство по меню звука .....	12
4.4. Руководство по меню графики.....	13
4.5. Интерфейс.....	14
4.6. Движение персонажа.....	15
4.7. Боевая система .....	17
5. АВАРИЙНЫЕ СИТУАЦИИ.....	19
6. РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОСВОЕНИЮ.....	20
7. ТЕРМИНЫ И СОКРАЩЕНИЯ.....	21

## 1. ВВЕДЕНИЕ

Компьютерная игра «Gladis» – офлайн игра для платформ Windows. Игра является современным souls-like продуктом в низкополигональном стиле, выполнена с применением современных электронных технологий разработки ПО - 3D игр, построенных на материалах как предметов 1 курса обучения на программе "Разработка информационных систем для бизнеса", так и материалов раскрывающих основы технологий, применяющихся в игростроении. Содержательная область разработанного продукта преимущественно относится к разработке компьютерных игр и дизайну, включая основы программирования, гейм-дизайна, UI-дизайна.

### 1.1. Область применения

Программный продукт будет использоваться на системах Windows, отвечающих системным требованиям программного продукта. Применяться программа в области развлечений и проведении досуга пользователями.

### 1.2. Краткое описание возможностей

Программный продукт предоставляет следующие возможности:

- 1) Позволяет погрузиться в атмосферу античности - мифов древнего мира.
- 2) Реализует возможности передвижения вашего виртуального аватара, такие как: прыжок, движение, кувырков.
- 3) Реализует боевую систему, позволяющую внутриигровому персонажу совершать обычные атаки и комбо-атаки, состоящие из нескольких обычных атак, парировать и блокировать атаки виртуальных оппонентов, управляемых искусственным интеллектом.
- 4) Позволяет пользователю самому разработать стратегию ведения боя во внутриигровом пространстве.
- 5) Содержит возможность пользователю распределять внутриигровые ресурсы для их эффективного использования в игровых ситуациях.
- 6) В продукт включены возможности регулирования настроек - звука, изображения.

### 1.3. Уровень подготовки пользователя

Пользователь, имеющий данный программный продукт должен иметь навыки, соответствующие следующему уровню изначальной подготовки:

- 1) Уметь пользоваться клавиатурой и мышкой, знать их базовое назначение в операционной системе.
- 2) Обладать минимальным игровым опытом - иметь игровой опыт основанных на операционных системах Windows.
- 3) Иметь минимальный игровой опыт в жанре продукта(souls-like action/rpg).
- 4) Понимать похожие, одинаковые для игр жанра игровые механики.

### 1.4. Перечень эксплуатационной документации

Перед использованием данного продукта пользователю следует ознакомиться со следующими эксплуатационными документами:

- 1) Руководство пользователя
- 2) Пояснительная записка

## 2. НАЗНАЧЕНИЕ И УСЛОВИЯ ПРИМЕНЕНИЯ

1. Данное программное обеспечение предназначено для пользователей, обладающих операционными системами Windows, которые соответствуют минимальным системным требованиям продукта для проведения досуга обладателей программного обеспечения при помощи погружения в виртуальный мир.

2. Применение программного обеспечения выполняется при условии соблюдения технических характеристик к компьютеру пользователя, при наличии нужной аппаратуры - монитора, мышки, клавиатуры/геймпада.

### 3. ПОДГОТОВКА К РАБОТЕ

Перед началом работы следует ознакомиться с файлом README. Прочитать руководство по установке, представленное в пунктах ниже. Выставить настройки установки. Проверить работоспособность ПО. После чего подготовка к работе считается завершенной. Подробные инструкции представлены в подпунктах 3.1, 3.2, 3.3.

#### 3.1. Состав и содержание дистрибутивного носителя данных

Установочный дистрибутив находится по ссылке на яндекс диск, распространяемую на первых этапах разработки непосредственно через разработчика. После чего, установочный дистрибутив войдет в отечественный маркетплейс "VK PLAY".

Установочный дистрибутив содержит в себе:

- исполняемый exe файл - мастер установки программного обеспечения;
- README файл;
- текстовый файл с указаниями способов связи с разработчиками для обратной связи по продукту.

#### 3.2. Порядок загрузки данных и программ

Порядок загрузки данных и программ представлен следующим образом:

- 1) Прочтение пользователем файла перед установкой README.
- 2) Открытие исполняемого файла с мастером установки "Gladis".
- 3) Выбор корневой папки установки - папки, в которой будет расположена основная часть загружаемого ПО.
- 4) Выбор опциональных настроек - создания ярлыка на рабочем столе и иконки в меню быстрого доступа.
- 5) Опциональная донастройка языка(отсутствует в демо версии).
- 6) Завершение установки ПО.



### 3.3. Порядок проверки работоспособности

Работоспособность программного обеспечения проверяется следующим образом:

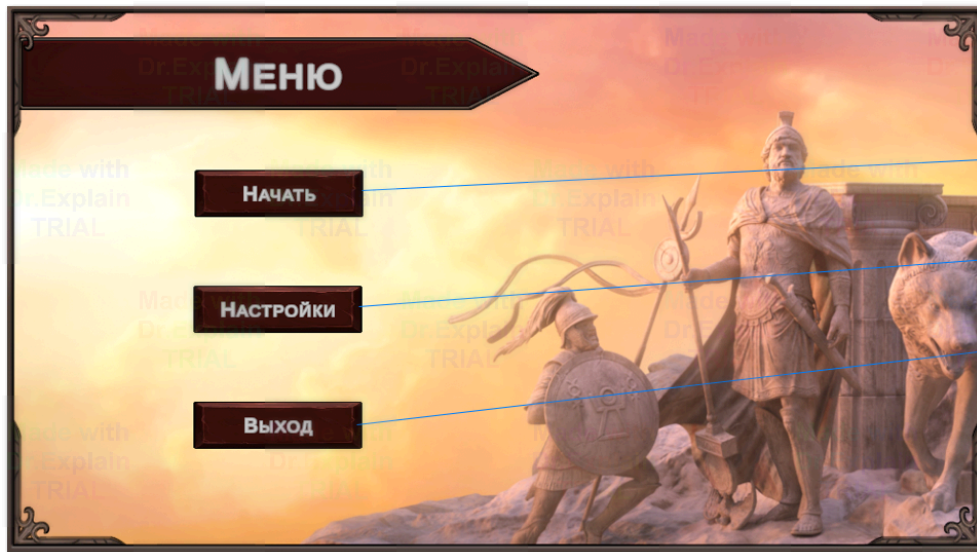
- 1) Проверка запускаемости программы - запуска соответствующего ярлыка.
- 2) Проверка работоспособности файлов сохранения - создание файла сохранения и его запуск внутри игры(в демоверсии отсутствует).
- 3) Проверка работоспособности настроек в меню - попытка поменять звук, графику, разрешение.
- 4) Проверка работоспособности ввода пользователем информации для совершения действий с внутриигровым персонажем - прыжок, бег, атака, лечащее зелье по кнопкам.
- 5) Проверка работоспособности искусственного интеллекта - попытка повзаимодействовать с внутриигровыми персонажами.

## 4. ОПИСАНИЕ ОПЕРАЦИЙ

В данном разделе приводится перечень и описание всех операций, существующих в программном продукте - игре "Gladis".

- для входа в пользовательский интерфейс "Gladis" необходимо дважды кликнуть по ярлыку и зайти в игру;
- для начала игровой сессии необходимо нажать кнопку "Новая игра", если пользователь пользуется продуктом впервые, в противном случае необходимо загрузить сохранение, зайдя в раздел "Продолжить" и затем загрузив одно из сохранений(отсутствует в демоверсии);
- для изменения звука или графики игры необходимо нажать в главном меню или в меню, вызываемом в самой игре по кнопке "Escape" на клавиатуре, кнопку "Настройки", в появившемся меню выбрать интересующий раздел "Настройки звука" или "Настройки графики", совершить манипуляции с ползунками и выпадающими меню для выбора интересующих настроек. После чего настройки будут применены автоматически;
- управление персонажа осуществляется с помощью мыши и клавиатуры или геймпада (выбирается в настройках, отсутствует в демоверсии). Клавиши W,A,S,D позволяют передвигать игрового аватара по осям X и Y, клавиша Space позволяет совершить прыжок, клавиша Shift - кувырок, одиночное и двойное нажатие левой кнопки мыши - обычную и комбо атаку соответственно, клавиша Z восстанавливает здоровье персонажа, нажатие правой кнопки мыши блокирует часть урона от атак внутриигровых оппонентов;
- для победы над внутриигровыми оппонентами необходимо обнулить их показатель здоровья, посредством нанесения им атак с фиксированным уроном. Когда полоска над головой оппонента будет достигнута значения 0, то противник будет считаться поверженным;
- сохранение прогресса в произвольный момент игровой сессии не осуществляется в связи с особенностями игрового жанра, сохранение осуществляется по достижению точек сохранения в прогрессе продвижение в игре(отсутствует в демоверсии);
- переход на новый уровень осуществляется после победы над боссом на уровне.

### 4.1. Руководство по главному меню



- 1 Кнопка "Начать" - начало/продолжение игры



По нажатию кнопки "Начать" игра будет запущена/продолжена

- 2 Кнопка "Настройки" - меню настроек



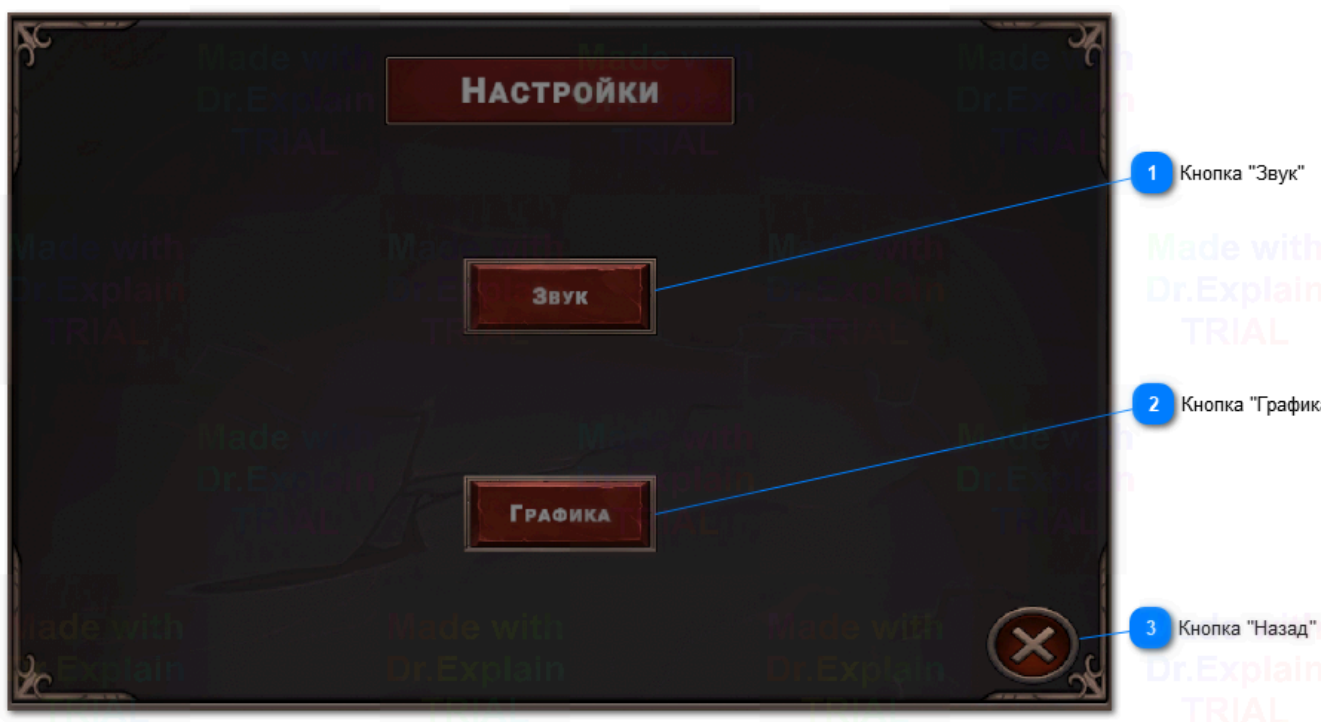
По нажатию кнопки "Настройки" будет осуществлен переход в меню настроек для настройки звука/графики

- 3 Кнопка "Выход" - выход из игры

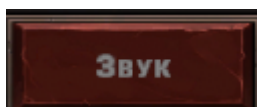


По нажатию кнопки "Выход" будет осуществлен выход из игры

#### 4.2. Руководство по меню настроек

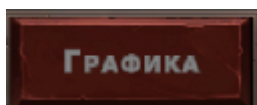


**1 Кнопка "Звук"**



Меню "Звук", активируемое при нажатии данной кнопки позволяет регулировать звук кнопок, музыки, общей громкости и голосов

**2 Кнопка "Графика"**



Меню "Графика", активируемое при нажатии данной кнопки позволяет регулировать разрешение экрана, яркость, качество графики

**3 Кнопка "Назад"**



Кнопка "Назад" возвращает пользователя на 1 меню назад, в данном случае на меню из пункта 4.1

### 4.3. Руководство по меню звука

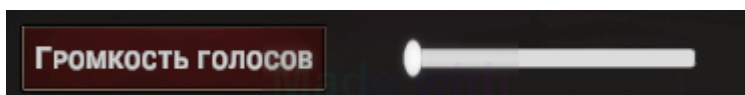


#### 1 Ползунок общей громкости



Двигая ползунок общей громкости, пользователь регулирует всю аудио часть игры. Громкость всех звуков будет уменьшена/увеличена

#### 2 Ползунок громкости голосов



Двигая ползунок громкости голосов, пользователь регулирует голоса, задействованные в игре. Громкость данных звуков будет уменьшена/увеличена

#### 3 Ползунок громкости кнопок



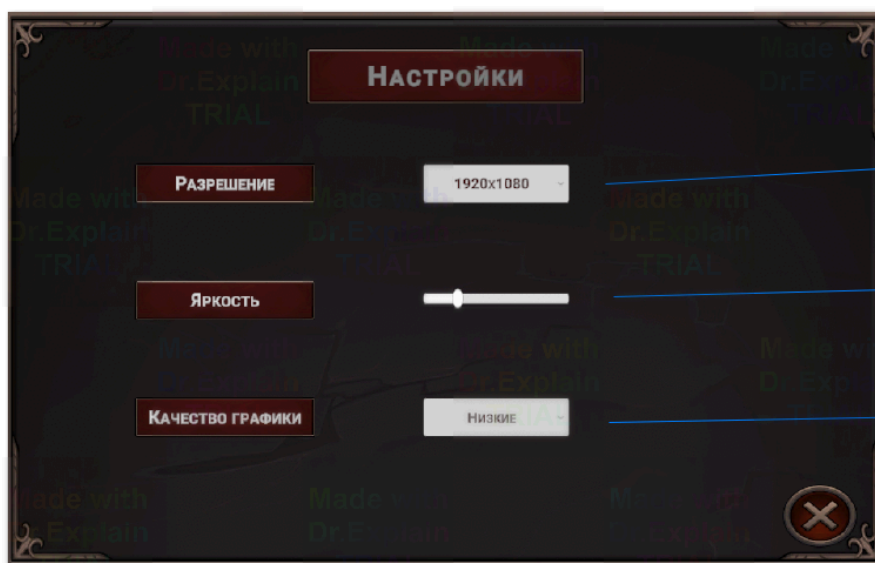
Двигая ползунок громкости кнопок, пользователь регулирует громкость звука нажатия и наведения на кнопки, задействованные в игре. Громкость данных звуков будет уменьшена/увеличена

#### 4 Ползунок общей громкости



Двигая ползунок громкости музыки, пользователь регулирует громкость музыки, задействованную в игре. Громкость данных звуков будет уменьшена/увеличена

### 4.4. Руководство по меню графики



1 Регулировка разрешения экрана в игре

2 Регулировка яркости в игре

3 Регулировка качества графики в игре

#### 1 Регулировка разрешения экрана в игре



Регулировка разрешения производится посредством нажатия на выпадающее меню и выбора интересующего разрешения. После выбора разрешение будет применено

## 2 Регулировка яркости в игре



Регулировка яркости производится посредством передвижения ползунка. Вправо - ярче, влево - тусклее

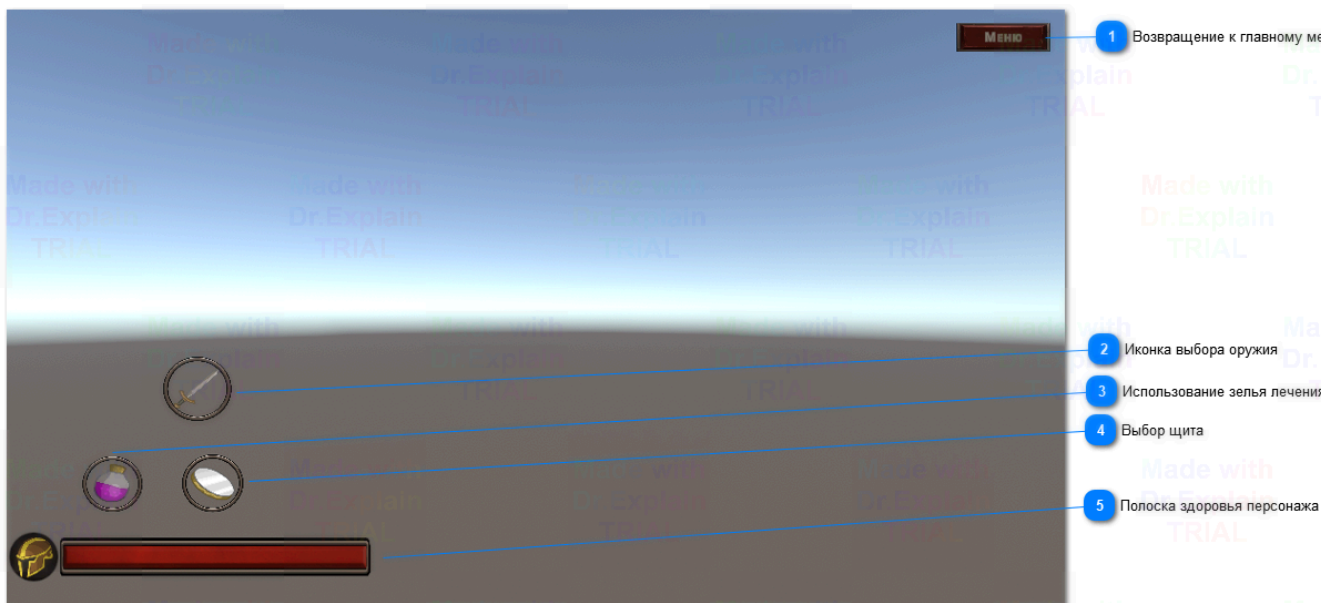
## 3 Регулировка качества графики в игре



Регулировка качества графики производится посредством нажатия на выпадающее меню и выбора интересующего качества графики После выбора избранное качество будет применено

## 4.5. Интерфейс

Весь интерфейс для простоты восприятия показан на нейтральном фоне, чтобы все отчетливо было видно



1 Возвращение к главному меню



По нажатию данной клавиши происходит переход к главному меню из пункта 4.1

2 Иконка выбора оружия



По нажатию на данную кнопку будет производится выбор оружия(не доступно в демо версии)

3 Использование зелья лечения



По нажатию на данную кнопку будет производится использование зелья лечения

4 Выбор щита



По нажатию на данную кнопку будет производится выбор щита(не доступно в демо версии)

5 Полоска здоровья персонажа



Данная шкала показывает уровень здоровья персонажа на данный момент. Чем ближе шкала к шлему, тем меньше здоровья у игрока. Здоровье на нуле - персонаж погибает.

## 4.6. Движение персонажа





## 1 Движение персонажа



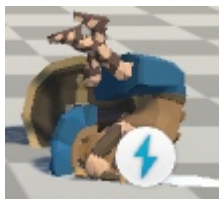
Движение персонажа осуществляется по кнопкам WASD, где W -вперед, A - влево, S - назад, D - вправо. Двигается по всем направлениям одинаково

## 2 Прыжок персонажа



Прыжок персонажа осуществим при нажатии клавиши "пробел", персонаж подпрыгивает на небольшое расстояние над уровнем земли.

### 3 Перекат персонажа

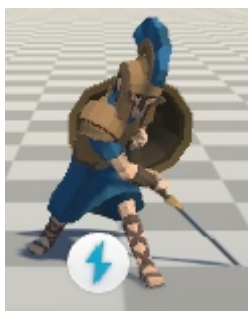


Перекат персонажа позволяет ему избежать атак противников, направленных по уровню туловища. По нажатию клавиши shift персонаж и выполняет перека

## 4.7. Боевая система



## 1 Атака



Атака персонажем осуществляется нажатием левой кнопки мыши(выделено зеленым), наносит фиксированный урон, при повторном быстром нажатии клавиш возможно совершение комбо удара, наносящего больше урона

## 2 Блок



Блок осуществляется на правую кнопку мыши(выделено красным) позволяет заблокировать атаку противника и не получить весь возможный урон.

## 5. АВАРИЙНЫЕ СИТУАЦИИ

1) В случае зависании программного обеспечения, рекомендуется произвести выход, после чего повторный запуск программного обеспечения. Принудительный выход рекомендуется произвести через снятие процесса в диспетчере задач.

2) В случае нарушения работы анимаций или текстур, работы звука так же рекомендуется произвести выход-вход, аналогично пункту 1.

3) В случае невозможности по той или иной причине запустить приложение после установки(например, прерывание установки или её некорректного завершения), рекомендуется удалить установленное приложение и установить его заного с теми же параметрами мастера установки.

## 6. РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОСВОЕНИЮ

Рекомендации по освоению:

- просмотр обучающего видеоматериала на видеохостинге youtube на канале одного из разработчиков(отсутствует на этапе демоверсии);
- прохождение одной из игр souls-like жанра - "Dark Souls"(трилогия), "Bloodborn", "Nioh 2022" и так далее;
- неоднократно попытаться пройти игру для накопления опыта и более успешного прохождения в будущем.

## 7. ТЕРМИНЫ И СОКРАЩЕНИЯ

Термин	Полная форма
Souls-like жанр	Жанр Action/RPG игр, который базируется на высокой сложности игрового процесса с видом от третьего лица, наличием точек сохранения вместо неоднократного сохранения в нужных местах. Souls-like - "souls подобные", выделяется схожесть с играми серии Souls от FromSoftware
README файл	Файл-инструкция, содержащий в себе основную информацию о проекте, авторов, порядок установки, порядок настройки
ПО	Программное обеспечение
Исполняемый файл	Файл в формате exe, представляющий собой набор инструкций, который заставляет компьютер выполнить определённую задачу
Маркетплейс	Платформа электронной коммерции, интернет-магазин электронной торговли
Геймпад	Тип игрового манипулятора, представляющий собой джойпад(пульт), удерживаемый двумя руками для взаимодействия с элементами управления расположенным на нем в виде кнопок, стиков(подвижных элементов)
Комбо-атаки	Вид атаки, проводимый пользователем при неоднократном нажатии на кнопку атаки
Босс	Главный виртуальный оппонент на уровне
UI	User Interface - пользовательский интерфейс

<b>Лист регистрации изменений</b>
-----------------------------------

[illegible]