

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

к игровому программному продукту

«Эхо Манёвра»

28 ноября 2025 г.

Содержание

1 ВВЕДЕНИЕ	2
1.1 Назначение программы	2
1.2 Системные требования	2
2 НАЧАЛО РАБОТЫ	2
2.1 Запуск игры	2
2.2 Главное меню	2
3 ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС	2
3.1 Цель игры	2
3.2 Управление	2
3.3 Механика «Ключ и Дверь»	3
3.4 Механика «Эхо-Тень»	3
3.5 Ловушки (Шипы)	3
4 ИНТЕРФЕЙС И МЕНЮ	3
4.1 Экран истории	3
4.2 Игровой интерфейс (HUD)	3
4.3 Меню выбора уровня	3
5 СПИСОК УРОВНЕЙ	4
6 СЮЖЕТ	4
7 СОВЕТЫ ДЛЯ ИГРОКОВ	4

1 ВВЕДЕНИЕ

1.1 Назначение программы

Игра «Эхо Манёвра» — это 2D-платформер-головоломка, предназначенная для развлечения и тренировки пространственного мышления. Игрок управляет роботом-исследователем, задача которого — найти ключ, открыть дверь и сбежать из лабиринта, избегая столкновения с «эхо-тенью».

1.2 Системные требования

Для запуска игры требуется персональный компьютер с установленным современным веб-браузером (Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari или Microsoft Edge) и поддержкой JavaScript.

2 НАЧАЛО РАБОТЫ

2.1 Запуск игры

1. Откройте файл `index.html` в вашем браузере. 2. Дождитесь загрузки главного меню.

2.2 Главное меню

При запуске отображается главное меню с кнопками:

- **НОВАЯ ИГРА:** Начинает игру с первого уровня.
- **ВЫБОР УРОВНЯ:** Открывает меню выбора (все 10 уровней доступны сразу для тестирования).

3 ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

3.1 Цель игры

Ваша задача — найти жёлтый **ключ**, который откроет красную **дверь**, и пройти через неё к выходу.

3.2 Управление

Управление осуществляется с клавиатуры:

Клавиша A / Стрелка влево — Движение влево.

Клавиша D / Стрелка вправо — Движение вправо.

Клавиша W / Стрелка вверх — Прыжок.

3.3 Механика «Ключ и Дверь»

- На каждом уровне есть один **жёлтый ключ** (круг).
- При касании ключа он исчезает, и **красная дверь** превращается в **зелёный портал**.
- **ВАЖНО:** Пока ключ не взят, дверь заперта и работает как обычная стена. Пройти через неё невозможно.

3.4 Механика «Эхо-Тень»

Через 3 секунды после начала уровня на стартовой позиции появляется красный фантом (Тень).

- Тень в точности повторяет все ваши движения, совершённые 3 секунды назад.
- **ВАЖНО:** Любое касание Тени приводит к мгновенному проигрышу и перезапуску уровня.
- Планируйте маршрут так, чтобы не пересекаться с собственным прошлым путём.

3.5 Ловушки (Шипы)

Красные треугольники — это смертельные шипы. Касание шипа приводит к немедленной смерти.

4 ИНТЕРФЕЙС И МЕНЮ

4.1 Экран истории

После завершения уровня появляется текстовое окно с фрагментом сюжета. Нажмите кнопку **«ПРОДОЛЖИТЬ»**, чтобы перейти к следующему уровню.

4.2 Игровой интерфейс (HUD)

В верхней части экрана отображается:

- Номер текущего уровня (от 1 до 10).

В правом верхнем углу расположена кнопка **«МЕНЮ»**, позволяющая вернуться в главное меню.

4.3 Меню выбора уровня

Содержит кнопки с номерами от 1 до 10. Все уровни разблокированы с самого начала. Кнопка **«НАЗАД»** возвращает в главное меню.

5 СПИСОК УРОВНЕЙ

Игра содержит 10 уровней с нарастающей сложностью:

1. **The Loop** — Обучающий уровень. Простой путь к ключу и обратно.
2. **The Climb** — Вертикальные платформы, требующие точных прыжков.
3. **Spike Floor** — Появляются шипы. Будьте осторожны.
4. **The U-Turn** — Вы должны пройти тот же путь дважды.
5. **Cage Break** — Игрок заперт в клетке и должен выбраться.
6. **Zig Zag** — Многоэтажный лабиринт с узкими коридорами.
7. **Risk** — Длинный уровень с множеством шипов.
8. **Tight** — Тесные проходы, где легко встретиться с тенью.
9. **Tower** — Высокий вертикальный уровень.
10. **Final** — Финальное испытание. Объединяет все навыки.

6 СЮЖЕТ

Игра рассказывает историю робота-алгоритма «Субъект 734», который пытается сбежать из симуляции. История раскрывается через текстовые сообщения между уровнями, представляющие диалог между холодной «Системой» и загадочным «Неизвестным», который пытается помочь роботу.

7 СОВЕТЫ ДЛЯ ИГРОКОВ

- Планируйте маршрут заранее. Помните, что через 3 секунды вы встретите себя в том месте, где были.
- Иногда лучше подождать, пока тень пройдёт мимо, чем пытаться её обогнать.
- Ключ всегда находится в противоположной стороне от двери — это вынуждает вас возвращаться через опасную зону.
- Используйте вертикальные прыжки, чтобы обойти тень сверху или снизу.