

**ПРАВИТЕЛЬСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ»**

Факультет компьютерных наук
Департамент программной инженерии

СОГЛАСОВАНО

Научный руководитель, приглашенный
преподаватель департамента «Программной
инженерии»

_____ Н. И. Веселко
«__» _____ 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ

Академический руководитель
образовательной программы
«Программная инженерия»

_____ Н. А. Павлочев
«__» _____ 2024 г.

**3D ИГРА НА UNREAL ENGINE
«СКАЗКИ МРАЧНОГО ЛЕСА»
Руководство оператора
ЛИСТ УТВЕРЖДЕНИЯ
RU.17701729.05.03-01 34 01-1-ЛУ**

Исполнитель:
студент группы БПИ224
_____ / Егорова Е.П. /
«__» _____ 2024 г.

<i>Подп. и дата</i>	
<i>Инв. № дубл.</i>	
<i>Взам. инв. №</i>	
<i>Подп. и дата</i>	
<i>Инв. № подл</i>	RU.17701729.05.03-01 34 01-1

УТВЕРЖДЕНО
RU.17701729.05.03-01 34 01-1-ЛУ

**3D ИГРА НА UNREAL ENGINE
«СКАЗКИ МРАЧНОГО ЛЕСА»**

Руководство оператора

RU.17701729.05.03-01 34 01-1

Листов 13

Инв. № подл RU.17701729.05.03-01 34.01-1	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

1. Назначение программы.....	3
1.1. Функциональное назначение	3
1.2. Эксплуатационное назначение	3
2. Условия выполнения программы.....	4
2.1. Минимальный состав аппаратных средств	4
2.2. Минимальный состав программных средств	4
2.3. Требования к персоналу (пользователю)	4
3. Выполнение программы	5
3.1. Установка программы	5
3.2. Запуск программы и работа с приложением	5
ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ.....	11

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 34				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

1. Назначение программы

1.1. Функциональное назначение

Данная программа - это игра, данный тип программ несет развлекательную и досуговую функции. Задачами игры являются: предоставление пользователю разнообразного игрового опыта, путем комбинирования различных систем. Также игра побуждает игроков к исследованию локаций, изучению новых навыков и запоминанию игровых правил.

1.2. Эксплуатационное назначение

Конечными пользователями данной программы являются люди, любящие игры на ПК, а также ценители древнерусской культуры и мифологии.

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 34				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

2. Условия выполнения программы

2.1. Минимальный состав аппаратных средств

Для минимальной работы программы требуется следующий состав технических средств:

1. Персональный компьютер/ноутбук с возможностью использования операционной системы Windows версии 10 и выше
2. Процессор Intel Core I7-6700K | AMD Ryzen 5 2600X
3. 8 ГБ ОЗУ
4. Видеокарта Nvidia GeForce GTX 970 (4GB) | AMD Radeon RX 480 (8GB)
5. 32 ГБ места на диске

2.2. Минимальный состав программных средств

Windows версии 10 и выше

2.3. Требования к персоналу (пользователю)

Для корректной работы программы достаточно одного человека. Оператор не должен обладать какими-либо особыми знаниями или навыками для использования данного ПО.

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 34				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

3. Выполнение программы

3.1. Установка программы

Чтобы скачать игру, вам потребуется перейти по ссылке [Сказки Мрачного Леса](#). А затем скачать игру в формате .zip

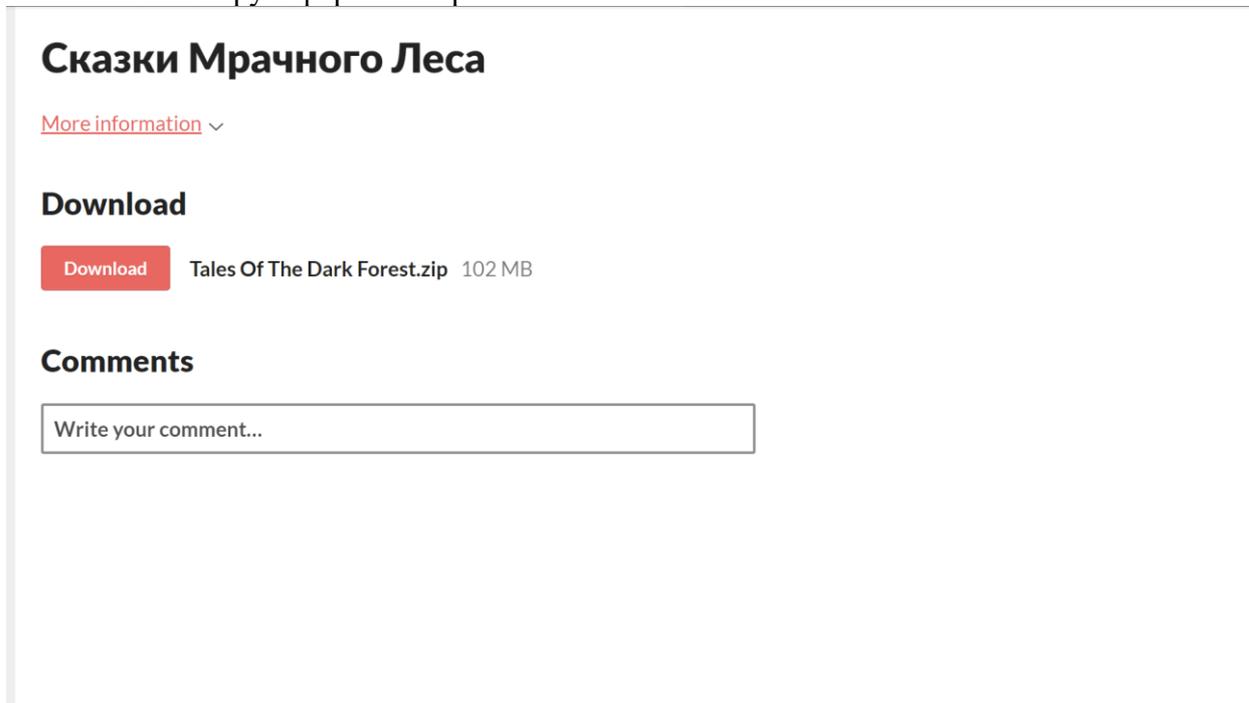


Рис. 1 — Картинка страницы скачивания игры

У вас появится папка с игрой, в ней вам надо запустить .exe файл.

3.2. Запуск программы и работа с приложением

1. При запуске игры пользователь окажется на странице главного меню



Рис. 2 — Главное меню

2. Пользователь может начать новую игру, перейти в раздел настроек видео, посмотреть раздел “Об авторах”, или же выйти из игры на рабочий стол. Также вы можете продолжить игру, она начнется с последней точки сохранения.

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 34				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

3. Настройки Видео позволяют изменить разрешение экрана на одно из предложенных, чтобы применить и сохранить данные настройки, воспользуйтесь кнопкой применить



Рис. 3 — Раздел настроек видео

4. При нажатии на кнопку “Об Авторах” вы попадете в раздел, в котором указаны авторы проекта и авторы позаимствованных материалов.
5. Чтобы начать игру, перейдите по кнопке “Новая Игра”

Вы окажетесь в помещении, в котором будет висеть подсказка, как перемещаться, чтобы двигаться вправо - нажмите D, влево - A, назад - S, вперед - W;

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 34				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата



Рис. 4 — Стартовая позиция игры

6. Далее вы переместитесь дальше по игровому миру, вам предстоит научиться прыгать, для этого выпадет подсказка “Чтобы прыгнуть нажмите пробел”



Рис. 5 — Обучение прыжкам

7. Далее, пройдя по локации, игра обучит вас бегать, зажав Shift

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 34				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата



Рис. 6 — Обучение бегу

8. Затем вас обучат лечиться, для этого нужно подобрать лечебный предмет, нажав E, а затем применить его, нажав F



Рис. 7 — Обучение лечению

9. Следующее, что вам предстоит научиться делать - осуществлять ближнюю атаку. Для этого нажмите на левую кнопку мыши, если нажимать подряд, то вы сможете проиграть комбо из двух ударов.

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 34				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата



Рис. 8 — Обучение ближним атакам

10. На уровне в деревне вам потребуется научиться стрелять дальними атаками, для этого зажмите правую кнопку мыши - картинка приблизится, когда будете готовы стрелять - отпустите кнопку, выстрел произойдет в сторону вашего прицела.



Рис. 9 — Обучение дальним атакам

11. И последнее, чему, вас обучат в процессе игры - это щит. Чтобы его активировать, нажмите Q.

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 34				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата



Рис. 10 — Обучение блокированию

12. И последнее, что можно описать - это выход в Меню паузы, там вы можете поменять настройки звуков, выйти в главное меню или же продолжить игру.

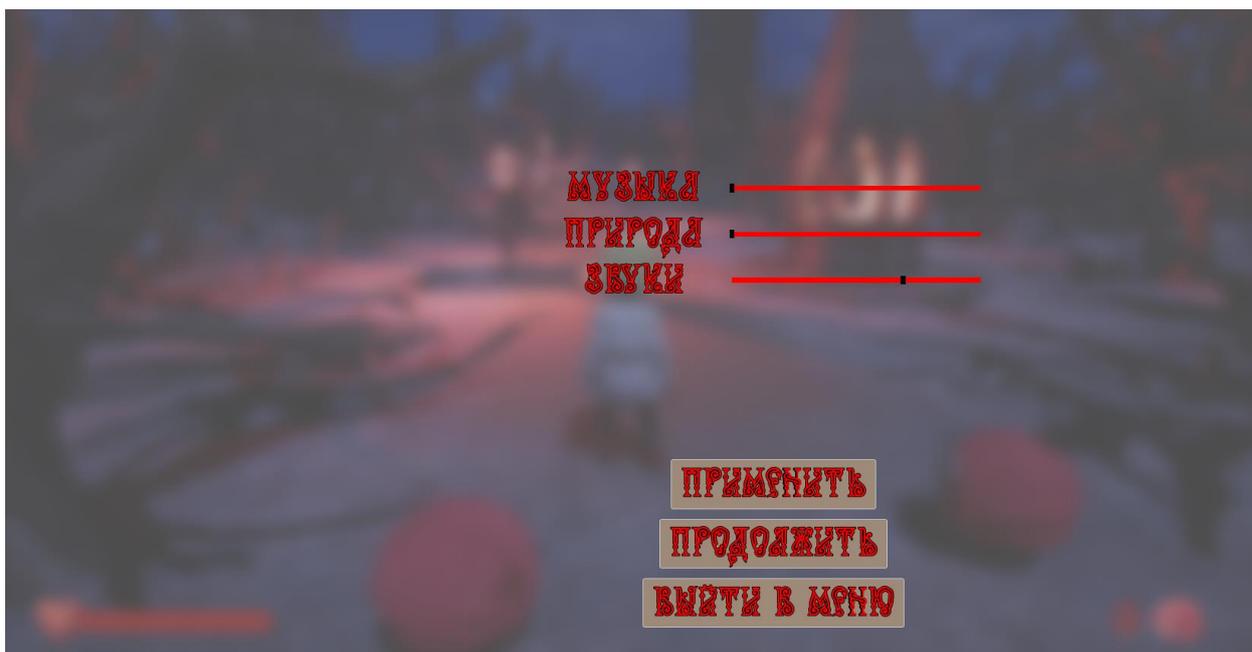


Рис. 11 — Меню паузы

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 34				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

