

# ООО «КРИСТА»

ОГРН 5177746037520, ИНН/КПП 7714415927/771501001

127015, г. Москва, ул. Новодмитровская, д. 2, корп. 1, эт. 7, пом. Л, ком. 10

---

## ИНСТРУКЦИЯ

### По установке программного обеспечения «Экспансия» (версия 1.0)

Набор инструментов разработки игр Экспансия 1.0 включает следующие элементы:

1. Система локализации игра на Unreal Engine Localization System. Предназначена для управления локализацией текстов, контроля состояния, экспорта и импорта заданий на локализацию для переводчиков. Состоит из двух пакетов:
  - a. плагин LocalizationSystem для Unreal Engine
  - b. Windows приложение Localization Tracker
2. Система задания квестов QuestSystem. Предназначена для создания структуры квестов с целью последующего использования игровой логикой. Представляет собой плагин для Unreal Engine.
3. Система создания и проигрывания диалогов DialogueSystem. Предназначена для создания графов диалогов, написания текстов, и подключения к ним игровой логики. Также предоставляет способ проигрывания диалогов в игре. Состоит из:
  - a. Плагина DialogueSystem для Unreal Engine.
  - b. Демонстрационного проекта DialogueSystemDemo
4. Система создания и проигрывания игровых сцен MisansceneSystem. Предназначена для создания скриптовых сцен произвольной сложности в игре, включая синхронизацию различных акторов и нелинейное выполнение сцены. Состоит из:
  - a. Плагина MisansceneSystem для Unreal Engine.
  - b. Демонстрационного проекта MisansceneSystemDemo
5. Система игровой логики EtudeSystem. Предназначена для задания комплексной игровой логики в виде графа состояний, с помощью специализированного редактора, и исполнения этой логики в процессе игры. Состоит из:
  - a. Плагина EtudeSystem для Unreal Engine.
  - b. Демонстрационного проекта EtudeSystemDemo
6. Система генерации укрытий CoverSystem. Предназначена для автоматической генерации сплайнов и метаинформации о препятствиях в игровом уровне, которые могут являться укрытиями для игрока в игре от третьего лица. Представляет собой плагин для Unreal Engine.

7. Базовые зависимости для других плагинов. Не предоставляет отдельной функциональности, используется как зависимость другими элементами пакета. Представляет собой пакет из нескольких плагинов для Unreal Engine, используется как зависимость другими инструментами в наборе.
8. Инструмент создания мешей головы DNA Calibration Tool. Предназначается для создания новых мешей головы методом комбинирования исходных, созданных с помощью системы Metahuman. Представляет собой плагин для Unreal Engine.
9. Инструмент отладки коллизий Collision Detector. Предназначена для поиска пересечений коллизий при редактировании уровней. Представляет собой плагин для Unreal Engine.
10. Инструмент сдвига акторов Compensator. Предназначена для массового редактирования акторов в случае, если начало координат исходного объекта изменилось. Представляет собой плагин для Unreal Engine.
11. Инструмент автозамены AutomaticBlueprints. Предназначен для автоматизации создания блюпринтов из статических мешей непосредственно в месте использования. Представляет собой плагин для Unreal Engine.
12. Инструмент автоматического слияния VersionManager. Предназначена для автоматического переноса коммитов между ветками в системе контроля версий, основываясь на информации и трекера задач Jira. Представляет собой Windows приложение. Требуется для работы системы контроля версий Git и трекера задач Jira.
13. Инструмент отправки сообщений об ошибках Krista Bugreport. Предназначен для сбора информации об ошибках из редактора Unreal или из игры, с дополнительной контекстной информацией. Представляет собой плагин для Unreal Engine, требует для работы настроенный и запущенный сервер Siren
14. Сервис Siren, предназначенный для автоматизации процесса обработки баг-репортов и их интеграции с системой управления проектами Jira. Представляет собой сервис для Ubuntu/Debian систем.
15. Система Tiamat, система управления хуками Git, разработанная для работы с множеством репозиторий на платформе GitLab. Представляет собой сервис для Ubuntu/Debian систем.
16. Remote Console - программа удаленного управления игровыми приложениями. Состоит из:
  - a. Windows приложение RemoteConsole
  - b. Демонстрационный проект remoteconsole-example-project для использования с движком Unity.

## Установка инструментов

### Требования к системе:

Операционная система - Windows 10 (или новее) 64-bit и Debian (для установки Siren и Tiamat)  
Процессор - Quad-core Intel или AMD, 2.5 GHz или быстрее  
Оперативная память - 8 GB RAM  
Графическая карта - DirectX 11 или 12  
RHI Version - DirectX 11, DirectX 12, Vulkan: AMD (21.11.3+) и NVIDIA (496.76+)

**Для автоматической установки** используется приложение Krista Installer доступ к которому можно получить отправив заявку на получение коммерческого предложения заполнив форму обратной связи (<https://krista.games/toolset>), стоимость рассчитывается индивидуально. Запустите приложение, в открывшемся окне выберите галочками, какие составляющие инструменты нужно установить. Для плагинов Unreal Engine укажите путь к проекту Unreal, в который нужно установить плагины. Для самостоятельных приложений укажите папку, в которую они будут установлены. Нажмите “установить”

**Для ручной установки** в комплекте поставки входят файлы архивов с каждым компонентом инструментария.

Архивы необходимо распаковать в соответствующие папки:

#### 1. Система локализации

- a. LocalizationSystem.zip в папку Plugins внутри проекта Unreal (Например C:\MyProject\Plugins)
- b. BasePlugins.zip в папку Plugins внутри проекта Unreal (Например C:\MyProject\Plugins)
- c. LocalizationTracker.zip в любую папку, например C:\LocalizationTracker.
- d. Для работы LocalizationTracker необходимо также установить расширение .NET runtime версии 7.0.2 по ссылке <https://versionsof.net/core/7.0/7.0.2/>

#### 2. Система задания квестов QuestSystem.

- a. QuestSystem.zip в папку Plugins внутри проекта Unreal (Например C:\MyProject\Plugins)
- b. BasePlugins.zip в папку Plugins внутри проекта Unreal (Например C:\MyProject\Plugins)

#### 3. Система создания и проигрывания диалогов DialogueSystem.

- a. DialogueSystem.zip в папку Plugins внутри проекта Unreal (Например C:\MyProject\Plugins)
- b. BasePlugins.zip в папку Plugins внутри проекта Unreal (Например C:\MyProject\Plugins)
- c. LocalizationSystem.zip в папку Plugins внутри проекта Unreal (Например C:\MyProject\Plugins)
- d. По желанию: DialogueSystemDemo.zip в любую папку (Например C:\Demo)

#### 4. Система создания и проигрывания игровых сцен MisansceneSystem.

- a. MisansceneSystem.zip в папку Plugins внутри проекта Unreal (Например C:\MyProject\Plugins)
- b. BasePlugins.zip в папку Plugins внутри проекта Unreal (Например C:\MyProject\Plugins)
- c. По желанию: MisansceneSystemDemo.zip в любую папку (Например C:\Demo)

#### 5. Система игровой логики EtudeSystem.

- a. EtudeSystem.zip в папку Plugins внутри проекта Unreal (Например C:\MyProject\Plugins)
- b. BasePlugins.zip в папку Plugins внутри проекта Unreal (Например C:\MyProject\Plugins)
- c. По желанию: EtudeSystemDemo.zip в любую папку (Например C:\Demo)

#### 6. Система генерации укрытий CoverSystem.

- a. CoverSystem.zip в папку Plugins внутри проекта Unreal (Например C:\MyProject\Plugins)
- b. BasePlugins.zip в папку Plugins внутри проекта Unreal (Например C:\MyProject\Plugins)

#### 7. Базовые зависимости для других плагинов.

- a. BasePlugins.zip в папку Plugins внутри проекта Unreal (Например C:\MyProject\Plugins)

#### 8. Инструмент создания мешей головы DNA Calibration Tool.

- a. DnaCalibTool.zip в папку Plugins внутри проекта Unreal (Например C:\MyProject\Plugins)

#### 9. Инструмент отладки коллизий Collision Detector.

- a. CollisionDetector.zip в папку Plugins внутри проекта Unreal (Например C:\MyProject\Plugins)

#### 10. Инструмент изменения пивота акторов Compensator.

- a. CollisionDetector.zip в папку Plugins внутри проекта Unreal (Например C:\MyProject\Plugins)

#### 11. Инструменты автозамены AutomaticBlueprints

- a. AutomaticBlueprints.zip в папку Plugins внутри проекта Unreal (Например C:\MyProject\Plugins)

12. Инструмент автоматического слияния VersionManager.  
a. VersionManager.zip в любую папку , например C:\VersionManager.  
b. Для работы VersionManager необходимо также установить расширение .NET runtime версии 7.0.2 по ссылке <https://versionsof.net/core/7.0/7.0.2/>

13. Инструмент отправки сообщений об ошибках Krista Bugreport  
a. KristaBugreport.zip в папку Plugins внутри проекта Unreal (Например C:\MyProject\Plugins)  
b. Для работы необходим установленный и запущенный сервер Siren (см. Соответствующую документацию)

14. Инструкция по установке Siren находится в Siren.docx  
15. Инструкция по установке Tiamat находится в Tiamat.docx

16. Инструмент удалённого управления игровыми приложениями Remote Console  
a. RemoteConsole.zip в любую папку (например C:\RemoteConsole)  
b. Убедиться, что на компьютере установлен редактор Unity версии 2022.3.7f1  
c. Открыть в Unity проект C:\RemoteConsole\remoteconsole-example-project

### **Инструменты, требующие дополнительной настройки:**

1. LocalizationTracker по умолчанию настроен на тестовую базу строк. Чтобы подключить его к Unreal проекту , необходимо в папке установки найти файл config.json (например C:\LocalizationTracker\config.json), и с помощью любого текстового редактора заменить в нем путь к проекту (настройка StringsFolder). Путь должен быть задан относительно той папки, в которой находится файл конфигурации, например ..\MyProject\Content\Strings

2. VersionManager требует правильно настроенных Jira и Git. Подробная информация о настройке окружения - в отдельном документе VersionManager.pdf

Сведения по настройке и использованию программного обеспечения вы можете найти в Инструкции пользователя ПО «Экспансия» (<https://krista.games/toolset>)

Все необходимые актуальные инструкции Вы всегда можете найти на нашем сайте. <https://krista.games/toolset>