

ООО «КРИСТА»

ОГРН 5177746037520, ИНН/КПП 7714415927/771501001

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

Описание функциональных характеристик программного обеспечения «Экспансия»

Программное обеспечение «Экспансия» - комплекс инструментариев для разработки видеоигр на игровом движке Unreal, который состоит из следующих элементов: система локализации LocalizationSystem, система задания квестов QuestSystem, система диалогов DialogueSystem, система создания и проигрывания игровых сцен MisansceneSystem, система игровой логики EtudeSystem, система генерации укрытий CoverSystem, базовые зависимости для других плагинов, инструмент создания мешей головы DNA Calibration Tool, инструмент отладки коллизий Collision Detector, инструмент сдвига Compensator, инструмент автозамены AutomaticBlueprints, инструмент автоматического слияния VersionManager, инструмент отправки сообщений об ошибках Krista Bugreport, система управления баг-репортами Siren, система управления хуками Tiamat, инструмент удаленного управления игровыми приложениями Remote Console.

1. Система локализации LocalizationSystem: предназначена для управления локализацией текстов, контроля состояния, экспорта и импорта заданий на локализацию для переводчиков. Состоит из двух пакетов: плагина LocalizationSystem для Unreal Engine и Windows приложения 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 диалогов DialogueSystem: предназначена для создания графов диалогов, написания текстов, и подключения к ним игровой логики. Также предоставляет способ проигрывания диалогов в игре. Состоит из: плагина DialogueSystem для Unreal Engine и 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: плагина MisansceneSystem для Unreal Engine и 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: плагина EtudeSystem для Unreal Engine и 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 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. Система управления баг-репортами Siren: 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 управления хуками Tiamat: система Tiamat, система управления хуками Git, разработанная для работы с множеством репозиторий на платформе GitLab. Представляет собой сервис для Ubuntu/Debian систем

16. Инструмент удаленного управления игровыми приложениями Remote Console: Remote Console - программа удаленного управления игровыми приложениями. Состоит из: Windows приложения RemoteConsole и демонстрационного проекта remoteconsole-example-project для использования с движком Unity

С актуальной информацией о функционале программного обеспечения Вы можете ознакомиться на нашем сайте - <https://krista.games/toolset>

Акулов М.В.

