Felhasználói dokumentáció

**Feladat:**

Az XYZ számára egy valós idejű, űrben játszódó stratégiai játék megalkotása.

**Futási környezet leírása:**

Windows 7 vagy újabb operációs rendszer szükséges, fejlesztési fázisban Unity fejlesztői környezetből használható, későbbi buildelt változat önmagában is futtatható

A rendszerkövetelmény Intel Core I3 vagy újabb processzor. 3GB RAM, jelenleg 700MB hely a merevlemezen, valamint legalább Intel HD 520 videokártya 512MB memóriával.

**Elképzelések:**

1. Egyjátékos hadjárat, melyben mesterséges intelligencia által vezérelt 'játékosok'   
ellen kell játszani

2. Többjátékos mód - Egyenlőre csak helyi hálózaton

3. Pályaszerkesztő program a játékhoz csatolva

**Használat:**

**1. Menü**

a, Indítás után kiválaszthatjuk mely pályán szeretnénk megmérkőzni, majd start.

b, Többjátékos módban helyi hálózaton szoba létrehozása, majd más játékosok csatlakozása

**2. Irányítás**

Irányításban hasonlít a mai piacon levő valós idejű stratégiai játékokhoz, az egységek egérrel kijelölhetőek valamit parancs adható ki nekik.

**3. Játékstílus**

Hangsúlyt szeretnénk fektetni a nyersanyag menedzsmentre valamint a bázisépítésre és területfoglalásra is, így lehet újabb egységekhez jutni.

**4. Játékmechanika**

Kiterjedt fejlesztési fa létrehozása, amely kifejlesztésével előnyhöz juthatnak a játékosok

**5. Játéktér**

A játék maga egyedi csillagrendszerekben fog játszódni, minden játékos kezd egy külön rendszerben, majd a megfelelő fejlettséget elérve egy 'kapun' keresztül utazhatnak a flottákkal a rendszerek közt - Itt lép életbe a galaxis nézet, ahol az úti célt jelölhetjük ki

**6. Végjáték**

Előre kitűzött cél elérése, vagy az ellenség teljes likvidálása után vége a játéknak

A játék során statisztikákat gyűjtünk, majd a végén egy elemzést mutatunk a játékos(ok)nak, milyen téren mennyit értek el

**Jelenlegi Állapot:**

A program jelenleg még félkész állapotban van, azonban sok megvalósítandó elképzelésünk van

1. Az egységek már kijelölhetőek egérrel valamint jelölő téglalappal, ilyenkor körülöttük megjelenik egy színes kör, ami jelzi, hogy ki vannak jelölve - valamint a kijelölt egységeket a shift lenyomásával el lehet távolítani a kijelöltek közül

2. Jobb kattintásra az egységek - egy A\* algoritmussal dolgozó pathfinding segítségével - megkeresik a kattintás helyéhez vezető legrövidebb utat, majd odamennek - további tervek közt szerepel a cselekvési sor megalkotása, valamit az egységcsoportok kialakítása és használata, illetve gyorsgombok beállítása

3. Naprendszer illetve galaxis nézet kidolgozva, égitestek keringési pályája meghatározva, valamit a két nézet közti átmenet megvalósítva - ez még nem tökéletes, szebben szeretnénk megcsinálni

4. Modellek csak a fejlesztés későbbi állapotában kerülnek implementálásra, azonban a Naprendszerek már készen vannak ilyen szempontból