

Felhasználói dokumentáció

Futtatási követelmények

A program MS Windows vagy Linux operációs rendszer alatt fut. Futtatásához szükség van az SDL2 könyvtár meglétére.

Menürendszer

A program indítását követően megjelenik a cím az ablak közepén. Ezt követően, rövid időn belül megjelenik a főmenü. A menüben való navigálás billentyűk segítségével történik. (lásd a "Menüben:" címszót). Entert nyomva fogadhatjuk el a választást.

Főmenü:

Választhatunk a "Úrrepülés megkezdése", "Rendszer kalibrálása" és "Fedélzet elhagyása" pontok közül. A "Úrrepülés megkezdése" kiválasztásával elindul a játék. A "Rendszer kalibrálása" kiválasztásával egy másik menübe lép a program. "Fedélzet elhagyása" választásával leáll a program.

Rendszer kalibrálása:

Választhatunk a "Hangerő", "Ablak felbontás ('szélesség' x 'magasság')" és "Vissza" pontok közül. Az "Ablak felbontás ('szélesség' x 'magasság')" kijelzi az ablak aktuális felbontását. "a" és "d" billentyűvel válthatunk az előre definiált felbontások között. A program nem menti el a felbontást. Újbóli futtatáskor mindig (1024 x 768)-as ablakot hoz létre. A "Vissza" menüpontot választva visszalép arra a menüsintre, amelyből a "Rendszer kalibrálása" meg lett nyitva.

Gyorsmenü:

A játék közben "Escape" billentyűvel léphetünk ebbe a menübe. Ez alatt a játék szünetel. Lehetőség van "Játék folytatása", "Rendszer kalibrálása", "Kilépés a főmenübe" és "Kilépés a programból" pontok választására. A "Játék folytatása" visszatér a játékba. Onnan folytatódik, ahol megszakítottuk. A "Rendszer kalibrálása" a fent leírt menübe lépteti a programot. A "Kilépés a főmenübe" a főmenübe lép. A "Kilépés a programból" azonnal leállítja a programot.

Játék közben

A főmenü "Űrrepülés megkezdése" pontjának kiválasztása után választhatunk, hogy egy- vagy kétjátékos módban szeretnénk játszani. ("Szóló repülés" vagy "Két pilóta") Az űrhajót a "Billentyűzet kiosztás" pontban leírtak szerint lehet irányítani. Az ablak közepén célkereszt van és az ablak alján közepén egy kistérkép. A térkép segítséget nyújt a többi objektum elhelyezkedésének gyors megállapításában. A közepén lévő nyíl jelzi a saját űrhajó helyzetét. A kistérkép síkja az űrhajó szemszögéből vízszintes síknak felel meg. Az ebből a síkból térben kiemelkedő objektumokat vékony vonal köti össze a síkra vetített helyükkel. A másik játékos űrhajóját piros, a bolygót kék és az aszteroidákat szürke pont jelzi. Ha a lövések eltalálják valamelyik testet, akkor sérül. A különböző testek különböző mennyiségű sérülést bírnak ki. Ha két test összeütközik, sérülnek. Ha az űrhajó ütközik egy másik testtel, az általában végzetes. Mikor megsemmisült, a kép piros árnyalatot kap. Ilyenkor "Escape" billentyűvel lehet a gyorsmenübe lépni. Onnan a főmenübe kell lépni új játék kezdéséhez.

Billentyűzet kiosztás

Menüben:

- "w" vagy "fel nyíl": felfelé navigálás
- "s" vagy "le nyíl": lefelé navigálás
- "Enter": menüpont kiválasztása

Első űrhajó irányítása:

- "w": előre dőlés
- "s": hátra dőlés
- "a": balra csavar
- "d": jobbra csavar
- "z" (angol billentyűzet): balra kanyar
- "x": jobbra kanyar
- "space": lövés
- "bal shift": előre haladás

Második űrhajó irányítása:

- "fel nyíl": előre dőlés
- "le nyíl": hátra dőlés
- "balra nyíl": balra csavar
- "jobbra nyíl": jobbra csavar
- "," (vessző): balra kanyar
- "." (pont): jobbra kanyar
- "Enter" (numerikus billentyűzet): lövés
- "0" (numerikus billentyűzet): előre haladás

Egyéb billentyűzetkiosztás:

- "y" (angol billentyűzet): körvonalak és képfrissítési szám megjelenítése.
- "F1": sűrűség megjelenítése.
- "Esc": Játékból gyorsmenübe váltás.