

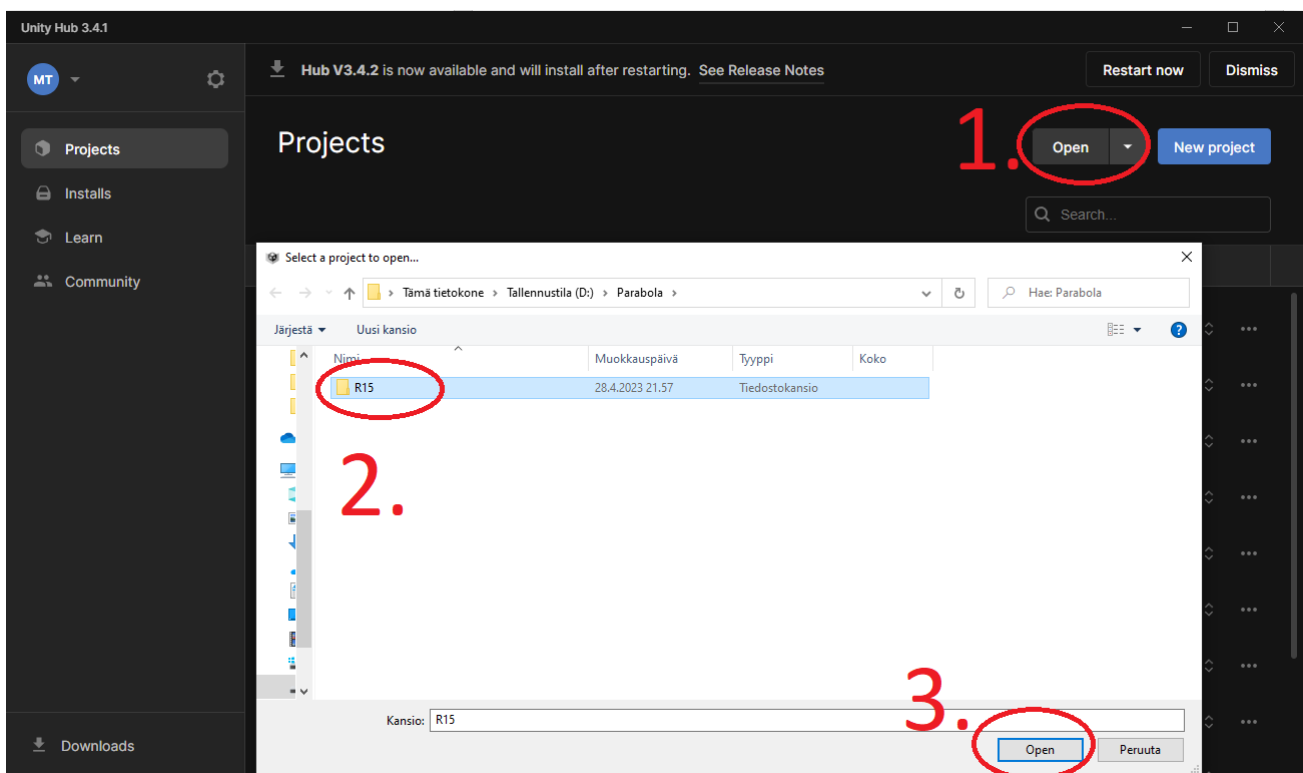
## 1. Järjestelmän käyttöönotto

### 1.1 Pelin asentaminen ja pelaaminen

- Lataa pakattu kansio
- Pura kansio haluamaasi paikkaan
- Käynnistä kansiossa oleva maladaptive.exe tiedosto

### 1.2 Pelin avaaminen ja muokkaaminen Unity Editorissa

- Lataa Unity Hub ja lataa Unity Editor versio 2021.3.17f1
- Lataa pelin lähdekoodi projektiryhmän Azure DevOps Git-repositoryn master-branchistä
- Unity Hubissa, klikkaa ensin "Open"-painiketta, jonka jälkeen valitse ladattu lähdekoodi ja paina ponnahdusikkussa "Open"-painiketta (ks. alla oleva kuva)
- Odota, kun Unity kasaa pelin uudelleen. Tämä voi kestää useita minuutteja.
- Kasaamisen jälkeen voit alkaa muokkaamaan peliä haluamallasi tavalla.



Ladatun lähdekoodin avaaminen editoriin

### **1.3 Tekniset vaatimukset**

Pelin optimointia ei ehditty toteuttaa projektin aikana, minkä vuoksi hyvälläkin koneella voidaan saavuttaa ainoastaan noin 60 FPS:n ruudunpäivitysnopeus.

#### **1.3.1 Oheislaitteet:**

Näyttö, kaiuttimet tai kuulokkeet, näppäimistö ja erillinen hiiri (kannettavan trackpadin käytössä havaittiin ongelmia).

#### **1.3.2 Testatut minimivaatimukset:**

Peli toimi tällä järjestelmäkonfiguraatiolla, mutta FPS voi laskea ajoittain alle 30.

- Käyttöjärjestelmä: Windows 10
- Kaiuttimet: Integroidut kannettavan kaiuttimet
- Suoritin: Intel® Pentium® Gold Processor 4415U
- Näytönohjain: Intel® HD Graphics 610 (integroitu näytönohjain)
- Muisti: 4 GB / 2133 MHz DDR3 RAM-muistia
- Kiintolevy: 114 Mt levytilaa

#### **1.3.3 Suositeltu järjestelmäkonfiguraatio:**

Tällä järjestelmäkonfiguraatiolla saavutat optimaalisen pelikokemuksen.

- Näyttö: Vähintään 1920x1080p resoluution näyttö
- Kaiuttimet: Hyvät kuulokkeet tai kaiuttimet.
- Käyttöjärjestelmä: Windows 10 tai uudempi
- Suoritin: AMD Ryzen 9 5900X tai vastaava
- Näytönohjain: NVIDIA GeForce RTX 3080 tai vastaava
- Muisti: 32 GB DDR4 RAM-muistia.
- Kiintolevy: 114 Mt levytilaa

## 2. Tuotteen käyttö

### 2.1 Yleisesti

Maladaptive on FPS-tyyppinen peli (First Person Shooter), eli pelaajan näkee pelimaailman pelihahmon silmien kautta. Pelin toteutuksessa on pyritty käyttämään hyvän pelisuunnittelun periaatteita, eli sanoin selittämisen sijaan pelin juoni ja pelimaailma esitetään immersiiivisesti kuvan ja äänen keinoin. Pelimaailmassa liikutaan näppäimistöä ja hiirtä käyttäen. Käyttöliittymää navigoidaan hiiren avulla, napsauttaen elementtejä näytöllä. Pelin tarkoituksena on ratkaista erilaisia pulmia samalla nauttien musiikista ja ympäristöistä.

### 2.2 Näppäimet

- W: Liiku eteenpäin
- S: Liiku taaksepäin
- A: Liiku vasemmalle
- D: Liiku oikealle
- Hiiri: Katso ympärillesi
- Mouse 1 / Hiiren vasen painike: Tartu esineisiin (pidä pohjassa)
- ESC: Avaa Pause-valikko

### 2.3 Käyttöliittymä

#### 2.3.1 Päävalikko



Pelin päävalikko

Päävalikko avautuu käynnistettäessä peli. Sen kautta voidaan aloittaa pelin pelaaminen, siirtyä asetusvalikkoon tai lähteä pelistä.

- Play: Aloita peli pelaaminen
- Options: Siirry asetusvalikkoon
- Quit: Poistu pelistä

### 2.3.2 Pelin Pause-valikko



Pelin Pause-valikko

Pause-valikolla voidaan keskeyttää pelin pelaaminen.

- Resume: Jatka pelaamista
- Options: Siirry asetusvalikkoon
- Quit: Lopeta pelin pelaaminen

### 2.3.3 Asetusvalikko



Pelin asetusvalikko

Asetusvalikolla voidaan muuttaa pelin asetuksia

- Fullscreen: Valitse kokonäyttötila tai ikkunatila
- Resoluutio-pudotusvalikko: Pelin resoluution valinta
- Graphics-pudotusvalikko: Graafisten asetusten valinta (ei toiminnassa)
- Mouse Sensitivity: Hiiren katsomisherkkyyden valinta
- Volume: Äänen voimakkuuden säätö
- Back: Palaa takaisin edelliseen valikkoon

### 3. Ongelmatilanteet

#### 3.1 Virhetilanteet

Tuote ei tule antamaan virheilmoituksia, mutta seuraavien virheiden sattuessa on suositeltavaa aloittaa peli uudelleen.

#### 3.2 Tunnetut virhetilanteet ja niiden korjaaminen

##### 3.2.1 Esine tippuu maaston läpi

Jos kyseessä on kela tai avain, aloita peli uudelleen. Muiden esineiden tippumisella ei ole väliä pelin läpäisyn kannalta.



Kuva kelasta ja avaimesta

### 4. Ylläpito

#### 4.1 Ylläpitotoimenpiteet ja päivitykset

Maladaptive ei vaadi erillistä ylläpitoa, eikä enempää päivityksiä ole suunniteltu, ellei pelin jatkokehitykselle ilmene suurta kysyntää.

#### 4.2 Virheistä ilmoittaminen

Virheitä ja löydetyistä bugeista voi ilmoittaa ryhmän R15 jäsenille sähköpostin kautta.

#### 4.3 Muutosten tekeminen ja pelin modaaminen

Koska kyseessä on peli, joka jaetaan julkisesti ilman lähdekoodia, eivät ryhmämme ulkopuoliset henkilöt pysty tekemään muutoksia. Olemme valmiita jakamaan lähdekoodin, jossa sille on hyvä syy, esimerkiksi jos joku tahoo on kiinnostunut jatkokehittämään peliä.

## **5. Lisätietoja**

### **5.1 Lisätietojen hankkiminen**

Lisätietoja voidaan saada projektin Azure DevOps sivulta tai ottamalla yhteyttä ryhmän R15 jäseniin sähköpostin kautta.

### **5.2 Kehen ottaa yhteyttä ongelmatilanteessa?**

Mahdollisissa ongelmatilanteissa neuvoja voi kysyä ryhmän R15 jäseniltä sähköpostin kautta.