

Как “играть” в SeaDef

Прежде всего, поскольку пока нет мультиплеера, игра происходит по принципу hot seat (или, говоря по русски, сами против себя же).

Управление.

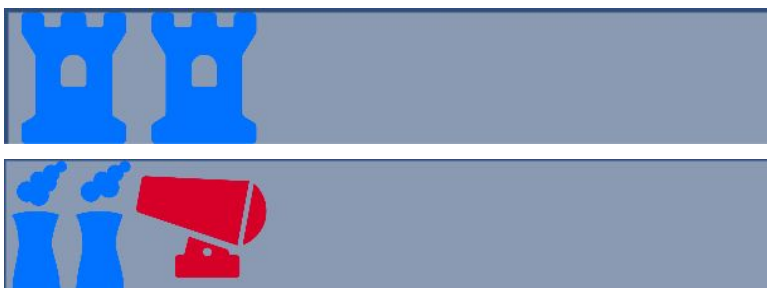
Карта.

Карту можно приближать/отдалять или сдвигать в любом из четырех направлений. На мобильном устройстве карта двигается одинарным тачем, а зум происходит мультитачем. На PC (и в редакторе Unity) тач эмулируется левой кнопкой мыши, а зум можно выполнять либо с зажатым Ctrl (эмуляция второго тача), либо просто колесом мыши. Также на PC доступен разворот карты (с зажатой средней кнопкой мыши), который в данный момент искусственно отключен для мобильных устройств.



Нижнее многофункциональное меню.

Это меню работает в двух возможных режимах: либо кнопки, которые нужно просто нажимать, либо элементы, которые позволяют выполнять с ними операцию drag&drop. Во время выполнения операции drag&drop движение самой карты блокируется.





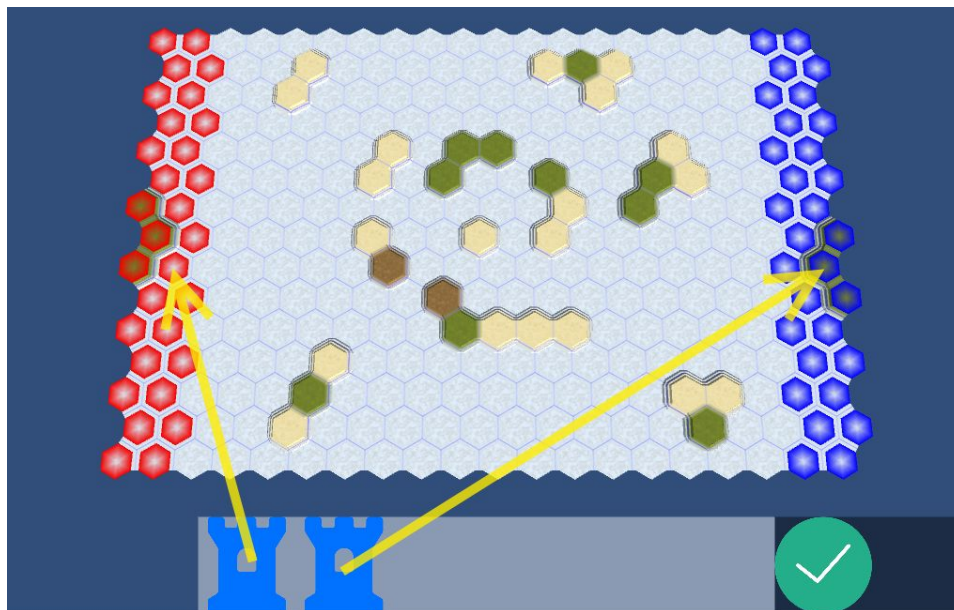
Также, меню содержит дополнительный набор кнопок справа от основной панели. Назначение кнопок этой панели будет описано дальше, применительно к разным режимам игры.



Начало игры.

Расстановка баз.

После запуска игры мы попадаем в первую стадию - начальная установка базы. Поскольку, мультиплеера нет, мы должны расставить две базы, и за себя, и за противника. В сетевой игре будет возможность установить только свою базу, и будет видно, куда поставил базу противник.



Базы ставятся не где попало, а на разрешенные клетки. Эти клетки в фазе установки базы подсвечиваются цветом игрока. У каждого игрока будет его уникальный цвет, который игрок может определить при создании аккаунта. Позиции начальных клеток определены самой картой, загружаются в начале игры, и далее в игре никак не участвуют.

Чтобы установить базу (и в дальнейшем любой наземный юнит), необходимо перетащить ее из нижнего меню на нужное место на карте и отпустить.

Пока игрок тянет наземный юнит из нижнего меню по карте, этот юнит отображается в предполагаемой позиции, в которой будет построен. Перетаскиваемый таким образом юнит подсвечивается в зависимости от того, можно ли его поставить в текущей клетке или нет (либо зеленым цветом, либо красным).



Если игрок промахнулся, и поставил базу не на то место, на которое хотел, он может повторить операцию, и “вытащить” из нижнего меню базу заново. При этом, после установки базы на новое место, старая база пропадет.

В данный момент, базу разрешено строить как на земле, так и на воде, в пределах тех клеток, которые отведены игроку для начального размещения.

После завершения расстановки баз, нужно нажать на кнопку подтверждения (справа от нижнего меню), и мы попадаем непосредственно в режим игры.



Во время игры игрок может выбирать наземные юниты для того, чтобы отдавать приказы на постройку или производство.

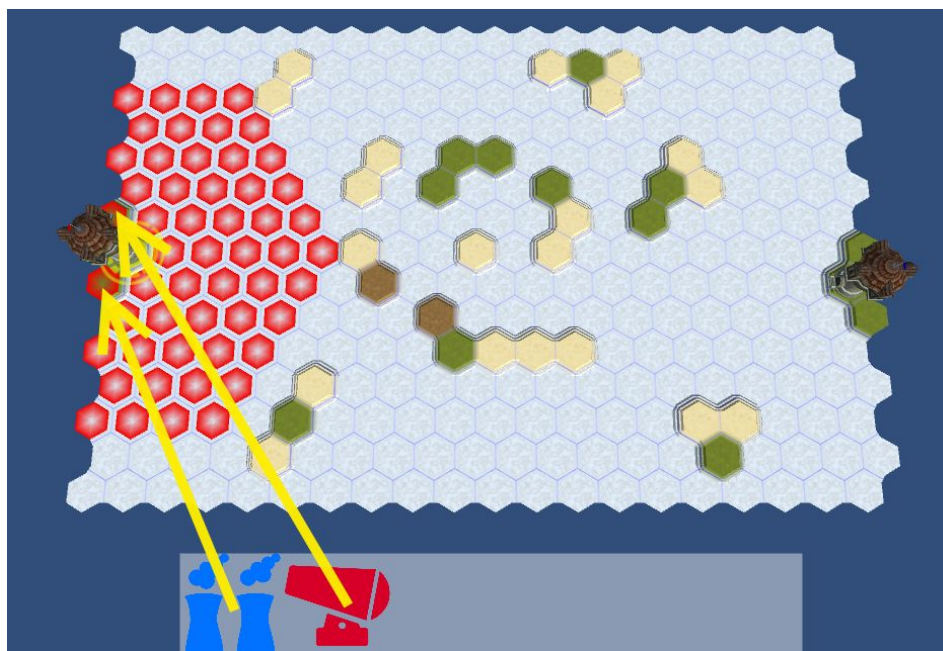
Любой наземный юнит (сейчас это пушка или верфь) может быть построен только из базы. Для строительства необходимо выбрать базу на карте. Включится режим строительства.

Режим строительства.

В этом режиме, игрок может построить любой из доступных ему наземных юнитов, перетащив его из нижнего меню на карту. Механизм точно такой же, как и при

размещении баз в начале игры. Все наземные юниты сейчас разрешено строить только на земле.

При включении режима строительства клетки, доступные для постройки подсвечиваются цветом фракции игрока. Каждое строение расширяет доступную область вокруг себя в некотором радиусе (зависит от строения).



Если выбрать на карте производственный наземный юнит (в дальнейшем для краткости будем называть его фабрикой), то включится режим производства. Сейчас функциями фабрики обладает только верфь.

Режим производства.

В режиме производства, выбранная фабрика может получать команды на производство движущихся юнитов. Также, на карте отображен текущий заданный у выбранной фабрики путь.



Нажатие на кнопку с изображением юнита в нижнем меню отдает команду на производство. Произведенный юнит появится либо на первой клетке заданного пути (и начнет движение по этому пути), либо на ближайшей клетке возле той фабрики, которая его произвела (в этом случае, новый юнит сейчас останется на месте, и может лишь стрелять в цели в радиусе поражения).

Чтобы задать путь, по которому произведенные юниты будут двигаться, необходимо нажать на кнопку справа от нижнего меню, и перейти в режим редактирования пути:



Режим редактирования пути.

В этом режиме игрок может указать фабрике, какой путь назначать юнитам при их производстве.



Нажимая на клетки карты, игрок может последовательно строить путь. После того, как необходимый путь будет проложен, нужно нажать в панели справа от нижнего меню кнопку подтверждения. При этом мы возвращаемся в режим производства для данной фабрики, и все производимые ею с этого момента юниты пойдут по новому пути.



В режиме редактирования пути, помимо подтверждения, можно также нажать кнопку отмены, и тогда будет произведен выход обратно в режим строительства, но путь у фабрики останется прежним.



