

Felhasználói dokumentáció

Kezdőképernyő

A kezdőképernyőn kell megadni a játékos nevét. Ha olyan játékosnak a nevét adjuk meg aki már elkezdte a játékot, de még nem ért el a célba, akkor a PLAY gomb kijelölésével és enter megnyomásával, a korábbi helyzetéből folytathatja a játékot, egyébként előlről kezdődik.

Játék

A játékos a karaktert a jobbra és a ballra nyilakkal tudja irányítani, és a felfele nyíl megnyomásával tud ugrani.

Játékelemek:

- **Goomba**



ha a játékos felülről érinti, a goomba eltűnik, ha viszont oldalról, akkor a játékos veszít egy életet.

- .



Ha a játékos alulról érinti akkor két esemény lehetséges:

1. A játékos kap egy coin-t. ez a score-számolásában játszik szerepet.
2. Az érintett tile fölött megjelenik egy mushroom

- **Mushroom**



Ha a játékos érinti, nő a játékos életeinek száma

- **Flag**



Ha a játékos érinti, végetér a játék, és a saves mappába elmentődik a játékos neve, és a játékos által elért score.

Map editor

A map editor-ba az **F5** megnyomásával lehet elérni.

- **Bal klikk** egy entity-n kijelöli azt.
- A kijelölt entity a **nyilakkal** mozgatható
- **Shift+nyilakkal** lehet változtatni, hogy az entity melyik layer-en jelenjen meg.
- **Space** megnyomásával lehet layout-ok között váltani
- **Ctrl+c** megnyomásával lehet másolásra megjelölni egy entity-t
- **Ctrl+v** megnyomásával lehet beilleszteni a másolt entity-t a kijelölt entity mellé.
- Ha a kijelölt entity egy tile entity, **Ctrl+nyilakkal** lehet állítani a méretét.
- Ha a kijelölt entity egy tile entity, **Alt+nyilakkal** lehet állítani a textúráját.
- Az **F5** újbóli megnyomásával lehet visszaváltani játék-módba