

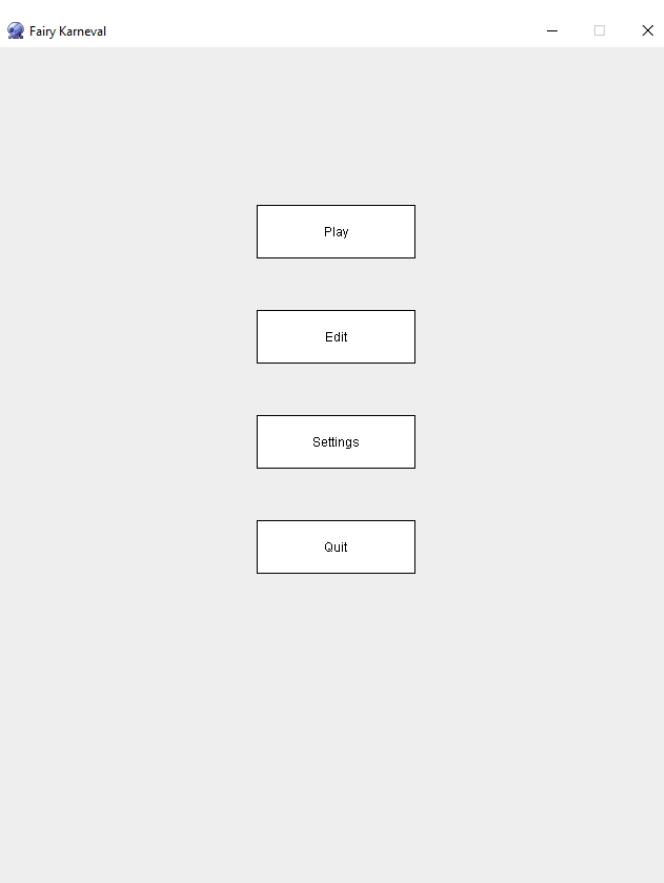
## Felhasználói dokumentáció

### A programról pár szó:

A program egy játék, ami a toronyvédős játékkategóriába esik. Célja, hogy az ellenségek kiiktassuk mielőtt átérnének a pályán ezzel megsebezve a játékost. Az ellenségek különböző életerővel sebességgel és sebzéssel rendelkeznek. Az ellenségek megsebzését a Tornokok teszik lehetővé, amik különböző lövedékeket lőnek. Ha a lövedék eltalálja az ellenséget megsebződik és kellő sebzés után meghal és aranyat ad a játékosnak. Az aranyat a játékos a Tornokok fejlesztésére vagy új Tornokok letevésére használhatja. Az ellenségek az úton haladnak, a Tornokokat csak fűre lehet lerakni.

*A játék bemutatása képeket is tartalmaz, az egyértelműbb magyarázat kedvéért.*

### A Játék működése és a különböző módok



A játék indítása után ezt a Menüt látjuk, itt tudjuk kiválasztani hogy, mit szeretnénk csinálni.

A **Play** gombra rákattintva indul egyből a játék.

Az **Edit** gombot használva a pályát szerkeszthetjük.

A **Quit** gomb vagy ha jobb felső sarokba az **X**-re kattintunk akkor a játékból kilép

A **Settings**-ben majd nehézségi szintet lehet választani, de ez jelenleg nem elérhető.

A kattintásokat vegyük bal egérgomb lenyomásnak és felengedésnek.

Elsőként a Play majd az Edit füleket mutatom be a következő oldalakon.

## Play azaz maga a Játék



### A Játékba lépés után két rész fogad minket:

Az felső sáv ahol a játék történik itt jelennek meg az ellenségek és pakolhatunk le tornyokat. Az hogy az egerünk melyik pályarész fölött van, azt egy fehér négyzet segíti hogy jobban lássuk, az egér pozícióját.

Az alsó sávban vannak a játékos számára az irányításhoz fontos tényezők ezek 4-5 részből állnak. Az első ahol azok a gombok találhatóak amikkel a játékos a fentebb látott menübe tud kilépni vagy a játékot megállítani. Ha megállítja a játékot akkor minden megáll és amíg újra nem indítja a játékos addig nem tud se a játékos se az ellenség semmit se tenni. A második része ahol a tornyok találhatóak, ezekről kicsit később részletes magyarázat jön. A harmadik rész ahol a játékos a pénzét és az életerejét látja illetve azt ha a játék megvan állítva. A negyedik rész az ahol a játékos a játékalapotát látja tehát azt hogy mennyi ellenség van hátra, hány hullám van még hátra és mikor következik a következő hullám. Az ötödik amit jelenleg nem látunk az a tornyokkal kapcsolatos információkat jeleníti meg.

### Tornyok:

Ha az alsó sávban egy toronyra kattintunk akkor láthatjuk a nevét árát, azt is látjuk hogy megtudjuk e venni. Ha pedig rákattintunk egy toronyra a felső sávban ahol a játék történik látjuk a tornyot kijelölve egy rózsaszín négyzettel illetve egy körvonal jelenik meg ami a hatótávolságát jelenti, ezen belül támadja meg az ellenfeleket. A rákattintott tornyok esetén láthatjuk a Szintjét is és eladni vagy fejleszteni is lehet. Ha rávisszük az egeret a Sell vagy Upgrade gombokra akkor kiírja azt is hogy mennyi pénzt kapnánk ha eladnánk vagy mennyi pénzbe kerülne az fejlesztése. A tornyok fejlesztése nagyobb hatótávolságot és nagyobb sebzést biztosít viszont csak 3. szintig fejleszthetők.

### Tornyok típusai:

Három fajta torony van. **Cannon**, **Archer** és **Wizard**. A Cannon bombákat dob ezzel több ellenfelet megsebezve egyszerre egy hatósugaron belül. Az Archer nyilakat használ amik egy ellenfelet találhatnak el. A Wizard akit eltalál azt lassítja de nem oszt ki sebzést az ellenségnek.

**Amennyiben kezünkbe vettünk egy tornyot de nem szeretnénk letenni azt meg kell nyomni a C betűt (Cancel). Ezt leszámítva a játékos mindent bal kattintással végez.**



**Edit azaz a pályaszerkesztő****A pályaszerkesztő szintén két részből áll:**

A felső rész maga a pálya amit a playben a játkos használ. Itt teljesen mi szabjuk meg hogy hova mi mehet. A különböző elemeket az alsó sávból érjük el.

Az alsó sávban található két gomb, a Menü kivisz minket a menübe, míg a Save segítségével eltudjuk menteni munkánkat. Itt ugyan úgy bal egér kattintás segítségével tudjuk kiválasztani és letenni a kívánt elemet. A 3.,4.,5.,6. elemeket tudjuk forgatni az R gomb lenyomásával. A 7. elem a dekor elemek ezek között tudunk R gomb lenyomásával váltani a növények és többi dekor elem között. Az S és E csakis utakra tehetők le és célszerű úgy letenni hogy csak 1 irányba lehessen belőle menni. Az S az ellenfelek Start pozícióját mutatja míg az E az ellenségek End pozícióját mutatja. Ezelből értelemszerűen csakis 1-1 lehet lent a pályán. Tehát ha egy ellenség az E -re ráhalad a játékos sebzést szenved.

Ha nyomva tarjuk az a bal egér gombot és elhúzzuk az egeret akkor folyamatosan ugyanolyan elemet teszünk le.

**Győzelem és vereség:**

A játékos győzelem esetén a **Menübe** vagy a **Szerkesztőbe** tud tovább lépni így a következő pályát szerkeszteni vagy a Menü keresztül elindítani újra.

A játékos vereség esetén a Menübe tud menni vagy újra tudja játszani a játékot ami egyből a playbe viszi őt.

