Dokumnetáció

Alap mozgás

A mozgatás stringek hozzáadásával vagy elvételével történik melyet minden lépésnél elmenti a változóban néven.

Átjáró következő/előző pályára

Átjárón való átlépés esetén betölti az következő/előző pályát és annak a pályának az elejére rakja a játékost

Ellenséges entitások mozgása

Amikor az ellenség és a játékos között nincs tereptárgy/fal akkor minden 2. játékos lépésnél lépnek egyet az ellenségek a játékos felé. Hasonlóképpen, mint a játékos mozgása ez is stringekkel történik