

Gra Skoczek – instrukcja użytkownika

Na samym początku wybiera się tryb działania –

Offline – tryb lokalny (pliki konfiguracyjne na dysku)

Online – tryb sieciowy (dane pobierane z serwera)

Po wyborze trybu przechodzi się do głównego okna aplikacji.

Okno aplikacji zawiera planszę z 5 przyciskami. Przyciski mają następujące działanie:

1. Settings - powoduje zmianę planszy na planszę ustawień. Na planszy ustawień znajdują się slajdery odpowiedzialne za poziom głośności muzyki oraz efektów dźwiękowych, znajduje się tam też pole do wpisywania nicka. Przycisk Back z tej planszy powoduje powrót do głównego menu i zapisanie ustawień.
2. Quit - kończy działanie programu.
3. Highscores - powoduje wyświetlenie wyników w oknie dialogowym.
4. Wybranie opcji Play powoduje zmianę planszy na planszę gry.
5. Rules – wyświetla zasady gry.

Plansza gry przedstawia układ platform, po których może poruszać się bohater gry. Postać bohatera to animowana sylwetka człowieka. Bohater porusza się w lewo lub w prawo, może także skakać. Platforma znika po tym jak bohater dotknie ją i opuści. Zadaniem gracza jest sterowanie bohaterem tak, aby nie spadł z platform i przeszedł je wszystkie.

Celem gry jest przeprowadzenie bohatera prze trasę bez upadku.

Przejsięcie na kolejny poziom następuje po przejściu aktualnego bez upadku. Upadek powoduje powtórzenie poziomu. Bohater ma ograniczoną liczbę żyć.

Każdorazowo zliczany jest czas i celem jest zakończenie poziomu jak szybko się uda.

Po przejściu poziomu wyświetla się obecny wynik i bonus w postaci gwiazdek, które wynikają z uzyskania czasu poniżej progów dla danego poziomu.

Przycisk OK z tej planszy powoduje przejście do następnego poziomu i dodanie uzyskanych punktów do wyniku.

Gra toczy się do skończenia wszystkich poziomów, albo stracenia pewnej liczby żyć.

W końcu można zobaczyć wynik, który zapisuje się , jeśli jest on lepszy od poprzedniego.

Sterowanie:

A – w lewo

D – w prawo

W – skok

Esc – pauza

Zasady punktacji są następujące:

100p za pokonanie każdego blocka

1000p za ukończenie poziomu

300p za każdą uzyskaną gwiazdkę, wynikającą z ukończenia poziomu w czasie poniżej pewnego progu.