



Contents

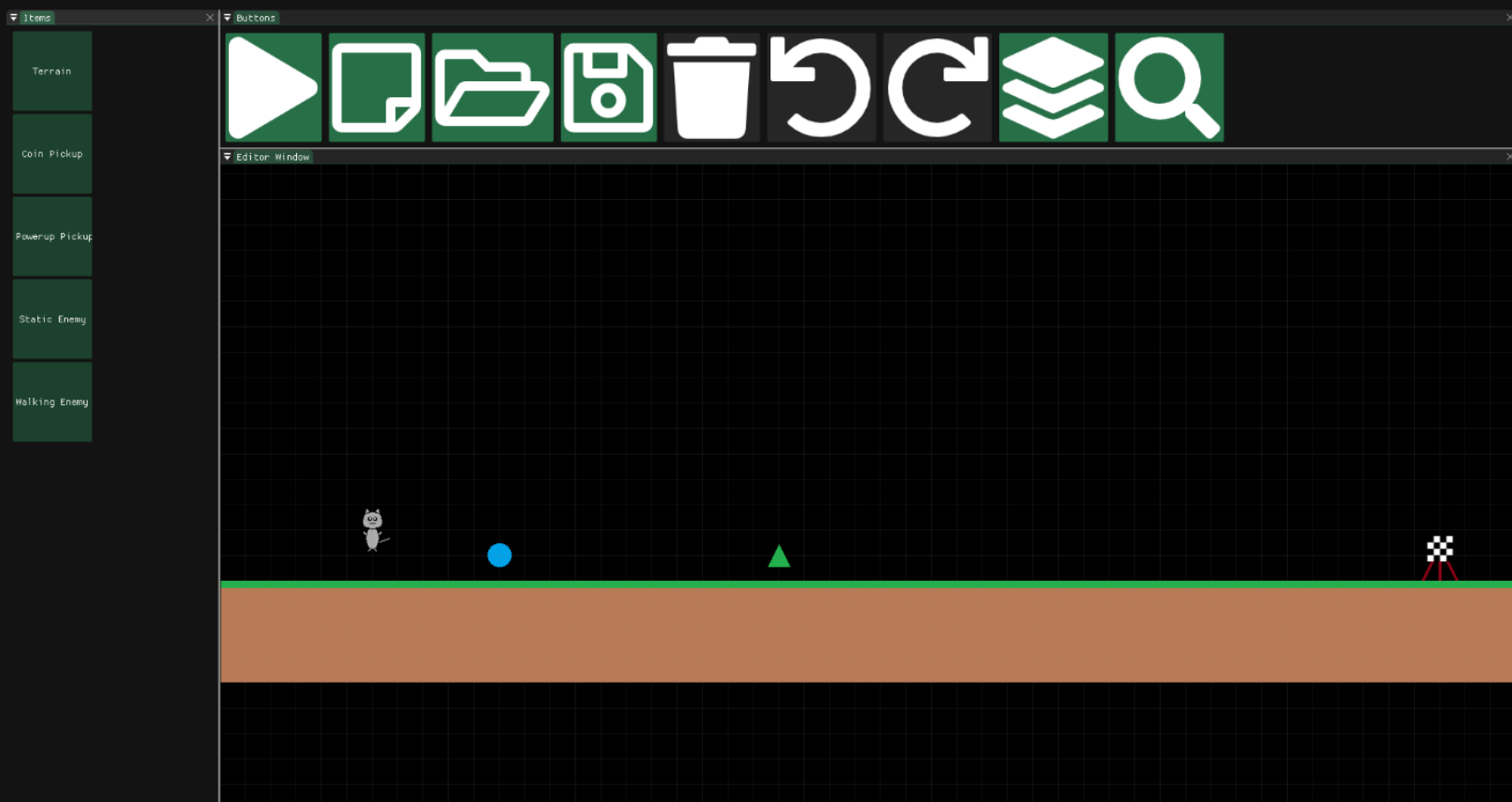
Overzicht Gebruikersinterface	2
Edit Mode	2
Play Mode	3
Level Bouwen	4
Objecten in het level plaatsen	4
Objecten in het Items venster	4
Geavanceerd: Layers & Inspector	5
Project Opslaan & Laden	5
Spel Testen	5
Verschil Edit Mode en Play Mode	5
Besturing	5



Overzicht Gebruikersinterface

Edit Mode

- Items: hier staan alle mogelijke objecten die aan een level toegevoegd kunnen worden.
- Buttons: dit zijn de verschillende actie knoppen met betrekking tot het spel, de objecten en het project. Van links naar rechts zijn dit:
 - o Play: het spel testen in Play Mode.
 - o New: een nieuw project maken met een leeg project of het voorbeeldproject.
 - o Open: een project laden.
 - o Save: een project opslaan.
 - o Delete: een object verwijderen.
 - o Undo: een actie ongedaan maken.
 - o Redo: een actie opnieuw doen.
 - o Layers (geavanceerd): het layer scherm openen om een overzicht van de lagen en objecten van het spel weer te geven.
 - o Inspector (geavanceerd): de inspector openen om de objecteigenschappen aan te passen.
- Editor: dit is waar het level in gebouwd kan worden.



StudentEngine – Handleiding



Play Mode

- Return to Edit: terug naar Edit Mode.
- Play (venster): dit is het venster waarin het spel zich afspeelt.

Return to Edit

Score: 0





Level Bouwen

Objecten in het level plaatsen

- Klik op het object wat je in het level wilt plaatsen in het Items venster en sleep deze in het Editor venster.
- Het nieuwe object wordt automatisch geselecteerd. Klik op een object in het Editor venster om deze te selecteren en klik ergens anders binnen het Editor venster om geen enkel object te selecteren.
- Met de rode en groene pijl kan het object verplaatst worden langs de desbetreffende as, door erop te klikken en te slepen. Door op het blauwe vierkant tussen de twee pijlen te klikken en te slepen kan het object vrij verplaatst worden in het Editor venster.
- Met de grijze knoppen op de hoeken van het object kan de grootte van het object veranderd worden, door op deze te klikken en te slepen.
- Om een object te verwijderen, moet dit object geselecteerd worden om deze te selecteren en kan het object verwijderd worden door op de Delete knop in het Buttons venster te klikken.
- Wanneer een onbedoelde actie uitgevoerd wordt, kan de Undo knop in het Buttons venster gebruikt worden om dit terug te draaien. Als een Undo actie onbedoeld is, kan deze teruggedraaide actie opnieuw uitgevoerd worden door de Redo knop te gebruiken.
- Het speler object en het einde van het level bevinden zich automatisch in het level en kunnen niet verwijderd worden. Ook kunnen er geen extra objecten van deze types aan het level worden toegevoegd.
- Het ingedrukt houden van het scrollwiel en bewegen binnen het Editor venster zorgt ervoor dat de camera beweegt. Scrollen met het scrollwiel zoomt de camera in- en uit. Met de F-knop op het toetsenbord gaat de zoom weer terug naar de standaard van 100%.

Objecten in het Items venster

De beschikbare types objecten in het Items venster zijn:

- Terrain: dit is een object waarop spelers en vijanden kunnen staan zonder er doorheen te vallen. Het kan gebruikt worden om de ondergrond van het level en platforms te maken. Zonder ondergrond zal de speler vallen en game over gaan.
- Coin Pickup: dit is een object die de speler op kan rapen om score toe te verdienen.
- Powerup Pickup: dit is een object die de speler op kan rapen om tijdelijk onsterfelijk te worden tegen vijanden.
- Static Enemy: dit is een object die een vijand voorstelt die niet beweegt of andere acties uitvoert. Deze kan verslagen worden wanneer de speler er bovenop springt of onsterfelijk is. Al het andere contact resulteert in een game over.
- Walking Enemy: dit is een object die een vijand voorstelt die een richting op beweegt tot deze de rand van het Terrain object bereikt, waarna deze de andere kant op zal bewegen. Deze kan verslagen worden wanneer de speler er bovenop springt of onsterfelijk is. Al het andere contact resulteert in een game over.



Geavanceerd: Layers & Inspector

- Met de Layers knop in het Buttons venster kan het Layer Manager venster geopend worden. Hierin staat een overzicht van alle lagen in het spel, die in de volgorde van boven naar beneden op het scherm getekend worden. Objecten in de Background layer worden dus achter de objecten op de Foreground layer getekend.
- Door met de linker muisknop op een object te klikken wordt deze geselecteerd. Met de rechter muisknop op een object klikken opent een selectiemenu waarin de naam veranderd kan worden, het object verwijderd kan worden en de volgorde binnen de laag veranderd kan worden.
- Door dubbel te klikken op een object of de Inspector knop in het Buttons venster te gebruiken wordt het Inspector venster geopend. Hierin kunnen verschillende attributen van een object aangepast worden, zoals de naam, bewegingsnelheid en afbeelding van de speler.

Project Opslaan & Laden

Met de Save knop in het Buttons venster kan het project opgeslagen worden. Door op te knop te klikken wordt er een venster geopend waarin de locatie en naam van het projectbestand kan worden gekozen. Naast de Save knop bevindt zich de Load knop, waarmee een opgeslagen bestand kan worden geselecteerd om het project te laden.

Spel Testen

Verschil Edit Mode en Play Mode

Door op de Play knop te klikken wordt de Play Mode gestart. Hierin kan het spel getest worden. Er wordt zwaartekracht op de speler en vijand objecten toegepast, animaties spelen zich af en de speler kan lopen en springen. Lopende vijanden beginnen ook met lopen. Ook werkt de interactie de objecten die elkaar raken. Van het level af vallen leidt tot een game over. Het springen bovenop een vijand verslaat deze, maar deze anders raken leidt ook tot een game over, tenzij deze een power up actief heeft. Coin pickups voegen score toe aan de speler en power ups maken de speler tijdelijk onsterfelijk tegen vijanden. Bij een game over of het bereiken van het einde van het level kan de speler het spel herstarten.

Besturing

Met de A- en D toetsen op het toetsenbord kan de speler lopen, met de spatiebalk kan de speler springen.