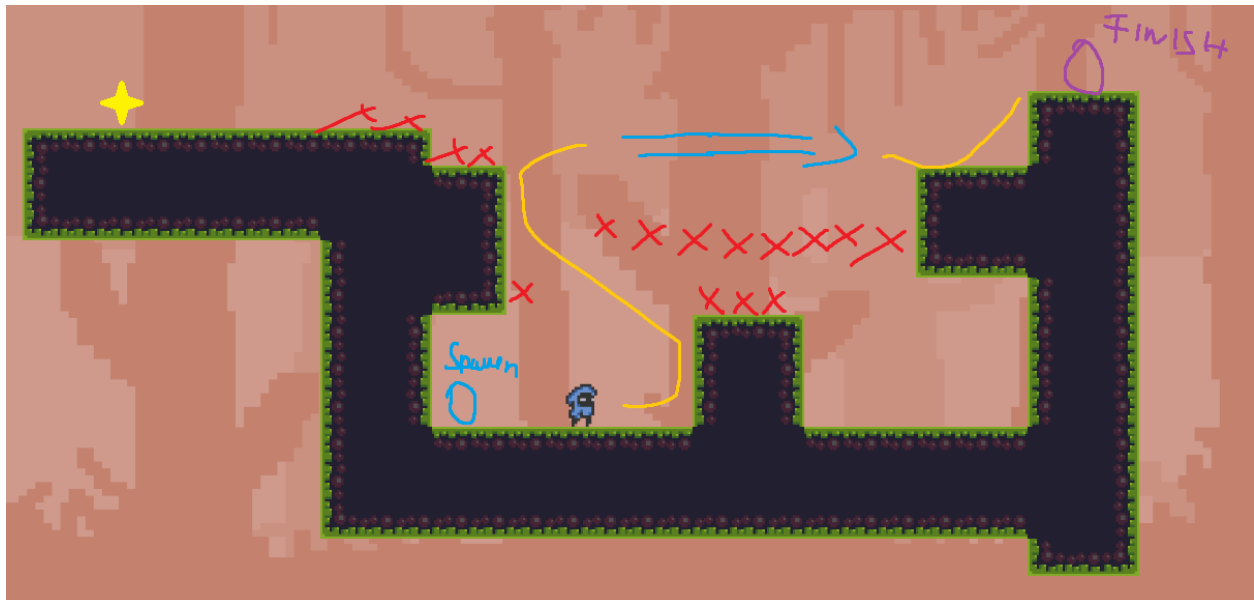


Unnamed Platformer

Ismertető

A játék egy 2 dimenziós platformer, azaz egy oldalnézetes ugrálós játék. A cél, hogy minél gyorsabban eljusson a játékos az adott szint végét jelölő mezőre. Ebben akadályozni fogja a szint kialakításában található csapdák és tüskék, melyeket a felhasználó ügyességét próbára téve tudja kikerülni.

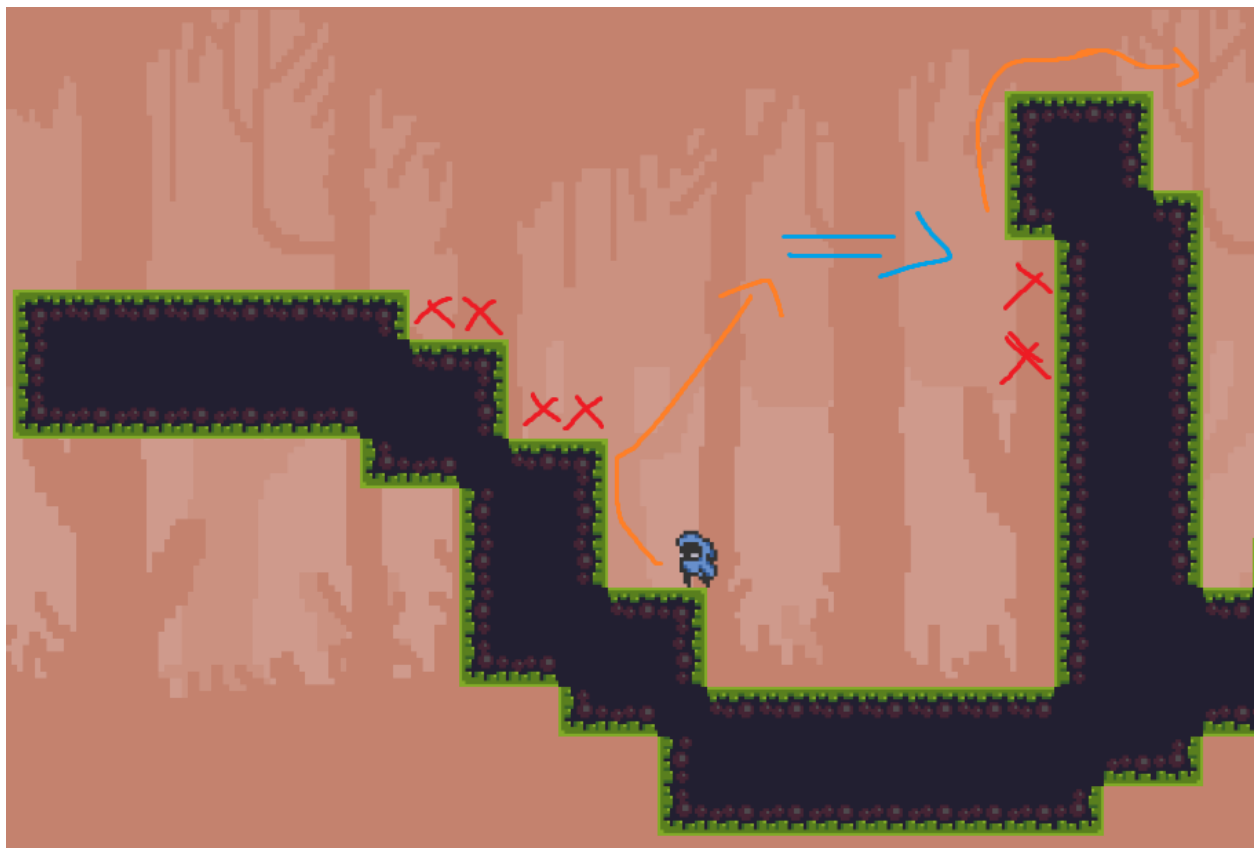
Ezek mellett különböző ellenségek is lassíthatják, vagy megállíthatják a játékost. Őket a jobb időeredmény érdekében ki lehet kerülni, de ez nem minden esetben kivitelezhető. Adódhat olyan eset is, amikor muszáj végezni az ellenségekkel ahhoz, hogy a pálya végére el lehessen jutni.



Írányítás

A karakterünket a megszokott "WASD" gombokkal lehet irányítani, ahol a W az ugrásért felelős. Az alapvető irányításon kívül még lehetőség van kihasználni a falmászást, amivel a játékos képes felugrani a falakra, ha érintkezésnél az ugrás gombot használja, miközben a fal felé mozog, illetve a csúszást (dash), amit minden földreérkezés között egyszer lehet használni a bal Shift gomb lenyomásával. Dash használata közben a gravitáció nem hat a karakterre, és kap egy löketet a horizontális mozgási sebességére.

Ezeknek a mechanikai elemeknek a használata elengedhetetlen a későbbi pályákon való győzelemhez, így már a játék elején megtanulja a felhasználó a működésüket.



Pályakészítő

Lehetséges saját pályák létrehozása is. Ehhez semmiféle külső program használatára nincs szükség, egyszerűen a főmenüből a "Level Editor" gombra kell kattintani, amely betölt egy új, üres pályát, vagy már egy meglévőt, amin alakíthatunk. Itt az egér kattintásával lehet "megrajzolni" a pálya kialakítását, dinamikusan váltakozó mezőkkel, melyek adaptálódnak a mellettük található elemekhez. Egy rács alapon lehet fix pozíciókra letenni pályaelemeket, ellenségeket, gyűjthető tárgyakat, illetve kezdő és végpozíciót.

A szerkesztés befejezése után egy egyedi névvel kell ellátni a pályát, amit később a szerkesztőben, vagy a rendes játék indításakor ki lehet választani.

