Platform játék - felhasználói dokumentáció

A cím igencsak sejteti a játék alapkoncepcióját, a pálya nagyrésze kis, lebegő szigetekből áll, amik közt ugrálva lehet közlekedni a WAD billentyűk, a szóköz vagy a nyilak segítségével. Az érdekesség végett a térkép véletlenszerűen készül minden új játékhoz, az élvezhetőség kedvéért minden szigetről legalább egy irányba tovább lehet haladni.

A kihívást az ellenségek és a pontrendszer jelenti. Előbbiből az idő előrehaladtával egyre több lesz, és mindegyik tudja, hogy merre kell mennie a játékos megtalálásához. Ebben a pályaelemek sem akadályozzak meg őket, azokat találkozásukkor megsemmisítik. A játékos szerencséjére ilyenkor egy rövid ideig csak lassabban tudnak mozogni a repülő piros kockák, az ellenségek. Két ellenség találkozásakor, összeolvadnak és egy nagyobb kockaként folytatják útjukat.

Védekezni a bal egérgomb segítségével történő lövéssel lehet. Ilyenkor a lövedék az egérmutató irányába indul el. Persze ez nincs ingyen, ilyenkor a játékos pontszáma eggyel csökken. A célzás nehéz, hiszen nem csak a gravitáció és a kezdősebesség folyásolja be a lövedéket, hanem a lendület megmaradás tétele értelmében a lövedék is a játékost. Megkönnyíthetjük a dolgunkat, ha ezért lövéskor a jobb egérgombot nyomva tartjuk. Ettől az idő lelassul. Természetesen ez is pontba kerül, pár másodpercenként eggyel csökkenti a pontszámunkat.

Adódhat a kérdés, hogy honnan jönnek ezek a pontok. Elég nagy valószínűséggel keletkeznek a platformok tetején kis kék kockák. Ezekhez hozzáérve, „felvehetjük őket". Ettől nő a pontunk.

Ahogy az ellenségek, úgy a lövések által mi is rombolhatjuk a pályát. Építhetünk fedezékeket, barlangrendszereket. Mindezt el is menthetjük, hogy később ugyanonnan folytathassuk. Ehhez játék közben az ESC billentyű lenyomása után a **„Mentés"** feliratra kell kattintanunk. Ezután mind a **„Főmenüből"**, mind pedig a játékközben megnyitható (ESC) **„Szüneteltetési menüből"** elérhető **„Betöltés"** gombra kattintva megkereshetjük a kívánt mentésünket és azt annak nevére klikkelve betölthetjük. Egyidőben összesen öt mentésünk lehet. Ezért ha valamelyikre már nincs szükségünk, a betöltés menüpontban a **„Törlés"** feliratra klikkelve szabadulhatunk meg tőle.

Ha esetleg játék közben hozzáérnénk egy ellenséghez és meghalnánk, akkor a képernyő elsötétülése után, amint meglátjuk a villogó kurzort, beírhatjuk a nevünket. Ez a magyar és nagyrészt elég sok nyelv ábécéjének kis és nagybetűit tartalmazhatja, szóköz és írásjelek is lehetnek benne. Elég nagy pontszám esetén a főmenü **„Toplista"** menüpontjában láthatjuk majd a megadott nevünket szerepelni. Hogyha ez mégsem történne meg, nem szabad szomorkodni, hiszen csak a legjobb nyolc eredmény látszik.

A program a mentéseket és a toplistát is könnyen szerkeszthető fájlokban tárolja. Ezeket nem ajánlatos szerkeszteni, hiszen a legkisebb figyelmetlenség is a program helytelen futásához vezethet.

Mit csináljunk, ha valami nem tetszik a játékban? A válasz egyszerű, változtassuk meg. A **„Beállítások"** menüpontban kedvünkre állíthatjuk a játék bizonyos értékeit. Ehhez csak a csúszkákra kell kattintani és az egeret mozgatni. Ha végeztünk, a visszalépésre klikkelve eljuthatunk a főmenübe és ott az **„Indítást"** választva már élvezhetjük is az egyedi világunkat.

Jó szórakozást kívánok!