

1. Bir seviye oluşturma



2. "Oyna"ya basın

V	ZX M Seviye Seç	M		
S	Seviye 1		C	
S	Seviye 2		C	
Seviye 3			C	
Bonus Sevive				
Daha Fazla Oyun	Geri	Kayıtlı Seviyeler		

2. "Kayıtlı Seviyeler"e basın

TUZR DM Seviye Seç	
Geri	

- 3. "+" simgesine basın
- 4. "Oluştur"a basın

	Seviye	Seç		
Seviye Oluşt	tur			
Never gonna give you up				
		İptal	Oluştur	
	Geri			

Bir seviye yaptığınıza göre sonraki bölüme geçebiliriz.

2. Seviye Oluşturucu Arayüzü

2.1 Ana Arayüz:



- 1. Yerleştirilecek karo/nesneyi seçer.
- 2. Karoların yerleşeceği ızgarayı seçer. Farklı ızgaralar farklı özelliklere sahiptir.
- 3. Karo ya da nesnenizin rengini seçer. Seçilen renge göre renk değiştirir.
- 4. Açılması oynunu başlatır.
- 5. Açılması sürükleyerek hareket etmenizi sağlar. Sağ düğmesi olmayan mobil cihazlarda kullanışlıdır.
- 6. Yakınlaştırır.
- 7. Yakınlaştırma seviyesini varsayılana sıfırlar.
- 8. Uzaklaştırır.
- 9. Bir karodan renk seçmenizi sağlar.
- 10. Seviyeyi kaydeder.
- 11. Burada olduğunuza göre bu düğmenin ne yaptığını biliyorsunuzdur.

2.2 Duraklarma Arayüzü



- 1. Seviyeyi kaydeder.
- 2. Diskte değiştirilmişse seviyeyi yeniden yükler. (pek kullanışlı değil)
- 3. Izgaraları gizler, bir karonun izgarasını öğrenmeye çalışıyorsanız kullanışlıdır.
- 4. Açılması farenizde bir yerleştirme önizlemesi gösterir. Dokunmatik kontroller kullanılırken görünmez.
- 5. Açılması seviyenin her 5 dakikada bir kaydolmasını sağlar.
- 6. Seviye adını gösterir.
- 7. Oyun sürümünü gösterir.

2.3 Seviye Oluşturucu Kontrolleri

Sol düğme/Dokunma: Yerleştir Sağ düğme/Ok Tuşları/WASD: Hareket et Ctrl+S/Cmd+S: Seviyeyi kaydet Ctrl+L/Cmd+L: Seviyeyi yeniden yükle E+Sağ düğme: Sil Ctrl+Fare tekerleği/Cmd+Fare tekerleği: Yakınlaştır/Uzaklaştır

3. Karo Yerleştirme

Karoları karo seçiciyle sepia ızgaraya sol düğme ya da dokunmayla yerleştirin. Izgara seçiciyle seçtiğiniz ızgaraya yerleşip renk seçiciyle seçtiğiniz renkle renklendirirecektir (normal gözükmeleri için beyaz seçin)

3.1 Izgaralar

Farklı ızgaralar farklı özelliklere sahiptir:

- Ground: Oyuncunun yürüyüp zıplayabilceği bloklar.
- Spikes: Dokunulduğunda oyuncuyu son Checkpoint'e gönderir.
 Invisible Ground: Ground'la aynı ama görünmez. Seviye olusturucuda seffaf gözükür.
- Invisible Spikes: Spikes'la aynı ama görünmez. Seviye oluşturucuda şeffaf gözükür.
- 🍷 Decorations: Çarpışması olmayan karolar.
- Decorations 2: Aynı şey, ama diğer ızgaralardan geride gözükür. Arkaplanlar için kullanışlıdır.
- Ladders: Çarpışması yoktur ve oyuncu içinde zıplayabilir.

Bütün karolar bütün ızgaralara girebilir ama bazı karolar bir ızgarada daha iyidirler. Mesela; 🍈 Saw, 🗰 Spikes ızgarasında daha iyidir.

3.2 Karoları Silme

Karo seçiciden "Erase"i seçerek karoları silebilirsiniz. E tuşuna basılı tutup tıklayarak da silebilirsiniz.

3.3 Yokuşları Yerleştirme

Yokuşları yerleştirirken ikinci biçimlerini altına koymayı unutmayın. Bu, yokuşlarınızın daha iyi gözükmesini sağlayacak.





📕 Dirt kullanarak

Grass Slope Left 2 kullanarak

4. Nesneleri Yerleştirme

Karolar aksine, nesneler ızgarananın dışında yerleştirilebilir. Herhangi bir ızgarada olmadıklarından dolayı sizin ızgara seçiminizi görmezden gelir.

4.1 Nesne Özellikleri

Checkpoint Flag: Oyuncunun yerini kaydeder. Oyuncu, 🗰 Spikes ya da 🏐 Invisible Spikes'a değdikten sonra buraya geri döner. Renklendiriremez.

⁷⁷⁷ Finish Flag: Seviyenin sonunu gösterir. Seviyede sadece bir tane olabilir yani bir tane daha koymaya çalışmar sadece eskisini oraya koyar. Renkendirilemez, denemeyin bile.

OPortal: Oyuncuyu başka bir yere ışınlar.

📊 Trampoline: Oyuncuyu zıplamadan daha yükseğe zıplatır.

4.2 Portal'ları yerleştirme



Bir Portal seçilince, iki yazı kutusu ortaya çıkar: Portal No. ve Işınlama No. Portal No. Portal'ın numarasını belirler. Işınlama No. ise ışınlayacağı Portal'ın numarasını belirler.



4.3 Trampoline'leri yerleştime

Bir Trampoline seçilince. Yön adlı bir açılır menü ortaya çıkar. Bu menü, Trampoline'in yönünü ve oyuncuyu fırlatacağı yönü belirler.

4.4 Nesneleri Silme

Karo seçiciden "Erase"i seçerek nesneleri silebilirsiniz. E tuşuna basılı tutup tıklayarak da silebilirsiniz.