

The image features a stylized landscape with green hills and blue clouds. The word 'TANIM' is written in large, red, blocky letters across the middle of the image. The letters are slightly shadowed, giving them a 3D appearance as if they are floating or resting on the hills. The background is a solid light blue sky.

TANIM

**Seviye Düzenleyici
Rehberi**

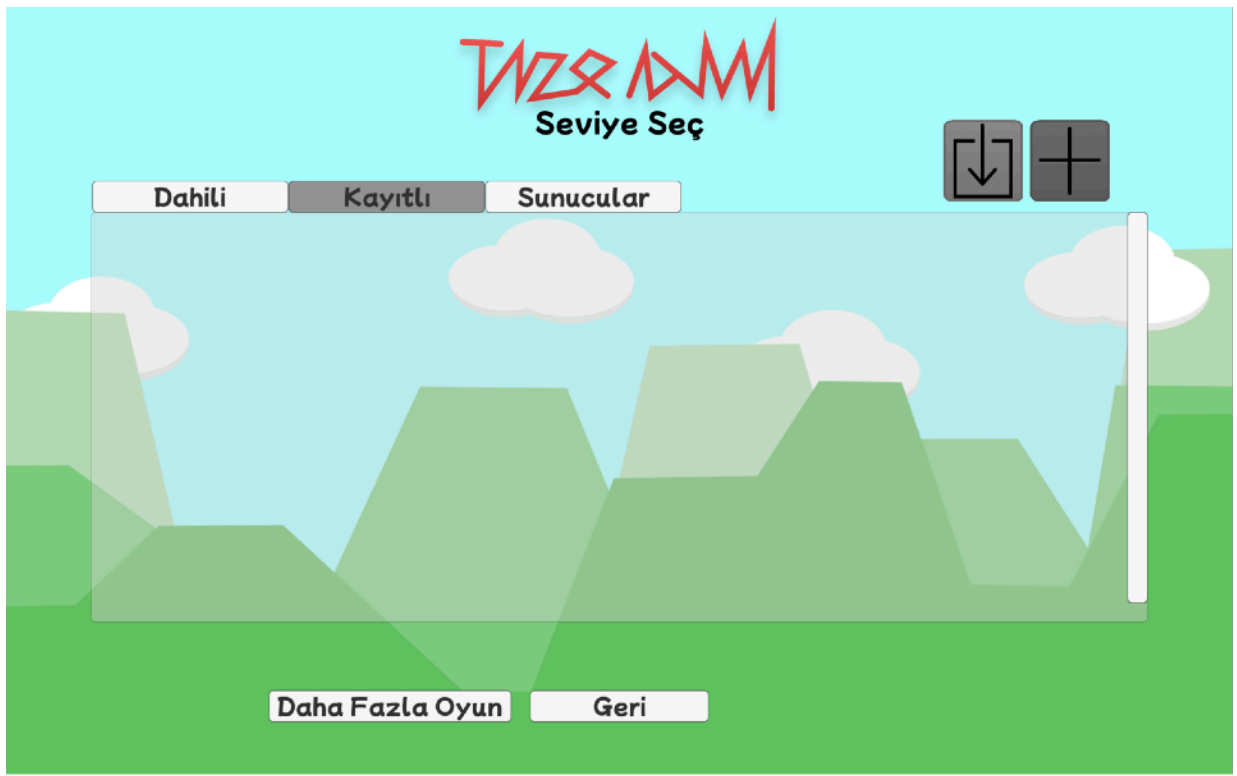
1. Bir seviye oluşturma



2. "Oyna"ya basın



2. "Kayıtlı"ya basın



3. “+” simgesine basın

4. “Oluştur”a basın



Bir seviye yaptığınızda göre sonraki bölüme geçebiliriz.

2. Seviye Düzenleyici 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 oyunu başlatır.
5. Açılması sürükleyerek hareket etmenizi sağlar. Sağ düğmesi olmayan mobil cihazlarda kullanışlıdır.
6. Yakınlaştırır.
7. Yakınlaştırma seviyesini varsayılanı sıfırlar.
8. Uzaklaştırır.
9. Bir karodan renk seçmenizi sağlar.
10. Seviyeyi kaydeder.
11. Burada olduğunuza göre bu düğmenin ne yaptığını biliyorsunuzdur.

2.2 Duraklatma 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, ya da ayarlardan "Tam Seviye Adresini Göster" açılmışsa (sadece bilgisayarlarda) seviyenin tam adresini gösterir. Basılınca seviyenin kaydedileceği yer değiştirilebilir.
7. Oyun sürümünü gösterir.

2.3 Seviye Düzenleyici Kontrolleri

Sol düğme/Dokunma: Yerleştir

Sağ düğme/Ok Tuşları/WASD: Hareket et

Ctrl/Cmd+S: Seviyeyi kaydet

Ctrl/Cmd+L: Seviyeyi yeniden yükle

E+Sol düğme: Sil

Ctrl/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 renklendirilecektir (normal gözükmeleeri için beyaz seçin)

3.1 Izzaralar

Farklı ızgaralar farklı özelliklere sahiptir:

-  Yer: Oyuncunun yürüyüp zıplayabilceğı bloklar.
-  Dikenler: Dokunulduğunda oyuncuyu son Checkpoint'e gönderir.
-  Görünmez Yer: Yer'le aynı ama görünmez. Seviye düzenleyicide şeffaf gözükür.
-  Görünmez Dikenler: Dikenler'le aynı ama görünmez. Seviye düzenleyicide şeffaf gözükür.
-  Süslemeler: Çarpışması olmayan karolar.
-  Süslemeler 2: Aynı şey, ama diğer ızgaralardan geride gözükür. Arkaplanlar için kullanışlıdır.
-  Merdivenler: Çarpışması yoktur ve oyuncu içinde zıplayabilir.

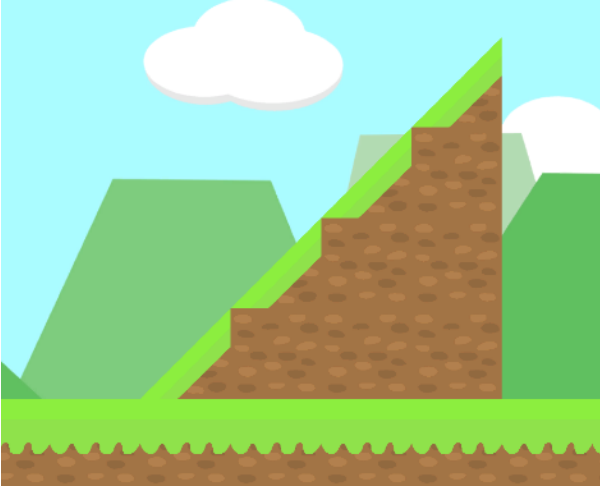
Bütün karolar bütün ızgaralara girebilir ama bazı karolar bir ızgarada daha iyidirler. Mesela:  Testere,  Dikenler ızgarasında daha iyidir.

3.2 Karoları Silme

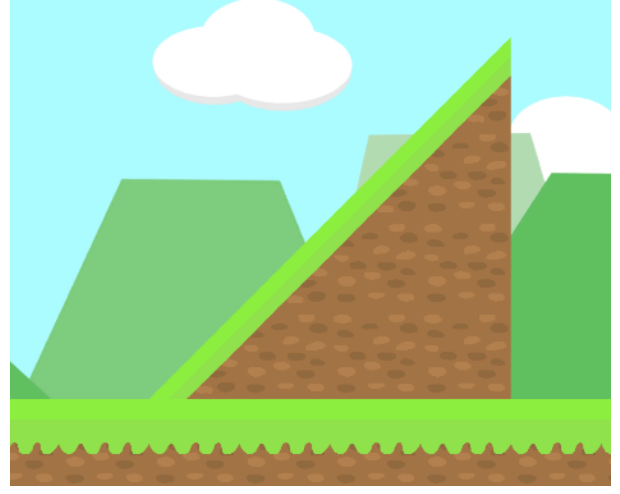
Karo seçiciden "Sil"i seçerek karoları silebilirsiniz. E tuşuna basılı tutup tıklayarak da silebilirsiniz.

3.3 Yokuşları Yerleştirme

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



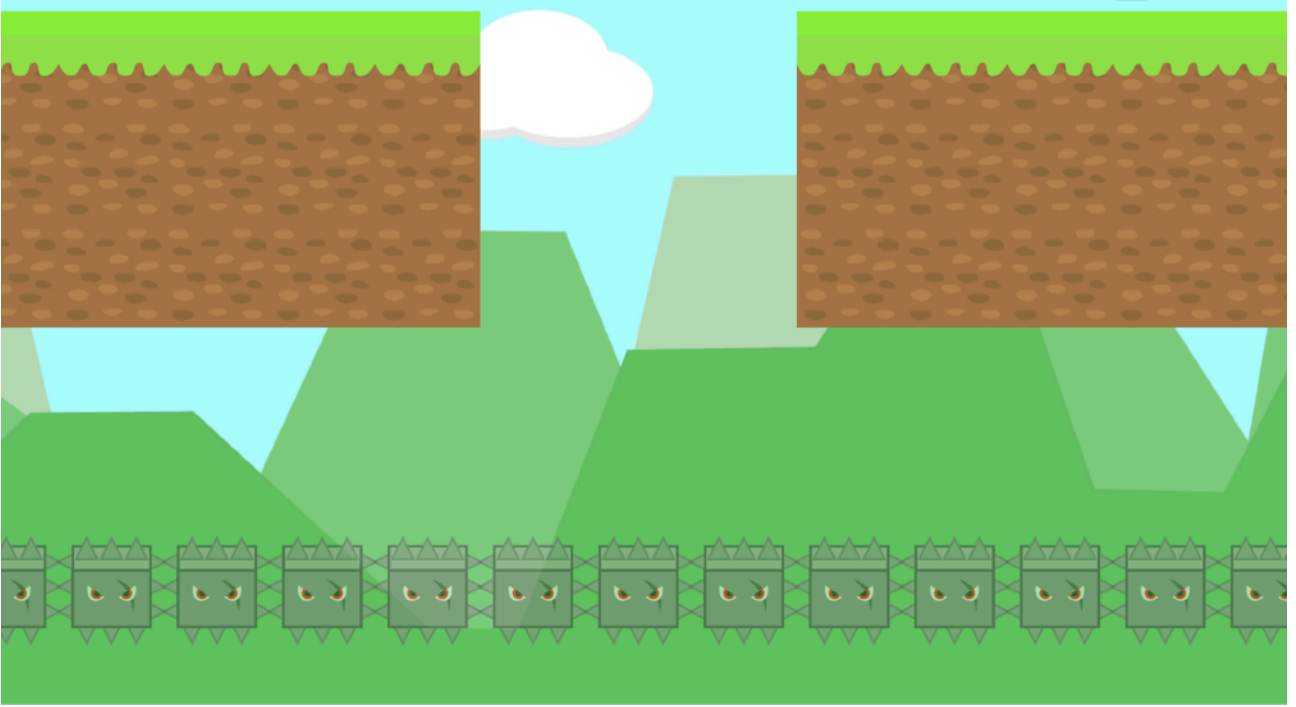
■ Toprak kullanarak



■ Çim Sol Yokuş 2 kullanarak

3.4 Görünmez Dikenler Yerleştirme

Eğer oyuncunun seviyeden aşağı düşebileceği bir yer varsa aşağıya bir katman  Görünmez Dikenler yerleştirin. Yoksa oyuncu sonsuza kadar aşağı düşer ve bir süre sonra bu oyunu bozmaya başlayabilir. Bu yüzden lütfen bunu yapmayı unutmayın, bu çok önemli!



4. Nesneleri Yerleştirme

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

4.1 Nesne Özellikleri

🚩 **Kayıt Bayrağı:** Oyuncunun yerini kaydeder. Oyuncu, 🚧 Dikenler ya da 🌀 Görünmez Dikenler'e değdikten sonra buraya geri döner. Renklendirilemez.

🚩 **Bitiş Bayrağı:** Seviyenin sonunu gösterir. Seviyede sadece bir tane olabilir yani bir tane daha koymaya çalışırsanız sadece eskisini oraya koyar. Renklendirilemez, denemeyin bile.

🔦 **Geçit:** Oyuncuyu başka bir yere ışınlar.

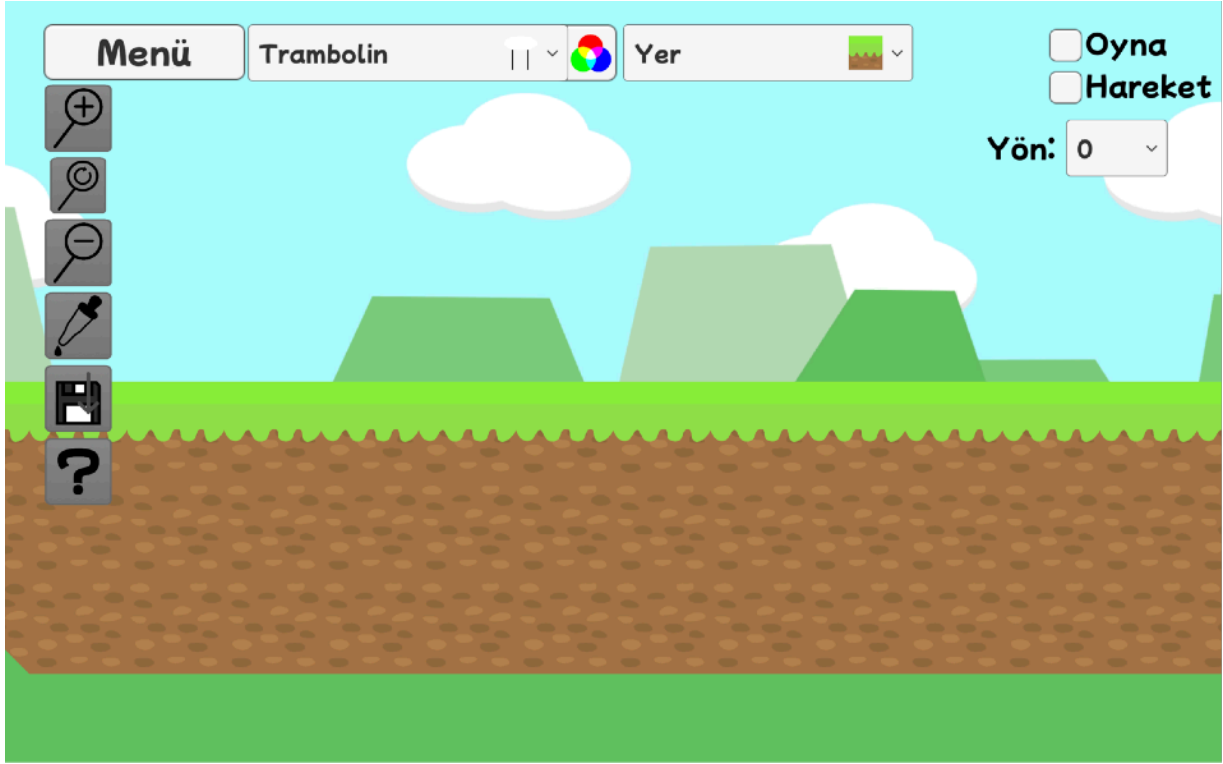
🛝 **Trambolin:** Oyuncuyu zıplamadan daha yükseğe zıplatır.

4.2 Geçit'leri yerleştirme



Bir ☐ Geçit seçilince, iki yazı kutusu ortaya çıkar: Geçit No. ve Işınlama No. Geçit No. ☐ Geçit'in numarasını belirler. Işınlama No. ise ışınlayacağı ☐ Geçit'in numarasını belirler.

4.3 Trambolin'leri yerleştirme



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

4.4 Nesneleri Silme

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

5. Düzenleyici Ayarları



Ayarlar menüsünde bir Düzenleyici sekmesi vardır ve içinde birkaç ayar bulunmaktadır.

Otomatik Kayıt: Açılması seviyenin her 5 dakikada bir kaydolmasını sağlar.
Düzenleyicinin duraklatma ekranında da vardır.

Yerleştirme Önizlemesi: Açılması farenizde bir yerleştirme önizlemesi gösterir. Dokunmatik kontroller kullanılırken görünmez.
Düzenleyicinin duraklatma ekranında da vardır.

Tam Seviye Adresini Göster: Açılması düzenleyicideki seviye adının seviyenin sadece adı yerine tam adresini göstermesini sağlar. Sadece bilgisayarlarda görünür.

Yazar Adı: Seviye seçim menüsünde seviyenin altında bulunan yazar adını değiştirir.