

## Instrukcja uruchomienia

Do uruchomienia gry należy mieć pobraną wersję silnika Godot w wersji 3.1

(<https://godotengine.org/download/windows>)

Należy uruchomić silnik, wejść w opcje "Import/Zaimportuj" a następnie znaleźć folder z projektem, i wskazać plik "project.godot" (Projekt\Kod\Bomberman\project.godot).

Po uruchomieniu projektu nacisnąć "F5"/ kliknąć w małą ikonkę trójkąta w prawym górnym rogu, co pozwoli uruchomić grę.

## Instrukcja kompilacji

Aby wyeksportować projekt do pliku .exe, należy wejść w Project -> Export -> Add... -> Windows Desktop.

Następnie pobrać wymagane pliki, i kliknąć "Export Project". Wybrać folder docelowy. Razem z plikiem przekopiować do folderu folder Assets, folder Sounds, oraz plik config.cfg

## Instrukcja obsługi

Po uruchomieniu gry możemy wejść w opcje ("OPTIONS"), aby ustalić głośność dźwięku ("SOUNDS"), lub wyciszyć go całkowicie. Będąc w opcjach możemy też zmienić opcje sterowania ("CONTROLS") poszczególnych graczy, poprzez kliknięcie na interesujący nas klawisz, a następnie kliknięcie na ten klawisz na klawiaturze.

Możemy następnie wrócić do menu głównego (naciśnięcie klawisza "Back"), i nacisnąć klawisz START, który przeniesie nas na okno wyboru mapy. Używając klawiszy "Next" oraz "Prev" wybieramy interesującą nas mapę, a następnie klikamy klawisz "Next" w prawym dolnym rogu. Tutaj możemy wybrać, czy dany gracz jest aktywny (gracz pierwszy oraz drugi jest zawsze aktywny), czy gracz ma być botem (pierwszy gracz nie może być botem), oraz kolory i nicki poszczególnych graczy (4-20 znaków, małe, duże litery oraz cyfry). Następnie zostaniemy przeniesieni już do gry. Pozostaje tylko cieszyć się rozgrywką.

Po zakończeniu meczu zostaniemy przeniesieni do menu głównego - teraz możemy wejść w zakładkę "HIGHSCORE", i zobaczyć, na jakim miejscu udało nam się znaleźć.