

Felhasználói Útmutató – Fireboy & Watergirl

1. A Játék Célja

A játék egy kétszemélyes puzzle-platformer, ahol a két karaktert, Fireboy-t és Watergirl-t kell irányítani. A cél, hogy mindkét karakterrel biztonságosan eljuss a pályák végén található, hozzájuk tartozó ajtókhöz. Ezt nehezítik a pályán található akadályok, amik lehetnek puzzle vagy parkour alapú kihívások is.

2. Irányítás

A játék billentyűzettel vezérelhető.

Játékmenet közben

Funkció	Billentyű
Watergirl Mozgás	A (Balra), D (Jobbra)
Watergirl Ugrás	W
Fireboy Mozgás	Bal Nyíl (Balra), Jobb Nyíl (Jobbra)
Fireboy Ugrás	Fel Nyíl
Szint Újraindítása	R
Vissza a Menübe	ESC

Menüben és egyéb képernyőkön

- ENTER: Játék indítása (Főmenü), Pontszám mentése (Győzelmi képernyő).
- ESC: Kilépés a játékból (Főmenü), Visszatérés a menübe (Győzelem/Vereség képernyő).

3. Játékszabályok és Akadályok

Halál

Bármelyik karakter halála esetén a szintet újra kell kezdeni. Vigyázz a folyadékokkal:

- Víz: A Tűzfiú számára halálos. A Vízlány átmehet rajta.
- Láva: A Vízlány számára halálos. A Tűzfiú átmehet rajta.
- Zöld: Mindkét karakter számára halálos.

Gyűjthető tárgyak (Gyémántok)

A pályákon gyémántok találhatók, melyek növelik a kihívást, a cél az összes megszerzése. A gyémántokat csak a színüknek megfelelő karakter veheti fel:

- Kék gyémánt: Csak Watergirl veheti fel.
- Piros gyémánt: Csak Fireboy veheti fel.

4. Interaktív Elemek

A pályák megoldásához használnod kell a környezeti elemeket:

1. Gombok: Rá kell állni, hogy aktiválódjanak. Általában ajtókat nyitnak vagy lifteket mozgatnak. Ha lelépsz róluk, deaktiválódnak.
2. Karok: Kapcsolók, amelyeket megérintve állapotot váltanak (Be/Ki). Ezek állapota megmarad, amíg újra hozzájuk nem érsz.
3. Dobozok: Lehet őket tolni, illetve rájuk állni.
4. Liftek: Gombok vagy karok hatására mozognak, segítve a feljutást.
5. Ajtók: Kapcsolók segítségével nyithatók ki.

5. Pályák és Menürendszer

A játék ablakának tetején található egy menüsor, amellyel navigálhatsz:

- File:
 - *New Game*: Játék indítása az elejéről.
 - *Exit*: Kilépés a programból.
- Levels:
 - Közvetlenül választhatsz a pályák közül (*Level 1*, *Level 2*).
- Info:
 - *About*: Információ a készítőről és a programról.

6. Pontszámítás és Mentés

A pálya teljesítésekor a játék méri az eltelt időt és az összegyűjtött gyémántokat. Ha sikeresen teljesítetted a pályát:

1. Megjelenik a LEVEL COMPLETED! felirat.
2. Láthatod az összegyűjtött gyémántokat és az idődet.
3. Ha minden gyémántot megszerezted, megkapod a PERFECT SCORE! minősítést.
4. Az ENTER megnyomásával megadhatod a nevedet, és a játék elmenti az eredményedet a scores.dat fájlba. A legjobb 5 eredmény a Főmenüben látható.