

# StreetFighter felhasználói dokumentáció

## 1. Main Menu

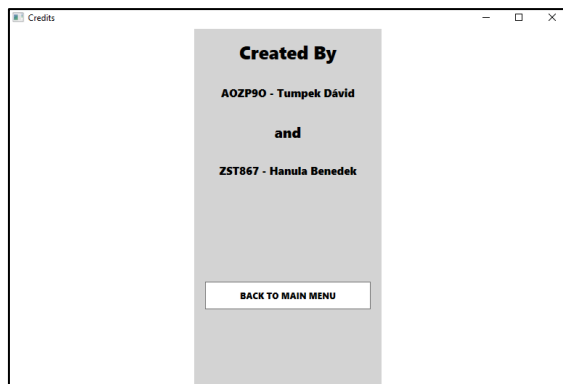


Az alkalmazás elindítása után a fenti ablak fogadja a felhasználót.

## 2. Exit Game gomb

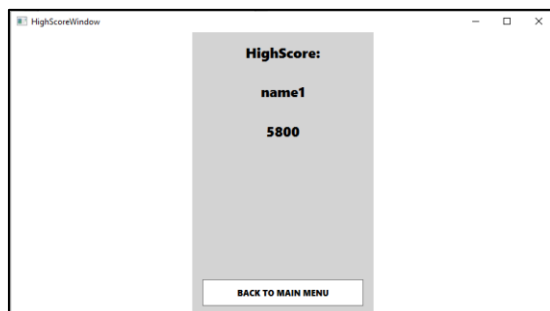
Erre a gombra kattintva az alkalmazás bezáródik.

## 3. Credits



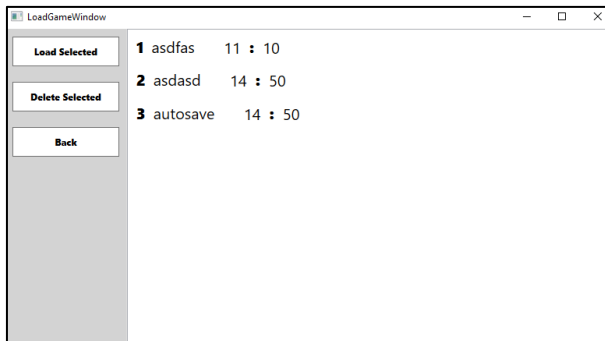
Erre a gombra kattintva egy új ablak nyílik meg a két fejlesztő nevével és neptun kódjával. A BACK TO MAIN MENU gombbal visszatérhetünk a main menu-höz.

## 4. Highscore



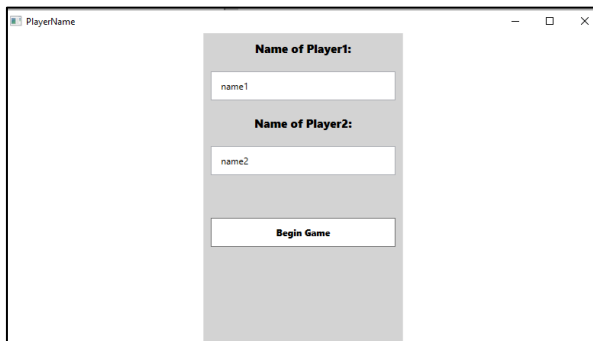
Erre a gombra kattintva egy új ablak nyílik meg, a legtöbb pontot gyűjtő játékos nevével.

## 5. Load Game



Erre a gombra kattintva egy új ablak nyílik meg a mentett játékok listájával (név és mentés ideje). Kiválasztva egy elemet törölhetjük a listáról, vagy tovább játszhatunk vele.

## 6. New Game



Erre a gombra kattintva egy új ablak nyílik meg ahol megadhatjuk a játékosok neveit.

## 7. Game Window



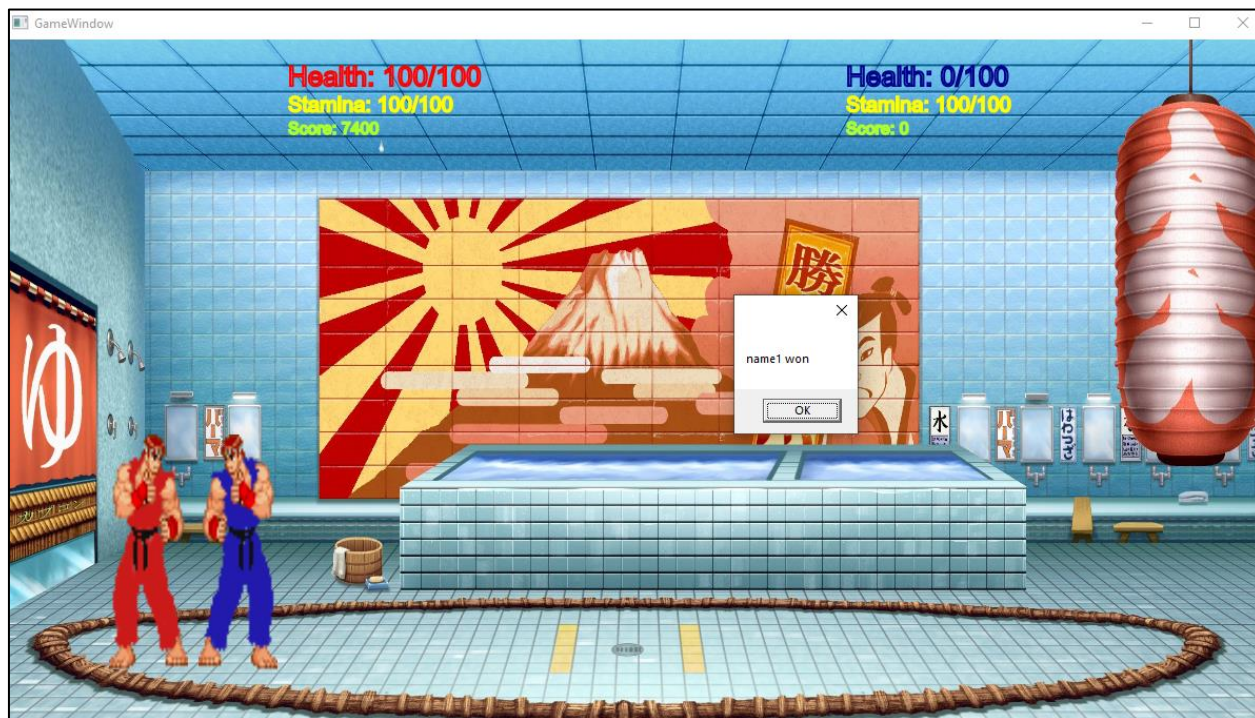
A játék során két karakter küzd egymással. Az egyik játékos az egyik karaktert irányítja, a másik a másikat az alábbiak szerint:

- Irányítás:
  - 1. Játékos (kék):
    - Mozgás:
      - balra => "a"
      - jobbra => "d"
      - ugrás felfelé => "w"
      - ugrás balra/jobbra => "w" + "a"/"d" (ha egy karakter átugrik a másik feje felett, akkor megfordul mindkettő)
    - Harc (bármelyik mozdulat kivitelezhető ugrás közben):
      - rúgás => "q"
      - ütés => "e"
  - 2. Játékos (piros):
    - Mozgás:
      - balra => "←"
      - jobbra => "→"
      - ugrás felfelé => "↑"
      - ugrás balra/jobbra => "↑" + "←"/"→" (ha egy karakter átugrik a másik feje felett, akkor megfordul mindkettő)
    - Harc (bármelyik mozdulat kivitelezhető ugrás közben):
      - rúgás => "i"
      - ütés => "o"
  - Játék elmentése => "esc"
- 8. Játék célja: két karakter harcol egymással (minkettőt felhasználó irányítja), cél az ellenfél életének nullára csökkentése, mielőtt ez megtörténne a saját karakterünkkel
- 9. Pontozás: minden bevitt támadás pontot ér a támadó életétől függően (minél több élete van, annál több)
- 10. Stamina: minden támadásnak stamina cost-ja van. Ha egy karakter staminája túl alacsony egy adott mozdulathoz, a karakter nem csinál semmit. A stamina regenerálódik, ha a karakter éppen nem támad
- 11. Játék elmentése



Az esc-et lenyomva játék közben a játék lefagy és felugrik a save game ablak. Itt megadva a mentés nevét, elmenthetjük a játék jelenlegi állását, hogy később onnan folytathassuk.

## 12. A játék vége



Ha az egyik játékos karakterének elfogy az élete, felugrik egy ablak a győztes karakter nevével és a játéklablak bezáródik.