

Indítás előtt

A futtatható fájl mellé kell húzni a „CONSOLAB.TTF” betűtípus fájlt. A program az esetleges hibaüzeneteket a „log.txt” fájlba, az elmentett pontszámokat pedig a „scores.txt” fájlba írja.

A játékból az ablak lezárásával lehet kilépni. A játékképernyőre bármikor vissza lehet térni az escape billentyűvel.

Puyo Puyo játék leírása

A játék lényege a kettesével érkező blokkok lehelyezése a táblára. A négy vagy több ugyan olyan színű, egymás mellett lévő blokkok törlődnek, majd a felettük lévő blokkok a helyükre esnek. Így lehet pontot szerezni. A játék véget ér, ha már nincs hely az újonnan bejövő résznek.

Játékképernyő

A program ezen a képernyőn indul. A tábla alatt látható a pontszám, balra tőle az egyéb statisztikák. A táblától jobbra látható a két soron következő rész, valamint a Beállítások és Ranglista gomb. Ezekre kattintva megfelelő menüt elérhetjük. A játékképernyő elhagyásakor a játékállás elveszik.

A játék irányításai a Beállítások menüben szerepelnek, ami látható itt is.

Beállítások képernyő

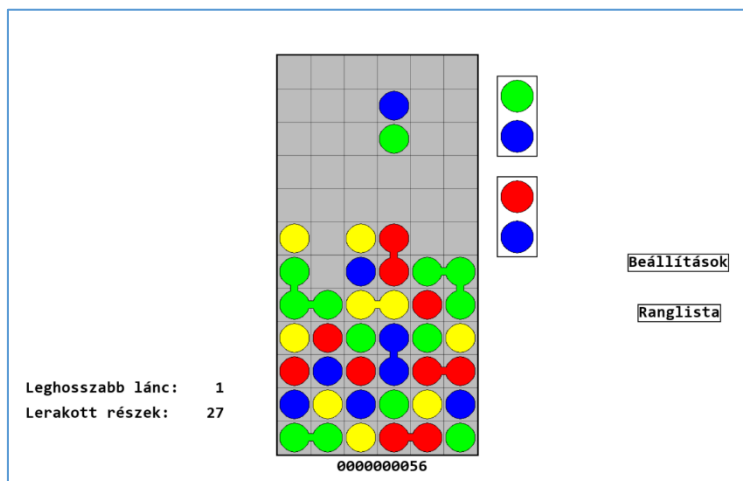
A beállítások képernyőn olvasható a játék irányításai, valamint a pontszámítás módja. A + és – gombokkal állítható a játéktábla mérete, ami a játékképernyőre való visszatéréskor érvényesül. Visszalépni az escape billentyűvel, vagy bal felül a kilépés gombbal lehet.

Ranglista képernyő

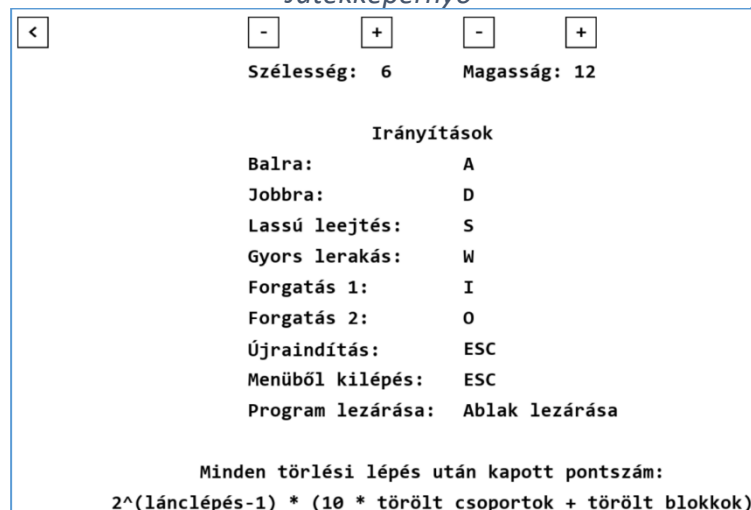
A ranglista képernyőn jelennek meg a „scores.txt”-be elmentett adatok. A bekeretezett statisztikákra kattintva lehet az adott statisztika szerint szortírozni a pontszámokat. Egyszerre maximum 15 eredmény jelenik meg.

A „scores.txt” tabulátorokkal választja el az adatokat, minden eredményt új sorba ír.

Ha még nincsen „scores.txt”, eredmény mentésekor a program létrehozza.



Játékképernyő



Beállítások

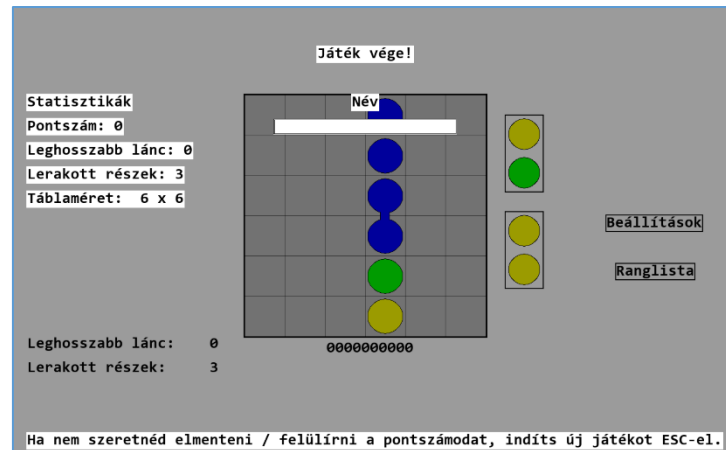
Név	Pontszám	Max lánc	Részek	Táblaméret
Példa2	30	1	15	6 x 12
Példa1	0	0	7	6 x 12
Példa3	0	0	3	6 x 6

Ranglista

Játék vége képernyő

Ha a játéknak vége, a játékállást még mutatva megjelenik a játék vége képernyő. Itt olvashatóak az elért statisztikák. A ranglistára mentéshez megadható név, amit beírás után enterrel kell zárni. A név tartalmazhat szóközt is.

Ha már szerepelt ez a név, az előző eredmény elveszik, és a mostani helyettesíti. A pontszám eldobható az escape billentyűvel, ekkor új játék indul. Ha a pontszám mentésre került, a ranglista jelenik meg.



Játék vége