

平台

Windows 11

C语言环境

- 编译环境: gcc.exe (MinGW-W64 x86_64-ucrt-posix-seh, built by Brecht Sanders) 12.3.0
- 编译标准: C17
- 编译参数: "-fdiagnostics-color=always", "-g","\${file}","-o","\${fileDirname}\\${fileBasenameNoExtension}.exe","-ISDL2main","-ISDL2_image","-ISDL2_mixer","-ISDL2_ttf","-ISDL2"

第三方库

- SDL2

游戏方式

符号设计



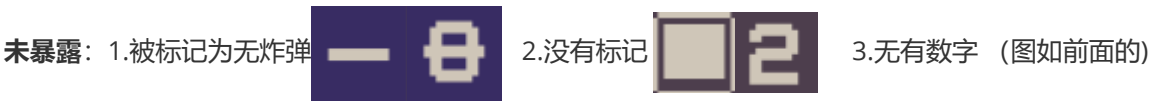
操作

目前版本只支持三个操作：1.拆弹 鼠标左键点击想拆的格子 2.锤地鼠 鼠标右键单击地鼠 3.标记无炸弹的格子 鼠标右键双击标记（只能标记没有暴露的格子）

格子的状态



有炸弹的格子



怎么玩

- 打鼠 地鼠会在任何格子跳出来并且停留一段时间后跳到另一个格子，当地鼠跳出来时你需要用锤子锤地鼠（右键）。如果你**没有锤地鼠**，你将会**扣血**，并且在地鼠冒出的附近的**8个格子内的地雷将重新分布**，如果你**打掉了地鼠**，每打掉一只地鼠你将获得两分，并且地鼠冒出来的位置将会暴露，

并且周围八个格子每个格子将会出现数字（数字显示的是这个格子周围八个格子的炸弹数，不包括中心的雷）。你的分数越高地鼠跳的越快。



- **排雷** 如果你**推断出这个地方有雷**，那么你要使用铲子（左键）**排雷**，如果你排的地方**有雷**，那么格子将暴露，并且显示已经**拆掉地雷** ，如果**不幸没有雷**，你将被**扣血**。如果推断出**这里没有雷**，那么你要**标记这里没有雷**（右键双击）
- **标记** 遇到没有雷的地方你要**标记**

赢or输

- **扫出所有的雷** 打死超过120只地鼠 没有雷的格子都被标记 你将**通关**获得额外的20分奖励
- 如果你的**血条空了** 你将**无法通关**
- 如果你不想玩了,先stop->menu或者esc
- 如果想重开,stop->restart

彩蛋

- **成就**
 - 1.你**900s**内排除**30**个雷
 - 2.打**地鼠**超过**200**个
- **作弊系统**

开启条件：菜单**start->cheat->start**

你可以见到全地图所有的地雷分布