

Koppa Dániel:

Legyen **Ön** is milliomos

Játék egy személyre az ismert televíziós műsor által ihletve (6+)

Játékszabályok:

A játék a, már említett, ugyanezen a címen megjelent televíziós sorozat szabályait követi. A játékos 15 kérdést kap melyeknek ha, kivétel nélkül, mindegyikére helyesen válaszol akkor "hazaviheti" a 40 000 000 Ft értékű fődíjat.

Amennyiben csak az első 5 kérdésre válaszolunk helyesen akkor 100 000, ha az első 10-re akkor 1,5 millió forint "boldog tulajdonosai" lehetünk.

Minden kérdésre 4 (A,B,C,D) válaszlehetőség létezik melyek közül csak az egyik helyes.

A játékosoknak saját tudásukon kívül három, egyszer használható, segítség áll rendelkezésükre.

Telefonos segítség: A játék automatikusan megkérdezi Szoro Olszal, neves ukrán polihisztort, hogy mit gondol, mi a helyes válasz.

A csürhe véleménye: A játék megkérdezi egy rendkívül jóeszű tesztcsoporttól akik 100% valós emberek, hogy mit gondolnak, mi a helyes válasz.

Kegyelem felezés: A játék gálánsan elvesz kettőt a rossz válaszlehetőségek közül így segítve a játékost.

Játék indítása:

A játék indításával rögtön a főmenübe kerülünk.

itt lehetőségünk van "R" gomb lenyomásával megsemlélni a játékot eddig használók teljesítményét, vagy "N" gomb lenyomásával új játékot indítani. "h" gombbal az összes játékban elérhető parancs listáját láthatjuk, míg "k" gombbal visszatérhetünk az operációs rendszerbe.

Fontos: minden parancs megadása után használjunk entert.

Új játék indításával választanunk kell magunknak egy felhasználót. Ehhez üssük be a kívánt felhasználónevet, majd az enter lenyomása után a játék betölti a hozzá tartozó profilt vagy új felhasználót tölt be.

Ezzel el is kezdődik a játék és megkapjuk az első kérdésünket.

Erre azonnal válaszolhatunk a megfelelő válaszlehetőség ("a", "b", "c", "d" gombok egyikének) lenyomásával, vagy kérhetünk a még rendelkezésre álló segítségék közül. "T" – telefonos segítség. "K" – "közönség" segítése. "F"- felezés.

Ne feledjük. Egy fajta segítségből, csak egy darab áll rendelkezésünkre.

A játék végeztével azonnal visszajutunk a főmenübe.

Ranglista:

A játékban szereplő ranglista megnyitásával rögtön döntéshelyzet elé kerülünk. Több féle képpen is rendezhető a ranglista, és amennyiben nem adunk meg rendezési szempontot, a program egy véletlenszerű sorrendet állít fel.

A rendezési szempontok a következők:

- 1 - név szerint A-Z"
- 2 - név szerint Z-A"
- 3 - összes nyeresmény szerint"
- 4 - utolsó nyeresmény szerint"
- 5 - összes megválaszolt kérdések szerint"
- 6 - legutóbb megválaszolt kérdések szerint"