

Minesweeper

felhasználói dokumentáció

A játék menete:

A játékban az aknák szétszórva vannak egy cellákra osztott táblán. A mezőknek három állapotuk lehet: fedetlen, fedett, zászlóval megjelölt és kérdőjellel megjelölt. A fedett cella üres és kattintható, míg a fedetlen cella látható (látszik rajta a bomba szomszédok száma). A megjelölt cellák azok, amelyeket a játékos jelölt meg, jelezve, hogy a mező valószínűleg akna.

Ha játékos bal egérgombbal kattint egy cellára – ami nincs zászlóval megjelölve – akkor az feltárul. Ha a játékos feltár egy beaknázott cellát, a játék véget ér és a játékos veszített, amiről egy felugró ablak is tájékoztatja. Ellenkező esetben a fedetlen cella vagy egy számot jelenít meg, amely a felfedett mező közvetlen környezetében (átlósan is) lévő aknák számát jelzi, vagy ha nincs akna szomszédja, akkor üres is lehet. Üres cellára kattintva minden szomszédos, beaknázatlan mező automatikusan feltárul, ezáltal egy egész aknamentes „sziget” képes feltárulni.

Ha a játékos jobb gombbal kattint egy cellára, azzal megjelöli a mezőt, és egy zászló jelenik meg rajta. A megjelölt cellák továbbra is lefedettnek számítanak, de a játékos nem tudja felfedni őket. A zászlóval már megjelölt mezőre jobb gombbal kattintva a mező kérdőjellel megjelölt lesz, ilyen állapotában a mező már felfedhető. A kérdőjellel jelölt mezőről újbóli jobb kattintással eltávolítható a jelölés.

Az első kattintás – abban az esetben, ha van nem bomba mező a pályán – nem lehet bomba.

A játék megnyeréséhez a játékosnak fel kell fednie az összes nem beaknázott cellát, ekkor az időzítő leáll. A játék megnyerhető a jelölők használata nélkül is.

A játék folyamatosan jelzi a még jelöletlen aknák számát, illetve az eltelt időt. Ha elfogynak a zászlók akkor nem helyezhető le új zászló, amíg a játékos el nem távolít egyet.

A tábla mérete és az aknák száma az állítható nehézségi szinttől függően változik. A játékban választható nehézségi szintek és a hozzájuk tartozó (szélesség, magasság, bombák száma):

- Crybaby – (9, 9, 5)
- Easy – (9, 9, 10)
- Intermediate – (16, 16, 40)
- Overkill – (30, 16, 99)
- Death wish – (60, 30, 300)
- Feeling lucky – (40, 25, 998)
- Szofttech – (16, 16, 256)

A játék célja:

teljesíteni a táblát a lehető legrövidebb idő alatt. A játék megnyerésekor egy felugró ablak jelenik meg a „You Win!” felirattal. Ennek az ablaknak az alján megadható a nyertes játékos neve. A nevet megadva és az OK gombra kattintva a nyertes neve, a megnyert játék nehézségi szintje és időtartama felkerül a dicsőséglistára („High Scores”).

A játék használata:

A játék futtatásához a játék mappájában kell lennie a „scores.dat” dicsőséglistát tároló file-nak. Ha ez a file hiányzik, akkor nem jeleníthetők meg a dicsőséglista elemei. Ebben az esetben a játék megnyerése után egy új rekordot hozzáadva a dicsőséglistához a program létrehozza a szükséges file-t az aktuális rekorddal.

A játék ablak bal felső sarkában „Game” felirattal ellátva található a menü. Ebben található egy „Difficulty” almenü amely elemeivel az egyes nehézségi szintek választhatók ki. Ezekre kattintva a játék újraindul az adott nehézségi szinten. A főmenüben található egy „New game” opció. Ezzel indítható újra a játék az aktuális nehézségi fokozaton. A főmenü utolsó eleme a „High Scores”. Erre kattintva egy felugró ablakban megjelenik a dicsőség tábla.