

# Felhasználói dokumentáció

## Főmenü

A játékosnak különféle lehetőségei vannak egy játék indítására. Kezdetben kiválaszthatja, a három nehézségi szint egyikét, amennyiben ezt nem teszi meg, akkor a legkönnyebb játékmód fog elindulni.

Lehetőségünk van egy és két játékos mód kiválasztására. 1 Player gombra kattintva elkezdődik az egyszemélyes játék, a megadott nehézségi szinten.

Két játékos módban kétféleképpen játszhatunk. Egyik esetben mi hozzuk létre a játékot melyhez egy másik játékos csatlakozhat. Ennek kivitelezése a 2 Player gombra kattintva kezdődik el.

A Textbox és a Connect gomb segítségével lehetőségünk van egy már létrehozott játékhoz csatlakozni. A szövegdobozba a másik játékos IP címét kell beírni.



## Játék létrehozása

2 Player gombra kattintás után megjelenik egy új ablak, ahol a Create Server gombra kattintva létrejön a szerver és melyhez az IP cím ismeretében lehet csatlakozni. Ha csatlakozott a második játékos, és létrejött a kapcsolat, akkor a Create Server alatti piros sáv zöldre vált, jelezve a játék létrehozójának, hogy indíthatja a játékot. Ezt a Start Game gombbal teheti meg.

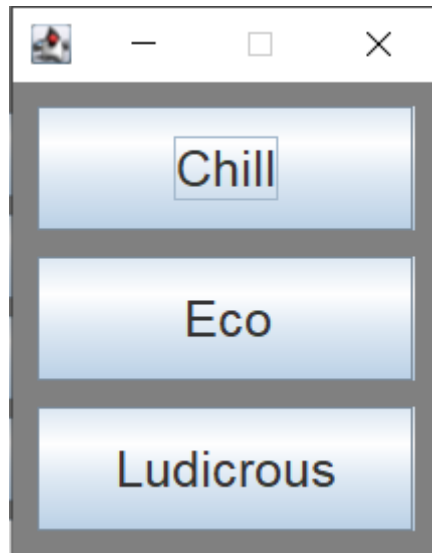


A sáv tehát akkor vált zöldre, mikor a másik játékos megnyomja a Connect gombot. A játékmező pedig csak akkor jelenik meg mindkét játékosnak, mikor a Játék létrehozója megnyomja a Start Game gombot. Ekkor elkezdődik a játék.

## Nehézségi szint választása

A nehézségi szintek kiválasztásához a felugró ablakon 3 gomb jelenik meg chill, eco és ludicrous lehetőségekkel, amelyek a következő méretű táblákat és bomba számokat takarják:

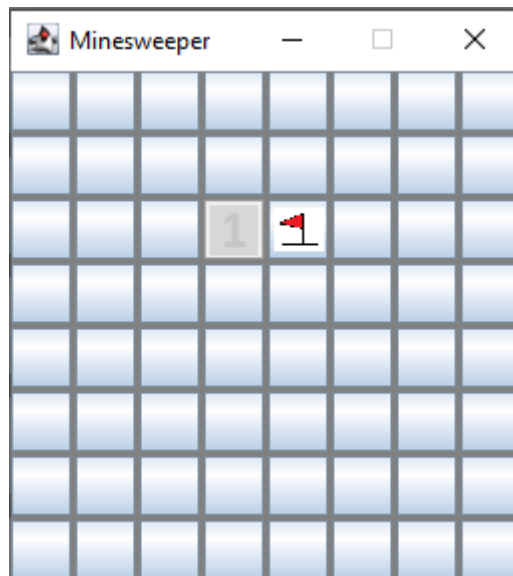
- Chill:
  - méret: 8x8
  - bombák száma: 10
- Eco:
  - méret: 16x16
  - bombák száma: 40
- Ludicrous:
  - méret: 16x30
  - bombák száma: 99



A megfelelő gomb lenyomása után a nehézségi szint választó ablak bezárható és 1 vagy 2 személyes módban az 1 Player vagy a 2 Player gombbal indítható már a kiválasztott méretben jelenik meg a játéktér.

## Játék menete

A játék pusztán egérrel vezérelhető. A bal kattintás hatására felfedi a mezőt, jobb egérgombbal történő kattintás esetén pedig zászlót helyez mezőre. A felfedett mezőn megjelenő szám jelöli, hogy a mezőt körülvevő 8 mező közül hány tartalmaz bombát.



Abban az esetben ha bombát rejtő mezőre kattint a játékos felugrik egy ablak gameover felirattal és vége a játéknak. A játékot megnyerni úgy lehet ha már csak bombákat rejtő mezők maradnak felfedezetlenül, azaz az összes bomba nélküli mezőt fölfedjük. A játék végén felugrik egy a győzelmet jelző ablak.

