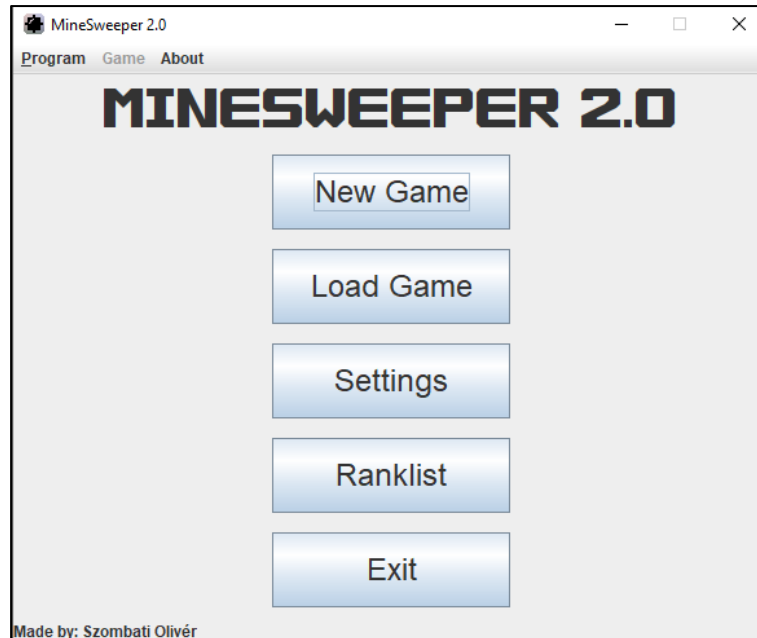


# MineSweeper 2.0 felhasználói kézikönyv

## 1. Program indítása

A program indítását követően a következő ablak fogad minket:

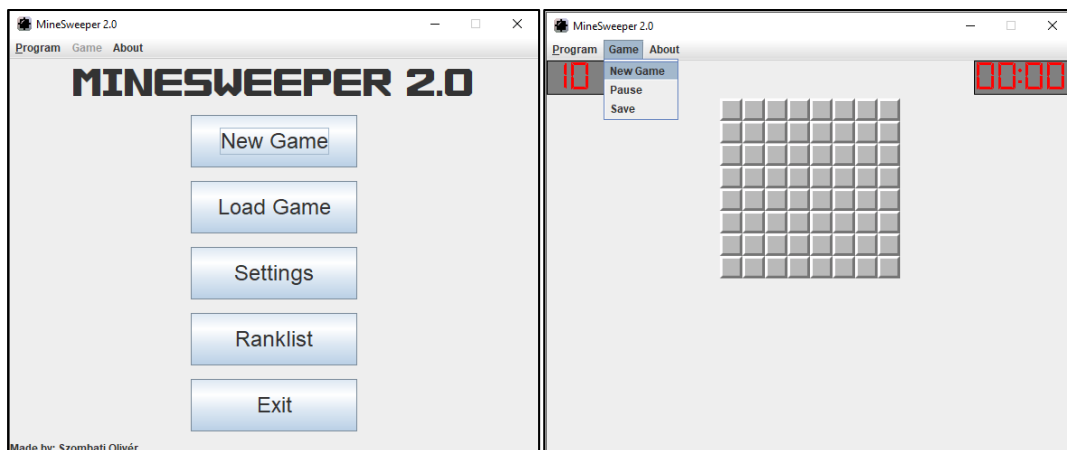


*Megjegyzés: első indításkor felugorhat egy hibaüzenet, ami szerint a rekordokat nem sikerült betölteni. Ebben az esetben nincs semmi teendő, következő indításnál nem fog megjelenni.*

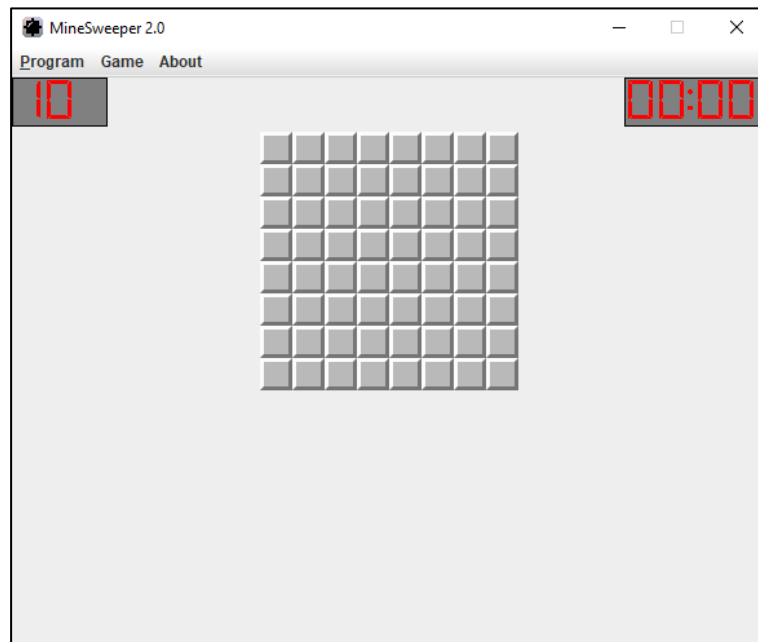
*Megjegyzés: ha nem sikerült betölteni a játékhoz szükséges erőforrásokat, akkor hibaüzenetet kapunk.*

## 2. Játék kezelése

2.1. Új játékot a "New Game" címkéjű gombbal lehet indítani, vagy a menü "Game/New Game" opciójával. (Az utóbbi csak játék közben érhető el)

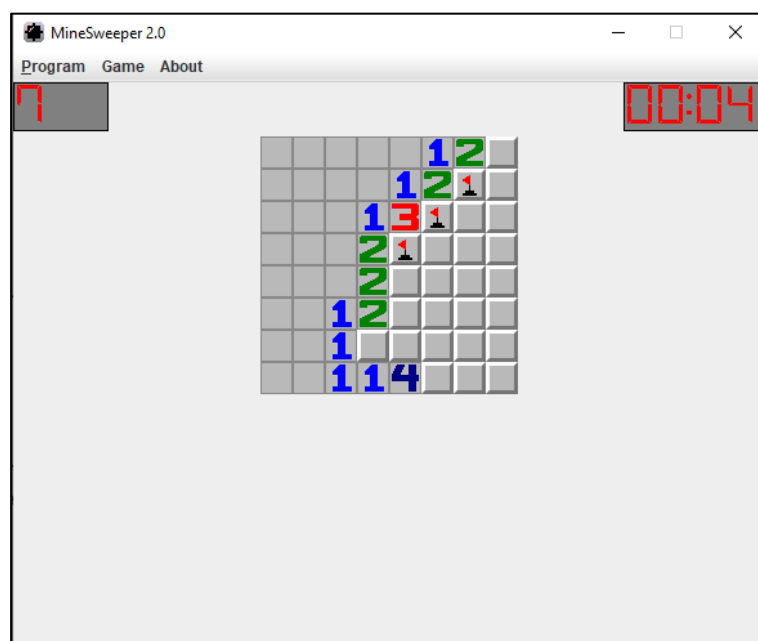


2.2. Ha új játékot indítottunk, ez a kép fogad minket:





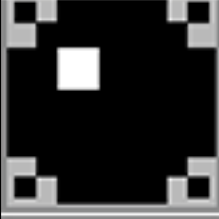



Miután elindítottuk a játékot (ehhez a játékmezőn belül kell kattintani) elindul a stopper, ami mérni fogja az időnket.

2.4. Mezőt **felfedni** a bal egérgombbal, **megjelölni** zászlóval a jobb egérgombbal lehet. Megjelölés után védve van a menő, nem lehet felfedni. A jelölést leszedni a jobb egérgomb újbóli megnyomásával lehet.



## 2.5. A pályán a következő bombák lehetnek:

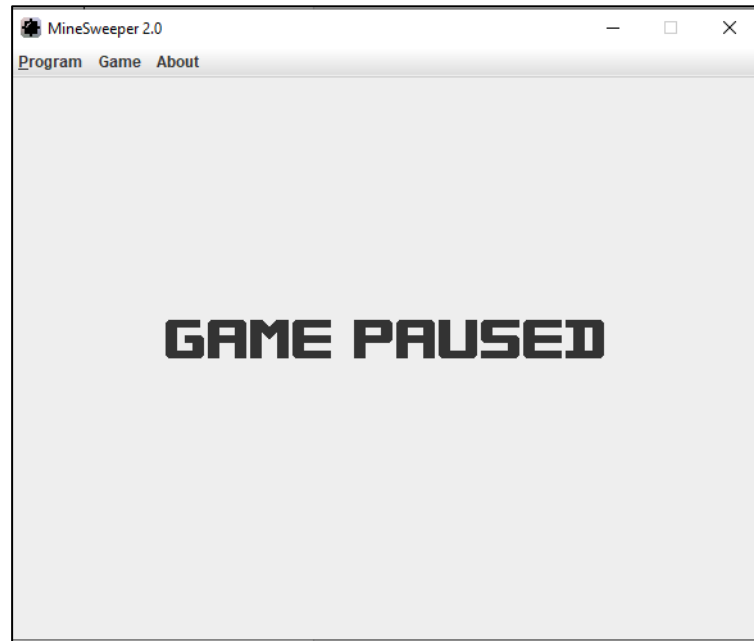
	<b>CLUSTER BOMB</b> Ha van még elegendő hely a pályán, akkor elhelyez 1-3 új bombát. Azonban ha nincs már elég hely, felrobban.
	<b>DIFUSED BOMB</b> Hatástalanított bomba. Nem csinál semmit, viszont ugyanúgy bombának számít.
	<b>RESET BOMB</b> Újra generálja a pályát, új bombákat helyez el, viszont az időzítő ugyanúgy megy tovább.
	<b>RESET FLAG BOMB</b> Törli a már lerakott zászlókat a pályáról.
	<b>BIG BOMB</b> Nagy bomba, azaz ez kettőt ér. Amezők 2 bombaként érzékelik.
	<b>BOMB</b> A megszokott bombák. Felfedés elején véget ér a játék. A játék végét okozó bomba piros háttérű lesz.

## 2.6. A nem bomba mezők azt tárolják, hogy hány bomba van körülöt-tük.



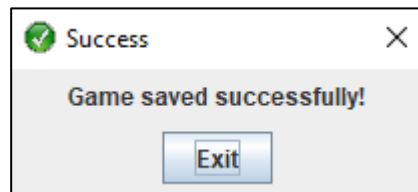
*Megjegyzés: alapvetően csak 8 bomba lehetne egy cella körül, viszont ebben a változatban lehetséges, hogy csupa Big Bomb van egy cella körül. Szóval ha egy cella körül több, mint 8 bomba van, akkor a cellát felfedve a fenti "?" ikon jelenik meg.*

2.7. Ha szüneteltetni akarjuk a játékot, akkor a fejléc "Game/Pause" opcióját kell választani. Ekkor az időzítő is megáll, illetve erre vált át a nézet:



2.8. Folytatáshoz ugyanezt a lehetőséget kell választani, de most a címke "Continue" feliratú lesz.

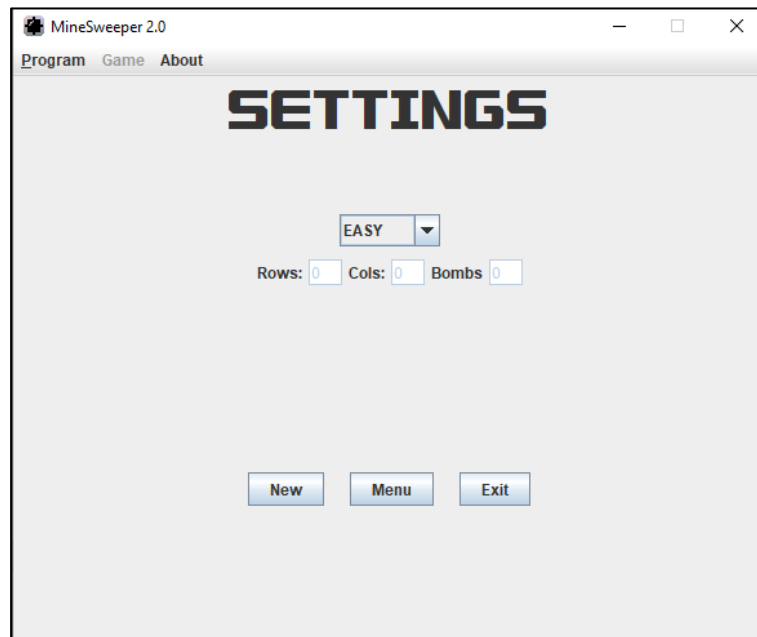
2.9. Játékállást menteni a "Game/Save" gombbal lehet. Ekkor megáll a játék, és sikeres mentés esetén ezt az üzenetet kapjuk:



2.10. A fejléc "About/Help" opcióját választva információkat kaphatunk az eredeti játék működéséről.

### 3. Nehézség állítása

3.1. A menürendszer "Settings" gombjára nyomva vagy a fejléc "Program/Settings" opcióját választva áttérünk a beállításokba:



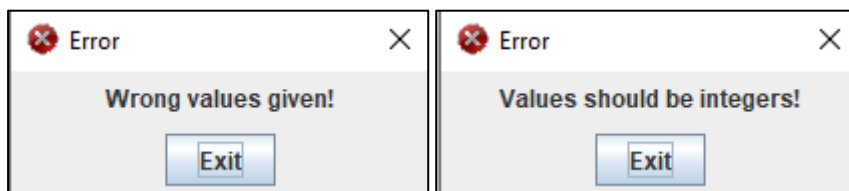
3.2. 3 alapnehézség van:

- Könnyű - 8x8-as tábla 10 bombával
- Normál - 16x16-os tábla 40 bombával
- Nehéz - 16x32-es tábla 99 bombával

Ezekén kívül megadható saját nehézség saját bombaszámmal, az értékek beállításakor a következőkre kell figyelni:

- A sorok és oszlopok száma külön-külön legalább 8 és legfeljebb 32 kell legyen
- A bombák száma meg legalább a cellák számának 10%-a kell legyen.

Hibás érték (nem egész vagy nem felel meg a fentieknek) esetén a következő üzeneteket kapjuk:

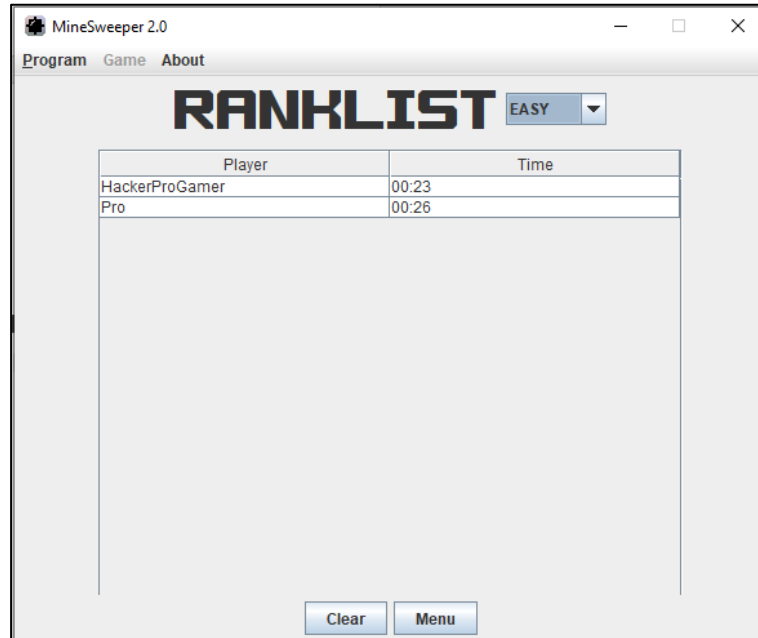


3.3 A beállításokból a menübe vissza lehet térni, illetve új játékot is lehet indítani.

## 4. Ranglista megtekintése

4.1. A ranglisták megtekintéséhez a menürendszer "Ranklist" gombjára vagy a fejléc "Program/Ranklist" opciójára kell nyomni.

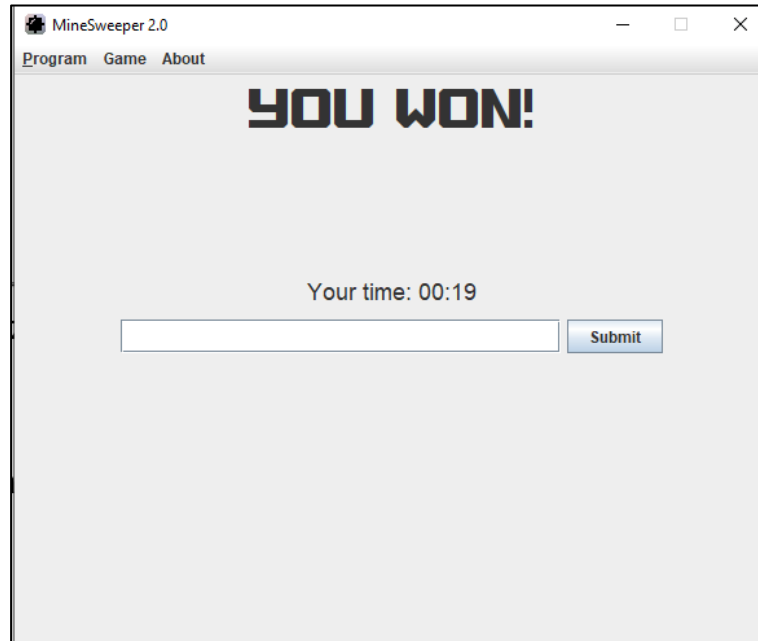
A ranglista nézet így néz ki alpból:



4.2. A legördülő listából kiválasztható, hogy melyik nehézség rangsorát jelenítsük meg.

## 5. Rekord felvétele

5.1. Ha a játékos megnyeri a játékot, ezt az ablakot fogja látni:



5.2. A nevét beírva (ami minimum 1 maximum 33 karakteres lehet) és a "Submit" gombot megnyomva elmentheti az idejét.

*Megjegyzés: saját nezéség idejét nem lehet elmenteni.*

## 6. Játék betöltése

6.1. Ha van korábbi mentés, a menürendszer "Load Game" gombjával betölthető.

Ekkor visszatér a mentett játék állapotába, megállítva.

6.2. Ha nincs korábbi mentése vagy sérült a mentés, az alábbi hiba-üzenetet kapja:

