

Felhasználói dokumentáció

Legyen ön is milliomos!

A játék lényege

A program a jól ismert tévés quizhez hasonló, azaz a játékosnak helyes válaszokat kell adnia kérdésekre, és ezen kérdések helyes megválaszolásával lépkedhet egyre feljebb a „nyereménylétrán”, ahol a legkisebb összeg 5000Ft-ot, a legnagyobb pedig 40.000.000Ft-ot ér. A játék elején a felhasználó beír egy nevet majd saját kedve szerint választhat különböző nehézségi szintek közül 1, 2, 3 gombok lenyomásával, ezek után a játékos egymás után kapja a kérdéseket, amelyek mindegyikére egy helyes és három helytelen közül választhatja ki azt, amit jónak ítél, az eltalált kérdés után rögtön jön a következő, azonban rossz válasz után a felhasználó rögtön kiesik a játékból. Viszont a játékos döntését megkönnyíti, hogy lehetősége van választani két segítség közül, amiket azonban csak egyszer használhat a játék ideje alatt, az egyik ilyen segítség a „Felezés”, F betű lenyomásával, ennek lényege, hogy a program a válaszlehetőségek közül véletlenszerűen elvesz két helytelen választ. A másik segítség a „Közönség szavazata” K betű lenyomásával, ilyenkor a gép kisorsolja, hogy a közönség a négy választási lehetőség közül melyiket választja. A program része egy „dicsőséglista” ami eltárolja, hogy melyik játékos mennyi pénzt nyert (meddig jutott) és, hogy mennyi ideig volt a játékban. A játékos mindig, annyi pénzt kap, amennyit az utolsó helyesen megválaszolt kérdése ért.

Nyereménytábla		
5000Ft	10.000Ft	25.000Ft
50.000Ft	100.000Ft	200.000Ft
300.000Ft	500.000Ft	800.000Ft
1.500.000Ft	3.000.000Ft	5.000.000Ft
10.000.000Ft	20.000.000Ft	40.000.000Ft

A program használata

A felhasználó futtatás után különböző nehézségi szinteket kap, amikből a megfelelő nehézségi szint számának, majd az ENTER lenyomásával tud választani. Ez után megkapja az első kérdést négy betűzött kérdést és a betűjel megadásával tud választani, és szintén így a további kérdésekkel is (ha nem megfelelő karaktert kap a program válaszként, akkor újra felteszi a kérdést). A különböző segítségeket is betűk lenyomásával tudja igénybe venni, melyek eredményét a program kiírja. A felhasználó mindig látni fogja a jelenlegi kérdést, a kérdéshez tartozó válaszlehetőségeket, a megmaradt segítségeit, és azt hogy éppen melyik pénzösszeget érő kérdésnél jár. A játék vége után (miután a játékos rossz választ ad egy kérdésre) megjelenik az általa megnyert pénzösszeg és a dicsőséglista, amely az addigi legjobb eredményeket és a játékban eltöltött időket tárolja.