

Aknakereső

Főmenü

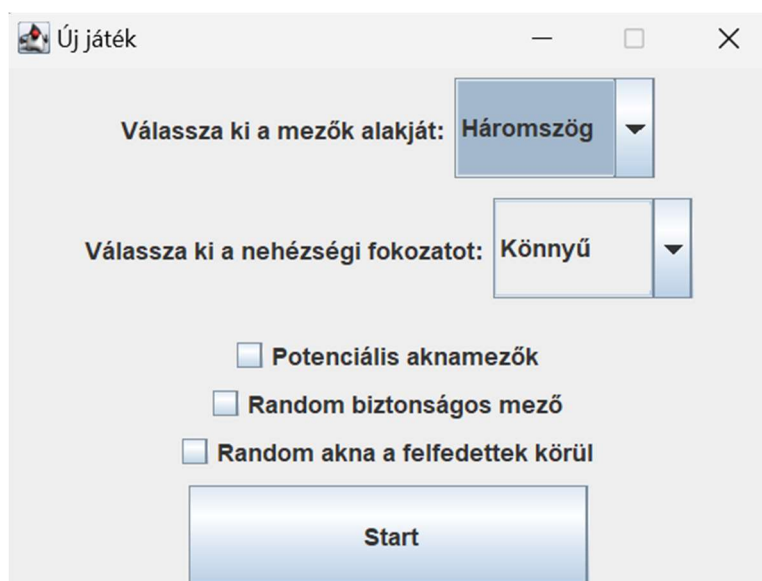


Indítás után a főmenübe kerülünk. Itt a fájl menüpont akkor érhető el, ha már mentettünk el egy bizonyos állást a játék során. Mindig az utoljára mentett állapot tölthető vissza. Fájl majd azon belül a betöltésre kell kattintani, ami az elmentett állapottól folytatja a mentett játékot.

A játék azon belül Új játék menüpontot kiválasztva megjelenik az új játékot létrehozó menü erről részletesen a következő pontban.

A Dicsőségtábla menüpont alatt, az eddigi eredmények szerepelnek névvel és idővel.

Új játék



Új játék

Válassza ki a mezők alakját: Háromszög ▼

Válassza ki a nehézségi fokozatot: Könnyű ▼

☐ Potenciális aknamezők

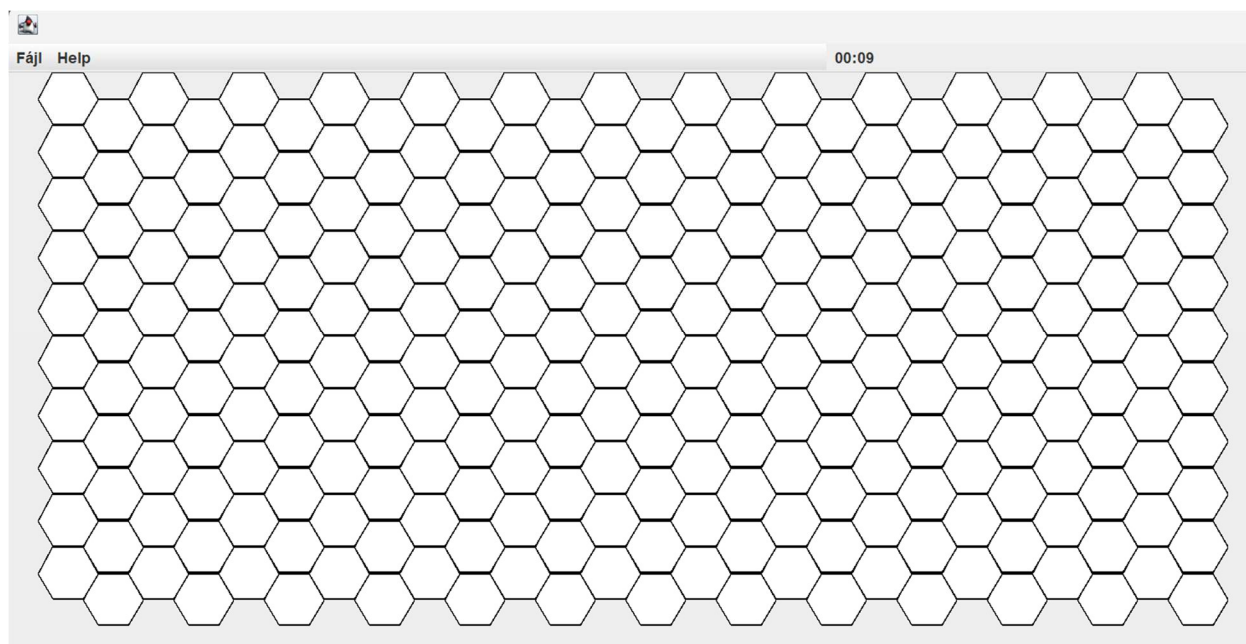
☐ Random biztonságos mező

☐ Random akna a felfedettek körül

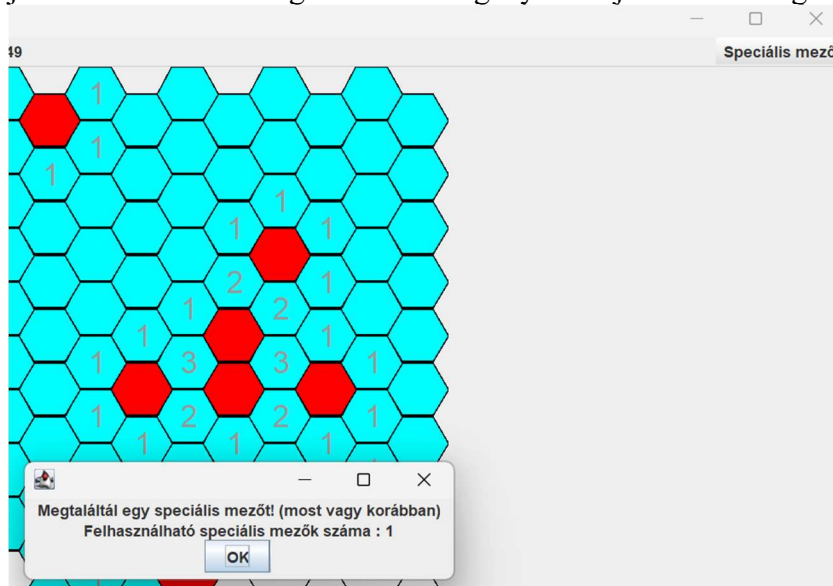
Start

Az új játék menüben ki lehet választani, hogy milyen alakú mezőkkel szeretnénk játszani. Lehet háromszög, négyzet vagy hatszög. Továbbá nehézségi fokozatot is lehet választani, ami befolyásolja az aknák számát, mezők számát, speciális mezők számát, és az igénybe vehető segítség mennyiségét. Könnyű fokozat esetén 2, közepes esetén 1 míg a nehéz fokozat esetén 0 segítség választható ki. Mindig maximum annyi segítség lehet kiválasztva amennyit a fokozat megenged. Ha másikat szeretnénk akkor az eddig kiválasztottra kattintsunk újra és akkor ki is lehet választani másikat. Könnyű esetén 3 közepes esetén 2 nehéz esetén 1 db speciális mező lesz található az aknák között. A speciális mező azt tudja, hogy, ha megtalálunk egyet akkor figyelmeztet a játék, hogy még mennyit tudunk felhasználni és megjelenik egy gomb amivel el tudjuk érni a segítséget. A potenciális aknamezők megjelölik egy kiválasztott mező körül, hogy hol lehetnek bombák a szomszédos mezzők körül megjelölt bombákat figyelembe véve. (Például, ha az egyik mező körül lehet 3 akna és egy sincs megjelölve de az szomszédos mezője szomszédos egy olyan másikkal amely körül 2 akna van, de körülötte mr meg van jelölve 2 akkor az alap és ez a mező által közös mezőn nem lehet akna, mert feltételezi, hogy helyesen vannak megjelölve az aknák.) Random biztonságos mező felfed egy random mezőt a pályán és kiírja, hogy körülötte hány akna van. Random akna a felfedettek körül, pedig megjelöl pirossal egy aknát a felfedett mezők körül, ahol biztosan akna van. Miután kiválasztottul egy bizonyos játékmódot a Start megnyomásával lehet elindítani a játékot.

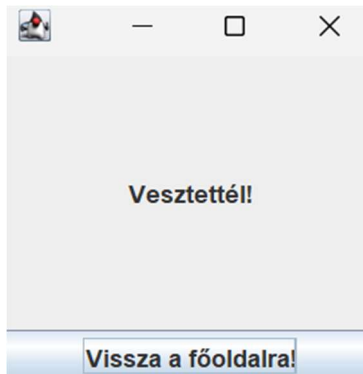
Játék



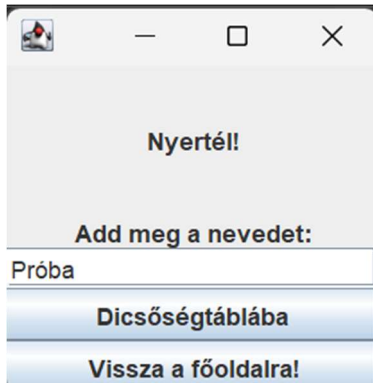
A start megnyomása után ehhez hasonló játék fog megnyílni az általunk választott játékmód alapján. A Fájl azon belül Mentés gomb megnyomásával lehet elmenteni az aktuális állapotot, amit a már látott Fájl és Betöltés menüponttal lehet visszaállítani. A help menüponton belül tudunk választani a kért segítségek közül. Fölül középpen az óra számolja, hogy mennyi ideje tart a játék. Bal egér gombbal lehet felfedni a mezőket és ha ott nem akna van akkor kiírja, hogy az a mező körül hány akna található. Ha szerencsénk van és nincs körülötte egy akna sem akkor felfedi a körülötte levő összes olyan mezőt, amely körül szintén egy sincs mind addig ameddig el nem jut olyanig ami körül már van és ott kiírja az az körül levő aknák számát és ott megáll a felfedés. Jobb egér gombbal lehet megjelölni az általunk vélt aknás mezőket, ekkor nem lehet rákattintani ballal, de vissza lehet csinálni a megjelölést az ismételt jobb egér gomb lenyomásával. Ha megtalálunk egy speciális mezőt az alábbi ablak ugrik fel és jelenik meg a jobb felső sarokban a gomb amivel igénybe tudjuk venni a segítséget:



Ha a felhasználó rányom bal egérgommbal egy olyan mezőre, ahol akna található, akkor veszített. Ekkor megjelenik ez az ablak, ahol a Vissza gomb megnyomásával, vissza lehet térni a fő oldalra.



Ha az összes akna helyesen lett megjelölve és az összes mező fel lett fedve, ahol nem akna található, akkor a játékos nyert és az alábbi ablak jelenik meg. Ha azonban minden mező vagy fel van fedve vagy meg van jelölve, de nem történik semmi, akkor vannak olyan mezők, amelyek nem tartalmaznak aknát és mégis meg vannak jelölve.



Ilyenkor a játékos beírhatja a nevét és utána megnyomhatja a Dicsőségtáblába gombot, amivel a kezdőképernyőn levő Dicsőségtáblába belekerül az idejével együtt. Utána szintén visszaléphet a főoldalra a Vissza a főoldalra! gombbal.

Majd ha a főoldalon megnyitja a Dicsőségtáblát, akkor meg tudja nézni az eddigi eredményeket, illetve a sajátját is ha nyert és feltöltötte.



Innen is szintén visszaléphet a főoldalra a Vissza gombbal. A Fájlbetölt-re kattintva a legutóbbi mentett állapot jelenik meg az adott időponttól folytatva, ugyanannyi speciális segítséggel és az eddig kiválasztott segítségekkel plusz megjelölt vagy felfedett mezőkkel.

