

## NHF – felhasználói dokumentáció

### A játék célja

Az összes akna megtalálása a legrövidebb idő alatt anélkül, hogy felfednénk az aknákat.

### A játék menete

Indítás után ki kell választani a nehézségi szintet (Könnyű/Közepes/Nehéz). Ezután megjelenik a játéktér.

Alaphelyzetben a mezők felderítetlenek. Továbbá egy mezőnek még lehet 3 másik állapota:

- felderített és nincs a szomszédos mezőkön akna
- felderített, de van a szomszédos mezőkön akna
- megjelölt (elképzelésünk szerint akna van az adott mezőn, de nem tártuk fel)
- feltárt aknával (játék vége, a játékos a menetet elveszítette).

A megjelölt állapot az egér jobb gombjával érhető el. A játék megnyeréséhez nem kötelező használni a megjelölt állapotot, ez csupán segítséget nyújt a játékmenet során.

Egy mező felfedése az egér bal gombjával történik. Ha egy mező feltárult, és körülötte akna található, akkor annak a darabszámát egy számmal jelzi (1-8). Ha egy mező mellett nincs akna, akkor a mezővel szomszédos mezők is feltárulnak0 mindaddig, amíg azok a mezők is felfedetté válnak, melyek körül akna található.

A játék kezdeténél egy aknamentes mezőre kell kattintanunk, aztán logikai úton és néha szerencsével tudunk előre haladni a játék menetében. A játék folyamatosan jelzi a megjelöletlen aknák számát, illetve az eltelt időt. Ha aknára kattintunk, a játék véget ér, és az adott menetet elvesztettük. A játék csak akkor fejeződik be győzelemmel, ha felfedtük az összes olyan mezőt, ami nem tartalmaz aknát. Ekkor megjelenik a legjobb idő és az adott menetben elért idő is. A játék megnyerése nem függ attól, hogy hány aknát jelöltünk meg, illetve használtuk-e egyáltalán ezt a segítséget.

Új játékot úgy kezdhethünk, ha a fejlécben lévő smileyra kattintunk.