

Space Invaders Felhasználói dokumentáció

A játék indításakor megjelenik a Menü bal oldalt.

A menüben a szövegdobozra kattintva szerkesztheti a játékos a játékosnevét, amely kis-, nagybetűk és számok bevitelére alkalmas. A mező a játék indításakor nem lehet üres. A játékosnév maximum 20 karakterből állhat.

A nehézségi szintek közül a kéken világító van kiválasztva. Más nehézségi szint kiválasztásához rá kell nyomni a gombra, ami ennek hatására kékre fog változni.

A Játék gombra kattintva megkezdődik a játék a kiválasztott nehézségi szinttel és névvel. A játékba a szörnyek lövedékei sárgák, a játékos lövedékei kékek. A játékos maximum 7-et tud lőni egyszerre. A játékos „space” gomb lenyomásával tud tüzelni és a jobbra balra nyilak segítségével tud annak megfelelő irányba mozogni. A játékos egy időben vagy tüzel, vagy mozog. A játék célja, hogy tíz körön át a játékos kilője az összes szörnyet. A körök száma a játéktér bal felső sarkában van megjelenítve. A játékos extra pontot kap azért, ha hamarabb viszi ki az adott kört. A játékos és a szörnyek lövedékei megsemmisítik egymást találkozáskor. Ha a játékos eltalál egy szörnyet, az veszít egy életpontot. Könnyű nehézségen minden szörnynek 1 élete van, közepesen a legfelső sornak 2 élete van, nehéz nehézségen a felső két sornak 2 élete van. A játékos pontot kap minden egyes szörny likvidálásáért. Ha elfogynak a szörnyek akkor kezdődik a következő kör. Ha egy szörny találja el a játékost, akkor a játékos veszít egy életpontot. Az életpontok jobb alul jelennek meg, ha elfogynak a játékos veszít. A játékosnak minden kör elején visszaáll az élete 3-ra minden nehézségen. Függetlenül attól, hogy a játékos veszít vagy nyer, megjelenik a dicsőséglista a játék végén, ahol a játék kiírja, hogy a játékos nyert-e vagy veszített, valamint a dicsőséglistát (lásd lejjebb), illetve, hogy felkerült-e rá. Amíg a játék megy, addig a menü gombjai eltűnnek és megjelenik egy „Vissza a menübe” gomb. Erre kattintva a játékos visszamegy a menübe és a specifikációban leírtakkal ellentétben, ebben az esetben is felkerülhet az eredménye a dicsőséglistára. A játék során a p gomb megnyomásával a játékot meg lehet állítani, illetve újra elindítani.

A dicsőséglista a „dicsőséglista” gombra kattintásra, vagy egy játék végén jelenik meg. Kiírja a legjobb 10 játékos eredményét (a többivel nem is foglalkozik). Minden név csak egyszer szerepelhet a dicsőséglistán. A dicsőséglista az „eredmények.dat” nevű fájlal dolgozik, melyet a program során szerkeszt is.

A „Kilépés” gombra, vagy a jobb felső piros „x”-re kattintva a játék bezáródik