

SWEET MEMORIES

Felhasználói kézikönyv

Nightlovers Game Studio
Cyberstorm Interactive Ltd.

TARTALOM

BEVEZETÉS	3
GÉPIGÉNY	3
TELEPÍTÉS	4
IRÁNYÍTÁS	5
A FŐMENÜ	6
A JÁTÉK MENÜJE	7
KÉPERNYŐMÓDOK	8
ISMERT PROBLÉMÁK	8
JÁTÉKSZABÁLYOK	9
VÉGFELHASZNÁLÓI SZERZŐDÉS	10
VERZIÓTÖRTÉNET	12
KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS	13
KAPCSOLAT ÉS KÉSZÍTŐK	14

BEVEZETÉS

A *Sweet Memories* egy freeware (szabadon terjeszthető) memóriajáték, amit a Nightlovers Game Studio, a Cyberstorm Interactive Kft. divíziója fejlesztett.

GÉPIGÉNY

Operációs rendszer:	Windows 7, 8, 10 (32 Bit)
RAM:	DirectX 9 – 160 MB RAM DirectX 11 – 70 MB RAM
Üres hely a merevlemezén:	20 MB
Grafikuskártya:	DirectX kompatibilis grafikuskártya
Hang:	DirectX kompatibilis hangkártya
DirectX:	9-es vagy 11-es verzió (nincs mellékelve)

Operációs rendszer:	Linux (64 Bit)
RAM:	160 MB RAM
Üres hely a merevlemezén:	20 MB
Grafikuskártya:	OpenGL kompatibilis grafikuskártya
Hang:	Rendszer kompatibilis hangkártya
DirectX:	-

TELEPÍTÉS

Windows

A *Sweet Memories* telepítőcsomagként és zip fájlba csomagolva is elérhető.

Ha nem akarsz a fájlok manuális másolásával bajlódni, használd a telepítőcsomagot. A telepítőcsomag feltelepíti a DirectX 9-es és a DirectX 11-es verziót is. Az asztalon elhelyezett ikon alapértelmezettként a DirectX 9-es verziót indítja el. Ez könnyedén módosítható az ikon által elindított fájl nevének átírásával.

A Zip fájl is tartalmazza mind a kettő verziót. A megfelelő fájl névre kattintva tudod elindítani az általad használni kívánt verziót.

Linux

A *Sweet Memories* tar.gz csomagként érhető el, mely a játék csak egy verzióját tartalmazza 64 bites rendszerekhez, OpenGL támogatással.

IRÁNYÍTÁS

A menü és a játék vezérléshez egy egérre lesz szükséged, de az alábbi billentyűkkel is elérhetsz bizonyos funkciókat:

M	Ki- vagy bekapcsolja a zenét játék közben. Ez a funkció nem használható a Beállítások menüben.
N	Ki- vagy bekapcsolja a hangokat játék közben. Ez a funkció nem használható a Beállítások menüben.
F1	Képernyőképet készít, amit abba a könyvtárba ment, ahová a játék beállításait is menti a program. DirectX 11-es módban ez a funkció nem működik.
ESC	Játék közben megnyitja a menüt. Egy adott almenüből kilép A főmenüben megnyomva kilép a játékból.
Num +	Növeli a zene és a hangok hangerejét.
Num -	Csökkenti a zene és a hangok hangerejét.

A FŐMENÜ

START	Elindítja a játékot.
BEÁLLÍTÁSOK	Megnyitja a beállítások menüt, ahol módosíthatod a játék beállításait.
NYELV	Lehetővé teszi a játék nyelvének megváltoztatását. Jelenleg angol és magyar nyelvek érhetőek el.
ZENE	Be- és kikapcsolja a zenét. Játék közben az 'M' billentyűt megnyomva is ki- és bekapcsolhatod a zenét.
HANGOK	Be- és kikapcsolja a hangokat. Játék közben az 'N' billentyűt megnyomva is ki- és bekapcsolhatod a hangokat.
KÉPERNYŐ	Kiválaszthatod a használni kívánt képernyőmódot: <i>Teljes képernyős, Keret nélküli és Ablakban.</i> Ha <i>Ablakban</i> módot választasz, elérhetővé válik a felbontásválasztó (További információkat a KÉPERNYŐMÓDOK fejezetben találsz.)
FELBONTÁS	Lehetővé teszi, hogy kiválaszd a használni kívánt felbontást <i>Ablakban</i> módban.
KÉSZÍTŐK	Megjeleníti a játék verziószámát, valamint a készítők és hozzájárulók nevét.
SEGÍTSÉG	Elolvashatod, hogy mi a játék célja, és néhány tippet is kapsz a játékhoz.
KILÉPÉS	Kiléphetsz a játékból.

A JÁTÉK MENÜJE

FOLYTATÁS Folytathatod a már megkezdett játékot.

ÚJRAKEZDÉS Újrakezdi a játékot.

KILÉPÉS Visszaléphetsz a főmenübe.

KÉPERNYŐMÓDOK

A játék három képernyőmódban futhat: *Teljes képernyős*, *Keret nélküli* és *Ablakban*.

Teljes képernyős és *Keret nélküli* módokban nem tudod módosítani a játék felbontását. A felbontás mindig megegyezik az Asztal felbontásával.

Az *Ablakban* módban használt felbontást a Beállítások menüben lehet módosítani. Mivel a játék Full HD felbontáshoz van tervezve, a választható felbontások között csak a 16:9-es képarányú felbontások szerepelnek.

Bár a játék szinte minden felbontáson és minden képaránnyal elindul, azt javasoljuk, hogy ha teheted, a játékot 1920x1080 -as Full HD vagy 3840x2160 -as UHD felbontásban játszd.

Az alapértelmezett képernyőmód Windows rendszeren a *Keret nélküli ablak*, Linux rendszeren pedig a *Teljes képernyős* mód.

ISMERT PROBLÉMÁK

- DirectX 11-es módban nem működik a képernyőkép készítési funkció.
- Linuxon színhibák lehetnek a mentett képernyőképen.
- Kettő vagy több monitort használó rendszereknél probléma léphet fel.
- Képernyőmód változtatásnál előfordulhat, hogy a játékképernyő nem áll vissza normál állapotba.
- Windows rendszeren futtatva a játékot, az ALT+TAB billentyűzet kombináció használata nem működik tökéletesen, ha a képernyőmód *Teljes képernyősre* van állítva.
- Windows 10-es vagy magasabb verziójú rendszerek esetén grafikai hibák léphetnek fel, ha a képernyő DPI értéke nem 100%-ra van állítva.

JÁTÉKSZABÁLY

A *Sweet Memories* egy egyszerű memóriajáték. A játék célja, hogy feldd a játéktéren található összes kártyát. Kiválasztasz kettő kártyát, ha a kártyák egyformák, eltűnnek a játéktérről. Ha nem, visszafordulnak.

VÉG FELHASZNÁLÓI SZERZŐDÉS

Freeware – szabadon terjeszthető szoftverek
verzió: 2.0

A telepítés folytatása előtt figyelmesen olvassa el az alábbi Végfelhasználói szerződést.

A telepítés folytatása a Végfelhasználói szerződés (a továbbiakban Szerződés) automatikus elfogadását jelenti. A Szerződésben foglalt ismeretének hiánya nem mentesíti a felhasználót az abban foglalt kötelezettségek és feltételek betartása alól. Amennyiben nem ért egyet a Szerződés valamelyik pontjával, lépjen ki a telepítőből.

Engedélyezés. A Cyberstorm Interactive Kft. (a továbbiakban a Cég) visszavonható, nem kizárólagos, nem átruházható és korlátozott engedélyt ad Önnek arra, hogy letöltse, telepítse és használja a Szoftvert szigorúan a Szerződésben foglalt feltételeknek megfelelően. A Szoftver másolható, terjeszthető, és korlátlan számú számítógépre feltelepíthető, betartva a Szerződés minden pontját.

Felhasználási korlátozások. Nem engedélyezett: (a) a Szoftver kódjának részleteit vagy annak teljes egészét más szoftverben felhasználni; (b) módosítani vagy újrafordítani a futtatható fájlt; (c) módosítást, adaptációt, javítást, vagy származtatott művet készíteni belőle; (d) a Szoftver által használt bármely adatfájlt módosítani; (e) visszafejteni, forráskóddá visszaalakítani, megpróbálni előállítani vagy visszafejteni a Szoftver forráskódját; (f) értékesíteni vagy bérbe adni a Szoftvert a Cég előzetes írásbeli hozzájárulása nélkül.

Jogvédelem és jogtulajdon. A Szoftverben használt komponensek, például, de nem csak ezekre korlátozva: képek, betűtípusok, zenék, kódrészletek, az eredeti tulajdonosok tulajdonában vannak és maradnak. A Szoftver bármely része, például, de nem csak ezekre korlátozva: tesztek, grafikák, fényképek, hangok és zenék, amennyiben máshogy nincsenek feltüntetve, Cég tulajdonában vannak és maradnak. Az említett anyagok újrafelhasználása, módosítása, archiválása, és duplikálása tilos.

A Szoftver módosítása. A Cég fenntartja a jogot arra, hogy módosítsa, felfüggeszse vagy abbahagyja, átmenetileg vagy véglegesen a Szoftver vagy bármely olyan szolgáltatás fejlesztését mely kapcsolatban van vele, előzetes értesítés vagy akár értesítés hiányában anélkül, hogy jogilag felelősséggel tartozna Önnek.

Megszüntetés. Ez a Szerződés annak Ön vagy Cég általi megszüntetéséig hatályban marad. A Cég bármikor, bármely okból, vagy akár ok nélkül is, semmisnek nyilváníthatja jelen Szerződést, valamint az Önnek adott felhasználói jogokat, előzetes figyelmeztetés nélkül is. Jelen Szerződés azonnal hatályát veszti, a Cégtől érkező előzetes figyelmeztetés nélkül is, ha Ön nem tartja be a Szerződésben foglalt feltételeket. Ön is semmissé nyilváníthatja a Szerződést, ha letörli a Szoftvert és annak minden másolatát számítógépéről. Jelen Szerződés megszűnésekor azonnal be kell szüntetnie a Szoftver használatát és le kell törölnie annak minden példányát számítógépéről.

Szerződés kiegészítése. A Cég fenntartja a jogot arra, hogy saját hatáskörében bármikor, bármiféle ok nélkül módosítsa vagy kicserélje jelen Szerződést.

Felelősségvállalás. ELISMERI ÉS ELFOGADJA, HOGY JELEN SZOFTVER "ÚGY AHOGY" ÉS "AHOGYAN ELÉRHETŐ" MÓDON KERÜL KIADÁSRA, ÉS HOGY A SZOFTVER ÉS MINDEN HOZZÁ KAPCSOLÓDÓ, HARMADIK FÉLTŐL SZÁRMAZÓ TARTALOM ÉS SZOLGÁLTATÁS HASZNÁLATA SAJÁT FELELŐSSÉGÉRE TÖRTÉNIK. A SZOFTVERT SAJÁT FELELŐSSÉGÉRE TELEPÍTI ÉS HASZNÁLJA. A CÉG SEMMILYEN FELELŐSSÉGET NEM VÁLLAL A SZOFTVER TELEPÍTÉSÉBŐL, HASZNÁLATÁBÓL VAGY A HASZNÁLAT SIKERTELENSÉGÉBŐL SZÁRMAZÓ ESETLEGES HIBÁKÉRT, ADATVESZTÉSÉRT, SÉRÜLÉSÉRT, KÁRÉRT, STB.

A kiadó fenntartja a jogot arra, hogy a Szerződés megszegői ellen, valamint az okozott kár megtérítésének érdekében, jogi úton lépjen fel, a törvényekben meghatározott jogai alapján.

Minden jog fenntartva.

VERZIÓTÖRTÉNET

- 2022.07.11 – Sweet Memories v1.0.0.0 Első kiadás
- 2023.11.25 – Sweet Memories v1.1.0.0
 - Módosítva a menü megjelenítése.
 - A hangok ki és bekapcsolhatók a Beállítások menüben.
 - A hangerő módosítható a Numerikus billentyűzet + és - billentyűivel.
 - A betűkészlet bekerült a fő adatfájlba.
 - Frissítve és javítva a kézikönyv.
 - Bizonyos esetekben a Segítség menüpont szövege hibásan jelent meg.

KÜLÖN KÖSZÖNET

KAPCSOLAT ÉS KÉSZÍTŐK

Sweet Memories v1.1.0.0

Tervezés és programozás:

Bacsó 'Neuronic' Csaba

2022 – 2023 © Bacsó Csaba

2022 – 2023 © Cyberstorm Interactive Kft.

Hivatalos céges honlap:

www.cyberstorm.hu

A nightlovers game studio hivatalos honlapja:

www.nightloversgamestudio.net

Hivatalos e-mail címek:

nightloversgamestudio: ngs@nightloversgamestudio.net

Általános kérdések: info@cyberstorm.hu

Terméktámogatás (regisztrált felhasználóknak): support@cyberstorm.hu

További hozzájárulók:

Grafika:

CRAFTPIX / www.craftpix.net

Zene:

Andrew Sitkov

Hangok:

GameMaster Audio / www.gamemasteraudio.com

Betűtípus:

Ek Type / www.ektype.in