

13. Efekty cząsteczkowe

Po wybuchu bomby, na każdym polu w efektywnym jej zasięgu pojawiają się efekty cząsteczkowe. Większość cząsteczek ma kolor czerwony, te skupione w centrum pola na którym została postawiona bomba przybierają kolory jaśniejsze (od żółtego do białego). W trakcie 0.3 sekund od pojawienia się cząsteczki poruszają się po polu na którym się pojawiły i polach sąsiednich (możliwe ich przemieszczenie się na pola poza zasięgiem bomby, na przykład bloki niezniszczalne i oddalone od bomby ponad zasięg). Po 0.3 sekundach cząsteczki znikają z planszy

Scenariusz główny:

13.1.1 - Gracz znajduje się na planszy podczas rozgrywki i posiada bombę.

13.1.2 - Gracz kładzie bombę na planszy.

13.1.3 - Bomba wybucha. W efektywnym jej zasięgu pojawiają się efekty cząsteczkowe. Znaczy to, że efekty nie pojawiają się poza zasięgiem bomby i na blokach niezniszczalnych.

13.1.4 - Przez 0.3 sekund cząsteczki poruszają się po planszy na polach w zasięgu bomby oraz sąsiednich (w tym bloki niezniszczalne i pola poza zasięgiem bomby).

13.1.5 - Po 0.3 sekundach cząsteczki znikają.

Scenariusz alternatywny:

13.2.1 - Gracz znajduje się na planszy. W trakcie trwania rozgrywki zebrał przynajmniej jeden power-up zwiększający zasięg jego bomb.

13.2.2 - Gracz kładzie bombę na planszy i staje na polu bezpośrednio przy bombie.

13.2.3 - Bomba wybucha. Cząsteczki pojawiają się w efektywnym zasięgu bomby, w tym na polach "za" graczem.

13.2.4 - 13.2.5 Jak w scenariuszu głównym

14. Efekty świetlne OK

Po wybuchu bomby, w promieniu nieco większym od jej zasięgu pojawia się rozbłysk białego światła. Światło to jest blokowane przez bloki niezniszczalne, postaci graczy i botów, power-upy. Światło nie jest blokowane przez bloki zniszczone przez bombę która spowodowała rozbłysk, natomiast przez wszystkie inne tak. Po 0.3 sek efekt świetlny znika.

Scenariusz główny:

14.1.1 - Gracz znajduje się na planszy podczas rozgrywki i posiada bombę.

14.1.2 - Gracz kładzie bombę na planszy.

14.1.3 - Bomba wybucha. W jej zasięgu rozbłyska światło. Blokowane jest ono przez bloki niezniszczalne

14.1.5 - Po 0.3 sekundach światło znika.

Scenariusz alternatywny:

14.2.1 - 14.2.2 Jak w głównym scenariuszu

14.2.3 - Gracz lub bot znajduje się w zasięgu bomby.

14.2.4 - Światło jest blokowane przez gracza lub bota, nie przenika przez ich postaci.

14.2.5 - Jak w scenariuszu głównym

Scenariusz alternatywny:

14.3.1 - 14.3.2 Jak w głównym scenariuszu

14.3.3 - Bomba jest położona obok rzędu co najmniej 2 bloków zniszczalnych.

14.3.4 - Blok pierwszy zostaje zniszczony. Światło jest blokowane przez drugi i każdy następny blok zniszczalny.

14.3.5 - Jak w scenariuszu głównym

Scenariusz alternatywny:

14.4.1 - 14.2.2 Jak w głównym scenariuszu

14.4.3 - Power-up znajduje się w zasięgu bomby.

14.4.4 - Światło jest blokowane przez power-up, nie przenika przez niego.

14.4.5 - Jak w scenariuszu głównym