

Dyna Blaster

Piotr Strzaska & Michał Mianowski

Celem gry jest zniszczenie obiektów poruszających się na planszy i odnalezienie przejścia do kolejnych poziomów.

Plansza gry przedstawia labirynt z przeszkodami, po którym porusza się bohater gry (Bomber) oraz próbujące go zniszczyć potwory. Bomber oczyszcza przejścia za pomocą bomb. Wybuchająca bomba może zniszczyć obiekty w pewnym otoczeniu – potwory, przeszkody, a także samego Bombera. Niektóre obiekty, np. ściany labiryntu, są niezniszczalne, zatrzymują również falę uderzeniową. Zadaniem Bombera jest odnalezienie, początkowo ukrytego, np. pod jedną z przeszkód, przejścia (portalu) do kolejnego poziomu. Bomber może przejść przez portal dopiero po zabiciu wszystkich potworów na danej planszy.

Gra składa się z poziomów – plansz, przedstawiających różne układy labiryntu, przeszkód i potworów. Przejście na kolejny poziom następuje po pomyślnym ukończeniu aktualnego. Gracz ma określoną liczbę "życ".

Gra kończy się, gdy gracz przejdzie wszystkie dostępne poziomy lub gdy liczba "żyć" osiągnie liczbę 0. "Życia" są odejmowane, gdy Bomber dotknie potwora lub płomieni wybuchu albo skończy się czas przyznany na przejście danego poziomu. Przy utracie życia poziom zostaje wczytany na nowo, a czas na jego przejście się restartuje.

W grze dostępny jest wybór poziomów trudności (łatwy, średni, trudny). Im wyższy poziom trudności, tym więcej potworów na planszy, więcej punktów za każdego zabitego potwora (łatwy - 1x, Średni - 1,5x, Trudny – 2x) oraz krótszy czas na przejście poziomu.

Dostępna jest też tabela wyników, przechowująca 10 najlepszych graczy. Punkty przyznawane są za zabite potwory oraz czas pozostały na przejście danego poziomu. Również za przejście wszystkich poziomów otrzymuje się dodatkową liczbę punktów oraz specjalne oznaczenie w tabeli wyników (gwiazdka - w zależności od poziomu gry brązowa, srebrna lub złota).

W opcjach gry można:

- Wybrać kolor gracza
- Wybór podkładu muzycznego
- Możliwość wyciszenia dźwięków gry i/lub muzyki

Dodatkowe zasady:

- Pod przeszkodami można znaleźć bonusy, które ułatwiają dalszą grę. Planowane bonusy:
 - Więcej bomb
 - Większy zasięg wybuchów
 - Możliwość wcześniejszej detonacji

Dyna Blaster

Start

Opcje

Najlepsze wyniki

Wyjście

Tło

Tło

Tło

Tło

Wybierz poziom trudności

Łatwy

(tło z kwiatkami)

Średni

(bomby i dynamity)

Trudny

(czaszki i płomienie)

Powrót do menu

Najlepsze Wyniki (puchar)

- | | | |
|-----------|------|---|
| 1. Piotr | 9500 | ★ |
| 2. Michał | 9500 | ★ |
| 3. Adam | 6100 | ★ |

do 10 najlepszych
miejsc

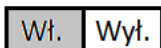
Powrót do
menu

Opcje

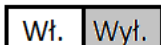
Kolor gracza



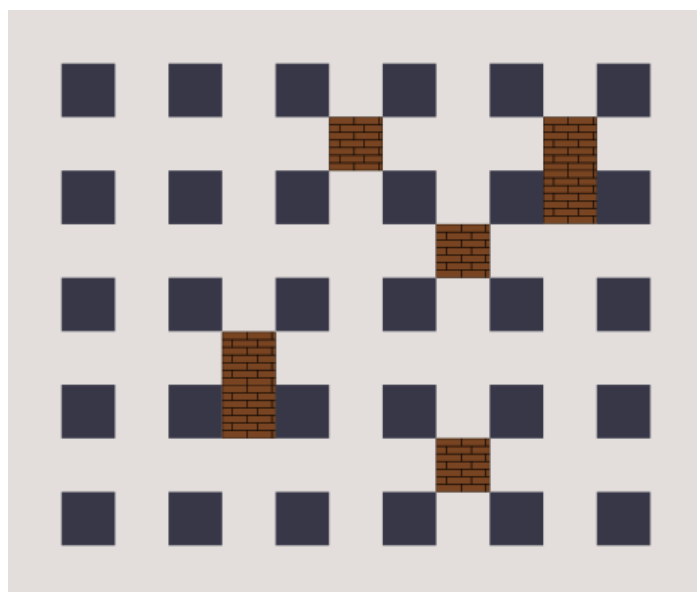
Dźwięki gry



Muzyka



Powrót do
menu



ściany możliwe
do zburzenia



ściany nie
do zburzenia