

DynaBlast – Escape from prison

by Piotr Strzaska & Michał Mianowski

UWAGA!

ABY GRA DZIAŁAŁA POPRAWNIE, NIE NALEŻY EDYTOWAĆ PLIKÓW KONFIGURACYJNYCH INNYCH NIŻ WYMIENIONE W POWYŻSZEJ INSTRUKCJI, ANI ZMIENIAĆ NIC W PLIKACH J *.JAVA LUB *.CLASS BEZ NALEŻYTEJ WIEDZY NA TEMAT PROGRAMU I JĘZYKA JAVA. W INNYM PRZYPADKU, AUTORZY NIE PONOSZĄ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA NIEPOŻĄDANE DZIAŁANIE PROGRAMU.

Wymagania sprzętowe

Do tego, aby uruchomić JVM na systemie Windows, potrzebny jest system w wersji Windows Vista albo nowszej, 128MB pamięci RAM, 126MB miejsca na dysku (124MB dla JRE oraz 2MB dla funkcji Java Update) oraz przynajmniej procesor Pentium 2 266MHz.

Przygotowanie środowiska do uruchomienia gry

W celu uruchomienia gry, użytkownik musi mieć zainstalowane na swoim komputerze środowisko uruchomieniowe Javy (JRE) w wersji co najmniej 11.

Sposoby uruchomienia gry

Aby uruchomić grę należy dwukrotnie kliknąć na plik run_DynaBlast.bat. Wykona się wtedy skrypt, który uruchomi grę za pomocą środowiska Java. Opcjonalnie skrypt można uruchomić z poziomu konsoli za pomocą tego samego pliku (run_DynaBlast.bat).

Zasady gry

1. Celem gry, jest pozbycie się przeciwników znajdujących na planszy oraz odnalezienie pola umożliwiającego przejścia na kolejny poziom. Po przejściu określonej liczby poziomów (5) dotarcie do wyjścia oznacza wygranę gry.
2. Na każdym poziomie znajdują się dwa typy bloków: kraty, które można zniszczyć wybuchem bomby oraz pola niezniszczalne, rozmieszczone na obwodzie planszy do gry oraz równomiernie w jej obrębie.
3. Gracz rozpoczyna rozgrywkę mając 3 życia. Życie można stracić, jeżeli wpadnie się na przeciwnika, wejdzie się w zasięg wybuchu bomby, bądź też, jeśli skończy się czas na dany poziom. Po utracie życia, następuje reset gry do stanu z początku danego poziomu (w tym liczby punktów). Jeżeli liczba żyć spadnie do 0, następuje koniec gry.

4. Przeciwników można zniszczyć, sprawiając, aby weszli w zasięg wybuchu bomby. Jeżeli wszyscy przeciwnicy na danym poziomie zostaną pokonani, ujawnia się pole z uszkodzoną podłogą. Pole to można zniszczyć, odkrywając dziurę stanowiącą przejście do następnego poziomu.
5. W grze dostępne są trzy poziomy trudności: Easy, Medium, Hard (odpowiednio łatwy, średni, trudny). Poziomy te, różnią się ilością czasu przeznaczoną na przejście danego poziomu, szybkością przeciwników, kolorem tła, mnożnikiem punktów przyznawanych za każdego pokonanego przeciwnika oraz mnożnikiem punktów przyznawanych za pozostały czas.
6. Na przejście poziomu jest określony czas, różny w zależności od poziomu trudności. Jeżeli graczowi uda się przejść na kolejny poziom przed upłynięciem czasu, zostaną mu przyznane dodatkowe punkty (z różnym mnożnikiem w zależności od poziomu trudności). Jeżeli graczowi nie uda się przejść na kolejny poziom przed upłynięciem czasu, zostanie odjęte życie, a gra powróci do stanu z początku danego poziomu.
7. Lista najlepszych wyników przechowywana jest lokalnie w plikach konfiguracyjnych programu.
8. Gra posiada opcję pauzy, która zatrzymuje rozgrywkę, do czasu ponownego naciśnięcia przycisku pauzy.

Sterowanie

1. Do sterowania postacią i jej obsługi służą następujące klawisze na klawiaturze:
 - Strzałka w lewo albo A – ruch w lewo
 - Strzałka w prawo albo D – ruch w prawo
 - Strzałka w górę albo W – ruch do góry
 - Strzałka w dół albo S – ruch w dół
 - Spacja – podłożenie bomby
 - P – pauza
2. Bomba po podłożeniu nie wybucha od razu, ale ma ustawiony zegar (im bliżej do wybuchu, tym bardziej wypełniony pasek na górze obrazu bomby. Gdy pasek się wypełni, bomba wybucha, niszcząc kraty, przeciwników oraz gracza w promieniu jednej kratki od jej początkowego wybuchu.

Punktacja

1. Zależnie od poziomu trudności, gracz może zdobyć różną ilość punktów za pokonanych przeciwników oraz za czas, pozostały podczas przejścia do następnego poziomu.
2. Każdy przeciwnik posiada podstawową wartość punktów, które gracz otrzymuje po zabiciu go: za policjanta – 100 pkt; za SWATa – 150 pkt; za żołnierza – 200 pkt.
3. Na poziomie łatwym, na przejście poziomu jest 300 sekund. Każda sekunda pozostała przy przejściu na następny poziom daje 3 pkt. Mnożnik punktów za przeciwników wynosi 1.

4. Na poziomie średnim, na przejście poziomu jest 240 sekund. Każda sekunda pozostała przy przejściu na następny poziom daje 6 pkt. Mnożnik punktów za przeciwników wynosi 2.
5. Na poziomie trudnym, na przejście poziomu jest 180 sekund. Każda sekunda pozostała przy przejściu na następny poziom daje 10 pkt. Mnożnik punktów za przeciwników wynosi 3.

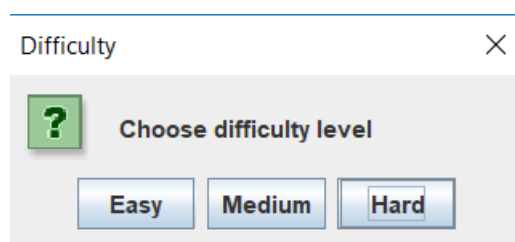
Opis programu

Główne okno aplikacji zawiera cztery przyciski. Menu główne pozwala graczowi na rozpoczęcie nowej gry, zmianę ustawień gry, sprawdzenie listy najlepszych wyników oraz wyjście z programu.

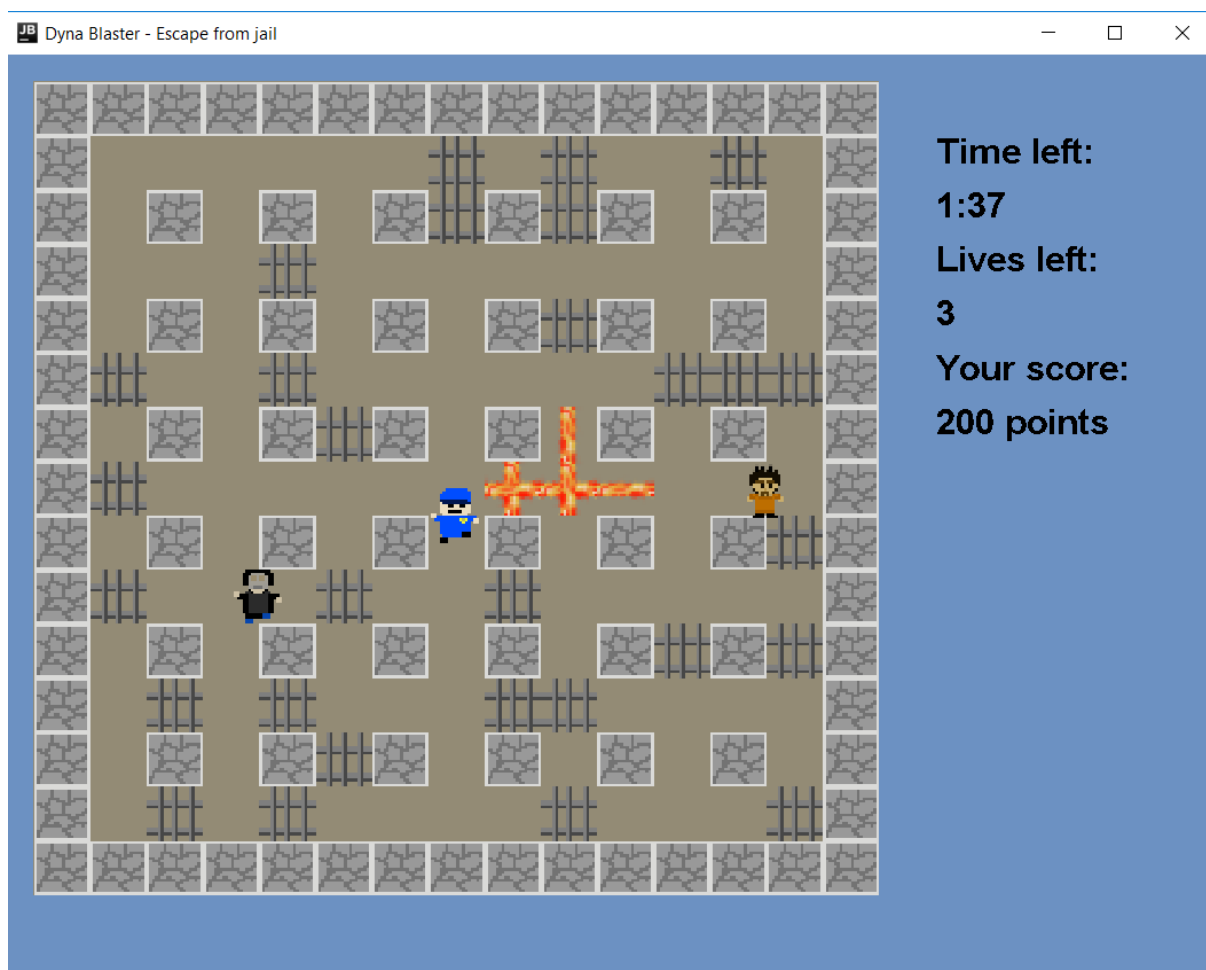


1. Nowa gra

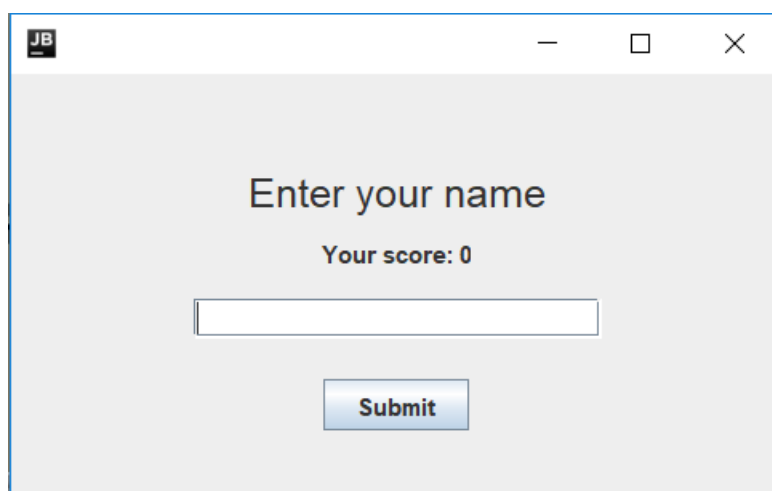
Po naciśnięciu przycisku **New game** (Nowa Gra) pojawia się okno dialogowe, które prosi gracza o wybór poziomu trudności. Wyboru dokonujemy naciskając przycisk z poziomem trudności który chcemy wybrać.



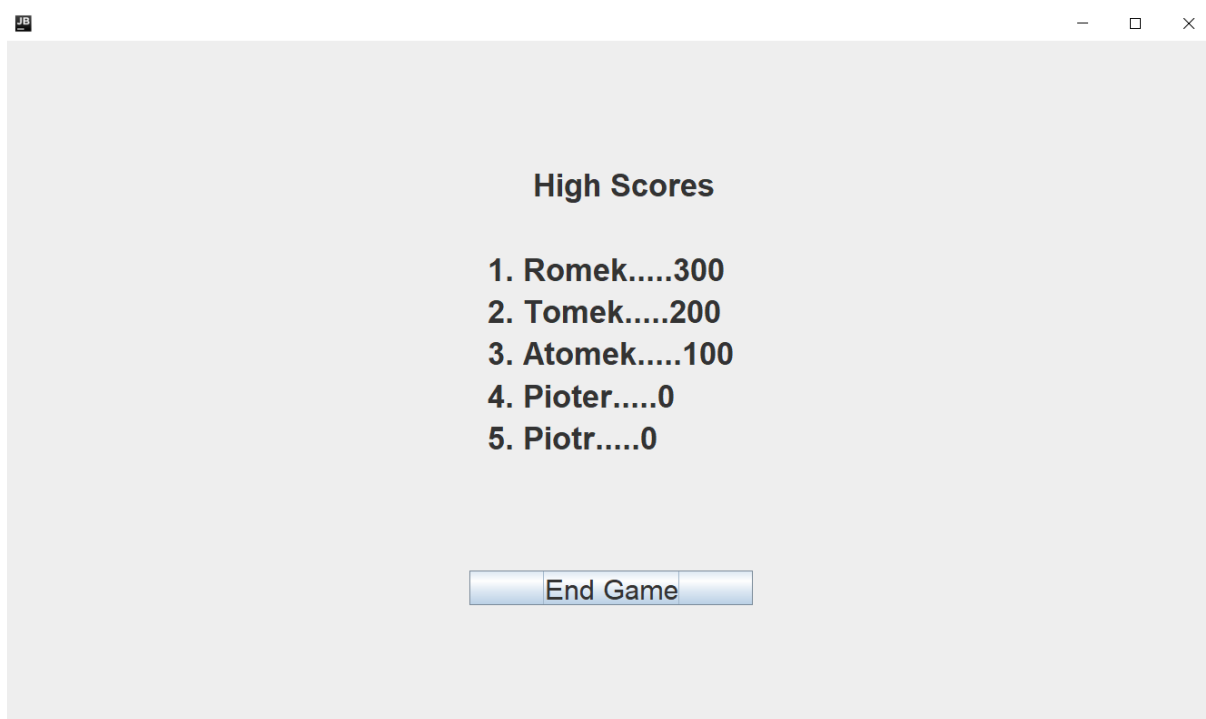
Po wybraniu poziomu trudności, aplikacja przenosi gracza do ekranu gry.



W momencie zakończenia rozgrywki, czy to z powodu utraty wszystkich 3 żyć, czy też przejścia wszystkich poziomów, pojawia się okno dialogowe, w którym gracz może podać swój nick, który ma szansę zapisać się na liście najlepszych wyników. Dodatkowo, pojawia się informacja o liczbie punktów uzyskanych podczas gry. W polu tekstowym należy wpisać nick, pod którym gracz chce podać swój wynik i zatwierdzić kliknięciem przycisku **Submit**.



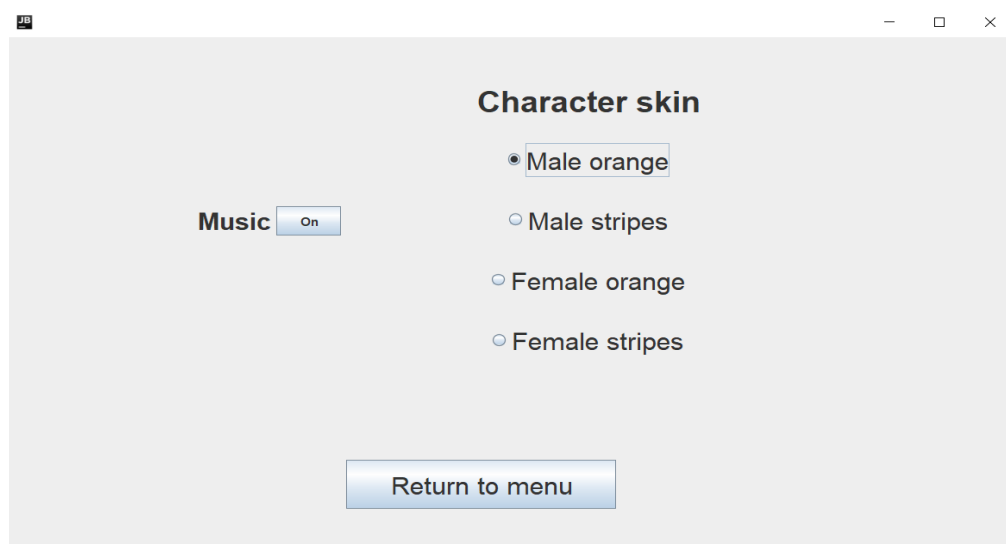
Po kliknięciu przycisku **Submit**, pojawia się lista najlepszych wyników, po przeanalizowaniu podanego wyniku. Jeżeli wynik był dość wysoki, aby znalazł się na liście, bądź też lista nie jest pełna, wynik znajdzie się w niej na odpowiedniej pozycji. Jeżeli wynik nie był dość dobry, zostanie ukazana niezaktualizowana lista wyników.



Z podanego okna można wyjść naciskając przycisk **End Game**. Opcja ta powoduje wyjście z programu.

2. Opcje

Po naciśnięciu przycisku **Options** (opcje), zostaniemy przeniesieni do okna z możliwością zmiany parametrów gry.



Domyślnie muzyka gry jest włączona, a dla postaci wybrany jest wygląd mężczyzny w pomarańczowym stroju więziennym. Naciśnięcie przycisku obok napisu **Music**, powoduje wyłączenie bądź włączenie muzyki, zarówno w głównym menu, jak i podczas rozgrywki. Wybranie jednej z 4 opcji po prawej stronie, pod napisem **Character Skin**, umożliwia zmianę wyglądu naszej postaci. Do wyboru mamy mężczyznę albo kobietę, dla każdej z tych opcji albo pomarańczowy strój więzienny albo pasiasty strój więzienny. Poniżej został podany wygląd postaci dla każdej z wybranych opcji:



- Male Orange



- Female Orange



- Male Stripes

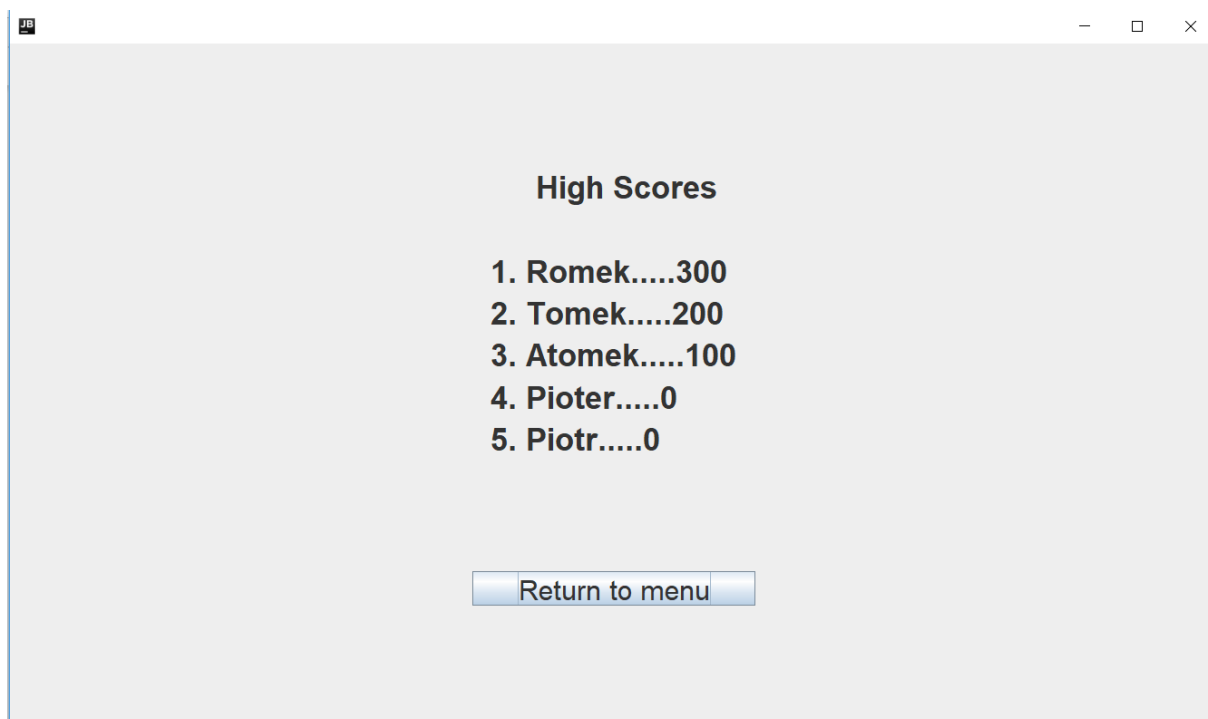


- Female Stripes

Naciśnięcie przycisku **Return to menu**, przeniesie gracza z powrotem do głównego menu. Również wyłączenie okna ikonką **X** w prawym, górnym rogu okna spowoduje przeniesienie gracza z powrotem do głównego menu.

3. Najlepsze wyniki

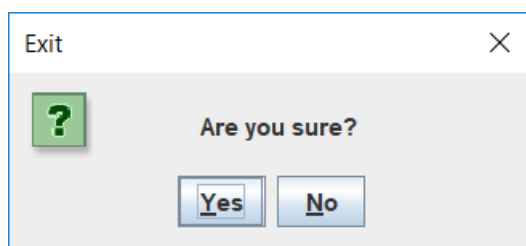
Po naciśnięciu przycisku **Best Scores** (Najlepsze Wyniki), gracz zostanie przeniesiony do okna z listą najlepszych wyników. Lista pokazuje do 10 najlepszych wyników zapisanych w pamięci.



Po naciśnięciu przycisku **Return to menu** gracz zostanie przeniesiony z powrotem do głównego menu.

4. Wyjście

Po naciśnięciu przycisku Exit (Wyjście) pojawi się okno dialogowe z pytaniem czy na pewno chcemy opuścić grę.



Po naciśnięciu ikonki **X** w prawym, górnym rogu okna bądź też przycisku **No**, gracz zostanie przeniesiony z powrotem do głównego menu. Po naciśnięciu przycisku **Yes**, nastąpi wyjście z programu.