

## INSTRUKCJA DO GRY "DYNIAPLASTER"

### Założenia gry:

Celem gracza jest ukończyć 3 poziomy, aby ukończyć grę. Plansza każdego poziomu składa się z labiryntu składającego się z dwóch typów bloków (zniszczalnych i niezniszczalnych). Budowa każdego z poziomu jest ustalana na podstawie plików konfiguracyjnych. Boczne krawędzie planszy są niezniszczalne. Gracz posiada ograniczoną liczbę żyć wynoszącą 3 na początku gry (jest to maksymalna ilość). Gracz ginie w momencie utraty ostatniego życia. Powoduje to natychmiastowy restart gry. Na planszy znaleźć można bonusy, które dają graczowi nowe możliwości oraz zwiększają liczbę zdobytych punktów. Aby przejść do następnego poziomu należy znaleźć portal ukryty pod zniszczalnymi blokami oraz do niego wejść. Przejście do następnego poziomu uniemożliwia powrót do poprzedniej planszy, ale zapewnia zwiększenie się liczby żyć o jeden (jeśli gracz nie posiada maksymalnej liczby żyć). Aby niszczyć bloki należy stawiać bomby na planszy. Bomba wybuchu po pewnym czasie. Podstawowo bomba zadaje obrażenia na postawionym polu oraz sąsiednich w poziomie i w pionie. Bomba zadaje obrażenie zarówno graczowi jak i przeciwnikom. Liczba bomb jest nieograniczona, ale w jednym momencie może być tylko jedna na planszy. Bloki nie zniszczalne zatrzymują falę uderzeniową bomby. Na planszy znajdują się przemieszczające się potwory, które atakują gracza, jeśli znajduje się na tym samym polu, co gracz. Im wyższy poziom planszy tym trudniejsze potwory, ale i lepsze bonusy.

Dostępne w grze bonusy:

- Czerwone serce – zwiększa zdrowie gracza; podniesienie przy maksymalnej ilości żyć jedynie zwiększa punkty
- Żółte serce – zapewnia graczowi 10 sekundową nieśmiertelność
- Żółta bomba – zwiększa zasięg działania bomb o jeden w czterech kierunkach; utrata w momencie przejścia do nowego poziomu

Dostępne w grze potwory:

- Wirus – przemieszcza się w poziomie
- Zły Kot – przemieszcza się w pionie
- Duch – przemieszcza się w jednym losowo wybranym kierunku; zmienia kierunek w momencie zderzenia z blokiem; mimo swojej nazwy można zabić go bombą

### Punktacja:

Gracz otrzymuje punkty w kilku różnych kategoriach. Kategorie punktów:

- Czas – punkty dodawane po skończeniu każdego poziomu; najbardziej kluczowe
- Przeciwnicy – punkty dodawane bezpośrednio po zabiciu przeciwnika
- Bonusy – punkty dodawane bezpośrednio po zebraniu bonusu
- Życia – punkty dodawane po skończeniu każdego poziomu; im więcej żyć pozostało tym większa premia; za zachowanie wszystkich żyć otrzymuje się dodatkowy bonus punktowy

Aby gracz został uwzględniony w tabeli najlepszych graczy musi spełnić następujące warunki:

- Ukończyć grę

- Posiadać wynik lepszy niż najlepszych ostatni gracz (jeśli wyników jest 10)

Na końcu gry gracz informowany jest liczbą gwiazdek o ocenie jego wyniku. Aby osiągnąć więcej gwiazdek należy posiadać wyższy wynik. Maksymalna liczba gwiazdek wynosi 3.

#### **Instrukcja obsługi:**

Po uruchomieniu gry pojawia się główne menu, w którym można wybrać jedną z opcji:

- Nowa Gra – uruchamia nową grę
- Kontynuuj Grę – wczytuje zapis gry
- Pomoc – wyświetla podstawowe informacje o grze
- Ranking – wyświetla listę najlepszych wyników
- Wyjście – zamyka grę

#### **Sterowanie w grze:**

- Strzałki – poruszanie się Bombera
- Spacja – stawianie bomby
- Escape – pauza/wznowienie
  - R – wznowienie gry
  - S – zapisanie gry i wyjście
  - Q – wyjście bez zapisywania

#### **Zapis:**

Gracz może w dowolnym momencie zapisać grę oraz do tego zapisu wrócić. Należy jednak wiedzieć, że za każdym razem po użyciu opcji zapisu, zapisywane zostają wartości początkowe danego poziomu. Oznacza to, że wracamy się na początek planszy, którą aktualnie zapisaliśmy z jej początkowymi parametrami. Zapis zachowuje się nawet po ukończeniu gry. Jedynie zapisanie podczas pauzy powoduje zmianę danych zapisu.

## Konfiguracja:

### Config.txt – parametry do statystyk

Wszystkie dane są liczbami całkowitymi

- Punkty za zabicie Wirusa
- Punkty za zabicie Złego Kota
- Punkty za zabicie Ducha
- Punkty za bonus Zdrowia
- Punkty za bonus Bomby
- Punkty za bonus Nieśmiertelności
- Maksymalna liczba żyć
- Współczynnik punktów czasu
- Współczynnik punktów zdrowia

### Level.txt – parametry do poziomów

Wszystkie dane są liczbami całkowitymi

- Liczba poziomów
- Wielkość poziomów (format: DŁUGOSC WYSOKOŚĆ)
- Parametry poziomów (format: X11 X12 X13 ... X1n

X21 X22 X23 ... X2n

.....

Xm1 Xm2 Xm3 ... Xmn)

Gdzie m to WYSOKOŚĆ a n to DŁUGOSC, format powtarzamy tyle razy ile mamy poziomów

Xmn – określa, co znajduje się na polu

- 0 - pusto
- 1 - kamień
- 2 - drewno
- 3 - portal nieodkryty
- 4 - portal odkryty
- 5 - Wirus
- 6 - Serce
- 7 - Zły Kot
- 8 - Duch
- 9 - Złota Bomba
- 10 - Nieśmiertelność
- 11 – Bomber

### Results.txt – wyniki

- Nazwa\_gracza@wynik – powtarzamy tyle razy ile wyników

Save.txt – zapis gry

Wszystkie dane są liczbami całkowitymi

- Poziom, na którym skończono
- Liczba żyć
- Punkty
- Czas