

Instrukcja użytkownika

1. Krótki opis gry

BombBrothers jest zręcznościową grą 2D o widoku „z lotu ptaka”. Gracz wciela się w jedną z trzech postaci-braci: Szybkiego, Nieśmiałego lub Zręcznego, a jego misją jest pokonanie groźnego Woźnego, który przejął władzę w Szkole, oraz uwolnienie pięknej Barbary z rąk złoczyńcy. Poza głównym przeciwnikiem gracz musi pokonać hordy podwładnych Woźnego, które są rozlokowane na jednym z pięciu poziomów. To na ostatnim po pokonaniu podwładnych pojawia się sam Boss. Naszą bronią są ręcznie zrobione bomby o wysokiej skuteczności, jednak podczas rozgrywki wspomogą nas pojawiające się przeróżne bonusy, które mogą ułatwić nam pokonanie przeciwników.

2. Zasady gry

Celem gry jest jak najszybsze przejście wszystkich pięciu poziomów oraz pokonanie Woźnego. Jeśli się to uda – wygrywamy. Porażka może nastąpić w kilku przypadkach:

- zabraknie nam w arsenale bomb a na danym poziomie będą jeszcze nie unicestwieni wrogowie
- po przekroczeniu czasu przewidzianego na dany etap
- w sytuacji gdy stracimy wszystkie życia naszej postaci

Utrata życia następuje w wyniku kolizji z przeciwnikiem atakującym z bliska, lub z przeciwnikiem atakującym na odległość (w tym przypadku mowa o kontakcie wzrokowym z przeciwnikiem klasy Emo w zasięgu kilku pól)

Wszelkie informacje o odległości tyczą się metryki taksówkowej, gdyż mapa jest zbudowana na planie macierzy dwuwymiarowej i dostępne są tylko przejścia poziome i pionowe (nie ma ukośnych).

3. Poziomy trudności

W grze dostępne są 3 poziomy trudności gry:

- Łatwy
- Średni
- Trudny

Poziomy trudności różnią się ilością żyć na początku każdego etapu, ilością czasu przeznaczoną na etap, oraz szybkością przeciwników. Ilość żyć i czasu są opisane w Dokumentacji Wstępnej. Ponadto na każdym poziomie inaczej są przyznawane punkty za konkretnego przeciwnika, czy zebranie bonusu.

Punkty za pokonanych przeciwników:

Rodzaj przeciwnika	Poziom trudności	Punkty
Matfiz, Human, Biochem	Łatwy	1 * X
	Średni	2 * X
	Trudny	3 * X
Emo	Łatwy	2 * X
	Średni	4 * X
	Trudny	8 * X
Woźny	Łatwy	15 * X
	Średni	30 * X
	Trudny	45 * X

Punkty za zebrane bonusy:

Rodzaj bonusu*	Poziom trudności	Punkty
Guma do żucia, Książka, Biedronka, Kalkulator, Inkantacja, Barbara	Łatwy	1 * X
	Średni	2 * X
	Trudny	3 * X
Spirytus, Zapalniczka	Łatwy	2 * X
	Średni	4 * X
	Trudny	6 * X
Adidasy	Łatwy	3 * X
	Średni	6 * X
	Trudny	9 * X

* Podział wyznaczany na podstawie procentowej szansy wystąpienia podczas rozgrywki

Gdzie X jest podstawowym współczynnikiem punktowania na poziomie łatwym. Współczynnik ten będzie dobrany podczas implementacji gry, tak aby uatrakcyjnić rozgrywkę.

4. Sterowanie

Sterowanie opiera się na 7 klawiszach podstawowych, których wartości można zmienić za pomocą opcji Menu Głównego: Sterowanie oraz na 3 klawiszach, których wartości nie da się zmienić.

Domyślne wartości:

AKCJA	PRZYCISK
Idź do góry	UP
Idź do dołu	DOWN
Idź w lewo	LEFT
Idź w prawo	RIGHT
Podłóż bombę	SPACJA
Użyj bonusu postaci	CTRL
Użyj bonusu zebranego podczas rozgrywki	SPACE
Pauza gry	P
Zapisanie gry	S
Wyjście do menu głównego gry	ESC

Wznowienie gry po przejściu w tryb pauzy „P” następuje za pomocą dowolnego klawisza. Klawisze „P”, „S”, „ESC” są traktowane jako stałe, nie wolno ich zmieniać. Także klawisze zmienne nie mogą mieć wartości przypisanych klawiszom stałym.

5. Ekran logowania

Należy podać login oraz hasło użytkownika na jaki chcemy się zalogować, lub jaki chcemy stworzyć (jeśli nie ma danego użytkownika w bazie). Logowanie nastąpi tylko po podaniu odpowiedniego loginu i hasła. Gdy login się powtórzy a hasło będzie złe – pojawi się informacja o złym hasle. Jeśli login będzie unikalny, zostanie stworzone nowe konto o podanym loginie i hasle. Pole login i hasło nie mogą być puste.

6. Menu główne

- **Kontynuuj** – opcja uruchomienia ostatnio zapisanej gry danego użytkownika (jeśli taka była)
- **Nowa gra** – uruchamia ekran nowej gry, z którego (po wybraniu odpowiednich opcji) można przejść do głównego ekranu gry
- **Najlepsze wyniki** – wyświetlana jest lista z najlepszymi wynikami (10 najlepszych wyników)
- **Sterowanie** – uruchamia ekran zmiany ustawień sterowania gry; po zapisaniu ustawień są wprowadzane odpowiednie zmiany w pliku Settings.xml (w wersji rozszerzonej nazwa pozycji menu, zmieniona jest na „Ustawienia” i pozwala na inne modyfikacje programu np. zmiana ścieżki do pliku dźwiękowego odtwarzanego podczas gry)
- **Wyjście** – kończy pracę programu
- **Wyloguj** – wylogowuje aktualnie zalogowanego użytkownika

7. Ekran rozpoczęcia nowej gry

Należy wybrać rodzaj postaci jaką chcemy grać, oraz poziom trudności naszej rozgrywki.

8. Uwagi

Powyższe informacje dotyczą finalnej wersji gry. Aktualna wersja to 0.5. Brak niektórych funkcjonalności opisanych w niniejszej instrukcji.