

Gra Dyna Blaster - etap I

Menu główne aplikacji

Po uruchomieniu aplikacji pojawia się okno menu gry (rys.1), zawierające 4 opcje wyboru:

- "START" - kliknięcie tego przycisku powoduje wyświetlenie okna dialogowego (rys.2), w którym można (nie trzeba) wpisać nick gracza oraz wybrać poziom trudności gry. Nick i poziom trudności można zatwierdzić przyciskiem "GRAJ", który uruchamia pierwszy poziom gry lub wrócić do głównego menu gry przyciskiem "Wróć",

- "Najlepsze wyniki" - wyświetla listę najlepszych wyników (rys.3) zdobytych dotychczas przez użytkowników aplikacji (maksymalnie 10). Lista będzie zapisywana do pliku i odczytywana przy każdym uruchomieniu programu. Naciśnięcie "OK" wraca do głównego menu gry,

- "Pomoc" - wyświetla tekst zawierający opis, cel gry oraz informacje o sterowaniu. Naciśnięcie "OK" wraca do głównego menu gry,

- "Wyjście" - zamyka program.

Szczegółowe zasady gry

Celem gry jest niszczenie poruszających się po planszy przeciwników i odnajdowanie przejść 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 do kolejnego poziomu.

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 "żyć".

Informacje dodatkowe

Po utraceniu wszystkich "żyć" bądź po upływie czasu (el. dodatkowy) pojawia się komunikat o przegranej (rys.4), liczba zdobytych punktów oraz okno z przyciskami "Wróć do menu" i "Spróbuj ponownie". Po ukończeniu wszystkich poziomów pojawia się natomiast komunikat o wygranej (rys.5), uzyskana liczba punktów oraz przycisk "Wróć do menu".

W grze zawarta jest funkcja pauzy (rys.6), uruchamiana wybranym przyciskiem na klawiaturze. W trakcie pauzy wyświetlane są dwie opcje: "Zakończ" kończy aktualny stan gry i powraca do menu aplikacji i "Wróć do gry", która pozwala kontynuować rozgrywkę.

Zasady punktacji:

zabicie potwora	100
zniszczenie bloku	10
zniszczenie dwóch bloków jedną bombą	25
zniszczenie trzech bloków jedną bombą	40
ukończenie poziomu	100
bonus za każdą pozostałą sekundę	1
mnożnik w zależności od poziomu trudności	łatwy x1 średni x1,25 trudny x1,5

Własne elementy dodatkowe

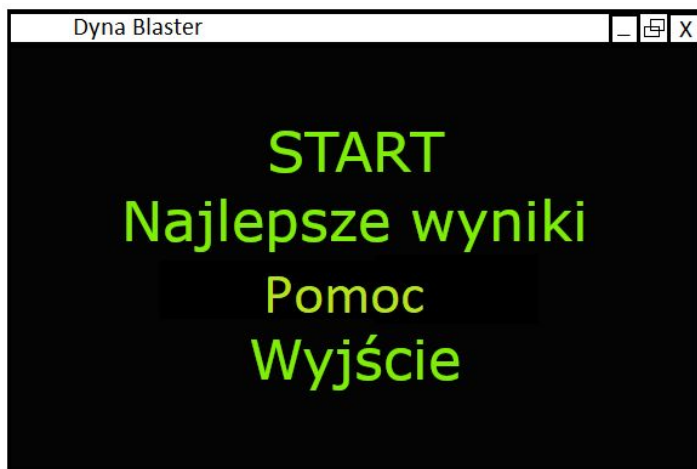
Są trzy poziomy trudności (łatwy, średni, trudny), które gracz wybiera z elementu interfejsu graficznego typu combo box tuż przed rozpoczęciem gry. Poziom trudności wpływa na szybkość poruszania się przeciwników, ilość bomb do wykorzystania na każdym poziomie oraz służy jako mnożnik końcowy punktów, uzyskanych podczas gry.

Gracz ma ograniczony czas znalezienie przejścia do kolejnego poziomu. Im szybciej użytkownik ukończy dany poziom, tym więcej dostanie punktów bonusowych za pozostały czas. Jeśli zaś czas się skończy przed przejściem danego poziomu, następuje koniec gry.

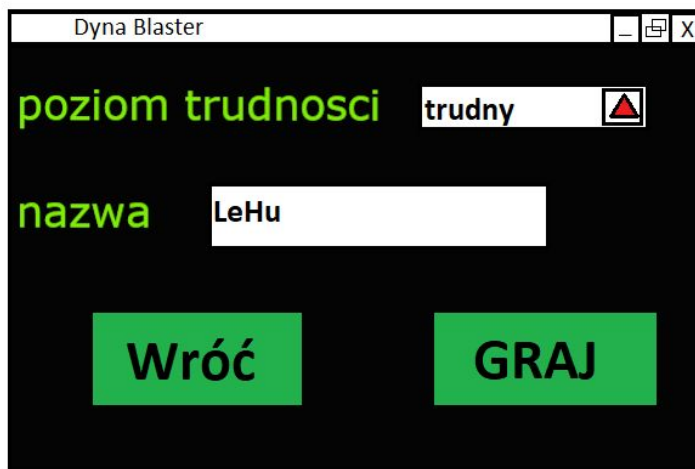
Użytkownik posiada ograniczoną liczbę bomb, jeśli skończą mu się bomby, a nie odsłoni przejścia, następuje koniec gry.

Istnieje możliwość zdobycia dodatkowego życia podczas niszczenia obiektów, szansa na takie zdarzenie wynosi 1%.

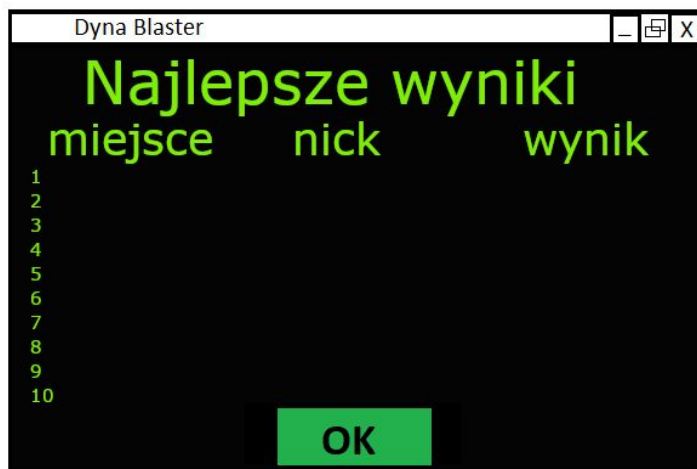
Rysunek 1



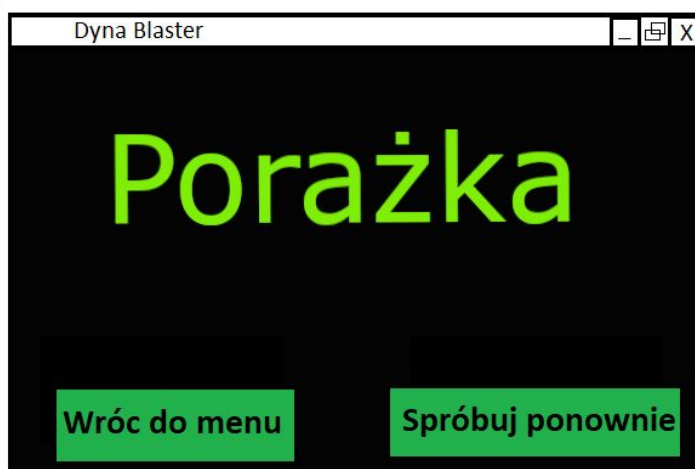
Rysunek 2



Rysunek 3



Rysunek 4



Rysunek 5



Rysunek 6

