

# Digger

---

## Instrukcja użytkownika

---

### Spis Treści

Sterowanie. ....	2
Zasady gry. ....	3
Artefakty. ....	4
Przeciwnicy. ....	5
Broń.....	6

## Sterowanie.

Domyślnie sterowanie w grze:

Ruch do góry – strzałka do góry

Ruch w dół – strzałka w dół

Ruch w lewo – strzałka w lewo

Ruch w prawo – strzałka w prawo

Zastawienie bomby – B

Wystrzał pocisku – C

Użycie peleryny niewidki – V

Wstrzymanie gry – P

Panel ustawień – O

Pomoc – H

Zapis stanu gry – L

## Zasady gry.

Plansza gry składa się z pól, z których część jest odkopana a część zakopana. Wchodząc na pole zakopane gracz odkopuje to pole. Niektórzy przeciwnicy również mają możliwość odkopywania pól.

Głównym celem gry na każdym poziomie jest zebranie wszystkich diamentów, które są na planszy. Po ich zebraniu, gracz automatycznie przechodzi do następnego poziomu i otrzymuje  $k \cdot 300$  punktów, gdzie  $k$  to numer ukończonego poziomu. Dodatkowo, jeśli gracz zniszczył co najmniej 90% przeciwników na danym poziomie, otrzymuje dodatkowe życie. Z każdym poziomem na planszy jest coraz więcej trudniejszych przeciwników.

W trakcie rozgrywki na planszy pojawiają się różne artefakty.

Główny bohater Guy



Początkowo bohater ma trzy życia i nie ma do dyspozycji żadnej broni. Jego zadaniem jest zebranie wszystkich diamentów na kolejnych poziomach. Próbuje mu w tym przeszkodzić przeciwnicy, których liczba i trudność wzrastają z kolejnymi poziomami.

## Artefakty.

1. Diamenty



Obowiązkowe artefakty do zebrania w celu przejścia do następnego poziomu.

2. Worek ze złotem



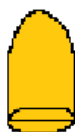
Pojawia się na nieodkopalonych jeszcze polach. Jeśli worek spada i natrafi na jakąś postać, to ją zabija. Jeśli spadnie z wysokości większej niż jedno pole, to zamienia się w złoto.

3. Złoto



Ten element może usunąć każda postać. Jeśli zbierze go bohater, to otrzymuje 50 punktów.

4. Pocisk



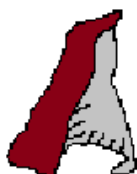
Zabranie jednego pocisku daje możliwość oddania jednego strzału.

5. Bomba



Zebranie jednej bomby daje możliwość zastawienia jeden bomy.

6. Peleryna niewidka



Pojawia się raz na każdym poziomie i znika po 10 sekundach. Dodaje pelerynę do zasobów.

7. Czas bonusowy



Pojawia się raz na każdym poziomie. Może go zebrać każda postać na planszy. Jeśli bohater go zbierze przez 25 sekund działa w bonusowym czasie.

## Przeciwnicy.

### 1. Sergeant



Podstawowy przeciwnik. Porusza się losowo. Nie jest odporny na żadną broń. Jego zabicie jest warte 20 punktów.

### 2. Captain



Co jakiś czas zmierza w kierunku bohatera i ucieka od zastawionych bomb. Jego zabicie jest warte 40 punktów.

### 3. Major



Co jakiś czas aktualizuje kierunek ruchu w stronę bohatera. Czasami może drążyć nowe korytarze. Ucieka od lecących naboju. Jego zabicie jest warte 60 punktów.

### 4. Colonel



Postać często aktualizuje swój kierunek ruchu w stronę bohatera. Może drążyć nowe korytarze, ale wtedy porusza się wolniej. Pociski, które trafią w Colonela odbijają się od niego i nie zabierają mu życia. Jego zabicie jest warte 80 punktów.

### 5. General



Najbardziej zaawansowany i najtrudniejszy przeciwnik. Porusza się najszybciej na planszy. Nie można go zabić ani pociskiem, ani bombą. Jedyny sposób, to zrzucenie worka na niego. Zabicie Generala jest warte 100 punktów.

## Broń.

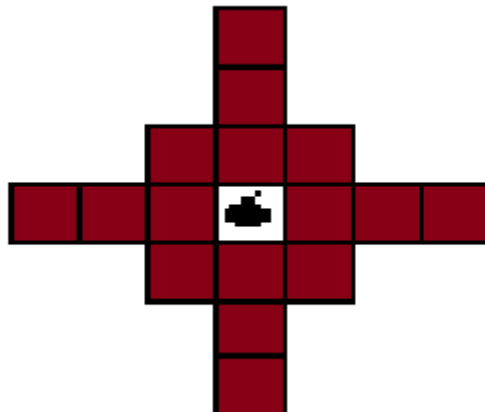
Bohater ma do dyspozycji trzy rodzaje broni, którymi może zniszczyć przeciwników.

1. Pociski

Są one do zebrania podczas rozgrywki. Jest to podstawowa broń bohatera. Niektóre postacie są na nie odporne.

2. Bomby

Bomby również są do zebrania w trakcie rozgrywki. Bomba może zabić wielu przeciwników naraz, jeśli tylko są w zasięgu jej rażenia. Bomba wybucha po 2 sekundach od zastawienia. Jeśli jakiś przeciwnik zginie od eksplozji bomby, to taki sposób jego zabicia jest podwójnie punktowany. Pole rażenia broni przedstawia poniższy rysunek:



3. Worek ze złotem

Bohater może też zabić inne postacie zrzucając na nie worek.