

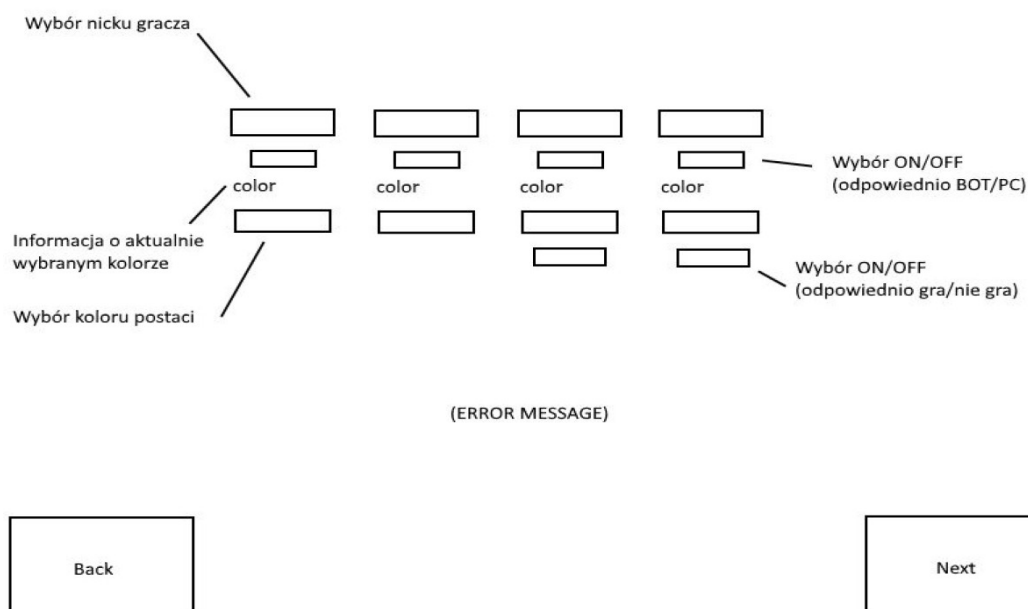
Wymaganie 1: Lokalna gra - rozgrywka będzie odbywać się lokalnie, tzn. na jednym urządzeniu, nie jest zatem wymagany tryb multiplayer online.

Wymaganie 2: (2 – 4 graczy, bot) Gra umożliwi jednoczesną rozgrywkę 2 – 4 graczy (lokalnie). Ilość graczy ustawiana jest w Menu wyboru postaci, do których klient może się dostać z ekranu głównego gry klikając myszką na przycisk „START”. Po wyborze mapy oraz kliknięciu myszką przycisku „NEXT” w prawym dolnym rogu ekranu, przed klientem pojawi się menu wyboru graczy. Domyślnie znajdują się tam 2 aktywni gracze: gracz nr. 1, którym steruje klient oraz gracz nr. 2 ustawiony jako bot. Pozostali dwaj (opcjonalni) gracze ustawieni są jako OFF (tylko oni mogą być ustawieni jako OFF). W przypadku ustawienia gracza jako OFF (ustawienie, że nie uczestniczy w rozgrywce). Nick gracza zmieniany jest poprzez kliknięcie myszką na nick i wpisanie nowego nicku. Nick może składać się tylko z małych lub dużych liter oraz cyfr. Długość nicku powinna wynosić od 4-20 znaków.

W przypadku wpisania conajmniej 2 identycznych nicków graczy lub wpisaniu błędnego nicku (np. wprowadzeniu znaku nie będącego literą lub cyfrą, nieodpowiednia długość nicku) oraz próbie naciśnięcia przycisku START w prawym dolnym rogu ekranu, pojawi się ERROR (w miejscu na obrazku: ERROR MESSAGE) o treści: „Wrong nicknames”.

Rozmieszczenie graczy na mapie jest losowe, jednak gracze rozpoczynają grę tylko w rogach mapy (różnych).

Menu wyboru graczy



Wymaganie 3: Boty oparte na rozwiązaniu algorytmicznym, umożliwiają rozgrywkę przeciwko komputerowi.

Wymaganie 4: Gra będzie mogła być uruchomiona niezależnie od systemu na Windowsie lub Linuxie.

Wymaganie 5: Zmniejszająca się mapa według schematu:

Zewnętrzne obramowanie mapy po 45 sekundach od rozpoczęcia rozgrywki zaczyna migać na kolor czerwony przez 5 sekund, po tym czasie mapa zmniejsza się, *bloki przy krawędzi* zmieniają się w bloki stałe. Gracz stojący w miejscu zmniejszenia mapy w momencie przemiany w bloki stałe ginie. Pomiędzy każdym kolejnym zmniejszeniem się mapy występuje odstęp czasowy wynoszący 40 sekund. Za "krawędź" mapy w kolejnym zmniejszeniu uznajemy bloki, które aktualnie były uznane jako "bloki przy krawędzi". Zmniejszenie może mieć miejsce maksymalnie 5 razy.

Wymaganie 6: 5 różnych map do wyboru, każda z innymi teksturami. Przy pierwszym uruchomieniu gry zostanie wybrana mapa uznana przez grupę za domyślną. W menu wyboru mapy w centrum znajduje się obraz przedstawiający obecnie wybraną mapę, a na prawo/lewo od niego znajdują się przyciski next/prev służące przełączeniu mapy na kolejną/poprzednią. Za każdym razem po kliknięciu przycisku zmieniany jest obraz mapy. Wybieranie mapy jest cykliczne (z 5 mapy przejdziemy po kliknięciu przycisku next na mapę 1, z 1 mapy po kliknięciu przycisku prev przejdziemy na mapę 5).

Wymaganie 7: Efekty Dźwiękowe.

Gra będzie posiadać efekty dźwiękowe na zdarzenia:

1. Postawienie bomby
2. Wybuch bomby
3. Kliknięcia przycisku w menu
4. Utraty życia
5. Całkowitej śmierci gracza
6. Zakończenie gry

Oraz muzykę puszczaną w tle.

W przypadku wystąpienia różnych efektów na raz, wszystkie są odtwarzane i się nakładają. W opcjach istnieje możliwość wyłączenia i włączenia efektów dźwiękowych i muzyki, oraz dostosowanie ich głośności niezależnie tj. muzyka mająca osobną głośność niż dźwięki. Głośność ustawiamy w Options -> Sounds. Przy "Music:" znajduje się przycisk ON/OFF powodujący włączenie/wyciszenie muzyki w trakcie rozgrywki (w tle) oraz suwak dzięki któremu możemy ustawić odpowiednią głośność muzyki. Przy "Sound:" znajduje się przycisk ON/OFF powodujący włączenie/wyciszenie dźwięków w trakcie rozgrywki (wybuch bomby, podłożenie bomby itp.) oraz suwak dzięki któremu możemy ustawić odpowiednią głośność efektów dźwiękowych.

Wymaganie 8: Highscore dostępny z poziomu menu, wypisujący listę najlepszych 10 graczy w postaci tabeli (podawane jest miejsce w tabeli, nick gracza oraz liczba punktów w tej kolejności w każdym z 10 wierszy tabeli). W menu Highscore znajduje się także przycisk reset, który powoduje zresetowanie tabeli. W przypadku, gdy 2 lub więcej graczy na koniec rozgrywki będzie miało taką samą liczbę punktów (i będzie to największa liczba punktów z rozgrywki) to wyniki te nie będą zapisywane do highscore (remisy się nie liczą). W przypadku, gdy gracz po danej rozgrywce ma największą liczbę punktów i jest ona mniejsza od najmniejszej ilości pkt. w zapełnionej tabeli highscore, wynik tego gracza nie łąduje do tabeli. W przypadku, gdy gracz po danej rozgrywce ma największą liczbę punktów i jest ona równa jakiemuś wynikowi w tabeli to wynik ten jest umieszczany nad wszystkich graczy o ilości punktów \geq od tego gracza w tabeli. W przypadku, gdy gracz po danej rozgrywce ma największą liczbę punktów i jest ona mniejsza od najmniejszej liczby pkt w tabeli (niezapełnionej) to jego wynik łąduje na pierwsze od dołu wolne miejsce w tabeli.

Wymaganie 9: Gra działa w sposób optymalny – nie występują „zacięcia” oraz „crashe” w czasie rozgrywki. Gra działa 60 FPS (klatek na sekundę), jeśli tylko pozwala na to maszyna, na której uruchamiana jest gra.

Wymaganie 10. Menu z możliwością dostosowania sterowania, wyglądu postaci i ustawień mapy (wybór wyglądu mapy opisany w wymaganium 6). Wygląd postaci (nakładka kolorowa na teksturę) wybierany jest na kolejny z możliwych poprzez kliknięcie przycisku przy odpowiednim graczu (widać na zdjęciu w pliku numer 2). Kolejność kolorów nakładek: niebieski, zielony, żółty, szary, różowy, podstawowy, czerwony (czerwony jest domyślnym kolorem przy pierwszym uruchomieniu, po kolejnych zmianach kolory są zapisywane, „podstawowy” – podstawowy kolor tekstury postaci).

Wymaganie 11: Destrukcja otoczenia

Część bloków na planszy będzie można zniszczyć poprzez umieszczenie bomby w odpowiednio bliskiej odległości.

Wymaganie 12: Power-up

Gracz otrzymuje w trakcie gry możliwość zdobycia power-up, pojawia się on jako obiekt, po zniszczeniu bloku, na mapie (50% szansy że po zniszczeniu bloku na jego miejscu pojawi się ulepszenie), który po podniesieniu powoduje ulepszenie postaci gracza o jedną z 3 cech (ikona powerupa na mapie wskazuje którą): zwiększenie prędkości, zwiększenie limitu bomb, zwiększenie siły uderzenia bomby. W przypadku gdy jeden z graczy wejdzie w pole ze wzmocnieniem, znika ono z mapy. Ulepszenia się łączą i kumulują, w przypadku podniesienia dwóch(i więcej) ulepszeń prędkości, postać dodatkowo zwiększa prędkość, podniesienie x ulepszeń ‘zwiększ ilość bomb’ zwiększa ilość bomb o x. Wielokrotnie podniesienie zwiększenie zasięgu wielokrotnie go zwiększa. W przypadku podniesienia wzmocnień bomb, działa ono na wszystkie bomby gracza od podniesienia.