

Bananamen

Diego P. da Jornada, Eduardo P. Lima Hoefel, Gabriel M. Carlos

Faculdade de Informática – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
(PUCRS)

`{diego.jornada, eduardo.hoefel, grabriel.carlos}@acad.pucrs.br`

1. Introdução

Esta é uma versão do clássico Bomberman, um jogo de ação e puzzle, cujo objetivo é completar as fases colocando bombas de forma estratégica para destruir obstáculos e inimigos. O jogo difere do original por utilizar bananas como bombas. Isto é explicado pela história do jogo, a seguir.

“No ano de 2534, depois de não existir mais nada de útil para ser descoberto ou inventado, cientistas resolvem levar o termo ‘banana de dinamite’ ao pé da letra. A fruta é modificada geneticamente, passando a entrar em estado de combustão quando em contato com o ar. Os cientistas também adicionaram à fruta a essência do Guaraná Antártica®. Como é sabido em todo o universo, o refrigerante possui a famosa Energia Que Contagia™. Com a combustão, esta energia é liberada, gerando uma súbita explosão. Todo o processo leva 3 segundos para ocorrer, contados a partir do momento em que a banana foi separada do cacho.

Os cientistas tentaram manter a fruta em segredo, porém um grupo de marginais invadiu o laboratório e roubou o produto, levando-o à venda no mercado negro. Você joga no papel de um cidadão tentando sobreviver em meio ao caos.”

2. Características

O universo de Bomberman possui a clássica arena, onde o jogador é colocado junto com inimigos (outros jogadores) e precisa eliminá-los para se libertar. Para isso o jogador conta com bombas que podem ser ativadas, uma por vez, para explodir inimigos ou obstáculos, tomando cuidado, pois a bomba pode explodir o próprio jogador. O jogador poderá contar com itens auxiliares, cards que encontrará nos obstáculos destruídos, que irão aumentar seu poder de ataque e consequentemente suas chances de sucesso.

A jogabilidade envolvida neste jogo é bem simples. O jogo fica em uma tela única com uma vista de cima. Nesta tela o jogador pode mover-se horizontalmente ou verticalmente. Ao colocar uma banana, que levará algum tempo até que se exploda, permitindo-lhe tempo para fugir.

Se a bomba atingir um tijolo ele será destruído, com a chance de que no lugar do tijolo apareça um card de power up. O jogador que passar por cima desse card terá o raio de ataque de sua bomba aumentado, melhorando suas chances de eliminar o adversário. O jogo é multiplayer, modo batalha, ou seja, um jogador contra o outro. O primeiro jogador pode se mover com as SETAS do teclado e colocar a bomba no RCtrl, o segundo jogador move-se pelas teclas W,A,S,D e coloca bomba na tecla ESPAÇO. O jogador que

morrer primeiro perde, caso os dois jogadores morram ao mesmo tempo, será considerado empate.

O mapa padrão é um gramado com bordas de concreto que impossibilitam o jogador de deixar o cenário. Além de blocos de concreto posicionados pela fase. Esses blocos, assim como as paredes, não podem ser destruídos. Há também tijolos espalhados pelo mapa, que devem ser destruídos para abrir caminho, podendo conter itens de aprimoramento do personagem (cards de power up).

O jogo contará com 3 (três) mapas, apenas 1 (um) disponível na fase um do projeto. Os mapas se encontram na pasta mapas com a nomenclatura:

- Mapa1 (etapa 1)
- Mapa2 (etapa 2)
- Mapa3 (etapa 3)

Os mapas possuem características diferentes, dificultando a sobrevivência dos jogadores.

O jogo possui uma tela inicial (Menu) com a opção de começar o jogo e escolher a fase. Há uma tela de pausa do jogo, caso o jogador queira pausar durante a partida. Além dos avisos “Jogador 1 Venceu!” ou “Jogador 2 Venceu!”, dependendo de quem ganhe a partida. Em caso de empate aparecerá a mensagem “Empate!” na tela. Após alguns segundos são redirecionados para o menu, para escolher uma nova fase

3. Requisitos de arte e áudio

Há uma música de fundo no menu, assim como durante a partida. Efeitos de áudio quando a bomba for colocada, um item for coletado e quando uma bomba explodir. No final da partida há um som caso o jogador tenha ganho e outro caso tenha perdido.

Os requisitos de áudio se encontram na pasta áudio com a seguinte nomenclatura.

- Menu
- Fase1
- Fase2
- Fase3
- ColetaDeItem
- Ganhou
- Perdeu
- Pause
- ColocouBanana
- ExplodiuBanana

O projeto conta com os seguintes assets:

- **Sprites**
 - Personagem1
 - Personagem2
 - Bomba
 - Explosão
- **Mapas**

- Mapa1
 - Mapa2
 - Mapa3
- **Áudio**
 - Menu
 - Fase1
 - Fase2
 - Fase3
 - ColetaDeItem
 - Ganhou
 - Perdeu
 - Pause
 - ColocouBanana
 - ExplodiuBanana
- **Protótipos**
 - PrototipoMenu
 - Prototipoescolhade Fase
 - Protipopausa

4. Cronograma