

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 bananas que podem ser plantadas para explodir inimigos ou obstáculos. Porém, o jogador deve tomar cuidado, já que a bomba que ele plantou pode explodí-lo também. Existem também NPCs que podem ajudar ou atrapalhar o jogador, entregando itens ou “comendo” as suas bombas.

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 obstáculo, ele será destruído. O jogo é multiplayer com rivalidade, ou seja, os jogadores são adversários um do 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 WASD e coloca bomba na tecla ESPAÇO. O jogador que morrer primeiro perde, caso os dois jogadores morram ao mesmo tempo, será considerado empate.

Os itens podem ser upgrades ou downgrades, e o efeito é escolhido aleatoriamente quando o jogador o pega. Cada item pode alterar uma das seguintes propriedades:

- Velocidade de movimento;
- Cooldown da bomba;
- Range da bomba;

Os NPCs do mapa são macacos, que andam entre os arbustos do mapa. Quando uma banana é plantada perto de um macaco, ele vai tentar ir até elas para comê-la. Se ele conseguir, a bomba é desarmada. Os macacos também podem colocar um item surpresa no chão. Os jogadores não podem interagir ou atacar os macacos, apenas tentar evitá-los.

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
 - Banana
 - Explosão
- **Mapas**

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

4. Cronograma