

Sokoban specifikáció

Baksa Domonkos, Dobszay Bálint, Fitori Mátyás

1. Szabályok

- A játék egy felülnézetes labirintusjáték, ahol egy bábút mozgatva kell dobozokat a helyére tolni
- A játékos bábuja nem hagyhatja el a játéktérrel
- Egyszerre csak egy dobozt lehet mozgatni, a doboz nem mozdul meg, ha falba, egy másik doboz helyére, vagy egy bábura csúszna
- Dobozt csak tolni lehet, húzni nem
- A játékos nem mehet át a másik játékoson
- A játéknak vége van, ha minden doboz a helyére került (minden célpont mezőn található egy doboz és minden doboz egy célpont mezőn van)
- Ha egy doboz mozdíthatatlan helyzetbe került, a játékos(ok) veszítenek

2. Játékmenet

- A játékot egy vagy két játékos játszhatja
- A játékosok a bábút a billentyűzet segítségével tudják irányítani
- Két játékos módban lehet egy gépen is játszani, egy billentyűzetet használva
- A vezérlő gombok (alap beállításként nyíl gombok és WASD) beállíthatóak
- Ha két játékos van, kooperatív módon játszanak együtt
- A játékot különböző módokban lehet elindítani:
 - Két játékos szerver mód: a játékos választja ki a pályát és vár a kliens csatlakozására
 - Két játékos kliens mód: a kliens játékos csatlakozik a szerverhez, és letölti tőle a pályát
 - Két játékos egy gépen
 - Egy játékos
- A pálya szöveges fájlból tölthető be
- A játék nem körökre bontott (folyamatos idejű), és egy-egy mozgás diszkrét (tehát nem állhat meg a láda két raszter között)
- A mozgásoknak animációs ideje van, amely alatt sem a kiindulási, sem az érkezési mezőre nem érkezhet másik bábu vagy láda
- A láda csak szabad mezőre tolható, így nem mozdul meg, ha ezzel játékosra, falra vagy másik ládára érkezne
- A játék pályánként tárolja a legjobb eredményeket, feltüntetve a játékosok neve mellett a lépések számát és a teljesítés idejét

3. Grafikus felület

- A játéktér négyzet alakú mezőkre van osztva
- Egy mező típusa 4 féle lehet: fal, doboz, üres, célpont

- A mezőknek különböző textúrája van, ami egyértelműen jelzi a mező típusát
- A játékos üres vagy célpont mezőn állhat, falon vagy dobozon nem
- Az ablak tetején lévő menüsorból lehet új játékot indítani
- Az ablak alján lévő státusz sorban található a játék kezdete óta eltelt idő, és a megtett lépések száma
- Az ábrán látható egy példa a játékpálya megvalósítására:

