

GUI TERVEZÉS

FÉLÉVES FELADAT SPECIFIKÁCIÓ

JÁTÉK NEVE

Friendship Exploder

REPOSITRORY NEVE

GUI_20212202_Q4NSIQ

KÉSZÍTŐK

Bányai Marcell E1ZB1C

Erdei Dominik CQQYQB

Tóth Mónika Q4NSIQ

INTÉZMÉNY

Óbudai Egyetem – Neumann János Informatikai Kar

SZAK

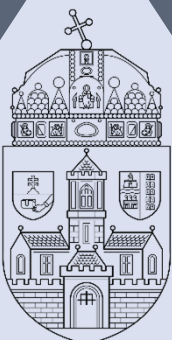
Mérnökinformatikus Bsc.

TAGOZAT

Nappali

FÉLÉV

2021-2022-02



Látványterv ~ Atomic Bomberman



1. ábra: Játéktér



2. ábra: Játékos választó



3. ábra: Pálya- és mérkőzésszám választó

Játékmenet

Egybillentyűs többjátékos módban egyszerre maximum 2 valós személy mérkőzhet meg egymással, de további AI-j ellenfelek is beállíthatóak. A játékot tudja 1 való személy is játszani AI, vagy AI-ok ellen. Továbbá a játék elindítható csak AI-okkal is demonstráció céljából.

A mérkőzésszámot a pontegyenlőség elkerülése végett páros számú résztvevő esetén páratlanra, ellenkező esetben páros számúra lehet csak állítani. A pálya- és mérkőzésszám választása után elindul a két és félperces visszaszámláló.

A játékosok elkezdik kirobbantani az elpusztítható téglákat annak reményében, hogy karakterük és bombájuk induló tulajdonságain fejleszteni tudjanak, valamint, hogy legyen hely egymáshoz kreatívabbnál kreatívabb módon eljuttatni a játékosok reménye szerint megfelelő pillanatban felrobbanó bombát, vagy bombákat. Ha elfogytak a detonálható falak, a pálya különböző üres pontjain, ritkán megjelenhetnek még felvehető pályaelemek. Vannak pozitív és negatív tulajdonság módosítók is, valamint ezek is explodálhatóak. Amikor a játékidőből egy perc marad, a képernyő közepén megjelenik 5 másodpercre egy HURRY! felirat és elkezdenek kirobbanthatatlan pályaelemek megjelenni, amelyek körkörösén az x:0 y:0 pontból feltöltik a pályát. Amennyiben egy ilyen falelem azon a ponton jelenne meg, ahol egy karakter tartózkodik, az adott játékos elvesztette a játékot. Egy-egy játszmának akkor van vége, amikor már csak egy, vagy egy játékos sem maradt. Ez utóbbi esetben döntetlen a játék eredménye. A kiválasztott mérkőzésszám döntetlen kimenetelenként növekszik. A teljes játéknak akkor van vége, amikor történt kiválasztott mérkőzésszámú győzelem.

Pontozás

A rangsor mindig csak a beállított mérkőzésszámig él. Minden mérkőzés végén annyi pontot kapnak a játékosok, ahány embert megöltek. A győztes kap plusz 2 pontot. Ha valakivel a saját bombája végez, az mínusz egy pont. Amennyiben a pályán maradt játékosok egyszerre hálnak meg, nem kapnak plusz pontot.

Programleírás

Indítás után megjelenik a főmenü. A menüben kiválasztható a *Keybinding Options*, amelyen belül hozzárendelhetőek a karakterek interakcióihoz a billentyűzet egyes gombjai. A főmenüben található egy *Exit* menüpont, amelyre a program bezáródik.

A főmenüben a *Start Game*-re kattintva eljutunk a játékosválasztóhoz, majd onnan a pálya- és mérkőzésszám választóhoz, amelyek után kezdetét veszik a játszmák a játékmenetben leírtak szerint.

Mérkőzésenként megjelenik egy Victory feliratot, valamint a győztes karaktert ábrázoló teljesképernyős kép, valamint döntetlen esetén egy Draw feliratú, szintén teljesképernyős kép. Enter lenyomására, vagy 5 másodperc múlva megjelenik a mérkőzés állása. Majd szintén enter lenyomására, vagy 30 másodperc múlva elindul a következő játszma, vagy a meccsek végeztével visszatérünk a főmenübe.

Funkciók

Reszponzivitás: minden a játéktérhez arányosan lesz viszonyítva.

Karakter és bombatulajdonságok

Karakter sebessége: minimum és maximum pálya méret x%-a.

Bombakerakás: darabszám, minimum 1 maximum 5.

Bobarobbanás mértéke: minimum 1 csempényi maximum 7.

Fertőzöttség: igen, nem => invertált irányítás, ha két karakter találkozik átadhatja.

Bombarúgás: igen, nem => az első akadályig halad a bomba a karakter jelenlegi sebességével, majd ott megáll. A játékosok rúghatják egymás bombáját is.

Időzített bomba: igen, nem => speciális karakter lenyomásra robban fel.

Ki rakta le: karakter enum => bomba tulajdonság.

Terv: 3 karakter.

Pályaelemek

Kirobbantható fal pályaelem.

Kirobbantható felvehető képesség pályaelemek: megjelennek a kirobbantott elemek alatt majd, ha azok elfogytak, néha random megjelennek az üres helyeken. Játékosok által felvehetőek.

Kirobbanthatatlan pályaelem: pálya széle, majd idő lejártával „szűkül a kör”.

Teleport lyuk: 4 db az egyik pályán és meg van, hogy melyikből melyikbe teleportál a karakter.

Terv: 3 pályadesign

Menü és egyéb képernyőelemek

MainMenu

Start Game

Karakterek kiválasztása: 3 fix karakter: OFF, KEY0, KEY1, AI

Mérkőzés beállítások:

Pályaválasztás: előnézeti képpel

Győzelemszám (amíg valaki x-szer nem nyer)

Keybinding Options

Key0 Key1

Exit

Játék közben: HURRY! felirat.

Mérkőzések vége: Döntetlen, Nyertes kép, majd rangos.

Képek: robotok, elemrobbanás, bomba, bombarobbanás állítható + irányú robbanással.