

Proposta de construção do jogo maze bomb

Resumo

o mapa do jogo irá consistir em um labirinto onde nenhum dos jogadores, saberá o que tem em cada um dos possíveis caminhos. Diferente de um labirinto, o objetivo do jogo é matar todos os adversários, para isso, será possível efetuar disparos e colocar bombas no cenário. No mapa serão espalhados diversos itens, como bombas especiais, escudos e mais munição para os disparos. O jogador que conseguir matar o outro primeiro será o vencedor.

Cada jogador irá visualizar o mapa de cima, porém, não será possível ver todos os possíveis caminhos, sendo possível visualizar apenas os que estão próximos, tornando o jogo mais complexo, difícil e interessante aos jogadores. Dessa forma os caminhos mais distantes do jogador serão “escuros” e não serão conhecidos até que se aproxime.

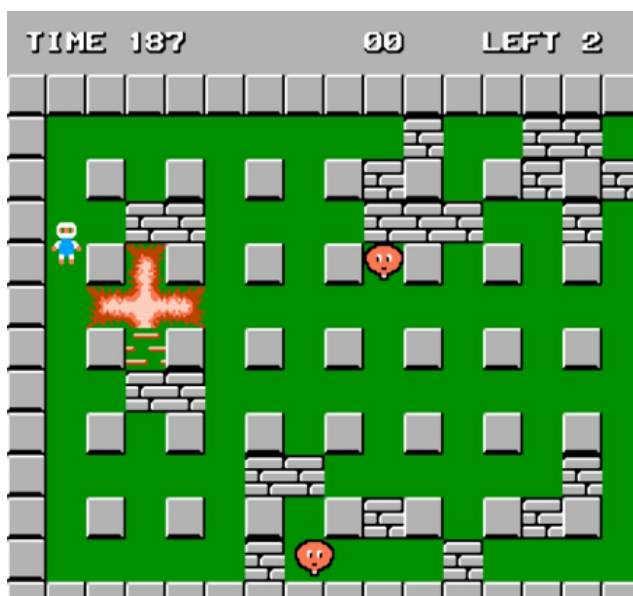
Os jogadores terão programas clientes idênticos, conectados a um programa servidor remoto.

Palavras chave

Labirinto, matar, multiplayer, bombas, disparos, escuro, escudos, itens.

Introdução

Baseado no clássico “*bomber man*”, os jogadores podem soltar bombas no mapa tentando acertar os outros jogadores, realizar disparos ou então se proteger com escudos. Todos os itens são pegos no mapa, sendo necessário encontrá-los.



Fonte: https://static.getjar.com/ss/91/857648_4.png

Objetivo

Desenvolver os softwares necessários para que duas pessoas possam, de forma remota jogar o jogo interagindo entre si. As atividades do jogo serão realizadas pelo teclado.

Regras

Ambos os jogadores jogam ao mesmo tempo;

Os itens podem ser encontrados no mapa, sendo possível armazenar até 3 itens;

O jogador só poderá ver as áreas próximas do mapa;

O teclado irá controlar o movimento e a utilização dos itens;

Quando os jogadores estiverem próximos, há um aviso na tela de ambos os jogadores.

Itens do jogo

Escudo: protege o jogador de um disparo, para isso o jogador, através do teclado, terá que acertar uma sequência de caracteres que irão aparecer;

Bombas: as bombas podem ser colocadas no mapa e tem um alcance específico; caso o jogador adversário esteja no alcance da bomba, este perderá pontos de vida;

Munição: necessária para realizar disparos;

Disparos: os jogadores também poderão realizar disparos em qualquer uma das direções (norte, sul, leste e oeste);

Materiais e métodos

O jogo apresentará uma arquitetura cliente-servidor, onde os jogadores terão softwares cliente idênticos, realizando requisições a um software servidor, responsável por realizar os processamentos necessários e retornar aos jogadores (clientes) possíveis situações;

O programa cliente contará com uma interface gráfica, feita na linguagem de programação Java, utilizando de suas bibliotecas, como: Swing, AWT, etc. O jogador fará suas jogadas com o auxílio do teclado. Cada jogada será enviada ao programa servidor, que por sua vez processará a jogada. O cliente ficará constantemente esperando respostas do servidor, essas respostas podem fazer com que a interface (mapa) seja redesenhado ou até mesmo decretar o fim do jogo, com a vitória de algum dos jogadores.