

Hra „Bomberman“

Projekt ITU, 2019/2020, Z

Autor: Jan Chaloupka (xchalo16)

Další členové týmu: Michal Krůl (xkrulm00), Tomáš Plachý (xplach08)

Datum odevzdání: 06-10-2019

Zadání projektu

Cílem je vytvořit hru stylu Bomberman, která umožňuje hru více hráčů na lokální síti. Hra by měla být určena pro skupinu lidí, kteří si spolu chtějí rychle něco zahrát kdekoliv a na čemkoliv.

Čtyři body, které by naše aplikace měla splňovat

- Kompatibilní s více OS – podmínka pro spuštění hry na čemkoliv, minimálně podpora operačních systémů Windows a Linux
- Snadná přenositelnost – webová aplikace nebo desktopový program bez nutnosti instalace
- Jednoduchá na pochopení bez nutnosti číst návod nebo hrát tutoriál – řešením je interaktivní nápověda během hraní první hry, která není příliš otravná
- Snadné založení a připojení se do lobby – Lobby by se měl objevit v seznamu dostupných her automaticky bez nutnosti zadávání IP adresy hosta

Kroky procesu

1. Jeden ze skupiny vytvoří lobby a čeká na připojení ostatních hráčů
2. Ostatní kliknou vyberou v seznamu otevřených her toto lobby, čím se připojí a čekají na zahájení
3. Po připojení všech hráčů host spustí hru
4. Následuje samotné hraní ve více lidech
5. Každý může hru ukončit, v tom případě se odpojí a ostatní pokračují v hraní
 - a. Pokud ukončí hru host, ukončí se hra pro všechny připojené hráče
 - b. Pokud zůstane ve hře pouze host hra se pro něj ukončí

Cílem procesu je tedy pro všechny uživatele zajistit co nejjednodušší společné hraní hry po LAN.

Persona typického uživatele

Typický uživatel této hry, řekněme mu Karel, je studující mladý člověk, který se často schází se skupinkou kamarádů. Karel není velký hráč her, jen se chce jednou za čas s kamarády odreagovat nebo si zkrátit čas – například při čekání na začátek přednášky.

Současné možnosti a jejich nedostatky

Při zkoumání stávajících řešení jsem narazil na spoustu Bomberman klonů, nicméně žádný z nich neodpovídá úplně výše uvedeným požadavkům. Nejčastější problém je absence lokální síťové hry a závislost na jednom hlavním serveru. Zde jsou tři příklady současných her a jejich konkrétních nedostatků a čtvrtá hra jiného žánru, která našim požadavkům odpovídá.

Bomberman Multiplayer (gamesxl.com)

Klasický Bomberman v prohlížeči, jednoduché UI, podporuje vytvoření lobby a možnosti hry hráčů po síti. Bohužel hra je napsaná pro Flash, který je v dnešní době na ústupu a brzy přestane být funkční (Google Chrome plánuje kompletní ukončení podpory v prosinci 2020).

Gameofbombs.com

Online Bomberman v prohlížeči ve stylu MMO. Hra umožňuje přístup bez registrace, ale za podmínky projít tutorial úroveň, která je příliš zdlouhavá, a proto je tato hra pro náš účel použití nevhodná.



Před hraním hry na gameofbombs.com je nutné projít tutorial nebo se registrovat – obě možnosti značně zdržují od samotného hraní

BombTag

Graficky pěkný Bomberman klon dostupný zdarma na platformě Steam s podporou online hry až osmi hráčů. Nevýhoda této hry je nutnost instalace Steam klienta a samotné hry, centralizovaný server (pokud bude server offline nebo nebude k dispozici přístup k internetu, není možné hru založit a hrát) a dostupnost pouze pro OS Windows.

Bulánci

Česká indie hra distribuovaná zdarma na webu. Nejedná se o Bomberman hru, avšak je nejbližší zadání z hlediska funkčnosti. Malý spustitelný soubor, jednoduchá na pochopení a obsahuje lokální i síťový multiplayer pro čtyři hráče.