

*Szoftvertechnológia és grafikus felhasználói interfész  
tervezése*

---

*Féléves Feladat Dokumentáció*

**Bomb Till You Can**

**Készítők:**

Búza Balázs,

Csordás Bálint,

Sebestyén György

# TARTALOMJEGYZÉK

**A JÁTÉK LEÍRÁSA .....**

**2**

**A JÁTÉKSZABÁLYOK .....**

**2**

**PÁLYA ..... 2**

**KARAKTER ..... 3**

**IRÁNYÍTÁS ..... 3**

**JÁTÉK LÉNYEGE ..... 4**

# A játék leírása

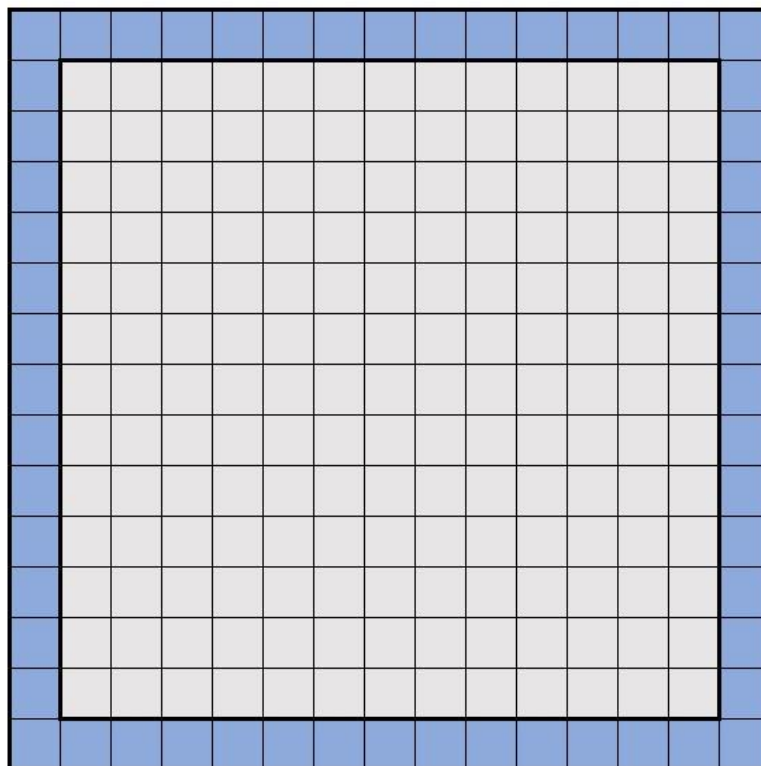
Az általunk választott project egy Bomberman stílusú felülnézetes játék. A játékos feladata, hogy az adott pályán folyamatosan újraéledő ellenségek karakterei közül minél többel végezzen.

Cél, hogy a lehető legtovább életben maradjon a legtöbb pontot gyűjtve. A játék végén pontot ér az, hogy mennyi ideig sikerült túlélni, hány pénzérmét gyűjtöttünk és hogy hány ellenfelet iktattunk ki.

## A játékszabályok

### Pálya

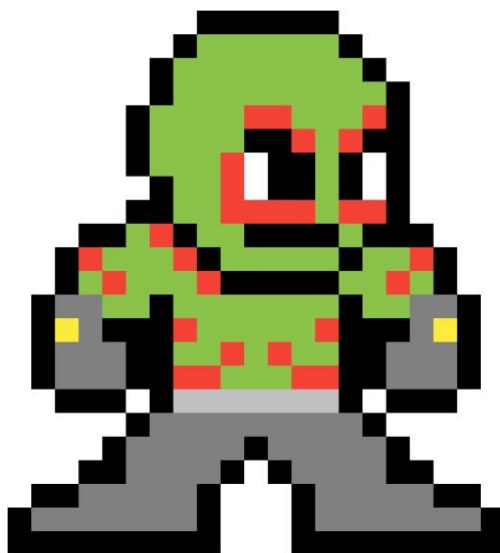
Három előre megtervezett pálya közül választhat a játékos, amelyen a tereptárgyak elrendezése különbözik csak. Az alap felépítés egy 15x15-ös pályát tartalmaz, melynek a belső elrendezését lehet változtatni.



*1. ábra A pályák alapja*

## Karakter

A játékos egy meghatározott karaktert választhat, melyet a saját tetszésére elnevezhet. Ez a név fog megjelenni a toplistán, melyen összevethetjük pontjainkat a többiekével.



*2. ábra A kiválasztható karakter*

## Irányítás

Nagyon egyszerűen irányítható és kezelhető a játék. 4 irányba lehet mozogni: felfelé, lefelé, jobbra és balra. Átlós mozgásra nincs lehetőség. Ezeket a mozgásokat a karakter követi, és annak megfelelően fordul a haladás irányába.

A pályán különböző pozíciókban elhelyezett akadályokon a karakter nem képes átjutni és elakad bennük. A megszerezhető pénzérmék felvételéhez a játékosnak arra az adott mezőre kell lépnie.

## **Játék lényege**

Legfőbb célunk, hogy minél több időt töltsünk a pályán a lehető legtöbb pontot összegyűjtve.

A játékos az indítás pillanatában kettő ellenféllel találja szemben magát. Bizonyos idő után új ellenségek élednek, ezért érdemes hamar elbánni velük.

Ennek módja a SPACE billentyű segítségével lehelyezhető bomba, melynek van egy terjedési hulláma, ahol sebez.

A karakterünknek annyi élettereje van, amivel 5 robbanást képes túlélni, míg az ellenfeleknél ez a szám csak 2. Azonban 15%-os eséllyel éled olyan ellenfél, akinek szintén annyi élete van, mint nekünk.

Egy átlagos ellenfél semlegesítése 100 pontot ér, az erősebbeké 500-at. A pályán elszórtan található pénzérmék szintén növelik a pontszámot, attól függően, hogy milyen értékeset sikerült felvenni. Az így összegyűjtött pontok alapján versenyezhetünk barátainkkal.