

Projet de jeu

BomberShell : Think Bomberman with portals

Jonathan Cassen, Victor Labolle

18 octobre 2013

1 Univers

L'univers de cette variante du célèbre Bomberman est un univers étrange peuplé de personnages en forme de gélule, capables de créer un passage stable entre deux points de l'espace et de produire des sphères explosives. l'univers est volontairement simpliste et non réaliste car, le postulat de départ étant impossible, autant y aller à fond.

2 Gameplay

le jeu se jouera entièrement au clavier, la carte est vue du dessus en plan fixe, on peut voir tous les joueurs d'un coup d'œil. le joueur déplace son personnage avec les touches "zqsd", pose une bombe avec espace et tire un portail avec "a" et "e" (les touches devront à terme être configurables dans le menu)

le joueur dispose donc des fonctionnalités classiques de bomberman comme se déplacer et poser des bombes auxquelles s'ajoutent les possibilités offertes par le concept de portail : une explosion, un personnage ou une bombe qui entre par un portail poursuit sa course à sa sortie du portail, comme si rien ne s'était passé.

3 Cible

Le public visé est l'intersection de l'ensemble des fans de bomberman et de l'ensemble des fans de portal, ceux qui cherchent juste un jeu pour s'amuser entre amis et tous ceux qui se posent la question "et si je pouvais créer des portails dans..." dans chaque jeux auxquels ils jouent...

4 Level Design

le level design est épuré au maximum afin de faciliter la prise en main du jeu puisque la cible est essentiellement composée de joueurs occasionnels, il s'agit de ne pas les perdre.

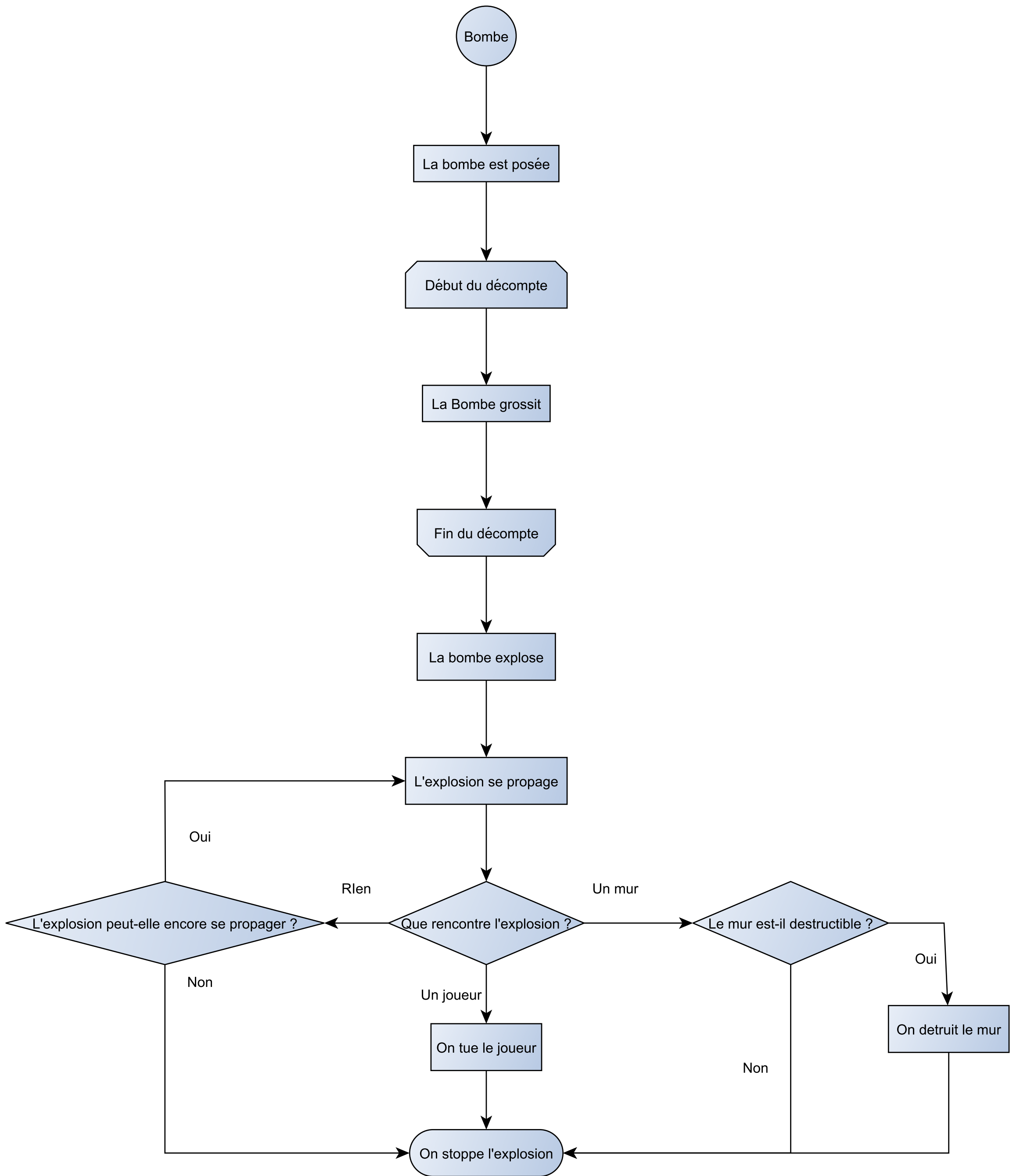
5 Game Mechanics

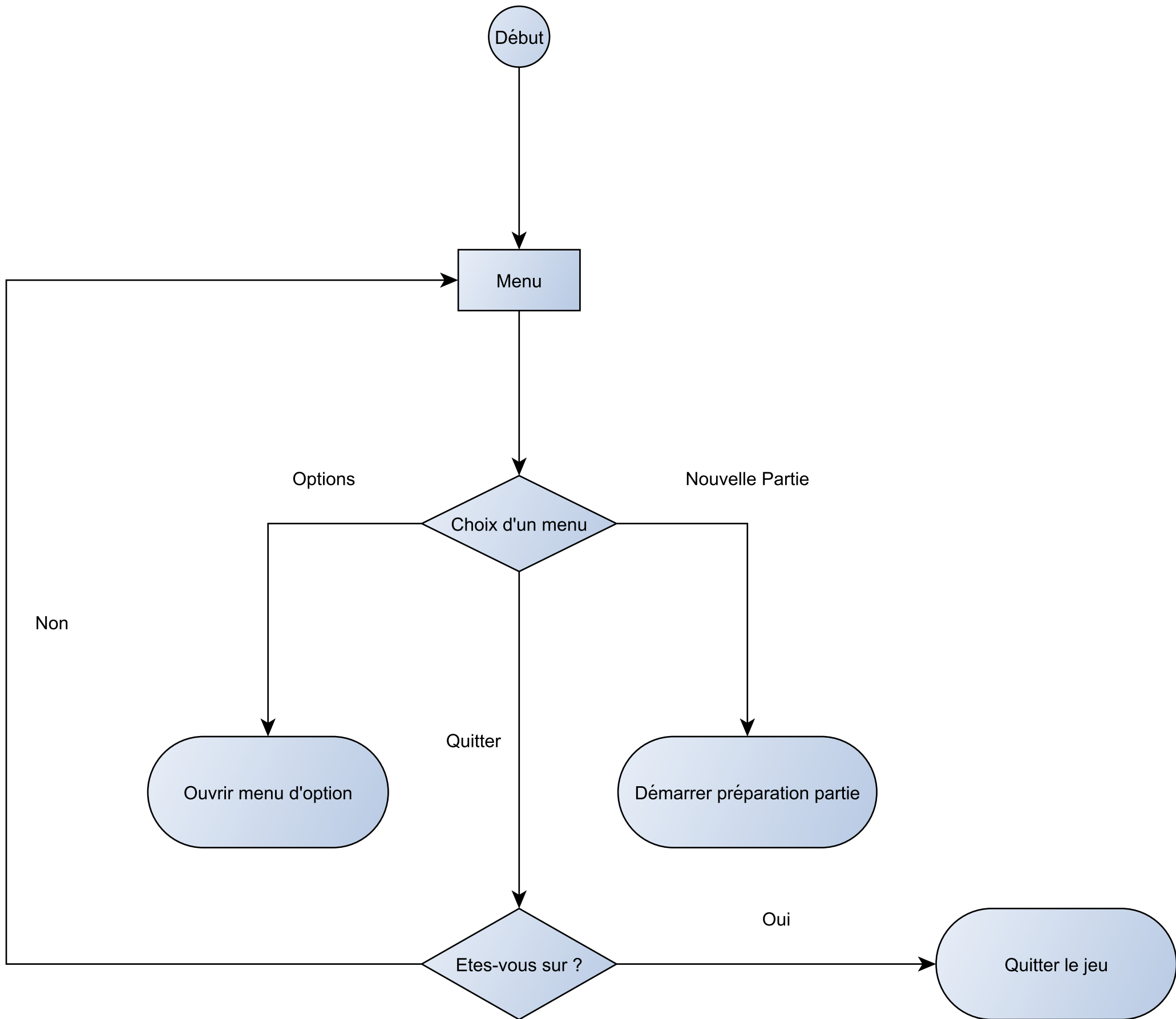
on retrouve bien évidemment les bonus classiques du jeu bomberman comme l'amélioration de la portée des explosions, l'augmentation de la vitesse du personnage, la possibilité de poser plus d'une bombe à la fois, de déplacer une bombe posée...

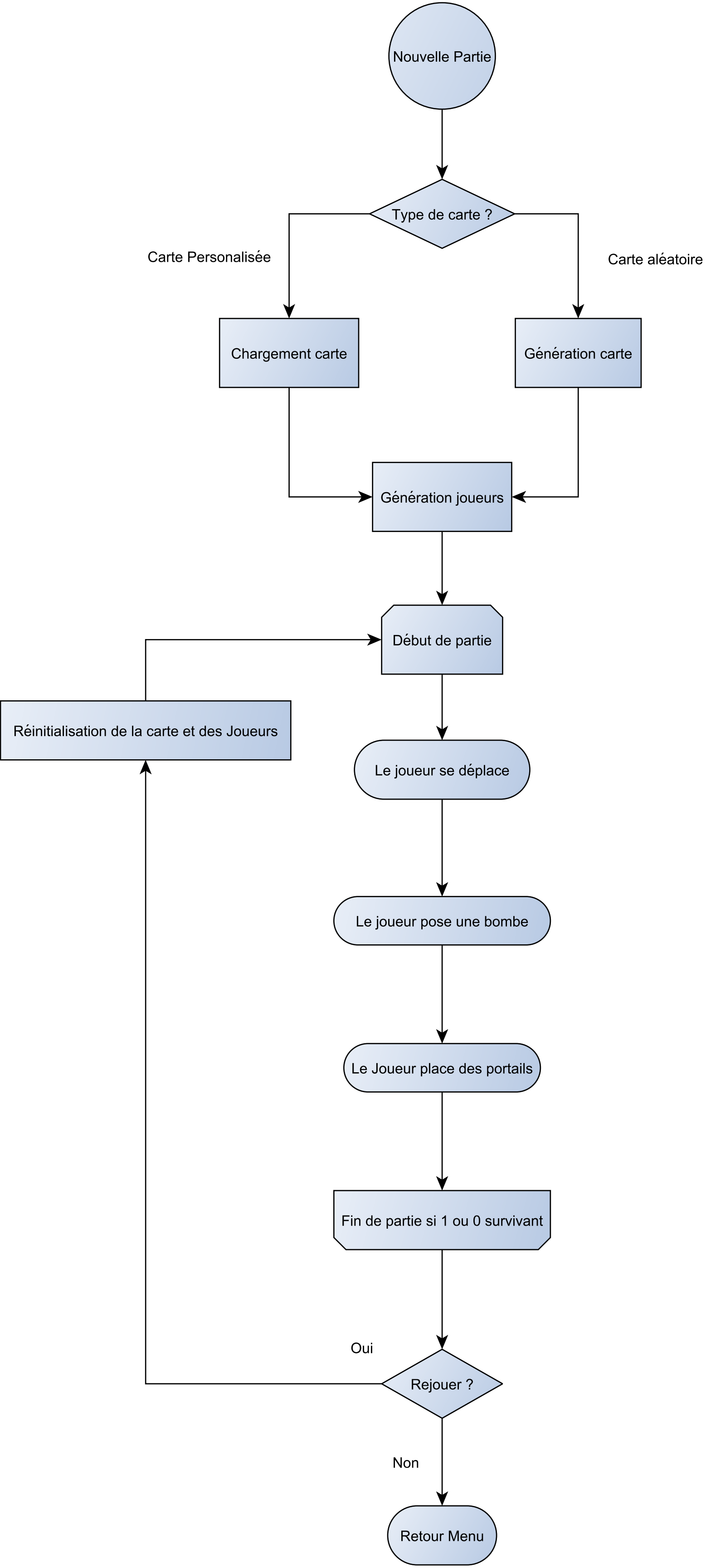
6 Prefabs

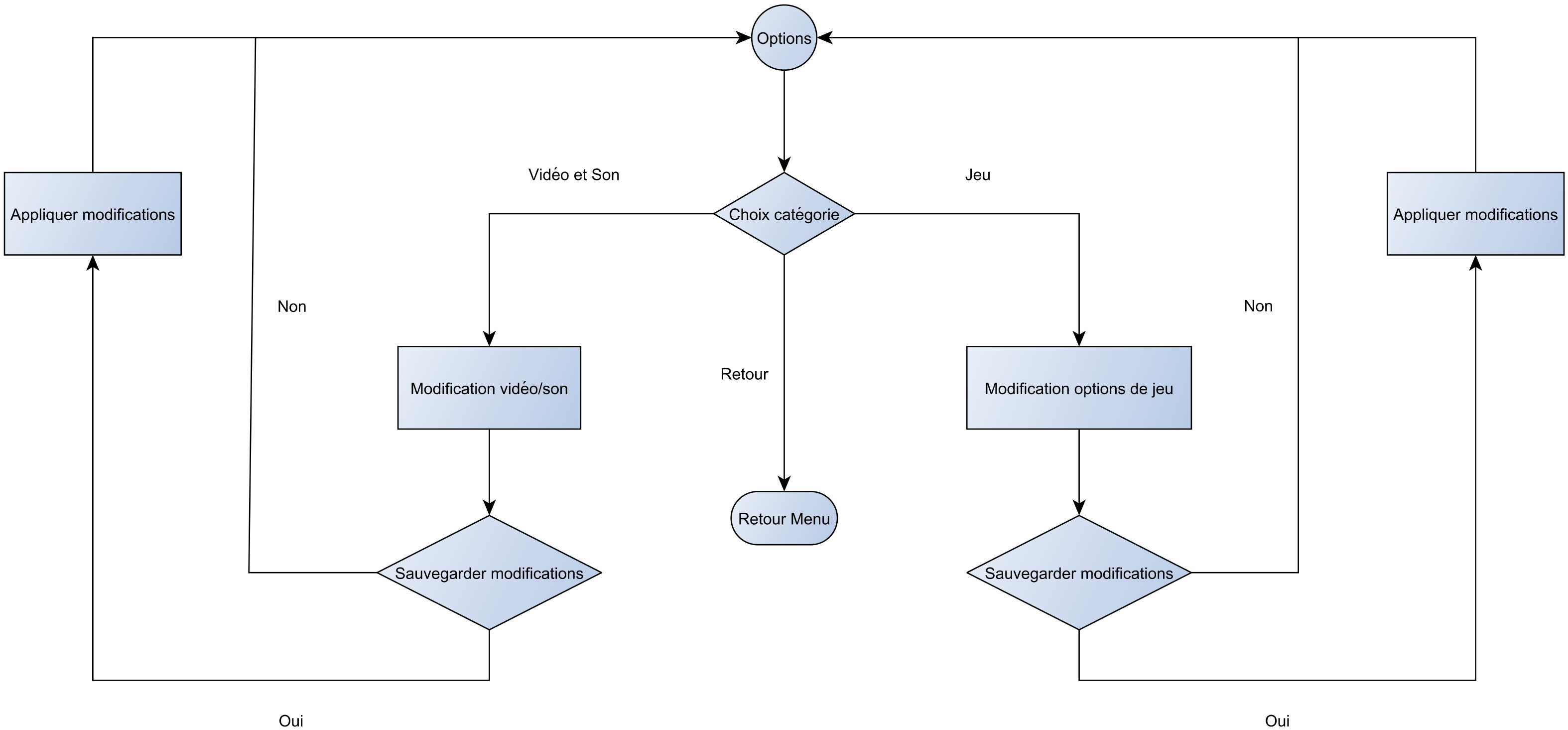
Les briques atomiques sont :

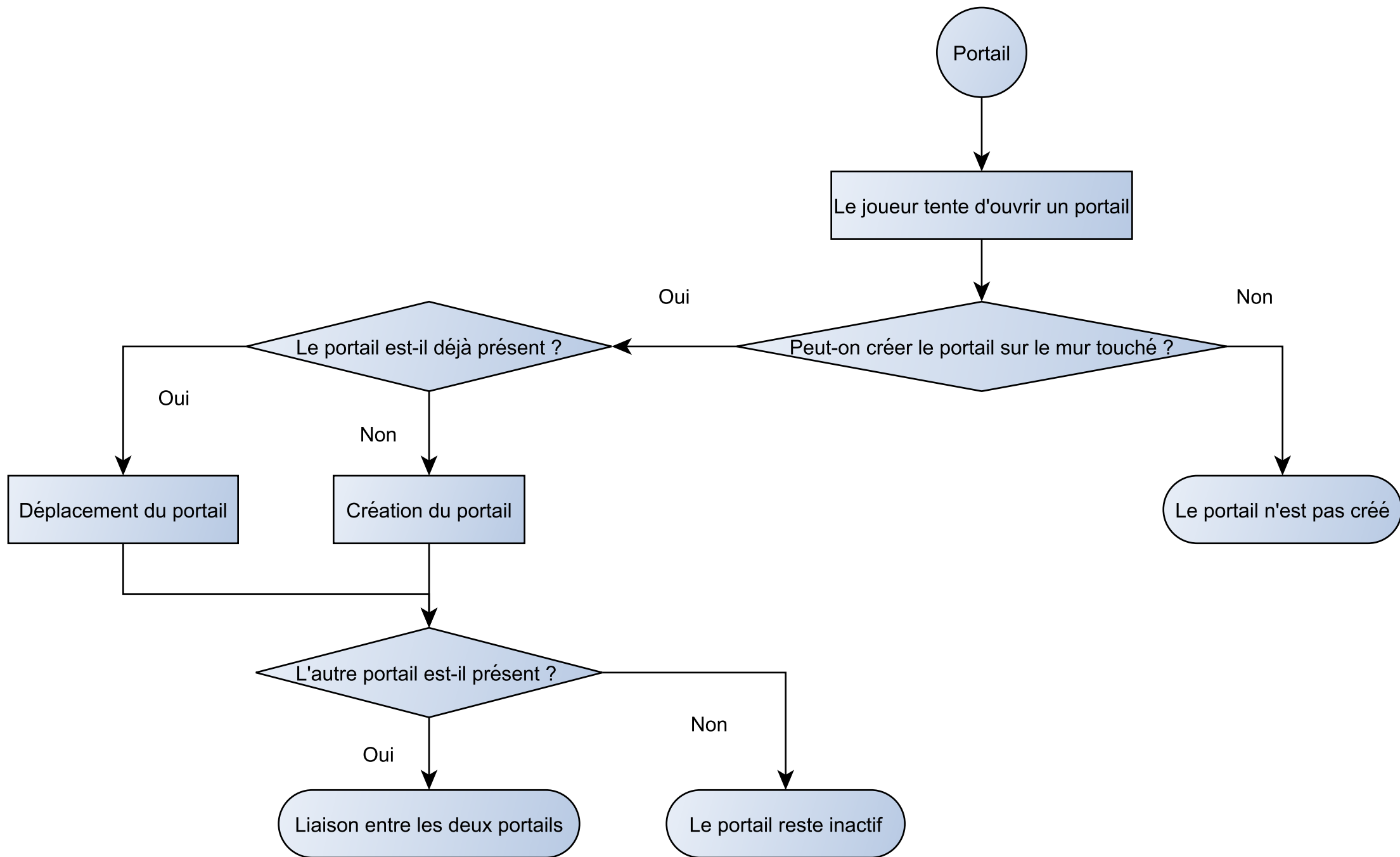
- les murs solides
- les murs destructibles
- les bombes
- les joueurs

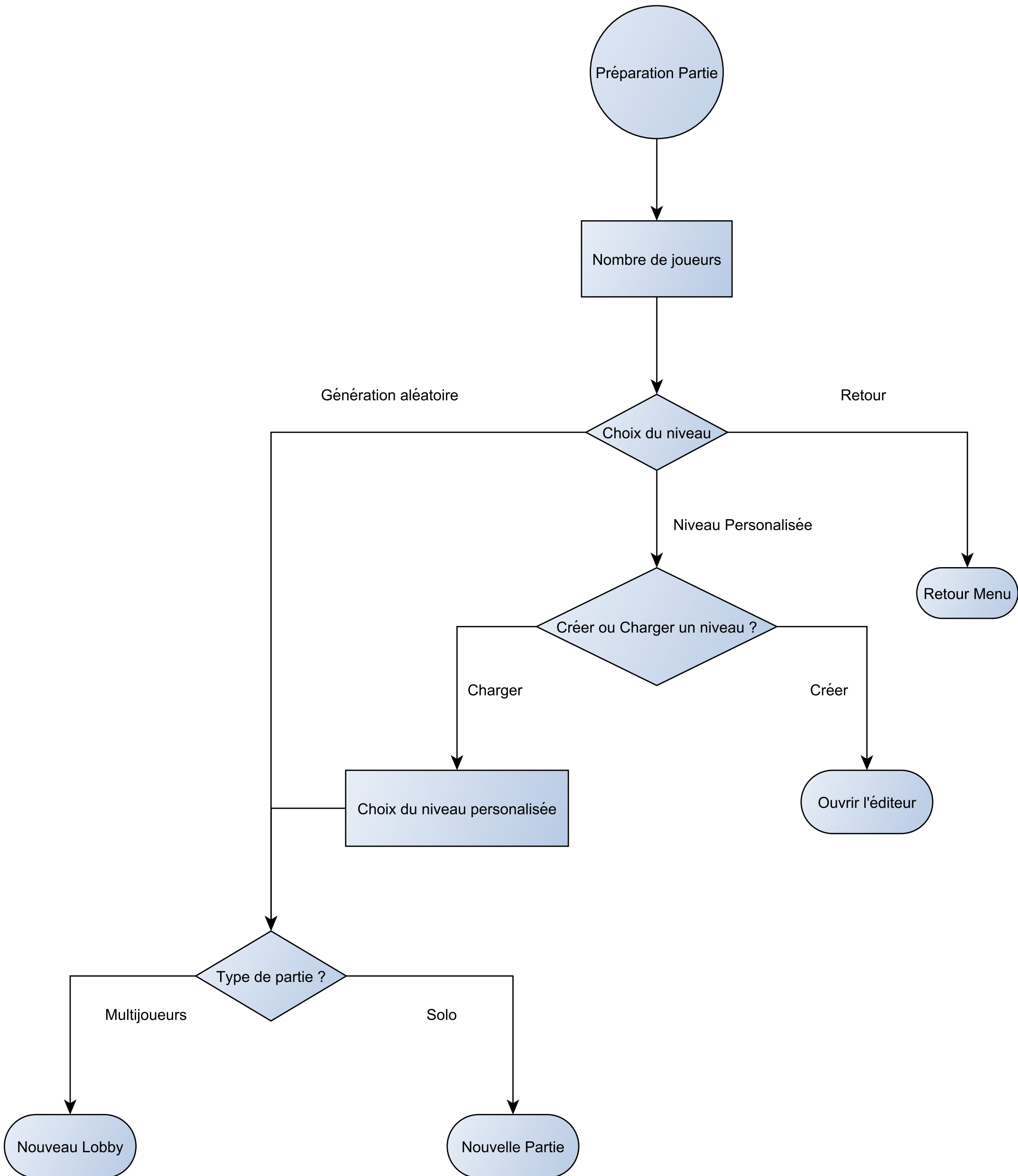












Untitled Gantt Project

17 oct. 2013

<http://>

Project managers:

Jonathan Cassen, Victor Labolle

Dates:

18 oct. 2013 - 30 nov. 2013

Complete:

0%

Tasks:

11

People:

2

Tasks

Nom	Date de début	Date de fin
Game Concept	18/10/13	19/10/13
Génération Plateau	18/10/13	18/10/13
Personnage	18/10/13	18/10/13
Bonus	19/10/13	19/10/13
Bombes	19/10/13	19/10/13
Explosions	20/10/13	20/10/13
Portail	20/10/13	20/10/13
Debugging	20/10/13	29/11/13
Préparation Mise en réseau	19/10/13	25/10/13
Mise en Réseau	26/10/13	29/11/13
Amélioration Graphique	25/10/13	29/11/13

Resources

Nom	Rôle par défaut
Jonathan Cassen	Chef de projet
Victor Labolle	Chef de projet

Diagramme de Gantt

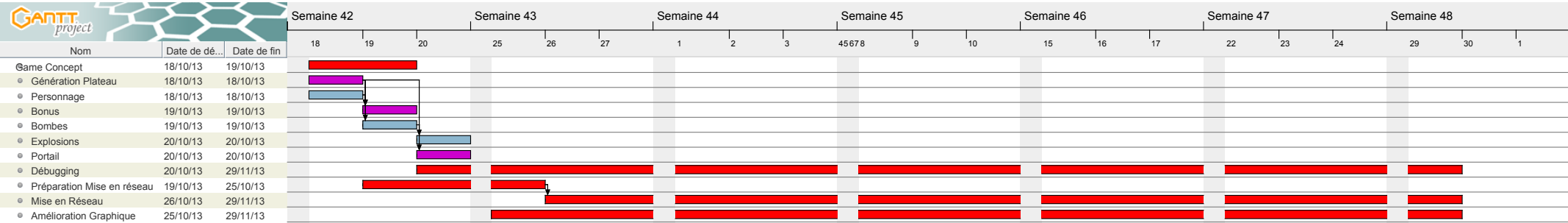


Diagramme des Ressources

