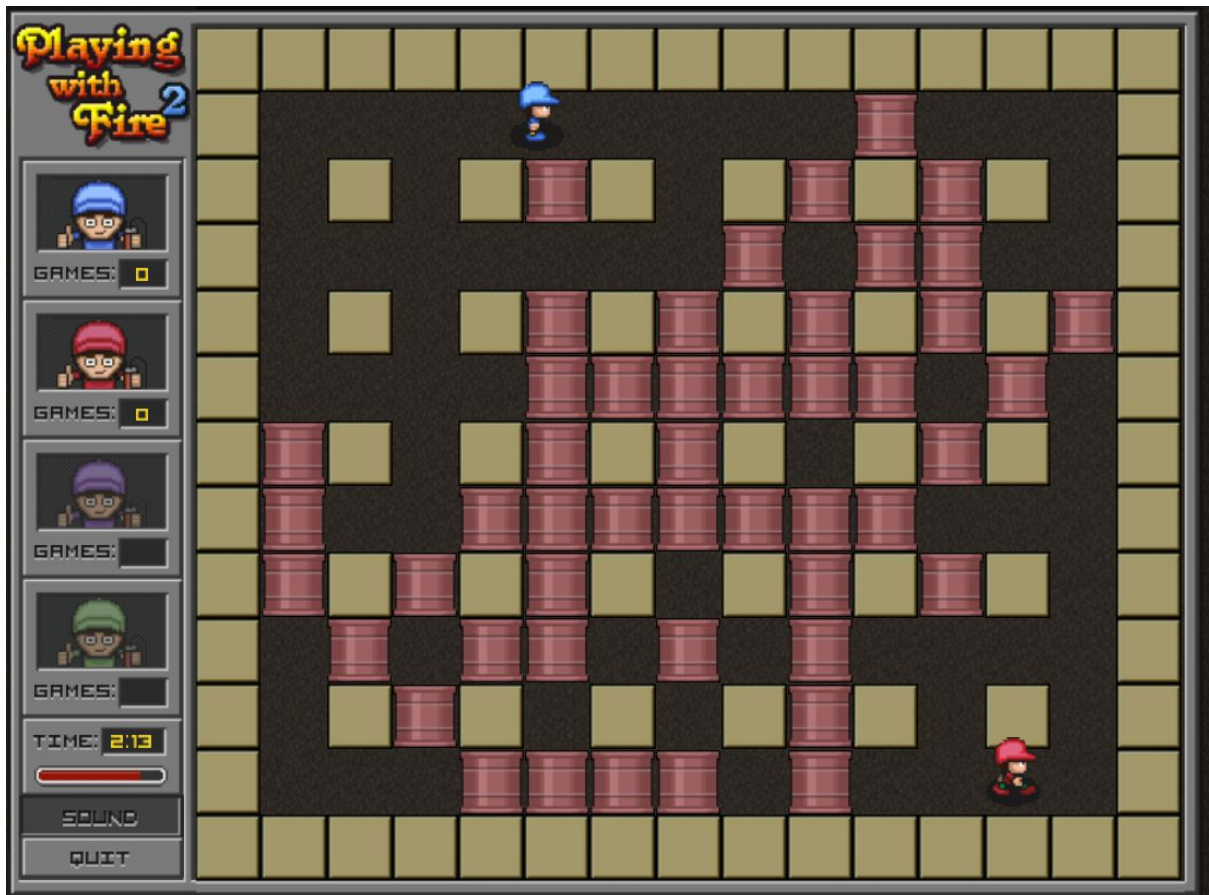


Game concept

Bomberman!



door:
Rick Horeman,
Joeri Kok,
Koen Brave &
Joris Heemskerk

Hoe werkt de game?

Bomberman is een bestaande game, die wij als groepje graag na willen maken (met natuurlijk wat extra snufjes 😊).

Het spel is vrij simpel, je kunt als speler door een veld bewegen waarin een aantal vaste en een aantal opblaasbare objecten staan. Als speler heb je een zak vol dynamiet. Je kunt hier en daar een staaf dynamiet op de grond gooien waarna je in een rechte lijn voor een bepaalde afstand blokken en andere spelers kan opblazen. Uiteraard zijn er ook power-ups die je kunt gebruiken om bijvoorbeeld je bewegingssnelheid omhoog te gooien voor een korte tijd of je de kracht te geven een dynamietstaaf van een ander weg te schoppen.

Als een speler een dynamietstaaf laat vallen is deze zichtbaar op de vloer, waarna je maar beter snel weg kan rennen!



Als de bom ontploft schieten er explosies alle rechte kanten op. De explosie stopt in het begin na X blokken van de source of nadat hij een muur of ton heeft geraakt.



Als de explosie een ton raakt blaast deze op om zo een grotere doorgang te creëren voor de speler. Een opgeblazen ton heeft een kans om een power-up te spawnen die de speler op kan pakken door er op te staan.



Een speler spawn met een X aantal levens in één van de hoeken van het speelveld, het doel is door middel van het strategisch plaatsen van bommen de tegenstander(s) te vermoorden. Last man standing. Winner winner chicken dinner!

We willen graag met minstens 2 mensen (maar tot 4 zou ook goed moeten lukken) lokaal multiplayer kunnen spelen. Bijvoorbeeld kan dan één speler de pijltjes gebruiken en de andere WASD, met eventueel nog spelers op IJKL en 8456 (numpad) o.i.d.. Een andere optie zou controller support zijn.

De gebruikte screenshots komen van de volgende website, waar je de game zelf kunt spelen: <https://spele.nl/bomberman-4-spel/>

Eventuele extra's

Als eventuele uitbreidingen op de basisgame hebben we de volgende ideeën bedacht:

- Één of meerdere AI spelers, zodat je het spel ook singleplayer kan spelen.
- De game op een netwerk draaien zodat we ook in de corona tijd samen kunnen spelen.
- Een menu met meerdere mappen om het spel in te kunnen spelen.
 - Andere layouts.
 - Andere ondergronden die de speler bijvoorbeeld langzamer laten bewegen.
 - Andere omgevingen, bijvoorbeeld een stad map en een graslandschap.
- Character customization.
- Nieuwe creatieve power-ups.
- Een custom map builder, waar een speler zelf een map kan designen.
- Leaderboards.
- etc.