

Bomberfall

L'idée principale de ce projet était de créer un Bomberman en réseau avec une variante de gameplay renouvelant assez la formule pour donner un coup de jeune au gameplay.

Nous avons donc assez rapidement choisi de nous baser sur l'opposition de deux plans de différents (horizontal et vertical) qui changeront dynamiquement. Permettant en plus de rajouter une certaine notion de stratégie notamment car les blocs précédemment annihilés auraient pu faire office de plateforme dans le nouveau plan par exemple.

Nous avons alors choisi beaucoup de variantes au gameplay, apportées par de nombreux power-up ou mécaniques uniques à certains niveaux.

Tout de suite après le début du développement nous avons préféré mettre en place un système d'éditeur de Map présentant la possibilité que chacun puisse créer le niveau qu'il souhaite de façon très simple et que celle-ci soit directement envoyée par le réseau et reçue par le client.

Une autre volonté de notre part était de respecter une structure réseau régie par le principe d'un serveur autoritaire. Mais également nous désirions pouvoir avoir un client / serveur notamment puisque le batchmode n'était pas disponible avec la version gratuite d'Unity. Suite à plusieurs recherches et car cela nous intéressait, nous avons alors décidé de refaire notre propre surcouche réseau pour pouvoir arriver à cette finalité tout en ayant un minimum de paquets à transiter.

Pris par la contrainte de temps nous avons pas eu le temps d'implémenter tous les power ups que nous avons envisagé. Car nous avons préféré opter pour la solidification des mécanismes implémentés.

Nous avons particulièrement apprécié l'aspect réseau de ce projet et espérons l'avoir mis en valeur dans notre réalisation.