

GAME DOC

BOMBERBOT

Mickaël Cocquempot  
Augustin Gardette  
Justine Sieye

4 IJV

## I. Univers

Le jeu se déroule sur une carte labyrinthique au centre de laquelle se trouve un drapeau. Il y a plusieurs équipes composées d'un certain nombre de joueurs. Chaque équipe a une base. Le but du jeu est de ramener le drapeau dans la base de son équipe en utilisant différentes mécaniques.

## II. Gameplay

L'activité du jeu est la capture de drapeau. Pour cela le joueur devra d'une part, utiliser des bombes pour pouvoir faire avancer le drapeau jusqu'à sa base et, d'autre part, empêcher les équipes adverses de récupérer le drapeau en les tuant temporairement grâce à des bombes. Des bonus peuvent être gagnés par les joueurs, ce qui permettra par exemple de déplacer le drapeau plus vite ou bien de devenir immortel pendant un certain temps.

Le jeu est en 3D, la caméra est située au-dessus du plateau.

Les contrôles sont la souris, pour poser les bombes, et le clavier, pour utiliser les bonus et se déplacer.

Le personnage a la possibilité de :

- Se déplacer
- Poser une bombe attractive
- Poser une bombe répulsive
- Utiliser un bonus

La partie se termine lorsqu'une équipe parvient à mettre le drapeau dans sa base.

## III. Cible

Le jeu est destiné aux joueurs PC amateur de jeux de plateau.

## IV. Level design

Le jeu présente 5 niveaux.

Dans chaque niveau est présent un plateau sur lequel le jeu va se dérouler.

Des cubes cassables et incassables sont présents sur le plateau dès le début d'une partie ainsi que le drapeau qui se trouve au centre.

Les joueurs peuvent placer des bombes où ils le souhaitent sur le plateau pour pouvoir soit tuer les joueurs, soit déplacer le drapeau. Le nombre de bombes qu'ils peuvent poser est limité.

Les bases sont situées aux coins du plateau.

## V. Game mechanics

Les éléments du jeu et leur mécanique sont les suivants :

- Drapeau : Élément à déplacer jusqu'à sa base pour gagner la partie
- Bombes : Permettent de tuer les joueurs, casser les briques ou déplacer le drapeau (porté d'une case par défaut). Il y en a deux types.
  - Attractive : Permet de déplacer le drapeau d'une case vers la bombe

- Répulsive : Permet de déplacer le drapeau d'une case en sens inverse de la bombe
- Brique cassable : Brique pouvant être cassé avec une bombe
- Brique incassable : Brique ne pouvant être cassées
- Bonus :
  - x2 : Permet de décaler le drapeau de deux cases au lieu d'une
  - Mort rapide : Le temps de mort est divisée par deux.
  - Shoot Bomb : Permet donner un coup de pied dans la balle de façon à ce que la bombe « glisse » jusqu'à ce qu'elle rencontre un obstacle
  - Immortalité : Rend le personnage immortelle pendant un certain temps.



#### Documentation *Tout le monde*

- Game doc
- Cahier des charges
- Diagramme de gantt
- Powerpoint présentation

#### Comportement drapeau, bombe *Justine*

- Script bombes pour déplacer le drapeau
- Script drapeau dans la base
- Script bombes pour tuer les autres joueurs
- Script pour poser les bombe

#### Multijoueur *Augustin*

#### Comportement personnage *Mickaël*

- Script de déplacement

#### Serveur du jeu global *Augustin*

#### Menu *Justine*

- Démarrage du jeu
- Mise en pause du jeu
- Paramétrage du jeu

#### Espace d'attente *Augustin, Justine*

- Chargement et paramétrage de la partie
- Possibilité de choisir son équipe

#### Intelligence artificielle *Mickaël*

#### Bonus *Tout le monde*

- Ajout de script aux éléments selon le bonus

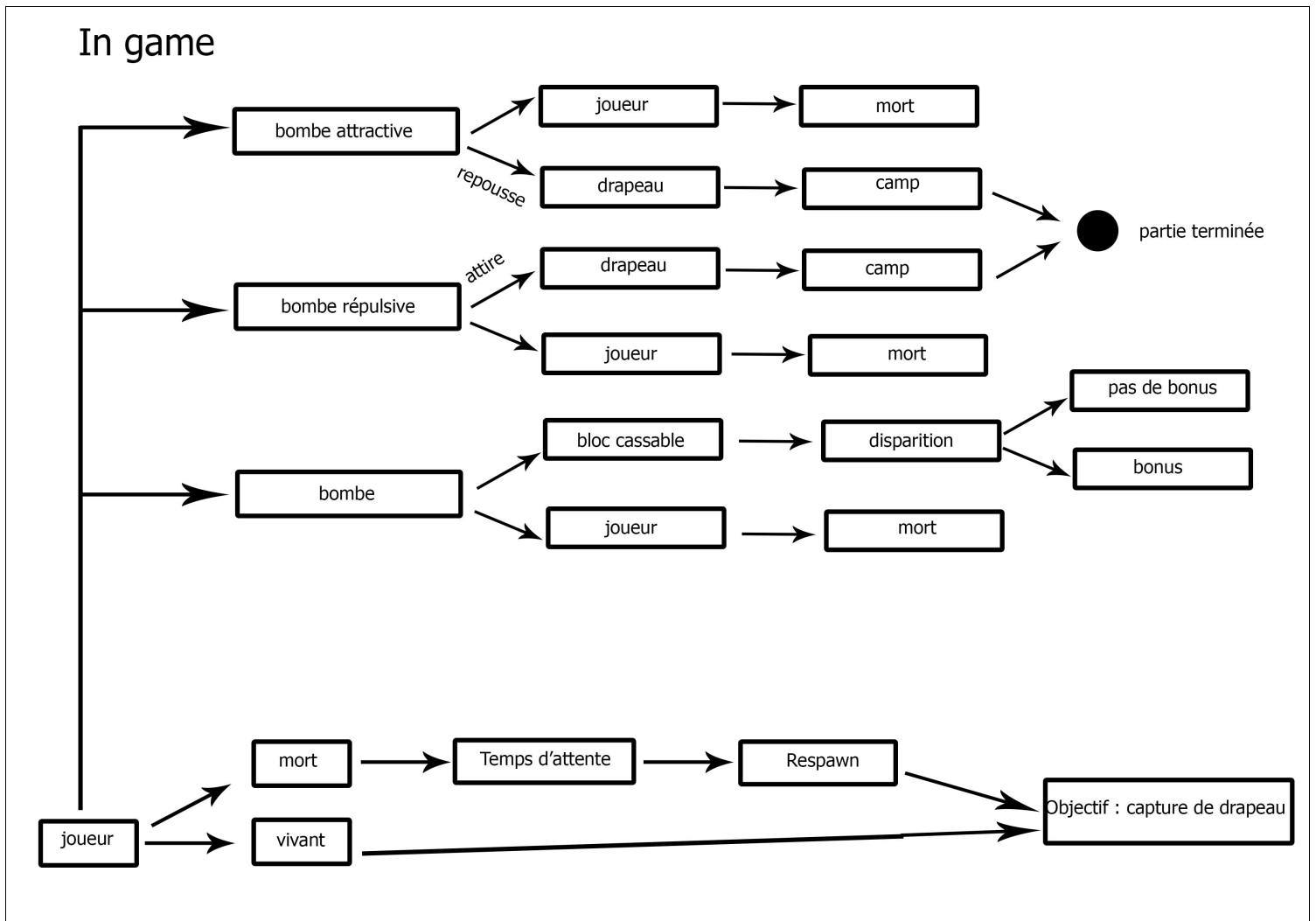
#### Mise en commun *Tout le monde*

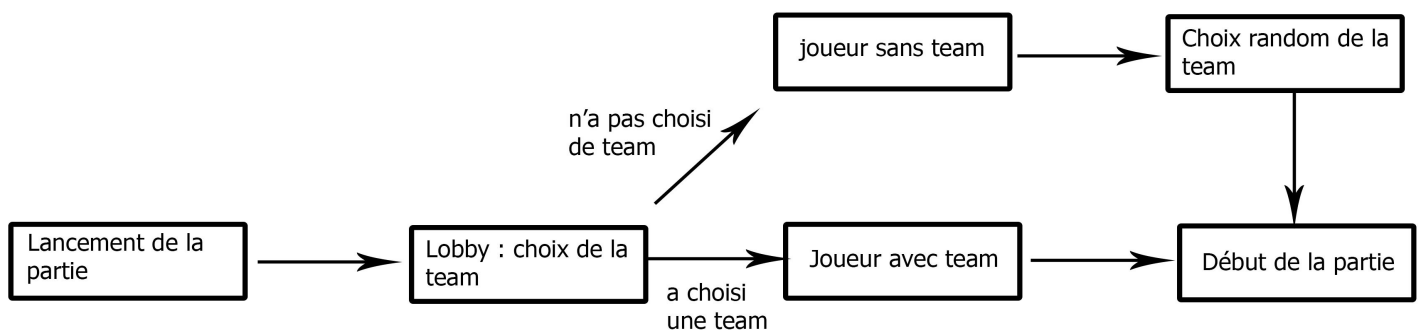
#### Modélisation *Tout le monde*

#### Test *Tout le monde*

#### Préparation de la présentation *Tout de monde*

## Diagramme d'activité





Lobby

# Menu

