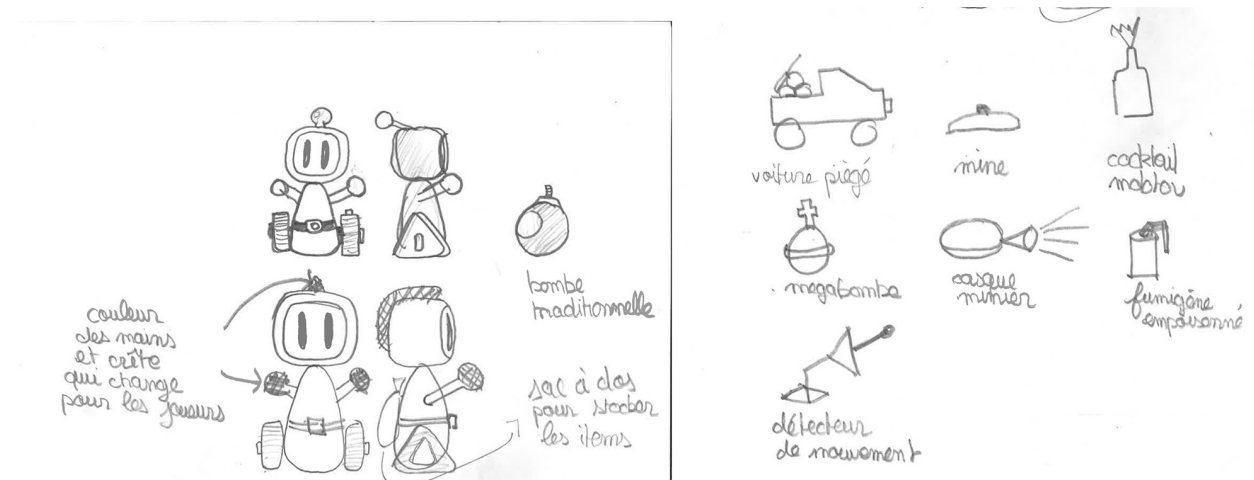


# GAME CONCEPT - BLIND BOMBERMAN

## Univers :

Une nouvelle génération de Bomberman à vue le jour, un robot plus performant et plus résistant aux explosions est maintenant utilisé pour combattre dans les arènes. C'est donc avec un nouveau look plus cyber-punk et des chenilles à la place des jambes que Bomberman revient. Les arènes ont quant à elle aussi évolué, elle ne sont plus exposées à la lumière et beaucoup plus stratégique qu'auparavant. La seule lumière qui pourra guider votre Bomberman sera celle de son briquet-bras utile à l'allumage des mèches de vos bombes et autre bonus en tout genre. Il faudra être plus stratégique pour gagner la bataille et remporter le plus d'items possible pour améliorer votre garde-robe et bénéficier d'avantage sur votre adversaire. L'univers est maintenant en trois dimensions tout en gardant une vue complète sur l'arène (vue du dessus) et observer les explosions de vos adversaires pour les repérer, poser des détecteurs de mouvement, etc. Le but du jeu est donc de survivre jusqu'au temps imparti pour basculer dans la seconde arène tout en essayant de tuer son/ses adversaires.

Qui ressortira vainqueur de ce tournoi ? Le fou-furieux ou la taupe ?



*Croquis de réflexion sur l'aspect graphique du personnage et les différents items.*

## **Gameplay :**

Les principes de base de Bomberman ont été conservés, mais nous avons cherché à renforcer le côté stratégique et l'intensité d'une partie en limitant la vision de la carte. Les joueurs auront donc une vue partielle limitée par l'emplacement de leur personnage et leur équipement. En effet chaque joueur démarre avec une vision à deux cases, qu'il peut augmenter s'il trouve l'objet approprié. Les joueurs ont également une jauge de vie qu'ils vont devoir gérer pour arriver à leurs fin, c'est à dire tuer leur adversaire.

De plus nous avons ajouté une série de pièges, faisant un nombre de dégâts différents selon la difficulté à les placer.

Le joueur peut donc se déplacer (haut bas droite gauche), poser une bombe, poser un piège, parcourir son inventaire.

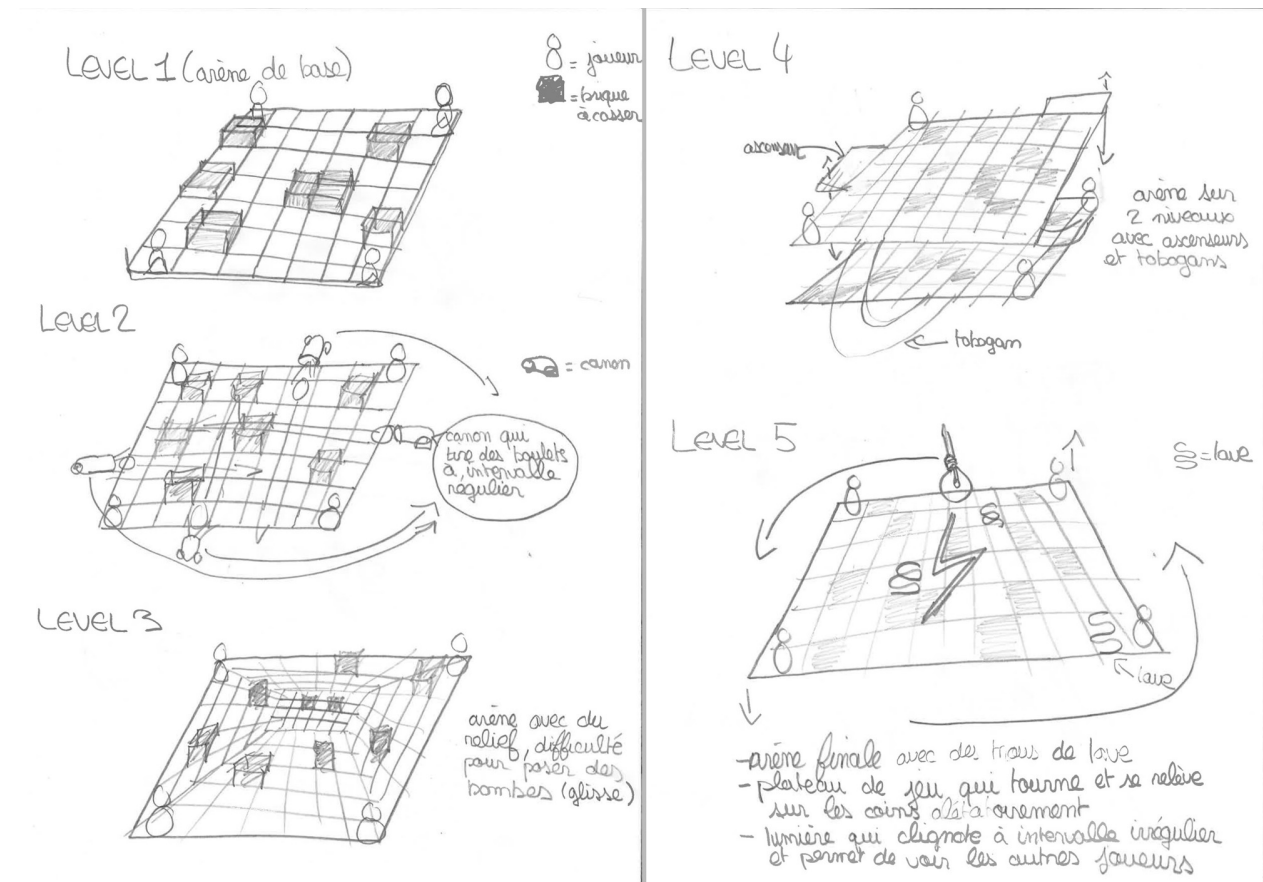
## **Cible :**

- Toutes les personnes ayant envie de rejouer à Bomberman en tentant une nouvelle expérience inédite du jeu.
- Toutes les personnes cherchant à passer leurs temps libre en s'amusant avec leurs amis en les combattants dans des arènes déjantées.
- Pour les personnes de l'adolescence à la retraite ayant ou pas une expérience du JV.

## Level design :

Notre jeu se composera de cinq arène prédéfinies accessible via le mode de jeu normal en en choisissant l'une d'entre elles, ou bien en choisissant le mode de jeu tournois qui permettra de défier ses adversaires dans des arènes de plus en plus déjantée et compliquée (level 1 à level 5). Il sera cependant possible de générer automatiquement des arènes en choisissant "générer une arène de manière aléatoire" pour ne pas lasser les joueurs dans le temps.

Voici des croquis de nos cinq arènes prédéfinies avec leur idées principales :



## Game Mechanics :

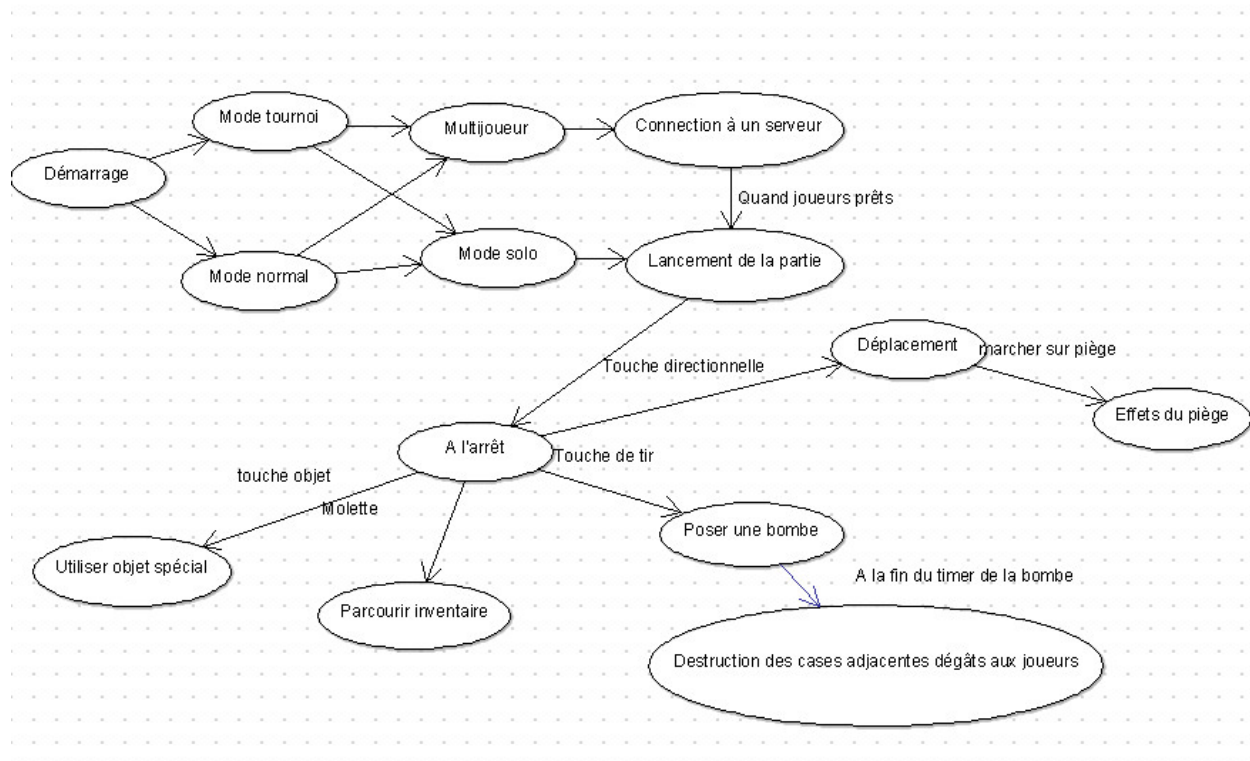
## Les prefabs :

- Les Bombermans (4 au final, ayant une couleur différente pour les reconnaître)
- Chaque bombes et items (bombe traditionnelle, megabombe, casque minier, etc.)
- Les explosions différentes et flammes
- Les ascenseurs
- Les toboggans
- La lave
- Les canons
- Les briques destructibles
- Les briques indestructibles

## Les scripts :

- Connection au serveur
- Démarrage d'une partie
- Déplacement
- Pose d'un objet
- Affichage de l'inventaire et parcours
- 

## Graphe d'états ou d'activité :



## Diagramme de GANTT

- Modélisation/texturing des personnages et items (1J)
- Modélisation/texturing du terrain pour chaque arène (2J)
- Réalisation d'une animation de lancement du jeu (1/2J)
- Recherche de sons et ambiances sonore (1/2J)
- Développement de la version ALPHA (5J)
- Développement de la version BETA (10J)
- Développement de la version GOLD (10J)
- Phase de tests et déboguage (5J)
- 

### *Version ALPHA :*

Faire se déplacer un Bomberman entouré d'une zone de lumière (1/2J)  
Permettre au Bomberman de lancer des bombes (1J)  
Faire exploser les bombes et les briques se trouvant dans la zone d'explosion (1/2J)  
Récupérer un item (exemple megabombe) (1/2J)  
Permettre de lancer une partie en réseau local entre 2 machine. (1J)  
Déterminer un gagnant et un perdant (le dernier vivant) (1/2J)

### *Version BETA :*

Création d'un menu de choix du type de partie et du nombre de joueur. (2J)  
Création de l'espace d'attente réseau avec chat (2J)  
Ajout des différents items et leurs effets sur l'environnement (2J)  
Définir un mode de jeu normal et un mode tournois (2J)  
Gérer la partie réseaux réseaux sociaux (1J)  
Permettre la mise en pause du jeu durant la partie (1J)

### *Version GOLD :*

Développement d'une intelligence artificielle pour le mode Player VS Computer. (3J)  
Gestion des erreurs de connexion (attente de la reconnexion de l'adversaire en cas de déconnexion)(2J)  
Génération d'arènes automatiques (3J)  
Optimisation des performances (2J)