Projet Unity3D 2013/2014

Univers

Le jeu se base sur le fameux Bomberman et un mélange avec le jeu des échecs.

Gameplay

Le joueur contrôle un personnage en vue de dessus avec une caméra fixe.

Le but du jeu va être de survivre contre un ou plusieurs adversaires. Sur le terrain de jeu, se trouve des blocs destructibles et d’autres indestructibles, posés de manière aléatoire.

Le joueur peut poser des bombes qui vont détruire les blocs destructibles.

Les personnages perdent quand ils sont touchés par une explosion. Le dernier vivant gagne la partie.

Cible

Ce jeu cible les hardcores gamers fans de Bomberman et de Tetris, mais est accessible à tous.

Level Design

Il y a 2 types de jeu :

* Un mode 1 contre 1 sur un plateau de 12X16 où le but est identique à tous les bomberman.
* Un mode 1vs1vs1… (mode tetris) sur un plateau mobile de 10X20, où des lignes apparaissent en haut et poussent le plateau vers le bas.

Il y a plusieurs types d’arènes :

* Les classiques avec seulement 2 types de blocs (destructibles et indestructibles)
* Celles avec des trous
* Celles qui ont un terrain glissant où il est plus difficile pour le joueur de se déplacer

Game Mechanics

Les explosions des bombes ont la forme des mouvements des pièces d’échec:

* bombe pion : explose d'une case en direction de l’adversaire
* bombe cavalier : explose autour de la bombe
* bombe fou :  explose en diagonal
* bombe reine : explose en diagonal et sur les cotés
* bombe roi : explose les blocs sur les cotés
* bombe tour : explose sur les cotés

Le mode tetris :

Chaque X secondes, le terrain descend d’une ligne qui est remplacée par une autre en haut du terrain. Le joueur doit utiliser ses bombes pour détruire les blocs, éventuellement trouver des bonus ou des malus. L’adversaire du joueur se trouve sur un terrain similaire dans un autre écran.

En détruisant une ligne complète, le joueur envoie un malus qui va tomber sur le terrain de l’adversaire.

Ces malus se déclinent sous trois formes :

* Bombe anti-personnel (bombe qui ne détruit pas de bloc)
* Apparition de murs indestructibles
* Décalage du plateau

Lors de la destruction d’un bloc, des bonus peuvent apparaître.

Le joueur gagne quand son adversaire est sorti du plateau (le personnage est aussi décalé vers le bas) ou se fait exploser par les bombe anti-personnel ou par ses propres bombes.

Description des bonus :

* Bombe (qui rajoute une bombe utilisable en même temps)
* Bottes (pour aller plus vite)
* Coup de pied (permet d’envoyer une bombe à l’autre bout)
* Promotion (les prochaines bombes pions deviennent un autre type de bombe, soit cavalier, tour, fou ou dame)

Liste des prefabs

* bombes tour, pion, cavalier, roi, reine et fou
* joueur
* plateau de jeu
* mur destructible
* mur indestructible
* bouton du menu
* bonus
* liste défilante qui permet de voir au joueur les bombes qui lui seront attribuées

Liste des scripts

* BombScript (explosion)
* PlayerScript (déplacement du joueur)
* GenerateScript (génère aléatoirement les blocs sur le plateau)
* GenerateLineScript (génère les lignes qui tombent dans le mode tetris et le déplacement du plateau)
* NetworkScript
* Les scripts du menu
* GenerateBombScript (donne au joueur des bombes aléatoires)