1. Univers

Dans un lointain futur, la passion du public se déchaine pour un sport d’un nouveau genre. Les pratiquants de ce sport sont des gladiateurs qui s’affrontent dans des arènes à coup de bombes. Nombreux sont ceux à périr, pour le plus grand plaisir du public.

1. Type de jeu

Bomberman like avec des mécaniques de MOBA, champion skills, objectif…

1. Cible

Les joueurs PC qui apprécient le retro gaming et les MOBA.

1. Gameplay

Bomber Man en équipe de 1 à 5 joueurs, où on choisit un champion, avatar, classe, qui à différente compétence, et différente bombe.

1. Contrôle

Déplacements = ZQSD, la caméra suit les déplacements du joueur

Poser une bombe = clic gauche

Activer compétence 1 = 1&

Activer compétence2 = 2é

Activer compétence Ultime = 3 »

« Clic souris sur icone compétence 1 à 3 activations compétence. »

Tab = tableau des scores.

Bouger la caméra à a souris.

Espace = recentrer la caméra sur le joueur.

Echap = l’IA prend le relai, menu « pause » retour partie, leave.

1. Modes de jeu

DeathMatch :

But du jeu : Rester le dernier en vie. (Éliminer les autres)

Conditions de victoire : Un seul joueur est vivant.

Respawn : Non

Limite de temps : 1 minute avant la fin de la partie l'arène se réduit petit à petit.

Cartes: Toutes.

Joueurs : min : 1v1 – max : 5v5

DeathMatch (en équipe) :

But du jeu : Tuer les joueurs de l'équipe d'en face.

Condition de victoire : Une seule équipe est vivante.

Respawn : non

Limite de temps : 1 minute avant la fin de la partie, l'arène se réduit petit à petit.

Cartes: Toutes

Joueurs : min : 1v1 – max :5v5

Best score :

But du jeu : Avoir le meilleur score à la fin du temps imparti.

(Kill = 5 points, double Kill = 20 points, triple Kill = 40 points, quadra Kill = 80 points, penta Kill = 160 points. Mort = -2 points)

Condition de victoire : Fin du temps.

Limite de temps : oui

Respawn : Oui

Cartes : Toutes

Joueurs : min : 1v1 – max : 5v5

All vs One :

But du jeu : Pour le joueur seul, éliminer les autres joueurs ou rester en vie.

Pour les autres joueurs, faire sortir le joueur seul de l'arène.

Respawn : non

Condition de victoire : Le temps est écoulé. (Joueur seul gagne)

Le joueur seul à éliminé tous les autres joueurs

L'équipe à réussi à faire sortir le joueur seul de l'arène.

Limite de temps : oui.

Cartes : Spéciale, sans bords. Les bombes de l'équipe repoussent au lieu de faire des dégats.

Joueurs : min : 1v1 – max : 1v5

Protect the King :

But du jeu: Protéger un joueur particulier de chaque équipe.

Respawn : oui, pour les joueurs différent du roi.

Condition de victoire : Tuer le roi de l'équipe adverse.

Limite de temps : 1 minute avant la fin de la partie l'arène se réduit petit à petit.

Joueurs : min : 1v1 – max 5v5

Keep the flag :

But du jeu : Garder le drapeau le plus longtemps possible pour accumuler des points. Si le porteur du drapeau prend des dégâts, il lâche le drapeau. X points par seconde avec le drapeau.

Spécificités : Le porteur du flag ne peut pas poser de bombes.

Condition de victoire : Avoir le plus de points.

Respawn : oui

Limite de temps : oui

Joueurs : min : 1v1 – max : 5v5

Cartes : Toutes

1. Type d’arène

Sans bords : (Pour le All vs One) Arène permettant l’éjection. Avec des trous.

Petite : Bordure. Blocs indestructibles, pas de blocs destructibles.

Classique : Taille moyenne. Bordure indestructible. Mélange de blocs destructibles et indestructibles.

Slide : Arène sans friction. Taille moyenne. Peu de blocs destructibles et indestructibles.

Solide : Grande.Que des blocs que se détruisent en plusieurs fois.

1. Principes & But
2. Gameplay & Mécanique de jeu
3. Commande et déplacement

Menu = Solo, Multi, Boutique, Options, Quitter

Solo = choix du mode de jeu => choix de la map, en fonction du mode => choix du nombre de joueur par équipe => Choix du perso + choix aléatoire des bots.

Multi = Les joueurs se connectent au serveur, dès que les équipes sont ‘’équilibrés ‘’ le bouton lancer se débloque, présence d’un chat. Les joueurs peuvent switcher dans les équipes. Le premier connecté à la partie peut ajouter des bots.

Sur le même le 1er joueur peut choisir le mode de jeu. Et l’arène.

Lancer => 30s pour choisir perso avant => lancement du jeu.

Une fois que tout le monde est dans la partie, un décompte de 5s se lance avant de permettre aux joueurs de jouer.

Boutique, nécessite de se connecter à serveur, pour voir les items qui lui sont associé sur ce serveur, argent gagné uniquement en multi, achat de quoi ? skin de bombes, skins de perso, champions.

Options = Choix du pseudo, Résolutions, Fenêtrage, qualité, son, etc, etc.

2 exe client et serveur