1. Univers

Dans un lointain futur, la passion du public se déchaîne pour un sport d’un nouveau genre. Les pratiquants de ce sport sont des gladiateurs virtuels 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

Combats multijoueurs au sein de différentes arènes inspirées de Bomberman avec des mécaniques de MOBA. Chaque joueur sélectionnera un champion possédant des compétences. Chaque champion possède une faculté passive, 2 compétences actives et une compétence ultime.

Différents type de batailles seront disponibles, comme le match à mort, une variante de capture de drapeaux, etc ...

1. Cible

Les joueurs recherchant des defis en multijoueur, dans l'univers rétro de Bomberman. Le but étant de réunir les fans des arènes de bomberman ainsi que les adeptes des MOBA.

1. Gameplay

Bomber Man en équipe de 1 à 5 joueurs, où chaque joueur choisit son champion. Chaque champion peut poser la bombe classique. Et possède 3 autres compétences, plus une faculté passive.

Le passif du champion peut faire varier, sa vitesse de déplacement, son nombre de points de vie ou encore faire varier l'effet de ses bombes classiques. (Elles explosent plus vite, ont une plus grande déflagration, etc …)

A la disposition de chaque champion, « généralement » :

* + Une autre bombe aux actions spécifiques. (Mine, bombe lente, …)
  + Une capacité. (Passer à travers les murs, repousser les bombes, ...)
  + Une compétence ultime aux effets variables (Boost de vitesse, Super bombe, …)

Des règles spécifiques à chaque type de jeu et d'arènes viennent corser la bataille.

* 1. Contrôle

Déplacements :

Le joueur se déplace de façon classique grâce aux touches ZQSD

Poser une bombe :

Un clique gauche de la souris permet de poser la bombe classique de chaque champion.

Activer compétences :

La touche 1 permet de lancer la première compétence.

La touche 2 permet de lancer la seconde compétence.

La touche 3 permet de lancer la compétence ultime.

Il est également possible de cliquer sur les compétences affichées en bas de l'écran pour les activer.

Tableau des scores :

Affiche le tableau des scores tant que la touche TAB est maintenue.

Caméra :

La souris permet de déplacer la caméra sur l'axe XZ. (Pas de zoom)

Recentrer la caméra :

La touche ESPACE recentre la caméra sur le joueur s'il est vivant ou sur autre un joueur si son personnage est mort.

Menu :

En appuyant sur la touche ECHAP, le menu comprenant « Reprendre la partie » et « Quitter » s'ouvre.

1. Modes de jeu

Au moment de la préparation de la partie, il est possible de sélectionner un mode de jeu parmi les suivants :

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) *Interval de 2 secondes pour valider les multiKills.*

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

Voir documents xlsx.

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