|  |
| --- |
| Team Breakdown |
| Bomber Projet |
| Post Mortem |
|  |
| **Jonathan Bihet** |
| **Thierry Destribats** |

|  |
| --- |
|  |

# Introduction.

Ce document présente l’évolution du jeu, de l’idée originale jusqu’à la RC.

# Le projet original.

Le projet original avait pour but de faire une version de BomberMan utilisant des mécaniques des MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Principalement la présence de champions ayant différentes compétences (une passive, deux actives et une ultime). Le jeu devait se jouer en équipe de 1 à 5 joueurs.

## Les arènes.

Le jeu devait permettre de jouer sur différentes arènes, ayant chacune des caractéristiques différentes :

* La Classy, avec une bordure indestructible, des blocs destructibles et indestructibles repartis un peu partout sur l’arène.
* La Tiny, une petite arène, avec bordure indestructible et des obstacles indestructibles repartis sur l’arène.
* La Edgy, arène sans bordure, sans obstacle, mais avec des gouffres dans l’arène.
* La Crunchy, grande arène avec bordure et obstacles destructibles, mais ceux-ci ont trois points de vie.
* La Slidy, similaire à une Classy mais avec un sol glissant.

## Les modes de jeu.

Il devait également y avoir plusieurs modes de jeu disponibles :

* DeathMatch, chaque joueur s’affronte pour être le dernier vivant.
* Team DeathMatch, DeathMatch en équipe.
* Keep the flag, se joue en équipe, chaque équipe doit garder le drapeau le plus longtemps possible.
* Best Score, chaque joueur doit faire le plus de points possible avant la fin du temps imparti.
* All vs One, un joueur contre tous les autres.
* Protect the King, un joueur dans chaque équipe est désigné roi, son équipe doit le protéger des joueurs adverses dont le but est de le tuer.

## Les champions.

Il devait y avoir une demi-douzaine de champion disponible, chacun ayant des capacités différentes. (cf : BomberMan.xlsx).

## Les autres fonctionnalités.

Le jeu devait permettre aux joueurs d’accéder à une boutique pour acheter des skins de champions et de bombes. L’achat devait se faire à partir de point gagné en jouant des parties.

Les joueurs devaient également être en mesure de communiquer via un chat dans le lobby et en jeu.

# Le Jeu Final.

La version finale du jeu présente bien des différences par rapport à ce que nous souhaitions à l’origine.

## Les arènes.

Toutes les arènes sont présentes sauf la Slidy.

## Les modes de jeu.

Pour les modes de jeu, seule la DeathMatch est présente, de plus le jeu en équipe n’est pas implémenté dans le jeu. Les autres seront ajoutés dans une version ultérieure du jeu.

## Les champions.

Trois champions sont présents dans le jeu, le Tanker, le Speeder et le Destroyer. Les autres seront ajoutés dans une version ultérieure du jeu.

## Les autres fonctionnalités.

Le chat et la boutique ne sont pas présents dans le jeu. Cependant le jeu est préparé de manière à permettre une incorporation ultérieure, comme par exemple la présence d’une interface permettant un choix par rapport au skin du champion et des bombes.

# Conclusion.

Certain élément important n’ont pas été incorporé au jeu, mais il est prévu de les intégrer à l’avenir.