

Remake Super Bomberman 3

Leonardo Gubert¹, Matheus Redecker¹

¹Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - PUCRS

{leonardo.gubert, matheus.redecker}@acad.pucrs.br

1. Introdução

O Super Bomberman 3 é um jogo 2D lançado em 1995 pela Hudson Soft para Super Nintendo Entertainment System(SNES). Neste remake, o jogo terá o mesmo estilo do original no modo história, que consiste em passar por fases que representam elementos da natureza. Para isso o jogador deve derrotar os inimigos colocando bombas no chão e esperando o tempo que demoram para explodir, para assim liberar as próximas fases. O mapa é composto por blocos que podem ser quebrados com as bombas, mas em lugares pré determinados, comuns para todas as fases, terão blocos que não desaparecerão, servindo de delimitadores. Os monstros têm diferentes objetivos dependendo da fase, sendo que a fase pode conter mais de um tipo de monstro. Itens que melhoram o alcance da bomba e a quantidade de bombas que o jogador pode ter em campo poderão ou não aparecer de blocos após a explosão deles.

2. Características

O remake será multiplataforma e será necessário um teclado para o jogador se movimentar e executar os comandos auxiliares. As teclas utilizadas estão descritas na Tabela 1. O jogo apresentara uma versão reduzida do jogo original.

O jogador deve se mover dentro do tabuleiro e com as bombas quebrar os blocos para então conseguir alcançar os inimigos e então usar as bombas para derrotar eles e avançar de nível, em alguns blocos quando quebrados se transformam em powerups, o jogador coloca as bombas apenas sobre o quadrado que está em cima, não podendo passar por dentro de bombas que uma vez colocada ela não some, apenas quando a explosão ocorre, já a explosão tem um alcance em cruz como mostra na figura 1. Para avançar de nível é necessário que todos os monstros do tabuleiro sejam derrotados e para isso basta que uma das bombas alcance eles uma vez.

Tecla	Funcionalidade
p	pause
space	coloca a bomba no chão
a	caminha para direita
d	caminha para esquerda
w	caminha para cima
s	caminha para baixo
esc	sai do jogo

Tabela 1. Comandos do jogo



Figura 1. Explosão

3. Requisitos de arte e áudio

Para a arte do jogo será utilizado sprites buscadas do site tutsplus¹, que disponibiliza de forma gratuita. Para o áudio será utilizado apenas sons ambiente que ainda não foram escolhidos.

4. Cronograma de desenvolvimento

O cronograma previsto para o desenvolvimento do Remake do Super Bomberman 3 está especificado na tabela 4.

Data	Descrição
05/10	Começo do trabalho
09/10	Documentos prontos
14/10	Sprites prontas e lógica do mapa funcionando
16/10	Comandos e movimentação do personagem
19/10	Entrega da documentação e do início do projeto
23/10	Monstros criados
30/10	Mais mapas prontos
06/11	Lógica da bomba e quebra dos blocos
13/11	Lógica dos monstros aprimorada
20/11	Áudio nas fases
27/11	Correção de possíveis problemas
07/12	Entrega Final do jogo

Tabela 2. Cronograma

¹<http://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/enjoy-these-totally-free-bomberman-inspired-sprites-gamedev-8541>