

# WORLD OF BOMBERMAN

**{ EPITECH. }**  
L'ÉCOLE DE L'INNOVATION ET DE  
L'EXPERTISE INFORMATIQUE



MODE D'EMPLOI





# SOMMAIRE :

• Introduction.....	1
• COMMANDES.....	2
• MENU PRINCIPAL.....	5
• MENU DE JEU.....	6
○ LANCER UNE NOUVELLE PARTIE.....	7
▪ SÉLECTION DU MODE DE JEU.....	7
▪ SÉLECTION DU NIVEAU DES JOUEURS ORDINATEUR.....	8
▪ COMPOSITION DES ÉQUIPES.....	9
▪ SÉLECTION DE L'ARÈNE.....	10
○ JOUER UNE PARTIE.....	11
▪ INTERFACE UTILISATEUR.....	11
▪ BONUS ET ARSENAL.....	12
• MENU STATISTIQUES.....	14
○ HAUTS FAITS.....	14
• MENU DE CONFIGURATION.....	15
○ MODIFICATIONS DES COMMANDES.....	15
○ PERSONNALISATION DU PROFIL.....	16
▪ COMPÉTENCES SPÉCIALES.....	17
▪ PERSONNAGES.....	18
• NOTES DE MISE À JOUR (BONUS APPORTÉS AU PROJET).....	19
• ÉQUIPE ET RÉALISATION.....	21



# INTRODUCTION :

L'ARÈNE DES SABLES ACCUEILLE DEPUIS DES MILLÉNAIRES DE REDOUTABLES COMBATS DE GLADIATEURS ARMÉS D'ARMES INCENDIAIRES DÉVASTATRICES, ILS S'AFFRONTENT JUSQU'À LA MORT DANS DE GLORIEUX COMBATS OÙ ILS SONT CONFRONTÉS À D'EFFROYABLES CRÉATURES COUVERTES DE PLUMES.

GÉNÉTIQUEMENT MODIFIÉES ET ENTRAÎNÉES À COMBATTRE DEPUIS LEUR NAISSANCE, ON NOMME CES MONSTRES... LES POULES.

VOUS INCARNEZ L'UN DE CES GLADIATEURS, AVIDE DE GLOIRE OU À LA RECHERCHE DE LA RÉDEMPTION. VOUS ÊTES PRÊS À EN DÉCOUVRIR POUR CONQUÉRIR LE TITRE DE CHAMPION. LE COMBAT SERA RUDE, À VOUS D'EN DÉCIDER L'ISSU.



# COMMANDES :

## COMMANDES MENU :

### CLAVIER (EN ROUGE) :

FLÈCHE HAUT (↑) ..... MONTER

FLÈCHE BAS (↓) ..... DESCENDRE

TOUCHE « ENTRER » ..... VALIDER



### MANETTE (EN ROUGE) :

JOYSTICK OU FLÈCHES DIRECTIONNELLES ..... SE DÉPLACER DANS LE MENU

TOUCHE A ..... VALIDER LA SÉLECTION





## COMMANDES DU JEU :

### CLAVIER :

ECHAP ..... MENU PAUSE

### JOUEUR 1 (EN VERT):

TOUCHE W ..... AVANCER

TOUCHE S ..... RECULER

TOUCHE D ..... ALLER À DROITE

TOUCHE A ..... ALLER À GAUCHE

CONTROL ..... ATTAQUER

TOUCHE E ..... COMPÉTENCE SPÉCIALE

### JOUEUR 2 (EN BLEU):

FLECHE HAUT ..... AVANCER

FLECHE BAS ..... RECULER

FLECHE DROITE ..... ALLER À DROITE

FLECHE GAUCHE ..... ALLER À GAUCHE

CONTROL ..... ATTAQUER

SHIFT ..... COMPÉTENCE SPÉCIALE





## MANETTE (EN VERT):

START ..... MENU PAUSE

JOYSTICK OU FLÈCHES DIRECTIONNELLES ..... DÉPLACEMENTS

TOUCHE A ..... ATTAQUER

TOUCHE B ..... COMPÉTENCE SPÉCIALE





## MENU PRINCIPAL :



### NEW PROFILE

POUR CRÉER UN NOUVEAU PROFIL UTILISATEUR

### LOAD PROFILE

POUR CHARGER UN PROFIL EXISTANT

### Credits

POUR CONSULTER LES CRÉDITS DE L'ÉQUIPE DE WORLD OF BOMBERMAN



# MENU DE JEU



## NEW GAME

POUR LANCER UNE NOUVELLE PARTIE

## LOAD GAME

POUR CHARGER UNE PARTIE ENREGISTRÉE

## SETTINGS

POUR MODIFIER LES PARAMÈTRES DU PROFIL

## STATISTICS

POUR CONSULTER LES STATISTIQUES DU PROFIL

## BACK

POUR REVENIR AU MENU PRINCIPAL



# LANCER UNE NOUVELLE PARTIE :

SÉLECTION DU MODE DE JEU :



## SOLO

POUR JOUER SEUL FACE À DES ÉQUIPES DE JOUEUR ORDINATEUR, TUEZ TOUS LES ENNEMIS POUR REMPORTER LA PARTIE.

## COOP

POUR JOUER À DEUX EN ÉCRANS SÉPARÉS ET COMBATTRE EN COOPÉRATION FACE À DES ÉQUIPES DE JOUEURS ORDINATEUR, TUEZ TOUS LES ENNEMIS POUR REMPORTER LA PARTIE.

## VERSUS

POUR JOUER À DEUX EN ÉCRANS SÉPARÉS ET COMBATTRE FACE À FACE DANS UNE ARÈNE INFESTÉE (OU NON) PAR DES ÉQUIPES DE JOUEURS ORDINATEUR, TUEZ TOUS LES ENNEMIS (JUEUR ET ORDINATEUR) POUR REMPORTER LA PARTIE.



## SÉLECTION DU NIVEAU DES JOUEURS ORDINATEUR :



### EASY

LES MONSTRES POSENT DES BOMBES ET ESSAYENT D'ÉVITER DE PRENDRE DES DÉGÂTS. DIFFICULTÉ ADAPTÉE POUR DES JOUEURS DÉBUTANTS.

### MEDIUM

LES MONSTRES GAGNENT EN INTELLIGENCE ILS VONT CHERCHER À RÉCUPÉRER DES BONUS POUR INFLIGER PLUS ET SUBIR MOINS DE DÉGÂTS.

### HARD

LES MONSTRES GAGNENT EN TÉNACITÉ, ILS SUBISSENT MOINS DE DÉGÂTS FACE AUX ATTAQUES ENNEMIES.



## COMPOSITION DES ÉQUIPES :



### PLAYER PER TEAM

POUR SÉLECTIONNER LE NOMBRE DE JOUEURS DANS CHAQUE ÉQUIPE DE JOUEURS ORDINATEUR.

### TEAM NUMBER

POUR SÉLECTIONNER LE NOMBRE D'ÉQUIPES DE JOUEURS ORDINATEUR.

### PLAYER 2

POUR SÉLECTIONNER LE PROFIL DU DEUXIÈME JOUEUR DANS UNE PARTIE COOP OU VERSUS.



## SÉLECTION DE L'ARÈNE :



### RANDOM

POUR GÉNÉRER UNE ARÈNE ALÉATOIRE, SUFFISAMMENT GRANDE POUR CONTENIR TOUS LES JOUEURS.

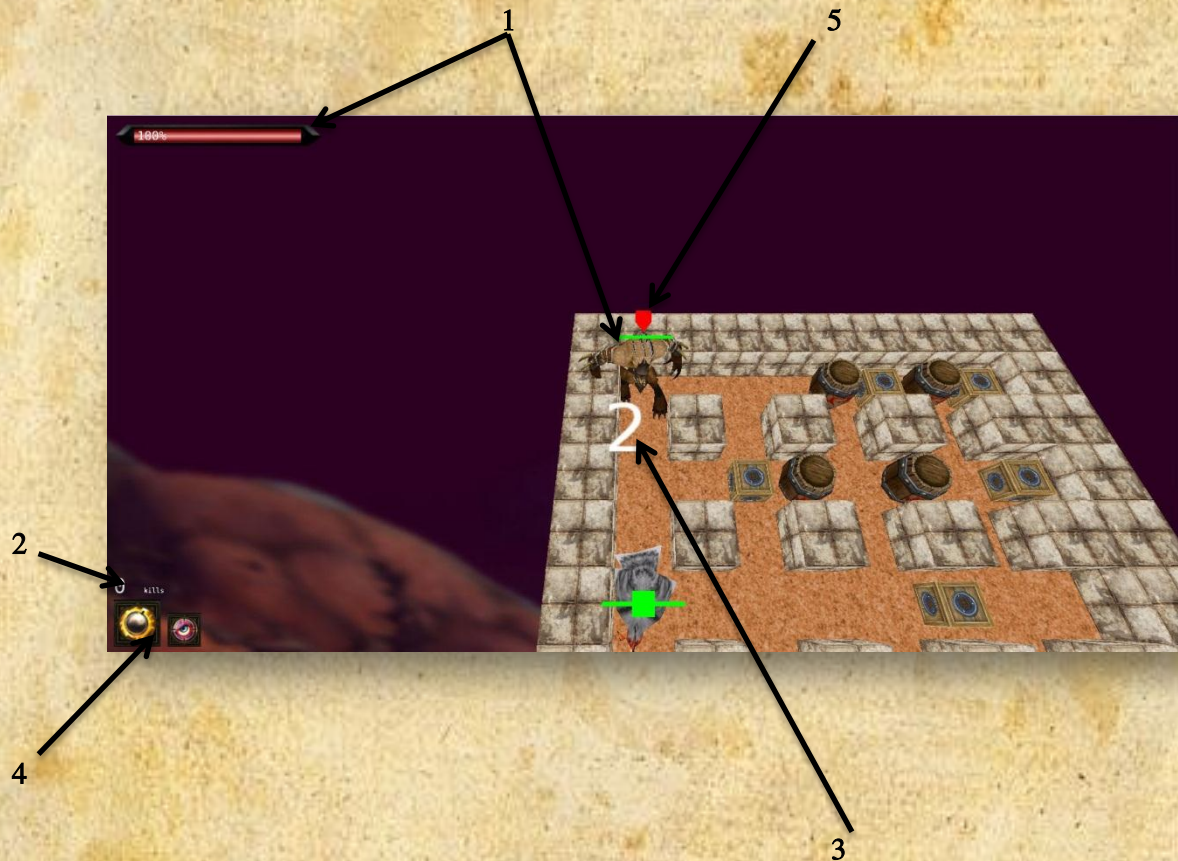
### LOAD MAP

POUR SÉLECTIONNER UNE ARÈNE PRÉDÉFINIE.



# JOUER UNE PARTIE :

## INTERFACE UTILISATEUR :



### BARRE DE VIE (1)

VOUS MOUREZ SI ELLE SE VIDE COMPLÈTEMENT

### NOMBRE DE VICTIMES (2)

COMPTABILISE LE NOMBRE D'ENNEMIS QUE VOUS AVEZ ACHEVÉS DANS LA PARTIE

### DÉCOMPTE DE DÉBUT DE PARTIE (3)

### TEMPS DE RECHARGE DES COMPÉTENCES (4)

VOUS NE POUVEZ PLUS LANCER LA COMPÉTENCE QUAND L'ICÔNE DEVIENT GRIS.

### INDICATEUR DE L'ÉQUIPE DU JOUEUR (5)



## BONUS ET ARSENAL:



### BARRE D'AMÉLIORATIONS (1)

Liste l'ensemble des améliorations que vous possédez.

### ICÔNE DE BOMBE (2)

Vous indique quelle bombe de l'arsenal est actuellement équipée.

### MODÉLISATION DES DIFFÉRENTS BONUS EN JEU (3)

Les bonus sont représentés par des cubes en lévitation, on peut différencier les bonus grâce à l'icône sur le cube.



## Liste des bonus :

### Armement amélioré

Ce bonus fait gagner un niveau d'armement.



### Furie sanguinaire

Augmentation de la vitesse d'attaque.

Réduit le temps de recharge de la bombe de 0.2 seconde par bonus.

Cumulable jusqu'à six fois.



### Infusion de puissance

Augmentation de la portée.

Augmentation de la portée d'une case par bonus.

Cumulable jusqu'à six fois.



### Bouclier du vertueux

Réduction temporaire des dégâts.

Réduit les dégâts subit de moitié pendant 20s.



### Soin de combat

Rend instantanément 25 points de vie.



### Célérité

Augmente votre vitesse de déplacement.



## Composition de l'arsenal :

### Niveau 1

Bombe gobeline modèle standard, inflige 30 points de dégâts.



### Niveau 2

Mine anti-personnel d'élite, inflige 45 points de dégâts.



### Niveau 3

Obus atomique chemisé, inflige 60 points de dégâts.





# MENU STATISTIQUES :


CE MENU LISTE LES STATISTIQUES CUMULÉES DE VOS PARTIES ANTÉRIEURES. AINSI QUE VOS HAUTS FAITS RÉALISÉS EN JEU.


## HAUTS FAITS :

LES HAUTS FAITS SONT DISTRIBUÉS SUITE À LA RÉALISATION DE CERTAINS FAITS D'ARMES.

	<i>Nobody can stop me !</i> Kill 5 enemies in a victorious game
---	--

	<i>It's time to chew bubble gum and kick some ass</i> Get a bonus
---	--

	<i>I will be back ...</i> Die (in a terrible suffering)
--	--

	<i>I believe I can fly</i> Use a teleporter
--	--

	<i>I can feel it now</i> Get 6 stacks of power
---	---

	<i>Too fabulous to be hurt</i> Finish a game with a full life
---	--

	<i>I killed one mommy !!</i> Kill an ennemy
---	--

	<i>Too fast for you babe</i> Get 6 stacks of blood lust
---	--



# Menu de configuration :

Vous pouvez personnaliser votre profil dans le menu Settings

## Modifications des commandes :



Ce menu vous permet de configurer votre clavier pour assigner les touches que vous souhaitez à chacune des actions de votre personnage.



## PERSONNALISATION DU PROFIL :



CE MENU VOUS PERMET DE SÉLECTIONNER LE PERSONNAGE QUE VOUS SOUHAITEZ JOUER (VOUS POURREZ LE CHANGER À TOUT MOMENT SI VOUS DÉCIDEZ D'EN CHANGER).

IL VOUS PERMET ÉGALEMENT DE CHOISIR LA COMPÉTENCE SPÉCIALE QUE VOUS UTILISEREZ AU COMBAT.



## COMPÉTENCES SPÉCIALES :

### Intervention divine

A L'ACTIVATION VOUS RÉCUPÉREZ INSTANTANÉMENT 25 POINTS DE VIE ET OBTENEZ L'EFFET DE BOUCLIER DU VERTUEUX (RÉDUCTION DES DÉGÂTS).

- 1 MINUTE DE RECHARGE.

### ESPRIT PROTECTEUR

FAIT APPARAÎTRE UNE HALLUCINATION QUI POSSÈDE LES MÊMES CARACTÉRISTIQUES VISUELLES QUE LE JOUEUR AYANT ACTIVÉ LA COMPÉTENCE. L'ESPRIT N'INFLIGE NI NE SUBIT DE DÉGÂTS ET SE DÉPLACE SUR LA CARTE PENDANT 30 SECONDES (EFFICACE POUR TROMPER L'ADVERSAIRE).

- 1 MINUTE DE RECHARGE.

### SAUT ÉCLAIR

VOUS SAUTEZ D'UNE CASE DANS LA DIRECTION OÙ REGARDE LE PERSONNAGE. PEUT PERMETTRE DE SAUTER PAR-DESSUS DES MURS DESTRUCTIBLES.

- 30 SECONDES DE RECHARGE.

### RAGE DU BERSERKER

VOUS OCTROI INSTANTANÉMENT 2 EFFETS DE FURIE SANGUINAIRE ET D'INFUSION DE PUISSANCE AINSI QUE L'EFFET DE BOUCLIER DU VERTUEUX.

- 2 MINUTES DE RECHARGE.



## PERSOINAGES :

### ZUL'JIN

GARASH'RUB ÉTAIT LE PLUS GRAND ASSASSIN DE SA GÉNÉRATION.

SUITE À SA CAPTURE PAR DES GARDES SYLVESTRES IL PERDIT SON ŒIL SOUS LA TORTURE ET SE SECTIONNA LUI-MÊME LE BRAS POUR SE LIBÉRER DE SES ENTRAÎNES ET S'ÉCHAPPER.

AUJOURD'HUI IL SE BAT DANS L'ARÈNE DE SABLE SOUS LE NOM DE ZUL'JIN, SA DERNIÈRE CHANCE POUR LUI DE RECOMMENCER DANS LA VIE.

### SYLVANAS

ANCIENNEMENT RANGER SUR L'ÎLE DE QUEL'THALAS, ELLE PERDIT LA VIE DANS UN COMBAT ÉPIQUE CONTRE LES HORDES DU ROI LICHE.

IL LA RAMENA À LA VIE POUR LE SERVIR DANS SON ARMÉE, MAIS LA NOUVELLEMENT BANSHEE SE LIBÉRA DE SON EMPRISE ET PRIS LA FUITE VERS LES TERRES DÉSOŁÉES ET L'ARÈNE DE SABLE.

ON NE CONNAÎT PAS BIEN SES MOTIVATIONS MAIS SYLVANAS SE BAT AUJOURD'HUI POUR CONQUÉRIR LE TITRE DE CHAMPIONNE.

### VARIANT

IL SE RÉVEILLA TOTALEMENT AMNÉSIQUE SUR LES CÔTES DES TERRES DÉSOŁÉES, IL NE SAIT NI QUI IL EST NI D'OÙ IL VIENT. UN MAÎTRE GLADIATEUR LE CAPTURA ET L'ENTRAÎNA AU COMBAT POUR LES MATCHS DE L'ARÈNE DES SABLES.

IL EST AUJOURD'HUI LE MAÎTRE DE L'ARÈNE ET SE BAT POUR CONSERVER SON TITRE ET GAGNER EN GLOIRE, DANS L'ESPOIR QU'UN JOUR QUELQU'UN LE RECONNAISSE SA RÉELLE IDENTITÉ.

### WARWICK

ON LE SURNOMME L'ASPECT DE LA FUREUR.

IL ÉTAIT À L'ORIGINE UN CHIMISTE RÉPUTÉ ET RESPECTÉ.

UNE EXPÉRIENCE MALHEUREUSE FIT DE LUI LA BÊTE QU'IL EST AUJOURD'HUI.

SA RAGE INCONTRÔLABLE DEVENANT UN DANGER POUR SES PROCHES IL SE RÉSIGNA À PARTIR COMBATTRE DANS L'ARÈNE, SEUL MOYEN POUR LUI DE LIBÉRER SES INSTINCTS BESTIAUX.





# NOTES DE MISE À JOUR :

## BONUS IMPLÉMENTÉS :

- INTRODUCTION VIDÉO
- MENU ANIMÉ
- CONFIGURATION DU CLAVIER SIMPLE ET EFFICACE
- DIFFÉRENTS NIVEAUX D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
- PLUSIEURS MUSIQUES DANS LE JEU ET LE MENU
- CAMÉRA DYNAMIQUE
- ÉCRANS SÉPARÉS EN MODE 2 JOUEUR
- CHEATS CODES
- UNE INTERFACE DE JEU COMPLÈTE
- BARRE DE VIE VISIBLE
- TÉLÉ PORTEUR
- 6 BONUS EN JEU (+ 1)
- NOMBREUSES ANIMATIONS FLUIDES ET SONS (EN FONCTION DU SKIN)
- PLUSIEURS MODES DE JEU
- POSSIBILITÉ DE JOUER EN ÉQUIPE



## BONUS EXCEPTIONNELS :

- UN JEU TRÈS FINI ET COMPLET. LIGNE ESTHÉTIQUE CONTINUE ET RECHERCHÉE.
- POSSIBILITÉ DE PERSONNALISER SON EXPÉRIENCE DE JEU (CRÉATION/CHARGEMENT PROFIL, 4 SKINS, 4 TALENTS), MENU PERSONNALISATION DYNAMIQUE. LES SAUVEGARDES ET LES CONFIGURATIONS DE PARTIES SONT LIÉES À CE PROFIL.
- UN SYSTÈME DE STATISTIQUES AVANCÉ AINSI QUE DES HAUTS FAITS.
- UN GAME PLAY AMÉLIORÉ ET POSSIBILITÉ D'UTILISER UNE MANETTE.

## SPÉCIFICITÉS :

GESTION DES BOMBES PAR TEMPS DE RECHARGE, ET EXPANSION LENTE DES EXPLOSIONS. PERMET DE CRÉER UN NOUVEL INTÉRÊT À CE TYPE DE JEU.

LE JOUEUR DOIT JOUER STRATÉGIQUEMENT POUR BLOQUER L'ADVERSAIRE AVEC DES MURS DE FLAMMES ET NON PLUS AVEC LES BOMBES.

UN MODE DE JEU ÉQUILIBRÉ.



# ÉQUIPE ET RÉALISATION :

## **BENJAMIN BUSINARO – BUSINA\_B**

GÉNÉRATION, RÉCUPÉRATION DES ARÊTES, MISE EN PLACE DES JOUEURS, RÉCUPÉRATION DES ÉVÈNEMENTS CLAVIER DANS LE MENU ET LE JEU, GESTION DES CONFIGURATIONS DU CLAVIER, GESTION DE L'HORLOGE DU JEU, GESTION DES ACTIONS DES JOUEURS, DESTRUCTION DE L'ENVIRONNEMENT, APPARITION DE BONUS, GESTION DES DÉGÂTS, MISE EN PLACE DES ANIMATIONS DES MODÈLES, REFORME GRAPHIQUE DE L'ARÊTE ET DU MENU, DÉTECTION DES CONDITIONS DE VICTOIRE, MISE EN PLACE DE L'INTERFACE, MISE EN PLACE DES CODES DE TRICHE, IMPLÉMENTATION DES COMPÉTENCES SPÉCIALES, MISE EN PLACE DU SYSTÈME DE HAUTS FAITS, MISE EN PLACE DES BONUS EN JEU, DOCUMENTATION, IMPLÉMENTATION DE SONS EN JEU, ÉCRAN DE CHARGEMENT ANIMÉ ET CRÉDITS.

## **SULLIVAN LACHETEAU - LACHET\_S**

VIDÉO D'INTRODUCTION DU JEU, MISE EN PLACE DU MENU, RÉCUPÉRATION DES ÉVÈNEMENTS CLAVIER DANS LE MENU, CHARGEMENT DE PROFIL, CRÉATION DE PROFIL, CONFIGURATION DE PROFIL, LANCEMENT DE PARTIE DEPUIS LE MENU, REFORME GRAPHIQUE DU MENU.

## **QUENTIN LEFFRAY - LEFFRA\_Q**

SÉRIALISEUR ET DESÉRIALISEUR DE DONNÉES, INTÉGRATION DE LA VIDÉO, CHARGEMENT DE PROFIL, IMPORTATION ET ADAPTATION DES MODÈLES 3D, MISE EN PLACE DES ANIMATIONS DES MODÈLES, REFORME GRAPHIQUE DE L'ARÊTE, CRÉATION DES INTELLIGENCES ARTIFICIELLES, IMPLÉMENTATION DES SONS DANS LE JEU ET LE MENU, MISE EN PLACE DE LA MANETTE DE JEU, MISE EN PLACE DES MUSIQUES DE JEU.



## VINCENT LEMONNIER - LEMONNI\_V

MISE EN PLACE GRAPHIQUE DU JEU, INTÉGRATION DE LA VIDÉO, MISE EN PLACE DES JOUEURS, MISE EN PLACE D'INDICATEURS D'ÉQUIPES POUR LES JOUEURS, PARTAGE DE L'ÉCRAN DE JEU EN MODE DEUX JOUEURS, GESTION DES ACTIONS DES JOUEURS, APPARITIONS DE BONUS, DÉTECTION DES CONDITIONS DE VICTOIRES, GESTION DES DÉGÂTS SUR LES JOUEURS, MISE EN PAUSE ET SAUVEGARDE DU JEU, MISE EN PLACE DES ANIMATIONS DES MODÈLES, MISE EN PLACE DE L'INTERFACE EN JEU, CHARGEMENT DE PROFIL, CRÉATION DE PROFIL, CONFIGURATION DE PROFIL, LANCEMENT D'UNE PARTIE DEPUIS LE MENU, RÉPARTITION DES JOUEURS DANS L'ARÈNE, ÉCRAN DE CHARGEMENT ANIMÉ.

## NICOLAS MAGÈRE - MAGERE\_N

MISE EN PLACE DES PROFILS ET SAUVEGARDES, MISE EN PLACE DU MENU, CHARGEMENT DE PROFIL, CRÉATION DE PROFIL, CONFIGURATION DE PROFIL, LANCEMENT DE PARTIE DEPUIS LE MENU, MISE À JOUR DES STATISTIQUES DU PROFIL.