

Caetano Almeida, Pedro Fraga e Rodrigo Leão

Bomberman

- **Introdução/História**

O vilão, conhecido como Carat Diamond, cria um falso Bomberman, que tem como objetivo roubar as grandes habilidades de batalha do Bomberman original, junto deste falso Bomberman ele também criou um exército de pequenos robôs. Sabendo dos planos de Carat Diamond, o Bomberman Negro tenta enfrentar o falso Bomberman sozinho, mas acaba sendo derrotado e tem seu castelo tomado.

Bomberman Negro foge do seu castelo e se refugia junto ao Bomberman Branco, que fica sabendo de toda situação através do Bomberman Negro. Assim, os dois Bombermans Originais se juntam para enfrentar os robôs inimigos que estão invadindo a Cidade da Paz, a cidade do Bomberman Branco.

- **Características**

O jogo do Bomberman é conhecido por se tratar de um personagem que se move em 2D (cima-baixo / esquerda-direita) em um mapa fechado. Este mapa fechado possui paredes destrutíveis, indestrutíveis e inimigos. Em alguns jogos, pode possuir alguns bônus, como montaria para o jogador, alguns objetos para interação do jogador, como uma catapulta, etc. Os personagens controláveis pelo jogador podem posicionar bombas que explodem depois de um determinado tempo. A explosão das bombas pode destruir paredes destrutíveis, matar inimigos, desencadear explosão de outras bombas, matar os jogadores e destruir os cartões de bônus que possam vir a aparecer no cenário. Estes cartões bônus podem aparecer quando uma bomba explode uma parede destrutível, no caso o cartão bônus ficará no lugar desta parede destruída. Os cartões bônus podem ajudar o jogador de diversas formas, como aumentar a explosão da bomba, possibilitar o manuseio de mais bombas, dar mais velocidade para o jogador, a possibilidade de atravessar bombas, a possibilidade de se empurrar bombas, ficar invulnerável por um curto período de tempo, etc. Os

controles são baseados em se apertar os botões de ir pra cima, para baixo, para os lados e um botão para largar as bombas. Em alguns jogos, existem outros botões que servem para se empurrar uma bomba, pegar ela e jogar longe, etc. Durante o gameplay, o(s) jogador(es) tem como objetivo se movimentar pelo mapa e destruir as paredes para ter acesso aos outros locais do mapa e matar todos inimigos, usando a bomba. Em alguns jogos da série, o objetivo é destruir todos inimigos do cenário, em outros é procurar por uma porta para o próximo cenário, escondida atrás das paredes destrutíveis.

- **Requisitos de Arte e Áudio**

Serão necessários alguns sprites simples, para representar o(s) jogador(es), cada qual com uma cor diferente. Mais alguns sprites simples para representar os inimigos e as cartas bônus. A parte de áudio se trata de uma música simples tocando ao fundo do jogo e um áudio para as explosões das bombas e quando o jogador morre.

- **Cronograma**

O desenvolvimento do jogo se dará por partes. A primeira parte será fazer o jogador se movimentar pelo cenário e poder largar bombas. A segunda é colocar as paredes que o jogador não pode destruir. A terceira é fazer a bomba explodir. A quarta é colocar as paredes destrutíveis. A quinta, os inimigos. A sexta é tratar as colisões da explosão das bombas com os demais objetos. Já na sétima parte, colocaremos as cartas bônus. E, por último, colocaremos os efeitos sonoros. Temos como objetivo criar o jogo do Bomberman com sprites dos jogos do Super Mario Bros, mas essa será a ultima parte.