

@

Projet BombeR(PG)man

4A – Imagerie & Jeu Vidéo
Antoine ANDRE
Jérémy DIAZ

Principe du jeu :

Le jeu consiste en une interprétation libre du bomberman, en version 3D. L'idée principale est de remplacer la traditionnelle carte en vue de dessus du bomberman par un terrain en géométrie 3D, type cube, cylindre ou pavé droit. Pour s'éloigner de la mécanique originelle du jeu, le gameplay est modifié pour aller dans le sens d'un RPG hack'n'slash, avec divers ennemis et items à collecter, ainsi qu'une barre de vie.

Le public visé est donc assez vaste, prenant en compte les férus de RPG et FPS/TPS plus que les fans du bomberman original.

Le terrain de jeu :

Le terrain de jeu se veut donc exploitable comme un terrain 3D, en se déplaçant par exemple dans un cube dans les 3 dimensions. Pour ce qui est du reste du jeu, on conserve les blocs indestructibles ou destructibles, et les bombes sous une forme un peu particulière.

Les bombes exploseront dans toutes les directions, et le personnage pourra s'élever dans les airs grâce à un système de pseudo-jetpack.

Pour les arènes, plusieurs surprises attendront les joueurs. On peut déjà citer les futures arènes « tapis roulant » et « boss floor », l'arène enflammée ou encore l'arène labyrinthe, dans laquelle les murs se déplacent...

La caméra sera gérée à la souris et permettra de faire pivoter le terrain en décrivant une sphère autour de celui-ci. Sauf blocs spéciaux, la plupart des blocs terrains devraient être au minimum partiellement transparents pour permettre de voir à travers le terrain l'emplacement de son personnage.

Le gameplay :

Globalement l'esprit général reste celui du bomberman, c'est-à-dire tuer son adversaire en le faisant exploser, en se déplaçant au milieu de blocs destructibles ou non. Comme dans le jeu d'origine, un certain nombre de bonus permettront d'augmenter la portée d'explosion, de se déplacer plus vite ou autres.

Cependant, comme mentionné précédemment, l'objectif est de mixer le gameplay d'un bomberman traditionnel avec l'esprit hack'n'slash. C'est pourquoi la mécanique du jeu se voit sensiblement modifiée :

- Les bombes prendront la forme de zombies capables d'attaquer les joueurs, et qui poursuivent ces derniers pour les mordre. Un zombie peut tuer un joueur, la partie peut donc prendre fin si celui-ci ne se défend pas.
- Le joueur ne pourra pas poser de bombes, mais il devra en revanche attirer et tuer les zombies afin de faire exploser ceux-ci sur son adversaire.
- Les bonus s'appliquant aux bombes s'appliqueront donc aux zombies. Un joueur ayant une plus grande portée fera exploser un zombie avec plus de force.
- Les bonus apparaissent en tuant des zombies, mais s'ils rapportent de plus gros bonus il faudra se méfier des monstres-héros.
- La partie prend fin quand un joueur meurt, il n'est cependant pas possible de se contenter de fuir : au bout d'environ 5 minutes, des joueurs trop lents seront sanctionnés par une invasion de zombies. C'est l'occasion d'obtenir énormément de bonus, de créer des explosions en chaîne monstrueuses, ou encore de se faire tuer.

Pour tuer un zombie, chaque joueur disposera d'une arme à distance. Peut-être existera-t-il plusieurs classes de personnages faisant varier les attaques.