

# Aide sur Bomber Maze Version 1.0.0



Rédigé par Guillaume Monclard

## Table des matières

I. Introduction.....	3
1Présentation du jeu.....	3
2Histoire.....	3
3But du jeu.....	3
4Information sur XNA.....	3
5Information sur le créateur.....	3
II. Partie 1 : Les objets.....	4
1Le décor.....	4
2Les bombes.....	4
3Les Bonus et Items.....	5
4Les Items.....	7
5Les Monstres.....	8
6Les Mondes.....	8
III. Partie 2 : Les personnages.....	9
1L'affinité.....	9
2Les pouvoirs.....	9
3Les classes.....	10
4Déblocage.....	11
IV. Partie 3 : Les modes de jeu.....	11
1Le mode histoire.....	11
2Le mode Libre.....	11
3Le mode défi.....	11
4Les difficultés.....	11
5Le multijoueurs.....	12
6Le profil.....	12
V. Partie 4 : Les menus.....	13
11) Changer de niveaux ou de monde.....	13
2Sauvegarder ou charger une partie.....	13
3Les options du jeu.....	14
4Les meilleurs scores.....	15
5Choisir son personnage.....	15
6Le pseudonyme.....	16
7Le menu pause.....	16
8Les succès.....	17
VI. Partie 5 : L'interface.....	18
1Barre de vie.....	18
2État du joueur.....	18
3Informations.....	20
VII. Annexe 1 : Information sur le jeu.....	21
1État du projet.....	21
2Bug détecter.....	21
VIII. Annexe 2 : Credit.....	21
1Meilleur testeur.....	21
2Credit complet.....	22

# I. Introduction

## 1 *Présentation du jeu*

Bomber Maze est un jeu d'arcade créé et développé par Guillaume Monclard en 2013-2015. Programmer en C# avec XNA, ce jeu est GRATUIT et la vente de ce jeu n'est pas autorisée. Ce jeu est une version différente et améliorée du jeu culte bomber-man. Merci d'avoir choisi Guiguititan Production et bon jeu !

## 2 *Histoire*

Il y a très longtemps le monde était instable et les anges et les démons se sont alors alliés pour pouvoir rétablir l'équilibre des forces suprêmes. C'est alors que la plus puissante des démons, Lyn, se sacrifia pour rétablir l'équilibre. Elle est alors prisonnière de la tour des mondes devant, dit-on, la salle du trésor. Nombreux sont les aventuriers à s'être aventurés dans ce labyrinthe, mais nul n'en est ressorti. On dit que ce labyrinthe est en fait la liaison entre plusieurs mondes parallèles et que l'on peut en sortir une fois arriver aux trésors. Vous faites partie de ces aventuriers et c'est à vous de prouver votre force !

## 3 *But du jeu*

Bomber Maze est un jeu qui se joue soit seul soit à deux. Votre but est de finir le niveau en allant à la sortie. Pour cela vous devez dans un premier temps tuer tout les ennemis qui se trouvent sur le terrain. Vous disposez bien sur de bombe pour pouvoir vaincre vos ennemis.



## 4 *Information sur XNA*

XNA est un Framework créé par Microsoft pour la création de jeu sur Windows et X Box. Il est **indispensable**, si vous ne l'avez pas, de l'installer pour pouvoir jouer à Bomber Maze. XNA ne rajoute aucune application (sauf Direct X si vous ne l'avez pas), pas de programme ni d'exécuteur. XNA rajoute le moyen pour votre ordinateur de décrypter le jeu. XNA est de plus en plus utilisé par les programmeurs pour créer facilement des jeux.

## 5 *Information sur le créateur*

Guillaume Monclard a commencé la programmation sur la calculatrice TI-82 state fr en seconde. Du basique au C# en passant par le C et le XML, il a découvert XNA en terminal et a commencé à développer des jeux plus élaborés. C'est en prépa que l'idée de créer un bomber-man avec XNA lui est venue. Grâce au soutien de ses amis il a pu créer ce jeu.

## II. Partie 1 : Les objets

### 1 Le décor

Il y a 5 type de décor :

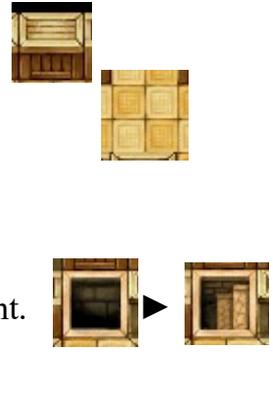
→ Les Murs qui sont indestructibles et ne sont traversables par personne.

→ Le sol où tout le monde peut marcher et où vous pouvez poser vos bombes.

→ Les blocs qui sont destructibles et que nous détaillerons.

→ La sortie qui vous permettra de passer au niveau ou au monde suivant.

→ Les fleurs où seul les joueurs peuvent passer dessus.



En ce qui concerne les blocs, ils apparaissent comme les monstres aléatoirement dans le niveau. Ils sont détruit par les flammes et peuvent libérer des bonus que nous verrons par la suite. Lorsqu'une flamme entre en contact avec un bloc, celle-ci est alors absorbée et n'infligera plus de dégât (une flamme par case d'explosion). Si vous ou un monstre se trouve au dessus d'un bloc (bonus Mur Passant) vous ne subirez donc aucun dégât.

Les fleurs comme les blocs sont dit 'solide' on ne peut pas poser de bombe dessus. Il en va de même pour les bombes. Attention les fleurs n'arrêtent pas les flammes.

### 2 Les bombes

Les bombes sont votre seule et unique arme contre vos ennemis. Après être posées elles mettent environ 2s pour exploser.

La longueur des flammes dépend de votre puissance. Et la couleur de votre affinité.



Pour poser une bombe vous devez :

→ Être sur le sol.

→ Ne pas avoir atteint votre maximum de bombe posées.

→ Ne pas avoir le malus « Blocage ».

→ Appuyer sur la touche « bombe » (par défaut 'W').

Votre nombre de bombe que vous pouvez poser en même temps est indiqué dans la barre d'info en bas de l'écran.



Lorsqu'une bombe est posée ce nombre diminue de 1 et lorsqu'une bombe explose ce nombre augmente de 1.

### 3 Les Bonus et Items

Lorsque vous détruisez un bloc vous avez 4 chance sur 10 qu'un bonus apparaisse. Il existe de nombreux bonus. Lorsque vous tuez un monstre un Item apparer (vie, score, fragment).

Nom	Effet	Type	Images
Bombe +	Augmente le max de bombe de 1	Cumulable	
Flamme Lvl X	Augmente la puissance au niveaux X (+1)	Cumulable	
Vitesse +	Augmente la vitesse du joueur (1/x)	Cumulable	
Détonateur	Bombe bloquée et se déclenche par le joueur	Permanent	
Mur Passant	Permet de passer à travers les blocs	Permanent	
Flamme Passante	Les flammes ne s'arrêtent plus au premier bloc	Permanent	
Score +	Augmente le score de façon significative	Instantané	
Malus	Donne une effet néfaste et aléatoire	Temporaire	
Vie +	Augmente le nombre de vie du joueur	Cumulable	
Bombe Passante	Permet de passer à travers les bombes	Permanent	
Bouclier	Protège des prochains dégâts	Permanent	
Invincibilité	Rend invincible temporairement	Temporaire	
Cristal	Augmente le nombre de fragment	Instantané	
Carte	Affiche en haut à droite une carte du niveau	Permanent	
Boussole	Affiche la position des ennemis et de la sortie	Permanent	
Fleur	Dépose une fleur au sol	Instantané	
Stop Temps	Fige les ennemis pendant 10s	Temporaire	
Aléatoire	Donne un bonus avec une probabilité homogène	Instantané	
Récupération	Redonne de la vie au joueur	Instantané	
Boost PV	Augmente de 5% la vie max du joueur	Cumulable	

Boost DEF	Réduit de 5% les dégâts subit par le joueur	Cumulable	
Boost ATK	Augmente de 5% les dégâts donnés par joueur	Cumulable	
Boost OR	Augmente de 5% le score gagné par le joueur	Cumulable	
Paquetage	Augmente le nombre de vie du joueur de 5	Cumulable	
Super Bombe	Augmente le nombre max de bombe de 3	Cumulable	
Méga Bombe	Augmente le nombre max de bombe de 5	Cumulable	
Flammes Lvl X	Augmente la puissance au niveaux X (+3)	Cumulable	
Flammes Lvl X	Augmente la puissance au niveaux X (+5)	Cumulable	
Accélération	Augmente la vitesse du joueur (1/x)*3	Cumulable	
Sur-Accélération	Augmente la vitesse du joueur (1/x)*5	Cumulable	
Trésor	Augmente le score de façon importante	Cumulable	
Richesse	Augmente le score de façon impressionnante	Cumulable	
Protection	Donne Invincibilité et Bouclier	Permanent	
Bombe Technique	Donne Bombe Passante et Détonateur	Permanent	
Hors-Limites	Donne Mur Passant et Flamme Passante	Permanent	
Vision	Donne Carte et Boussole	Permanent	
Super Boost PV	Augmente de 10% la vie max du joueur	Cumulable	
Méga Boost PV	Augmente de 15% la vie max du joueur	Cumulable	
Super Boost DEF	Réduit de 10% les dégâts subit par le joueur	Cumulable	
Méga Boost DEF	Réduit de 15% les dégâts subit par le joueur	Cumulable	
Super Boost ATK	Augmente de 10% les dégâts donnés par joueur	Cumulable	
Méga Boost ATK	Augmente de 15% les dégâts donnés par joueur	Cumulable	
Super Boost OR	Augmente de 10% le score gagné par le joueur	Cumulable	
Méga Boost OR	Augmente de 15% le score gagné par le joueur	Cumulable	

Malheur	Donne 3 effets néfastes et aléatoires	Instantané	
Super Boost Ultime	Donne Boost PV, ATK, DEF et OR	Cumulable	
Méga Boost Ultime	Donne Super Boost PV, ATK, DEF et OR	Cumulable	
Super PV-DEF	Donne Super Boost PV, et DEF	Cumulable	
Super ATK-OR	Donne Super Boost ATK, et OR	Cumulable	
Super PV-ATK	Donne Super Boost PV et ATK	Cumulable	
Super DEF-OR	Donne Super Boost DEF et OR	Cumulable	
Double Temps	Fige les ennemis pendant 20s	Temporaire	
Contre	Annule tout les malus temporaire	Instantané	
Apprentissage	Donne 4exp	Cumulable	
Entraînement	Donne 8exp	Cumulable	
Expérimentation	Donne 16exp	Cumulable	
Perfectionnement	Donne 32exp	Cumulable	
Ultime	Passé en mode UTIME pendant 13s	Temporaire	

Le cumul de la carte avec la boussole permet l'affichage sur la carte de la position des ennemis, des joueurs et des flammes.

La fleur bloque les monstres comme une barrière.

Le bonus aléatoire permet d'avoir des bonus rares mais aussi des malus.

## 4 Les Items

Lorsque vous tuez des monstres, ceux-ci laissent des items :

Nom	Effet	Nombre de Types
Les cristaux	Remplis le losange de votre barre de vie	3
Les pièces d'or	Augmente votre score	3
Les cœurs	Redonne de la vie	3
Expérience	Augmente l'expérience pour monter de niveau	1

L'expérience n'est visible que par le joueur 1.

## 5 Les Monstres

Il existe 9 monstres différents. Pour les tuer vous devez leur infliger suffisamment de dégât pour qu'ils perdent leurs dernière vie.

Nom	Caractéristique	Mondes	Images
Le slime	Vitesse faible	1 → 4	
La gargouille	Vitesse rapide	1 → 8	
La succube	Vitesse aléatoire	1 → 12	
Le fantôme	Vitesse faible Traverse les blocs	1 → 16	
La faucheuse	Vitesse très rapide	4 → 20	
Le fanatique	Vitesse rapide Traverse les blocs	8 → 20	
Le ninja	Vitesse aléatoire Traverse les blocs	12 → 20	
Le soldat	Vitesse aléatoire Traverse les blocs 2 vies	16 → 20	
Le boss	Vitesse aléatoire 10 vies Libère des monstres	20 seulement	

Lorsque tout les monstres sont tués la sortie s'ouvre et vous pouvez changer de niveau.

## 6 Les Mondes

Il y a 20 mondes avec entre 4 et 5 niveaux. Chaque monde a son affinité, son sol, ses murs et ses propres blocs. Lorsque vous changez de monde vous perdez tout vos bonus et amélioration mis à par le nombre de vies et de cristaux que vous avez. Vous gagnez 5 cristaux et un nombre de vies qui dépend de la difficulté.

## III. Partie 2 : Les personnages

### 1 L'affinité

Chaque personnage a une affinité : Feu, Eau, Terre, Lumière et Ténèbres. C'est ce qui modifie la couleur de ses flammes. Si l'affinité est la même que celle du monde dans lequel le joueur est, alors il a une réduction de 50% du coût de cristaux pour son pouvoir.



### 2 Les pouvoirs

Chaque personnages a son propre pouvoir. En appuyant sur la touche « pouvoir » (par défaut 'C') vous consommez des cristaux en fonction du pouvoir et de l'affinité avec le monde. Lyn n'est pas dans le tableaux.

Personnage	Pouvoir	Effet	Coût
Deven	Touché Béni	Transforme en animal au contact	7
Mava	Fusion	Absorbe les caractéristiques des monstres	7
Jirien	VertiFlamme	4 flammes verticales distantes d'une case du joueur	10
Orina	Aquabulle	Liquéfie un ennemis au contact	6
Nevir	Pluie de Flammes	Brûle une zone de 7 par 7 autour de lui	9
Nira	Fleurs Ultimes	Dépose sur une zone de 5 par 5 des fleurs	5
Nirion	Traqueur	Pose des bombes où il y a des ennemis	10
Céline	HorizoFlamme	4 flammes Horizontales distantes d'une case du joueur	10
Kério	Folie	Donne l'état folie au monstre qui s'entre-tuent	12
Finari	DiagoBombe	Pose des bombes en diagonal	7
Yen	Demi-Mort	Tout les monstres ont 1 chance sur 2 de mourir.	14
Risa	AleBombes	Pose 20 bombes aléatoirement	9
Nicos	Tramblard	Inflige des dégâts progressifs	14
Finia	Clonage	Crée un clone qui pose des bombes aléatoirement	15
Xion	Cristal du Temps	Fige pour toujours les monstres	22
Aria	Divine Prière	Transforme en animal tout les montres	22
Ken	MultiBombes	Pose sur une zone de 5 par 5 des bombes	13
Lucy	Luciole	Crée 3 lucioles téléguidées qui tuent trois montres.	10
Henro	Amplification	Augmente sa taille pour tout détruire	8
Enifa	Sorcellerie	Se transforme en sorcière avec une barrière de glace	16
Trixos	Void Ultime	Crée des trous noir pour infliger des dégâts	18

### 3 Les classes

Les classes sont importantes, elles définissent en plus des boosts de niveau, vos caractéristiques de base. Elles se débloquent en terminant des succès.

Nom	Succès	ATK	DEF	OR	PV
Vagabond	0	0%	0%	0%	0%
Attaquant	1	10%	-10%	0%	0%
Trésorier	2	-10%	0%	10%	0%
Poids lourd	3	-10%	10%	0%	0%
Énergétique	4	0%	0%	-10%	10%
Défenseur	5	-10%	20%	-10%	0%
Agressif	6	20%	0%	-10%	-10%
Avarice	7	0%	-20%	30%	-10%
Chevalier	8	10%	-20%	20%	-10%
Voleur	9	-10%	-20%	50%	-20%
Sans-peur	10	60%	-40%	0%	-20%
Moine	11	20%	10%	-50%	40%
Berserk	12	40%	-60%	20%	0%
Arnaqueur	13	-20%	-20%	60%	20%
Soigneur	14	-30%	-20%	0%	50%
Titan	15	50%	40%	-60%	-30%
Paladin	16	40%	20%	-30%	-30%
Indestructible	17	-60%	60%	-60%	60%
Sacrifieur	18	60%	-60%	-60%	60%
Destructeur	19	60%	-10%	-30%	-20%
Mentaliste	20	10%	10%	10%	-30%
Armurier	21	0%	50%	0%	-50%
Inimitable	22	-20%	30%	-10%	0%
Général	23	-30%	-40%	20%	50%
Tyran	24	50%	0%	-50%	0%
Sage	25	-30%	60%	-10%	0%
Saint	26	-10%	-10%	-20%	60%
Dragon	27	60%	-20%	-20%	10%
Traqueur	28	-10%	-20%	60%	-10%
Maître	29	20%	10%	-20%	10%

Gardien	30	-20%	40%	-60%	60%
---------	----	------	-----	------	-----

## 4 Déblocage

A la fin de chaque monde vous débloquent un nouveau personnage et un nouveau monde que vous pourrez jouer dans le mode libre. Lyn est la dernière à être débloquée lorsque vous finirez le mode histoire. En mode libre si vous arrivez au dernier monde débloquent vous revenez au monde 1 et vous pouvez continuer avec vos vie, score et cristaux du dernier monde débloquent. Le déblocage des mondes et des personnages ne se fait qu'en mode histoire.

## IV. Partie 3 : Les modes de jeu

### 1 Le mode histoire

C'est dans ce mode que vous progresserez pour débloquent personnages et mondes. Vous commencez le jeu par une cinématique expliquant l'Histoire du donjon et des mondes. À la fin de chaque monde vous débloquent un nouveau personnage et un nouveau monde. L'expérience du joueur n'augmente qu'en mode histoire

### 2 Le mode Libre

Dans ce mode vous pouvez choisir votre monde de départ si celui-ci à déjà était débloquent dans le monde histoire. Mais attention votre score ne sera pas sauvegardé dans le menu « meilleur score » et vous ne pouvez débloquent ni les personnages ni les mondes. Lorsque vous arrivez au dernier monde débloquent vous reprenez du monde 1 avec vos vie, score et cristaux du dernier monde débloquent.

### 3 Le mode défi

Le mode défi ne se joue qu'a deux. C'est un duel où le but est de faire tomber les vies de l'autre à zéro puis de le tuer. Le joueur restant peut alors aller à la sortie. Des bonus apparaîtrons aléatoirement sur le sol. Si les 2 joueurs meurent. Le terrain est réinitialisé. Les pouvoirs des personnages sont adaptés au mode duel. Le monde est aléatoire et n'est seulement parmi ce qui ont été débloquent. Le bonus stop temps n'existe pas dans ce mode.

### 4 Les difficultés

Il existe 3 difficultés :

Difficultés	Bonus et Items	Nombre de monstre	Début du jeu	Fin du monde
-------------	----------------	-------------------	--------------	--------------

Légendaire	Très peu homogène	Très nombreux	1 vie	+0 vie
Héroïque	Peu homogène	nombreux	3 vie	+1 vie
Novice	Assez homogène	Peu nombreux	6 vie	+2 vie

## 5 Le multijoueurs

Le mode multijoueurs permet pour une même partie en collaboration (mode histoire ou libre) ou en duel (mode défi) de jouer à 2 joueur. Pour cela chaque joueur à :

- Son propre nombre de vie, fragment et cristaux.
- Ses propres touche, bonus et malus.
- Son propre personnage, écran et information.
- Sa propre barre de vie , de bouclier et Ultime ;

Mais ils ont en commun :

- Le score, expérience et la barre de combo.
- Le pseudonyme qui identifie la partie.

Pour ce qui est des touches :

1 joueur clavier → touche clavier solo.

1 joueur manette de X Box → Joueur manette est le joueur solo.

1 joueur clavier + 1 joueur manette de X Box → Joueur manette est le joueur 1.

2 joueur clavier → Chacun ses touches.

2 joueur manette de X Box → Joueur manette 1 est le joueur 1.

Important ! Le joueur 1 à l'écran de gauche et le joueur 2 l'écran de droite.

## 6 Le profil

Le profil regroupe les informations commune à toutes vos parties.

- Niveau du joueur et son expérience.
- Les succès, les classes, les mondes et les personnages débloqués.
- Les options.

Vous pouvez voir les informations du profil dans le menu option. On y vois :

- Le niveau et l'exp du joueur.
- Les boosts de statistique du au niveau.
- L'avancement du mode seul.
- L'avancement du mode multijoueurs.
- Les succès que vous avez débloqués.



## V. Partie 4 : Les menus

### 1 *Changer de niveau ou de monde*

Lorsque vous avez tué tout les ennemis et qu'un des joueurs touche la sortie, le menu changement de niveau apparaît. Il propose alors 3 choix :

- Suivant : qui permet de continuer le jeu au niveau suivant sans sauvegarder.
- Save : qui permet de sauvegarder la progression de(s) joueur(s) et continuer le jeu au niveau suivant.
- Quitter : qui quitte le jeu sans sauvegarder.

Lors d'un changement de niveau tout les bonus sont conservés.

Tout les 4 ou 5 niveaux, le menu changement de monde apparaît. Il propose 2 choix :

- Suivant : ce qui permet de poursuivre et d'afficher le menu du changement de niveau pour sauvegarder.
- Changer le personnage : qui permet de changer pour les 2 joueurs de personnage.

Lors d'un changement de monde, ceux que vous avez débloqués sont alors affichés.

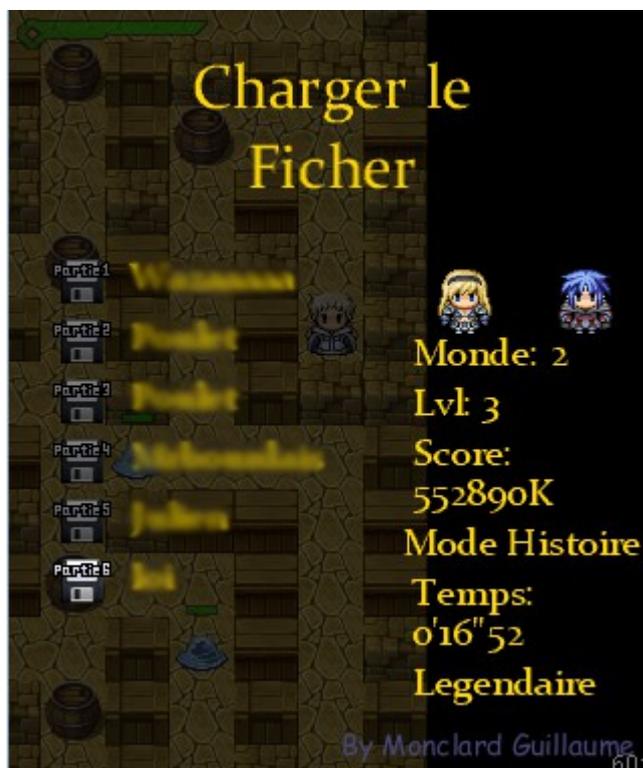
### 2 *Sauvegarder ou charger une partie*

Il y a 6 parties que l'on peut sauvegarder et charger. Sauvegarder sur un fichier « vide » crée une nouvelle sauvegarde. S'il existe déjà un fichier il sera remplacé.

Le menu sauvegarder et charger donne comme information :

- Les personnages utilisés.
- La progression (monde et lvl).
- Le score.
- Le mode de jeu.
- Le temps de jeu.
- La difficulté.

Pour charger ou sauvegarder, sélectionnez un fichier avec les touches haut et bas ; puis appuyer sur entrée. Vous serez alors directement en jeu.



Pensez à sauvegarder votre partie. Vous pouvez recharger votre partie pour poursuivre votre aventure ou refaire le niveau.

### 3 Les options du jeu

Le menu option vous permet plusieurs choses :

- Affichage permet de modifier les options visuels.
- Touches permet de choisir les touches pour jouer.
- Audio permet de modifier la musique et les effets sonores.
- Profil permet de voir les informations du profil ou de le supprimer.
- Cinématique permet de désactiver ou d'activer les cinématiques.

→ Le « Plein Écran » n'est pas encore au point mais il permet d'agrandir le jeu à la taille de votre écran.

→ Les Animations concernent seulement les sphères de pouvoir et de bouclier.

→ Les 4 suivants sont l'affichage d'informations en jeu.

→ Les FPS (Frame par seconde) permet de savoir si le jeu à des ralentissements (max 60f)

→ Les touches :

- Pour le clavier il y a 3 type de touche.  
Les touches pour le mode solo, les touches du joueur 1 pour le mode 2 joueurs et les touches du joueur 2 pour le mode 2 joueurs.
- Pour la manette de X Box les touches ne sont pas modifiable. Vous pouvez avoir 2 manettes de X Box.

Les touches clavier se modifient en sélectionnant une touche, puis en appuyant sur Entrée et ensuite en appuyant sur la touche de votre choix. La sélection des touches se décalera automatiquement à la touche suivante. (F : Flèche)



Informations		Manette de X Box	Mode solo	Mode multijoueurs	
Touches	Descriptions		Joueur	Joueur 1	Joueur 2
Haut	Fait monter le joueur	F haut	F haut	Z	F haut
Bas	Fait descendre le joueur	F bas	F bas	S	F bas
Gauche	Déplace le joueur à gauche	F gauche	F gauche	Q	F gauche
Droite	Déplace le joueur à droite	F droite	F droite	D	F droite
Bombe	Pose une bombe	A	W	X	K
Détonateur	Fait exploser les bombes	B	X	C	L
Pouvoir	Déclenche le pouvoir	X	C	V	M
Pause	Met le jeu en menu pause	Start	P	P	P

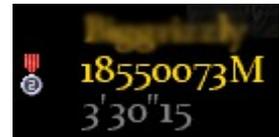
Ces touches sont les touches par défaut lorsque vous commencez à jouer ou lorsque vous supprimez le fichier « Configuration »

## 4 Les meilleurs scores

Lorsque tout les joueurs sont morts dans le mode libre ou histoire, le menu meilleurs scores s'affiche. Pour uniquement le mode histoire, si vous avez fait un meilleurs score que les 6 premiers, alors il s'insérera dans les meilleurs scores, le 6eme sera alors supprimé de la liste. Si vous portez le même pseudonyme qu'un pseudonyme de la liste alors vous le remplacez si vous avez un meilleur score sinon il ne sera pas pris en compte.

Ce menu affiche les informations suivantes :

- Le classement, ce sont les médailles. Rouge pour les 3 premiers.
- Le pseudonyme, tout en haut.
- Le score, suivi de sa puissance de 10.
- Le temps de jeu, heures – minutes – secondes.



Dans tout le jeu les puissance de 10 sont :

Diminutif	Puissance	Valeur	Nom
K	$10^3$	1 000	Mille
M	$10^6$	1 000 000	Million
G	$10^9$	1 000 000 000	Milliard
T	$10^{12}$	1 000 000 000 000	Trilliard
KT	$10^{15}$	1 000 000 000 000 000	Million de Milliard

## 5 Choisir son personnage

Choisir son personnage est très important. En effet le personnage à une affinité et un pouvoir qui pourra vous être très utile dans votre aventure.

Il n'y a que deux moments où le menu de sélection des personnages s'affiche :

- Lorsque vous commencez une nouvelle partie.
- Lorsque vous changez de monde.

Attention lors d'un changement de monde, changer de personnage vous coûte 10 cristaux.

Si vous faites « W », les caractéristiques du personnage s'affiche avec :

- Son prénom.
- Son affinité (feu, eau, terre, lumière et ténèbres, identifiable par le cercle).
- Le pouvoir.
- Le coup du pouvoir (-50% si on a la



même affinité que le monde)

→ Une description du personnage et de son but dans l'histoire.

→ Son portrait.

Pour revenir en arrière appuyez sur « Entrée » ou « Echap »

Si 2 joueurs choisissent le même personnage alors le 2ème prendra automatiquement le personnage d'après.

## 6 Le pseudonyme

Le pseudonyme permet d'identifier votre partie. Pour entrer votre pseudonyme utiliser le clavier. Attention :

→ Seul les lettres sont autoriser.

→ Pas de majuscule, la première est automatique.

→ Pas plus de 11 caractères.

Si vous n'entrez aucun pseudonyme, le pseudonyme sera par défaut « Bomberman ».

Après avoir créé la partie le pseudonyme ne pourra plus être modifié.

Pour le mode 2 joueurs, il n'y a qu'un seul pseudonyme.



## 7 Le menu pause

Le menu pause s'affiche lorsque vous appuyez sur la touche « pause » par défaut « P ». On a alors 3 choix :

- Suivant pour reprendre la partie.
- Succès pour afficher les succès débloqués.
- Statuts pour afficher des informations.
- Options pour modifier les paramètres.
- Quitter pour quitter le jeu **sans** sauvegarder.



En ce qui concerne le statuts on a 2 ou 3 choix :

- Monde pour des informations sur la partie.
- Joueur 1 pour le statut du joueur 1
- Joueur 2 (facultatif)
- Quitter qui permet de retourner au menu pause.

Pour le choix du monde on a comme informations :

- Le monde et le niveau dans lequel sont les joueurs.
- Le nom du monde.
- L'affinité du monde (feu, eau, terre, lumière et ténèbres).
- Le temps de jeu.
- La difficulté.
- Le mode de jeu.



Pour le choix des joueurs 1 ou 2 on a :

- Le prénom du personnage.
- Son affinité.
- Son pouvoir.
- Ses cristaux et le coût du pouvoir.
- Sa puissance de flamme.
- Sa vitesse.
- Son score (qui est toujours commun au 2 joueurs).
- Les 6 bonus permanents débloquer.
- Les 4 statistiques :
  - PV pour la vie.
  - ATK pour les dégâts infligé.
  - DEF pour la déduction de dégâts reçu.
  - Or pour la quantité de score reçu.



## 8 Les succès

Ce sont des petits défis qui se débloquent sous certaines conditions. On a comme informations :

- Le titre du succès.
- Le logo.
- La progression (en % ou 'Fini')
- Les conditions (en bas en gris)

Le nombre total de succès débloqués est indiqué tout en haut de ce menu.

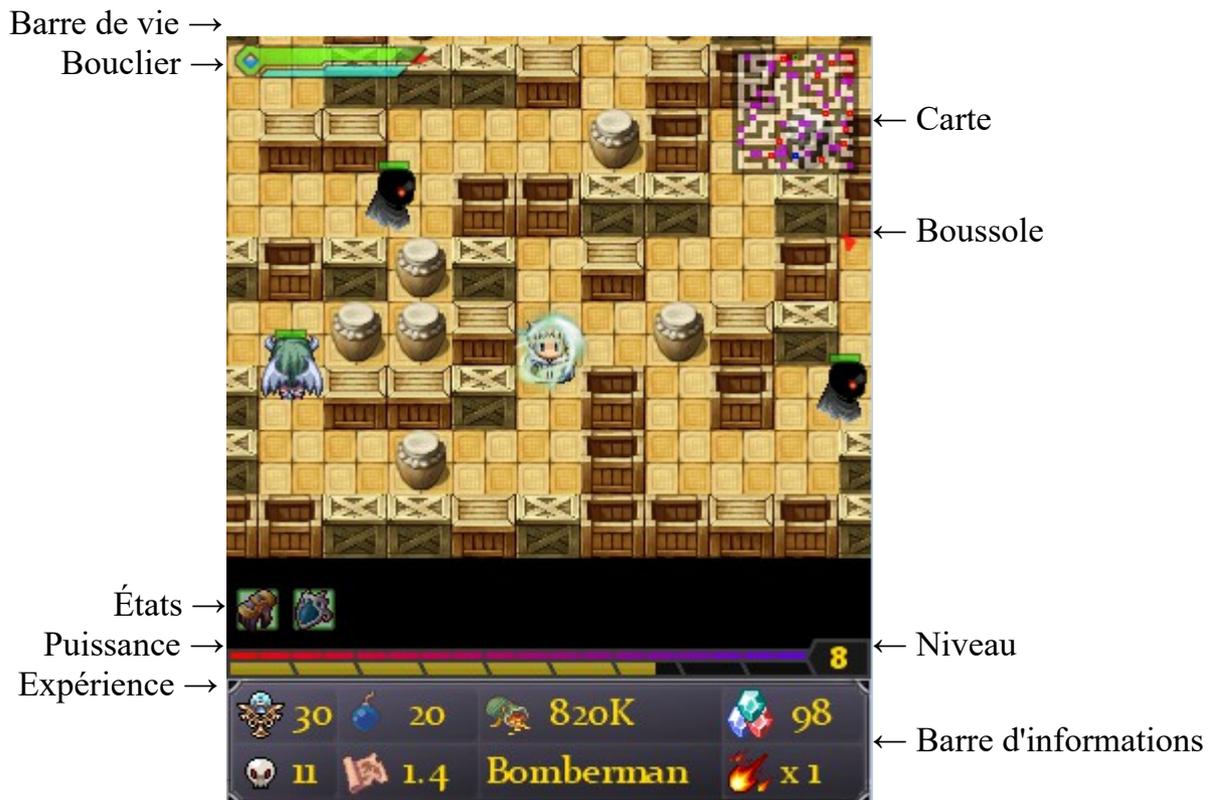
Les succès permettent de débloquent les classes.

Il existe deux type de succès :

- Les succès instantanés qui sont validés par une condition.
- Les succès cumulatif qui demande de remplir une quantité de conditions.



## VI. Partie 5 : L'interface



### 1 Barre de vie

On a trois informations sur la barre de vie :

- La vie du joueur avec un maximum de 24 PV de base (barre verte).
- La vie diminue et augmente moins vite si vous avez un boost de vie
- Le bouclier de 1 PV qui procure l'état d'invincibilité pendant 5 à 10s lorsqu'il disparaît.
- Les fragments de cristaux.

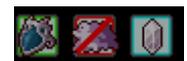


Lorsque vous remplirez le losange (teneur en fragment) et qu'il arrive au maximum, vous obtiendrez un cristal supplémentaire pour l'utilisation de votre pouvoir.

### 2 État du joueur

Lorsque vous prenez un bonus, un malus ou que vous utilisez un pouvoir cela peut avoir des conséquences sur votre état.

Il apparaît alors des icônes en bas à gauche juste au-dessus de votre barre de puissance.



Pour les malus l'icône permet d'identifier quel est l'effet de celui-ci. En effet lorsque vous prenez un malus, contrairement au bonus, son nom ne s'affiche pas. L'icône est donc un bon moyen de connaître son effet.

→ Vert : Effet positif permanent.

→ Rouge : Effet négatif temporaire en général (sauf « sans vie »)

→ Bleu : Effet positif temporaire (invincibilité).

Il existe plusieurs état :

Nom	Descriptions	Type	Image
Aquabulle	En attente d'un contact avec un monstre.	Pouvoir	
Clonage	En attente d'un contact avec un monstre.	Pouvoir	
Fusion	En attente d'un contact avec un monstre.	Pouvoir	
Toucher Béni	En attente d'un contact avec un monstre.	Pouvoir	
Bouclier	En attente des prochains dégâts.	Bonus	
Imposable	Ne permet plus de poser des bombes.	Malus	
Furie	Pose toutes vos bombes.	Malus	
Faux contact	Déclenche la bombe à une durée aléatoire.	Malus	
Illusion	N'affiche plus les blocs, les murs et les bombes.	Malus	
Inverseur	Inverse toutes vos touches.	Malus	
Tremblement	Fait trembler le sol.	Malus	
Ralentisseur	Divise par 2 votre vitesse .	Malus	
Sans vie	Votre vie est de 1PV sur 24.	Malus	
Invincible	Vous ne prenez aucun dégâts.	Bonus	
Brouillage	Plus aucune information ne s'affiche.	Malus	?
Ultime	Vous êtes invincible et rapide.	Bonus	

L'état « Sans vie » est le seul malus permanent.

### 3 Informations

La barre d'informations permet d'avoir sous les yeux les informations importantes :

→ L'ultime (Barre bleu qui diminue avec le temps)

→ La puissance (en dégradé de rouge).

→ L'expérience (Barre jaune qui se remplit lorsque l'on tue un monstre)

→ Le niveau (tout à droite)



Ensuite de gauche à droite puis de haut en bas :

→ Le nombre de vie (résurrection possible).

→ Le nombre de bombe que vous pouvez poser en même temps.

→ Le score (avec les diminutifs facultatif : K, M, G, T, KT).

→ Le nombre de cristaux (rouge si insuffisant pour le pouvoir).

→ Le nombre de monstres à tuer.

→ Le monde « . » le niveau.

→ Le pseudonyme.

→ Le combo.

En plus de la barre d'informations il y a d'autres barre :

→ La barre de combo. Lorsqu'elle se vide entièrement le combo se réinitialise. Le combo permet d'avoir beaucoup de score.



→ La barre de malus. Lorsqu'elle se vide entièrement les malus non permanents sont supprimés.



→ La barre de puissance qui permet de connaître la puissance de ses flammes.



→ Le compteur temporel qui indique le temps qu'il reste lorsque les monstre son figés par le bonus « Stop Temps »



→ La carte :

- En rouge les ennemis (boussole obligatoire).
- En orange les bombes.
- En orange les flammes (boussole obligatoire).
- En vert et noir la sortie.
- En bleu les joueurs (boussole obligatoire).
- En violet les blocs.
- En quadrillé noir les fleurs.
- En noir les murs



→ La carte peut être agrandie avec la touche « détonateur » (par défaut X) pendant plus de 2s.

## **VII. Annexe 1 : Information sur le jeu**

### **1 État du projet**

Nom : Bomber Maze

Version : 1.0.0

Avancement : 100%

Ligne de code : 12573

Nombre de classe : 21

Taille : 47,1 Mo

État : en cour.

### **2 Bug détecté**

→ Plein écran.

## **VIII. Annexe 2 : Credit**

### **1 Meilleur testeur**

→ Testeur qui a le plus avancé dans le jeu :

Nom : Nicolas Amblard

Pseudonyme : Mizunoke

Score : 6980225G (7KT)

Monde/Lvl : 20/5

Temps de jeu : 4h 40m 20s

Version : 25.0.0

→ Testeur pour le débogage :

1. Amir Allal 30%
  2. Ouadie Lachkar 19%
  3. Robin courson 19%
  4. Nicolas Amblard 14%
  5. Louis Morhet 11%
- Autre : 7%

## **2 Crédit complet**

**Créateur du jeu, programmeur, graphiste, testeur,  
débugueur et chef de projet :**

Guillaume Monclard

**Graphique de base et aide images :**

RPGmakerVX.fr

Oniromencie.fr

**Correcteur des textes :**

Robin Courson

Nicolas Amblard

**Traduction des textes :**

Guillaume Monclard

Léna Alleaume

Nicolas Amblard

**Meilleur testeur de bug :**

Amir Allal

**Testeur du jeu :**

Adrien Franch

Alexandre Monon

Amir Allal

Anthony Agnel

Aurélien Vogel

Corentin Cournac

François Buer

Florian Gossen

Hugo Morales

Jérémy Salvador

Jean Cormier

Louis Morhet

Maxime Franco

Noémie Savalle  
Nicolas Amblard  
Nina Williams  
Ouadie Lachkar  
Pierre-Alexandre Bourdais  
Pierre-Pascal Pina  
Robin Courson  
Léna Alleaume  
Tony Di Malta  
Tony Dupuis  
Kévin  
Yoan Chamoulo  
Vincent Gau  
Zakaria Zeriouh

**Spécial remerciement :**

Mon père pour m'avoir appris le C#.  
Microsoft pour avoir créé XNA.  
Tout mes amis pour m'avoir soutenu dans ce projet.  
Tony DiMalta pour m'avoir donné l'idée de ce jeu.  
Youtube pour m'avoir permis de poster mon trailer.  
Free pour m'avoir permis de créer mon site web.  
RPG maker Vx pour les graphismes.  
Merci à vous d'avoir joué à mon jeu !

**Guillaume Monclard, Créateur de jeu vidéo**

**Guiguititan Production**