
BOMBERCNAM

Projet NSY116 - 2017
Multimédia et Interface Homme Machine

Stéphane ODON

Le Projet en quelques mots..

Il s'agit dans ce projet de réaliser un petit jeu sur le thème de Bomberman. Le joueur incarne un poseur de bombes devant se frayer un chemin vers la sortie du niveau tout en éliminant les ennemies sur son chemin.



Super Bomberman 2

Après avoir comparé différentes versions officielles du jeu, C'est ce jeu qui a été sélectionné comme base de travail.

Les graphismes et la jouabilité de cette version m'ont paru plus adaptés aux besoins du projet. J'ai tenté autant que possible de rester fidèle au jeu original bien qu'il ne m'a pas été possible de tout reproduire.

Les graphismes ont été repris du jeu original..



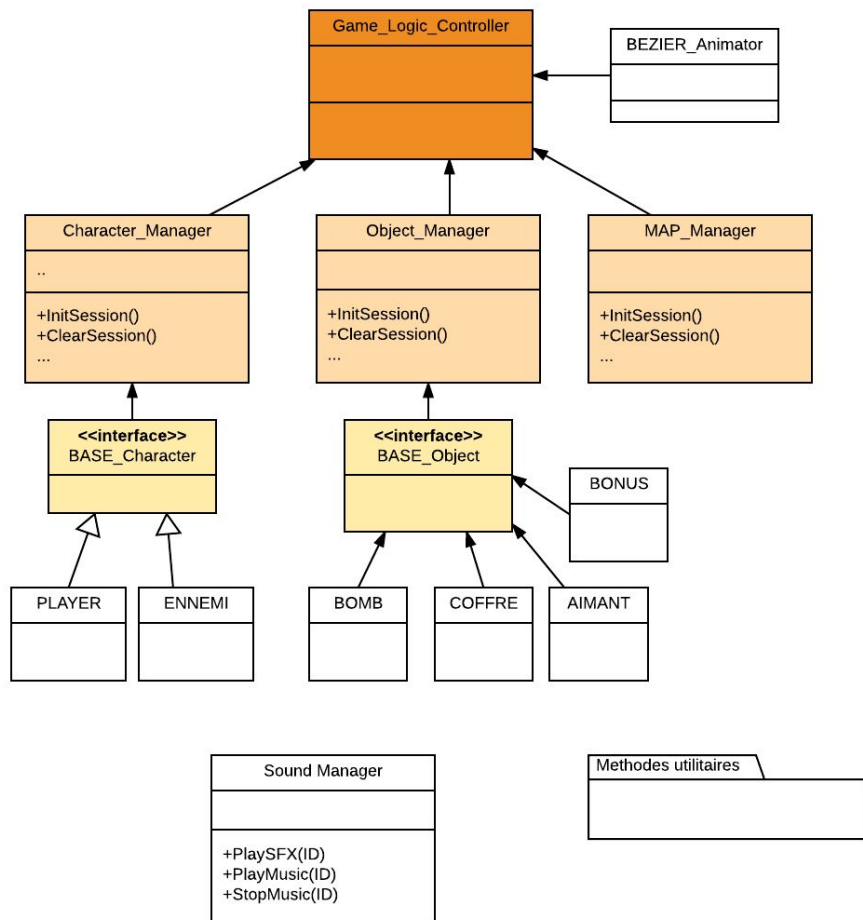
BOMBER CNAM

Le joueur doit se frayer un passage, éliminer tous les ennemis et allumer les interrupteurs afin d'accéder à la sortie.

- Poser une bombe devant la sortie fait réapparaître tous les ennemis précédemment éliminés.
- Des bonus peuvent faciliter la tâche du joueur ou aider dans la résolution d'énigmes.
- Après 3 vies perdues : Écran de fin de partie
- Une fois les 3 niveaux complétés : écran de fin.



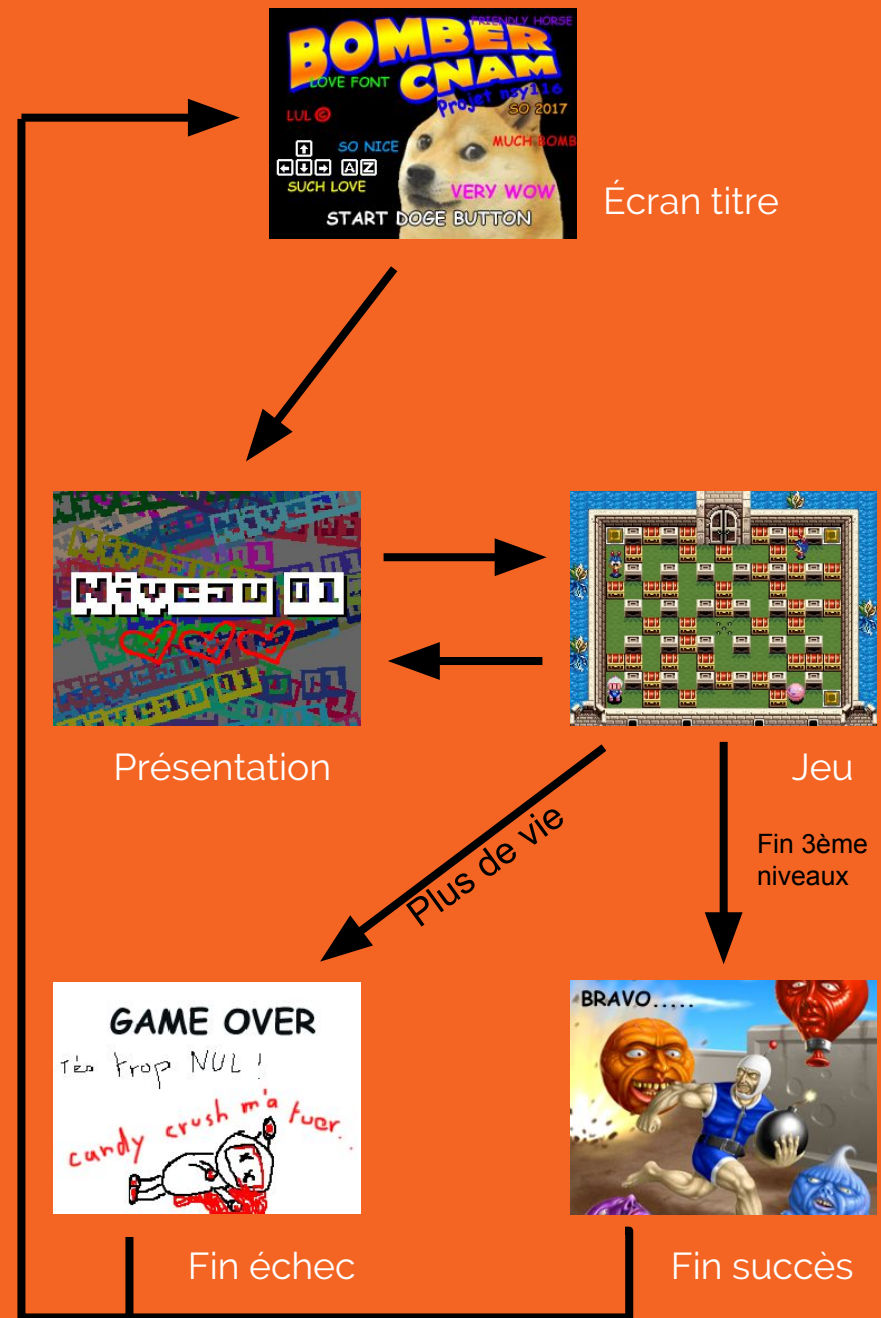
Copies d'écran du jeu..



Un petit **Diagramme**
de classe...

(très simplifié)

Toutes les **transitions**
entre les différentes phases
de jeu se font par des
animations utilisant des
courbes de Bézier
en temps réel.



Un éditeur de niveau dans EXCEL.

Un screenshot de Microsoft Excel montrant une feuille de calcul utilisée pour éditer un niveau de jeu. La feuille de calcul est divisée en deux parties principales : une zone de données à gauche et une zone de visualisation à droite.

La zone de données (gauche) est une grille de cellules contenant des chiffres et des lettres. Les colonnes sont étiquetées de A à Z, et les lignes de 1 à 23. Les données sont organisées en plusieurs sections, avec des colonnes de lettres (A-Z) et des colonnes de chiffres (1-23). Les données sont organisées en plusieurs sections, avec des colonnes de lettres (A-Z) et des colonnes de chiffres (1-23).

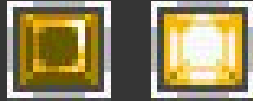
La zone de visualisation (droite) est une image d'un niveau de jeu. Elle montre une carte de niveau avec des murs, des portes, des objets et des ennemis. La carte est divisée en plusieurs zones, avec des murs de couleur grise et des portes de couleur rouge. Les objets sont représentés par des icônes, et les ennemis par des personnages.

Le ruban de l'interface utilisateur (en haut) est visible, montrant les onglets Fichier, Accueil, Insertion, Mise en page, Formules, Données, Révision, Affichage, Développeur, Compléments, Équipe. Les groupes de commandes sont : Presse-papiers, Police, Alignement, Nombre, Style, Cellules, Édition.

Un outil pour simplifier la création, les tests et corrections de niveaux.

Des **Objets** pour une **expérience** plus riche.

→ Interrupteur



→ Booster



→ Dynamite



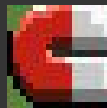
→ Coffre



→ Piège



→ Aimant



→ BOMP UP



→ FLAME UP



→ SPEED UP



→ SPEED DOWN



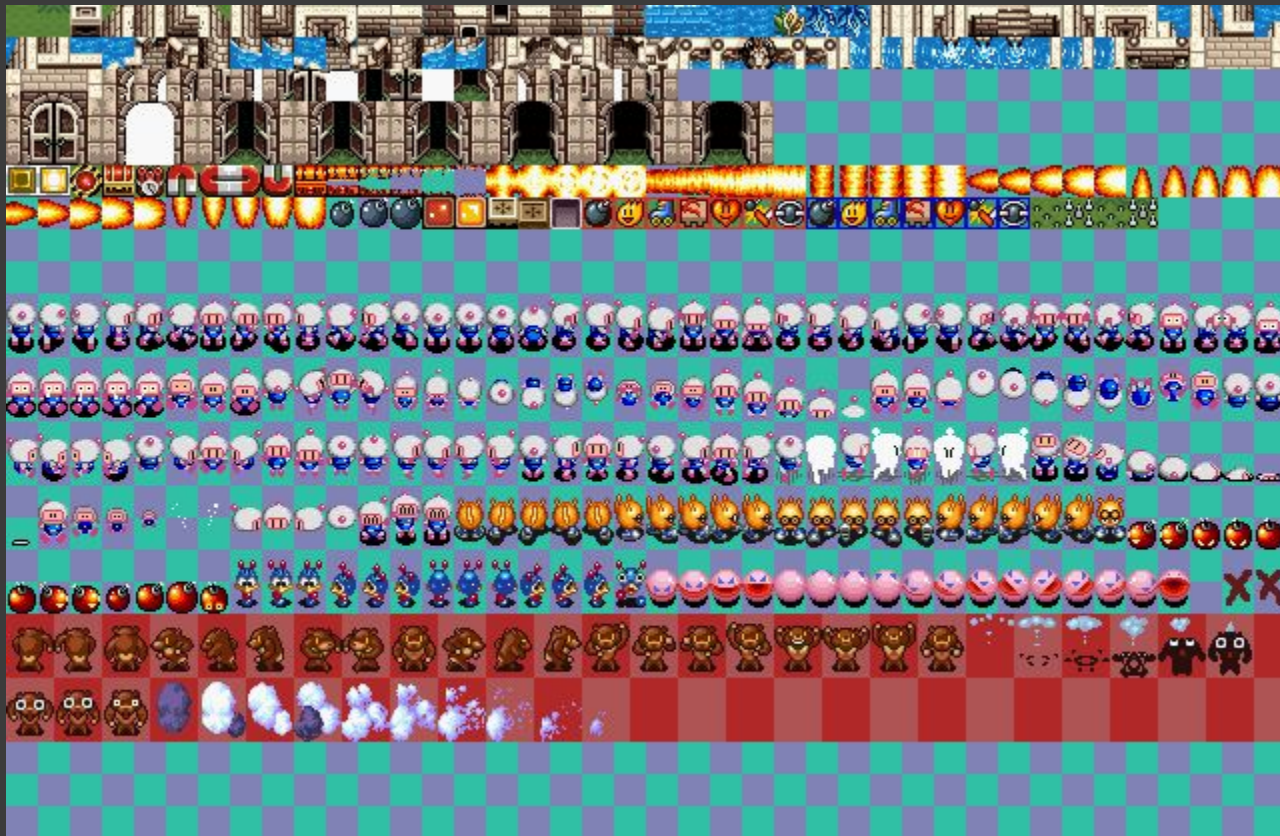
→ KICK



→ LIFE UP



Une **TileMap** contenant tous les graphiques du **JEU**.



Des tests de collisions détaillés pour améliorer la jouabilité..



Position matricielle

Rectangle de collision

Direction à tester

