

---

---

# 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..



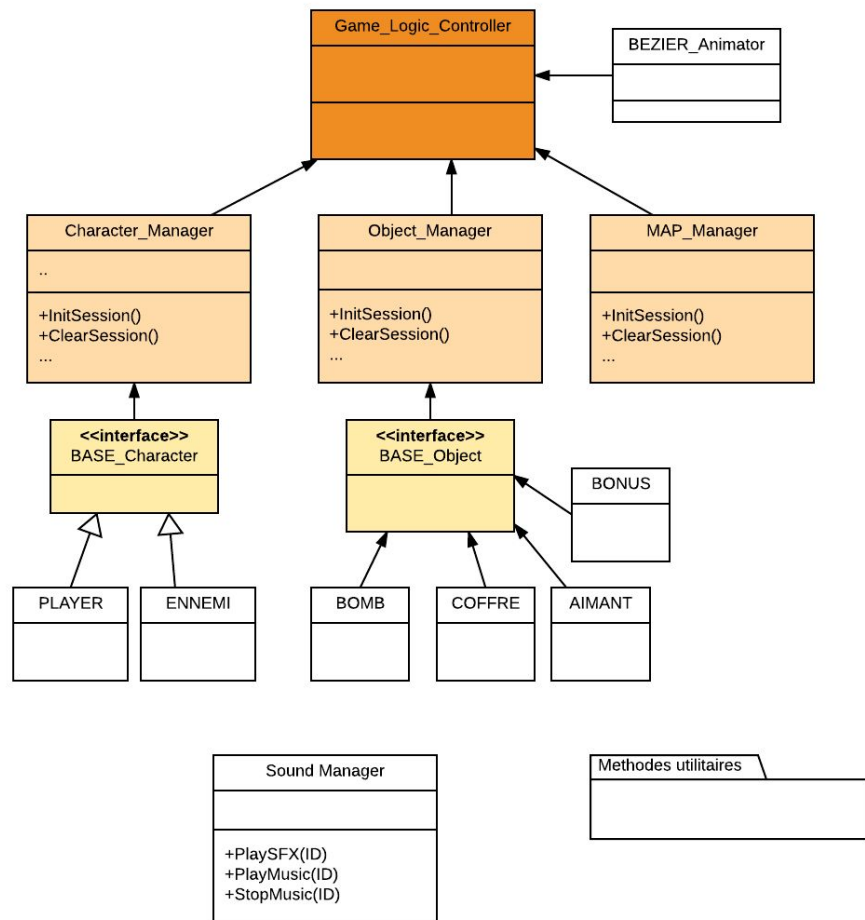
# BOMBER CNAM

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.



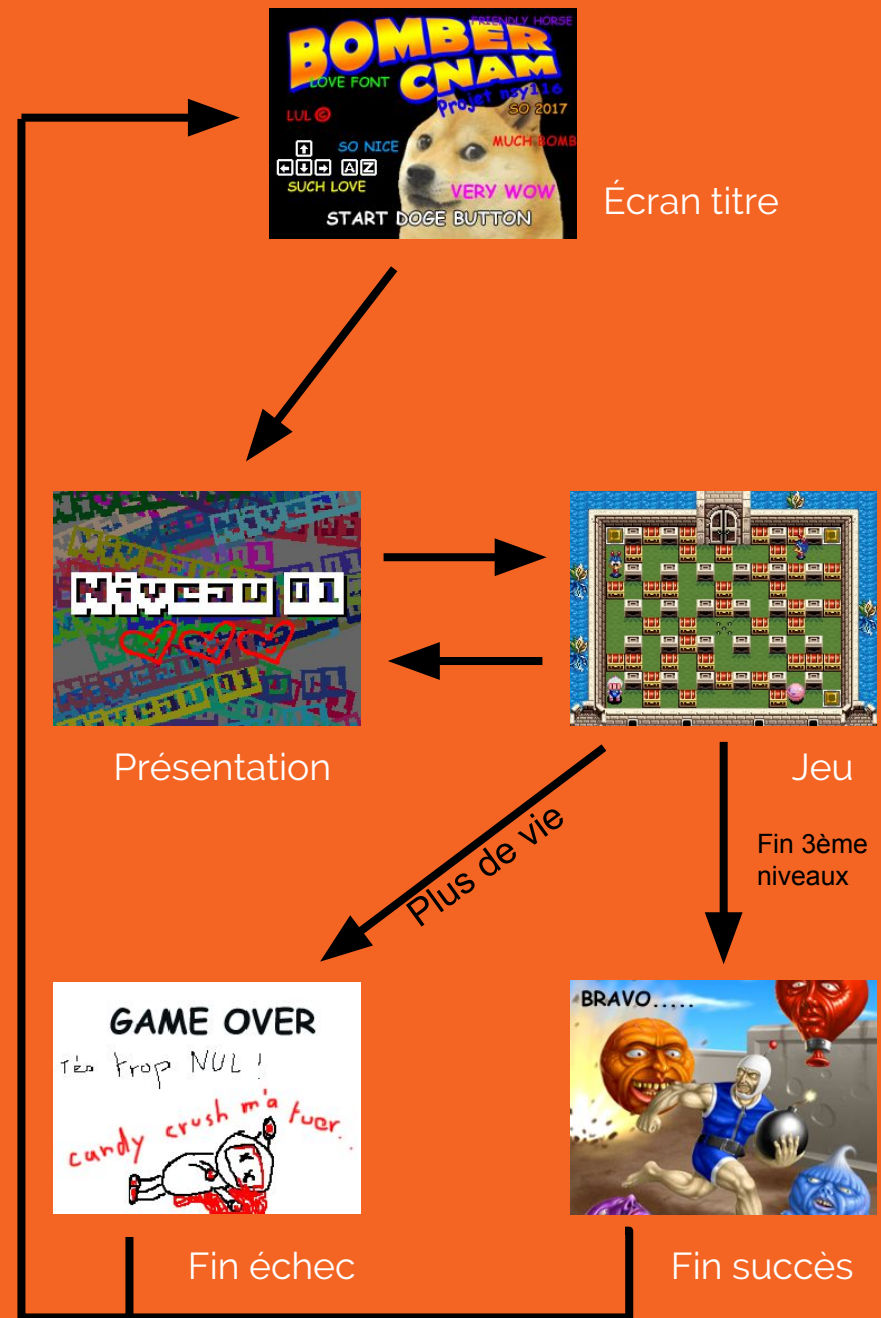
Copies d'écran du jeu..



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.

FICHIER ACCUEIL INSERTION MISE EN PAGE FORMULES DONNÉES RÉVISION AFFICHAGE DÉVELOPPEUR COMPLÉMENTS ÉQUIPE

Couper Copier Reproduire la mise en forme Presse-papiers Police Alignement Nombre Style Cellules Éditeur

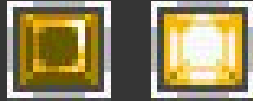
Calibri 11 Renvoyer à la ligne automatiquement Standard Mise en forme conditionnelle Mettre sous forme de tableau Insérer Supprimer Format Remplissage Effacer Trier et Rechercher et filtrer - sélectionner -

	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE
1	23	23	23	23	25	44	50	23	23	23	25	23	23	23	23	23	23	78	79	80	23	25	23	23	23	23	23	25	23	
2	23	23	23	23	26	45	60	23	23	23	26	23	23	23	23	23	25	78	79	80	23	26	23	23	23	25	23	23	26	44
3	23	23	23	23	46	61	43	43	43	43	43	37	23	23	23	23	26	78	79	80	23	23	23	23	23	26	23	23	23	57
4	23	23	23	23	47	28	2'103	3	2'1162'	1162'	116	38	23	23	23	23	23	78	79	80	43	43	43	43	43	43	43	43	58	
5	23	23	25	23	48	28	1'1162'	1061'	1161'	1161'	116	35	12	12	12	12	12	81	82	83	2	2	2	2	2	2	2	2'103	29	
6	23	23	26	23	23	23	28	1'1161'	1161'	1161'	1061'	116	8	2	3	2	3	2'103	84	90	96	32	31	33	32	31	12	12	12	30
7	23	23	10	12	11	23	34	12	36	1'116	1	1'116	8	1	2	1'1062'	105	1	87	'EKT	99	1	2	2'119	1	1'119	2	2	2	5
8	23	8	2'111	6	12	9	'SPEE	6	33	32	31	9	1	3	1'105	3	1'105	2	2	1	2	1	3	1'117	1	1	1	1	2'107	5
9	25	23	8	2'103	2	2	1	FLAN2'	119	1	2	2	1'116	4	17	17	17	17	17	17	7	1	3	1	1	1	1	1	5	
10	26	23	13	17	15	17	7	'SPEE	4	17	17	17	7	1	5	18	18	18	18	18	8	1	2'110	1	1	1	1	1	5	
11	23	25	14	18	16	18	8	1	5	18	18	18	8	'SPEE	5	21	21	25	21	21	8	1	3	1	1	1	1	1	5	
12	23	26	23	23	23	8	1	5	23	23	23	8	1'117	5	23	23	23	23	23	23	8	1	3	1	1	1	10'F	1	5	
13	23	23	23	25	23	10	9	1	6	12	12	12	9	'FEED	6	12	12	12	12	12	12	9	.05K	3	1	1	1	1	2'108	5
14	23	23	23	26	23	8	'FEED	1	'BOM	2	2	2	'FEED	1'116	FLAN	2	2	2	2	2	2	2	2	2'119	4'19,	2'107	1	1	1	56
15	23	23	23	23	13	7	'BOM	62	64	65	FLAN	4	17	15	17	15	17	17	17	17	17	15	17	17	17	15	15	17	15	57
16	25	23	23	23	14	8	1	67	70	73	1	5	18	16	18	16	18	18	18	18	16	18	18	18	16	16	18	16	46	
17	26	23	23	23	23	8	1'117	76	12	77	1'117	5	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	47	
18	23	23	23	23	44	59	1'1172'	1192'	1032'	1191'	117	56	50	25																

Un outil pour simplifier la création, tests et correction des niveaux.

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

→ Interrupteur



→ Booster



→ Dynamite



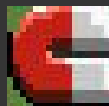
→ Coffre



→ Piège



→ Aimant



→ BOMP UP



→ FLAME UP



→ SPEED UP



→ SPEED DOWN



→ KICK

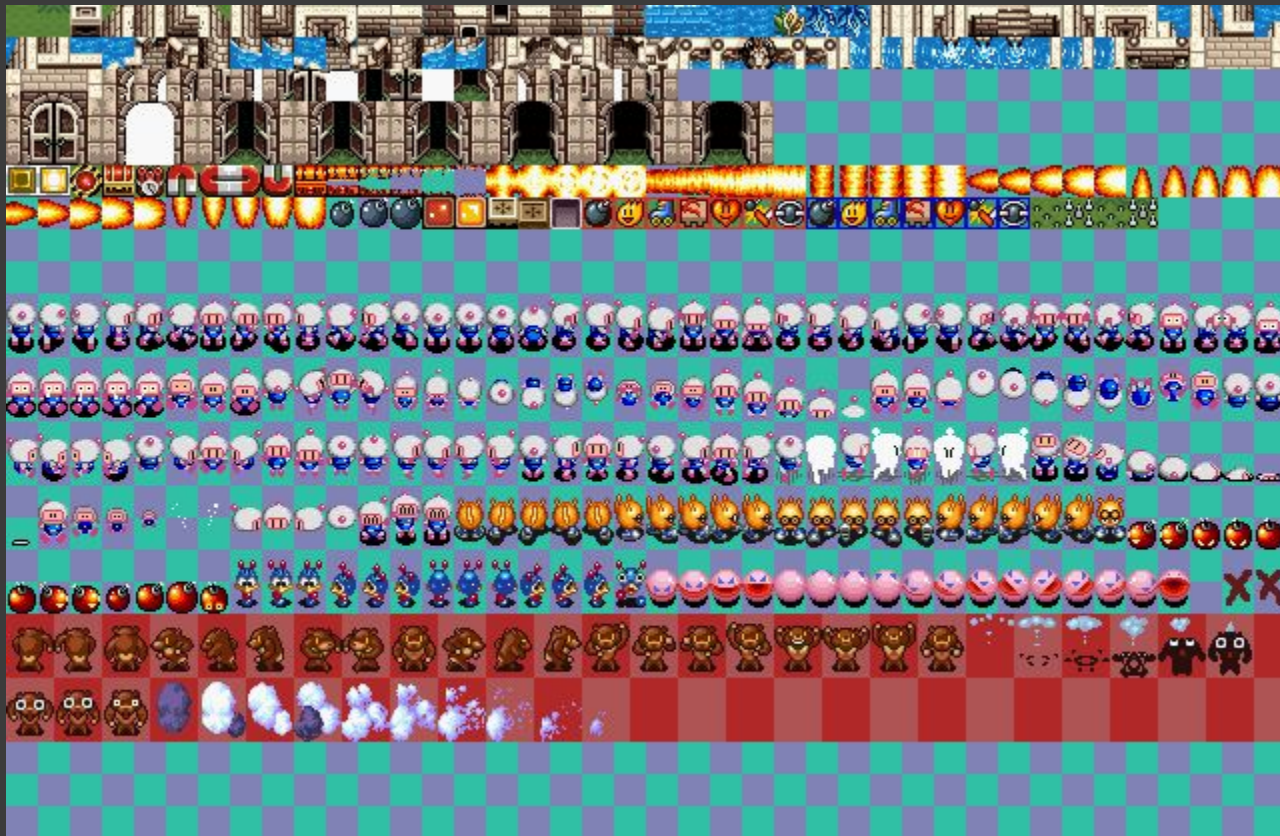


→ LIFE UP





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

