

LFE Medieninformatik • Multimediatechnologie

# Bomberman vs. Evil Monkey



26.09.2008





## Anforderungen:

- Implementierung des Klassikers „Bomberman“ in Flash/AS3
- Zwei Varianten: Single- und Multiplayermodus
- Im Singleplayermodus reist Bomberman durch alle 7 Kontinente, um einen Schatz zu finden
- Pro Level bewegt sich Bomberman auf einem Feld mit verschiedenen festen und sprengbaren Objekten sowie verschiedenen Gegnertypen
- Leveldesign über XML-Files
- Unter den sprengbaren Objekten sind statusverändernde Items (Power-Ups, Power-Downs) versteckt
- Ein Level ist beendet, wenn alle Gegner tot sind und eine Tür gefunden wurde

## Startscreen:

Singleplayermodus starten

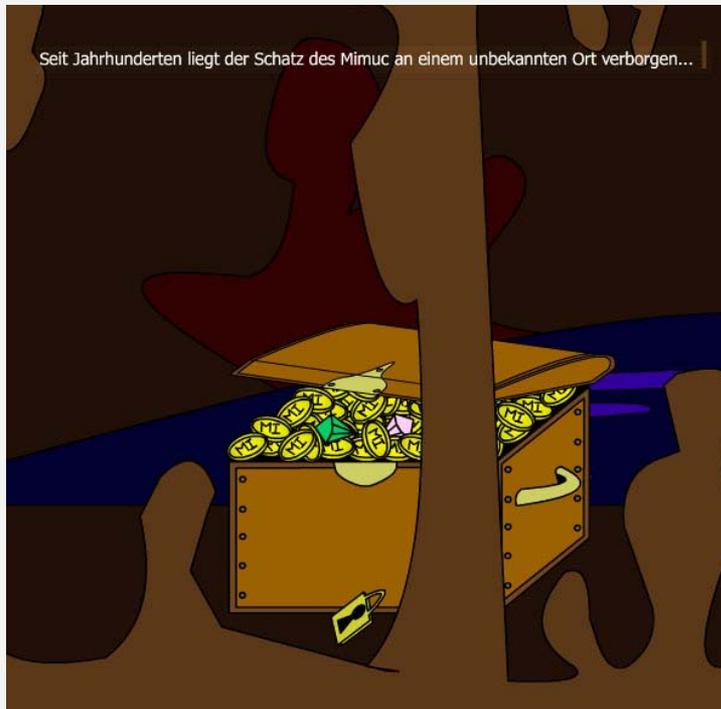
Highscoreliste anzeigen

Optionen anzeigen

Impressum



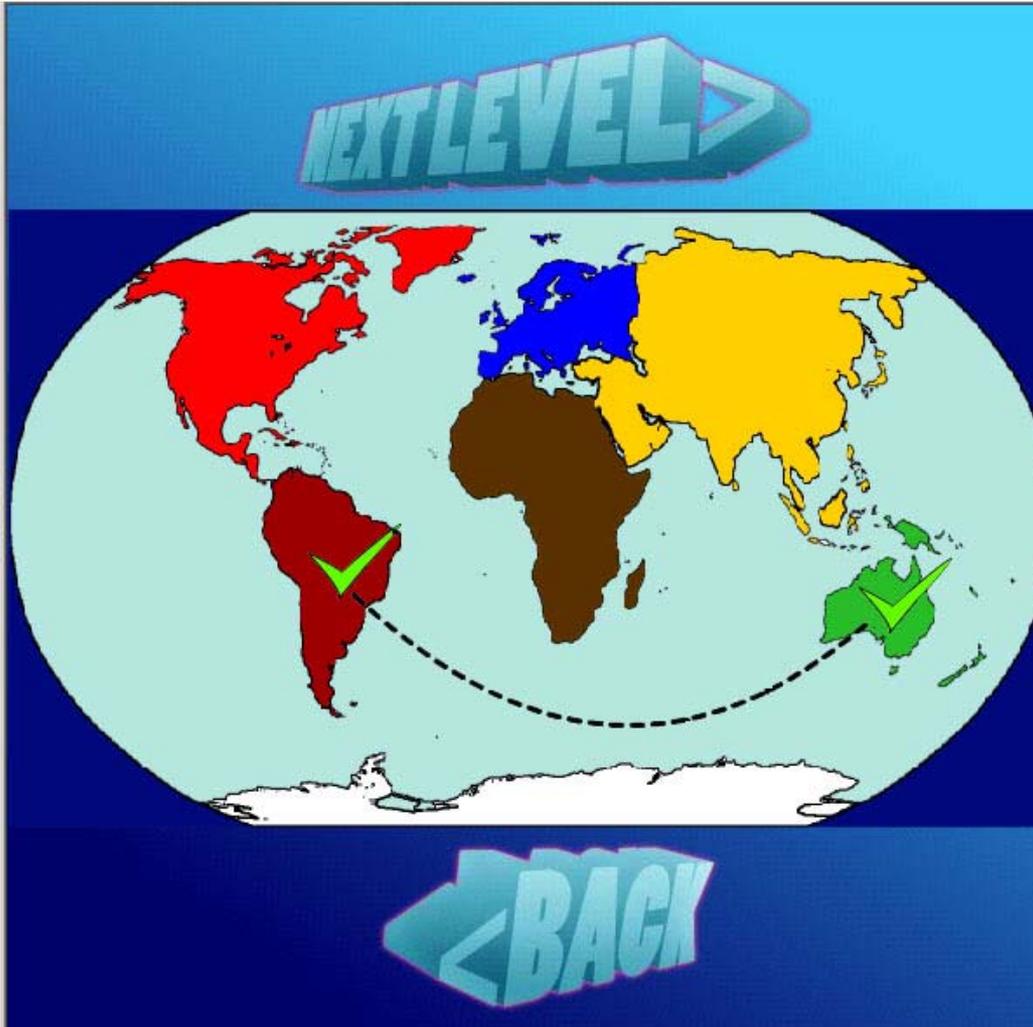
**Singleplayermodus:** Levels werden jeweils durch ein Intro eingeleitet  
- Roter Faden zieht sich durch das Spiel



...mit Animationen...

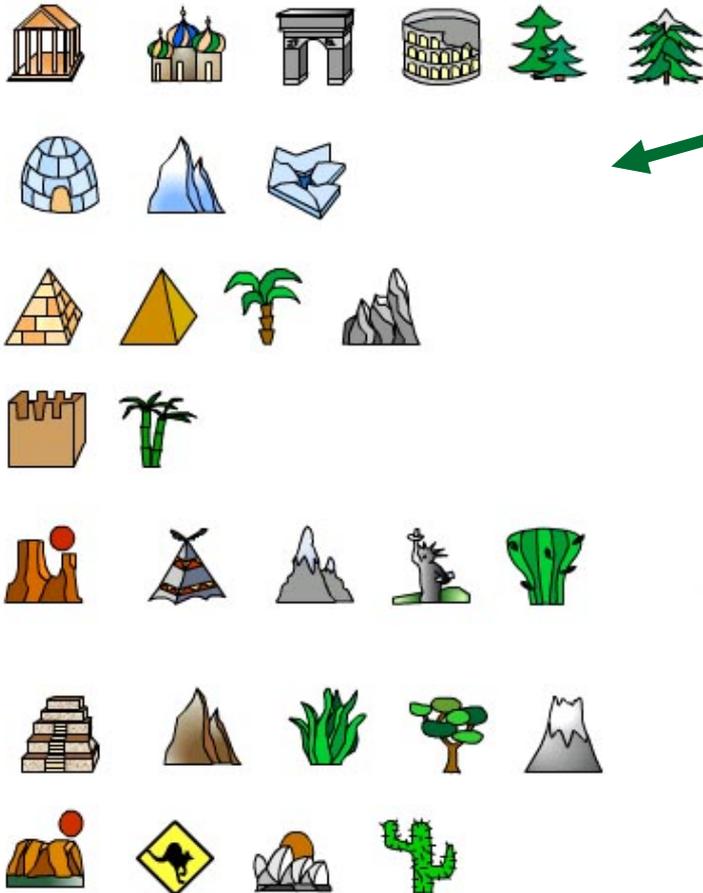


...und Interaktion unseres Helden...



In den Zwischensequenzen bekommt Bomberman Tipps, auf welchem Kontinent er seine Suche fortsetzen soll.

Er darf seine Route jedoch selbst festlegen...



Die einzelnen Levels (= Kontinente) sind aus festen und sprengbaren Bausteinen zusammengesetzt...



... und kontinentspezifische Gegner laufen über das Spielfeld.

Unter den Kisten sind gute und schlechte Items versteckt.

## Power-Ups:



**Pilz** gibt ein Zusatzleben



**Flasche** erhöht die  
Bombenreichweite



**Geist** macht unsichtbar  
(Held kann durch  
Wände laufen)



**Rollschuh** erhöht die  
Geschwindigkeit



**Stern** macht unbesiegbar



**Bombentasche** erhöht  
die Bombenkapazität

Unter den Kisten sind gute und schlechte Items versteckt.

### Power-Downs:



**Schildkröte** verringert  
die Geschwindigkeit



**Bier** macht  
betrunken ;-)



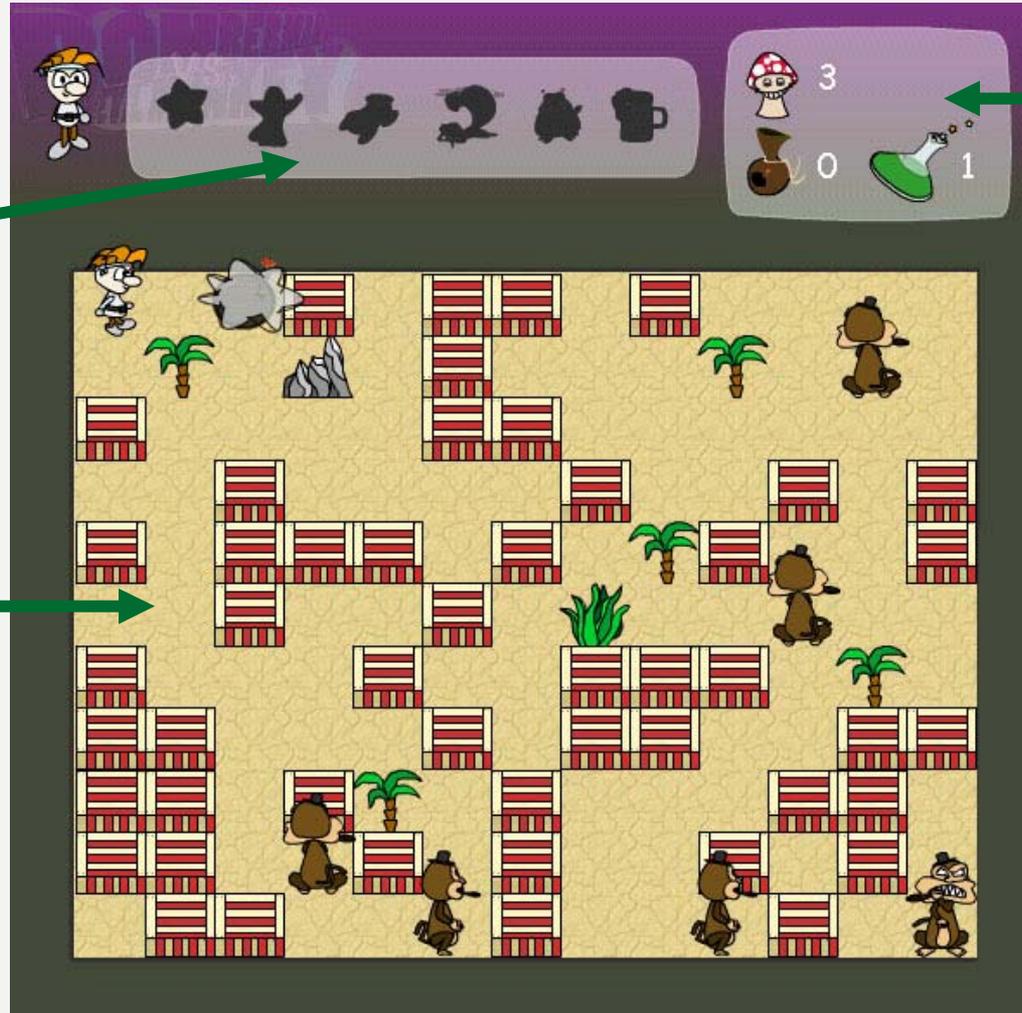
**Stinktief** paralyisiert

Das Ergebnis:

Spielerstatus

Items im  
Besitz

Spielfeld



(Afrika)



## Australien



## Antarktika



## Probleme und Schwierigkeiten:

- Zeitrahmen für Vorgenommenes sehr knapp  
(Multiplayermodus nicht geschafft)
- Arbeit mit SVN gestaltete sich als schwierig  
(paralleles Arbeiten im FLA-File;  
mehr zusammengeführt als  
programmiert...)
- enorme Probleme mit dem enterFrameHandler...
- Terminal Server war teilweise wirklich  
SEHR langsam.
- kein Kaffeeautomat im Haus ;-)

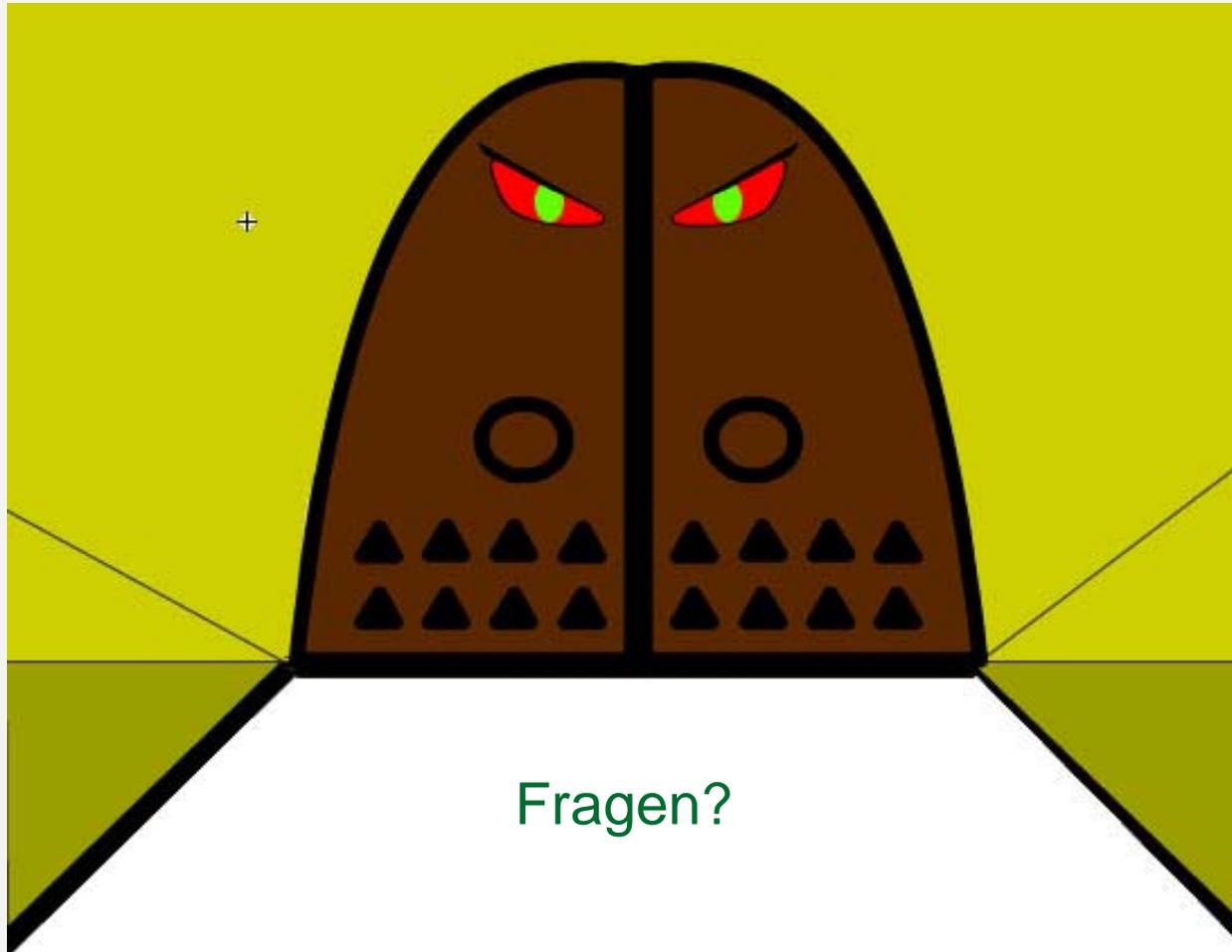


## ToDo:

- Multiplayermodus
- Highscore Funktionalität
- Settings
- Anleitung
- Weitere levelspezifische Gegnertypen
- Details



Danke für die Aufmerksamkeit!



## Team Bomberman:

- Henri: [h.palleis@gmail.com](mailto:h.palleis@gmail.com)
- Nihad: [nihad.zehic@zn-online.de](mailto:nihad.zehic@zn-online.de)
- Michi: [postfach.mreiter@googlemail.com](mailto:postfach.mreiter@googlemail.com)
- Tim: [falkoneye@gmx.net](mailto:falkoneye@gmx.net)
- Dhani: [dazy@dazy.de](mailto:dazy@dazy.de)
- Iri: [irinutze@gmx.de](mailto:irinutze@gmx.de)
- Aga: [aga\\_m@gmx.net](mailto:aga_m@gmx.net)

