

PILL-MAN

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Alan Edgardo Hernández Sandoval & Carlos Daniel Contreras
Pérez

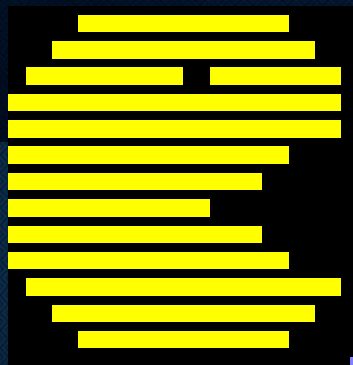
UASLP 2020 LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN AL JUEGO	2
COMO JUGAR.....	3
PANTALLA DE JUEGO.....	4
ELEMENTOS DEL JUEGO.....	5
CREDITOS	8

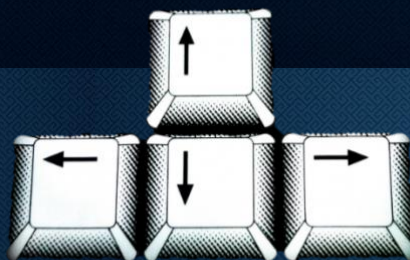
INTRODUCCIÓN AL JUEGO

PILL-MAN es un juego de tipo arcade donde el propósito principal es que el protagonista, en este caso PILL intentara conseguir la mayor cantidad sus orbes para así poder continuar su aventura mientras va derrotando entes llamados CASPERS en el proceso de este peligroso viaje, este juego te garantizara un rato de diversión contigo mismo o con tus amigos tratando de ganar el mayor puntaje. Este juego tiene mecánicas muy similares a las del conocido juego PAC-MAN ya que los CASPERS, se moverán por el mapa tratando de derrotar al protagonista la única manera para que este pueda derrotarlos es obteniendo el súper orbe el cual le dará invencibilidad para poder derrotar a esos CASPERS.



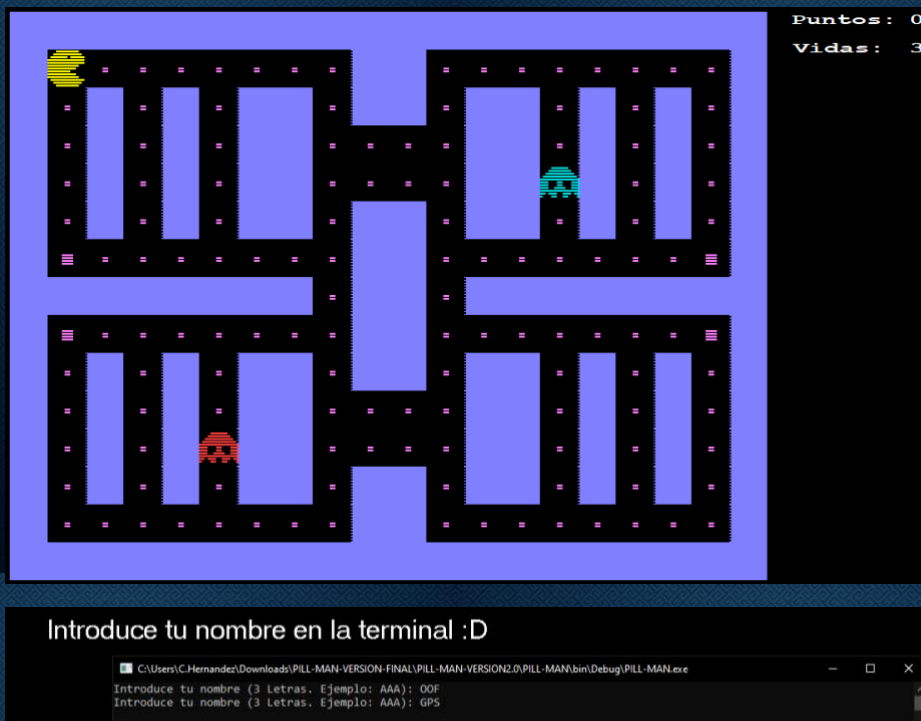
COMO JUGAR

El juego únicamente utiliza solo 4 teclas, la flecha arriba, flecha abajo, flecha izquierda y flecha derecha, estas teclas servirán para desplazar a PILL por el mapa, este solo podrá moverse mientras no exista un obstáculo, al presionar una tecla de las anteriormente mencionadas, este se moverá una casilla dentro del laberinto. PILL contara con 3 vidas iniciales para sobrevivir al laberinto, al recoger un orbe pequeño o grande este le otorgara puntos, al recoger el orbe grande, le dará la capacidad a PILL de convertirse en alguien invencible por un corto periodo (20 segundos, cada segundo se aumenta al desplazarse) y le da la capacidad de poder derrotar a los CASPERS, estos también le otorgaran un puntaje, el juego finaliza cuando PILL pierda sus 3 vidas.



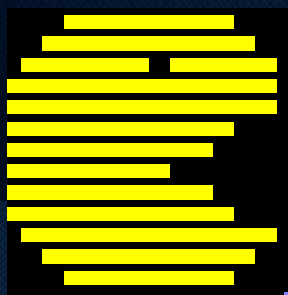
PANTALLA DE JUEGO

La interfaz del juego es muy simple ya que indica los datos necesarios que son las vidas y los puntos, también en la pantalla se muestran todos los elementos del juego como lo son los CASPERS, PILL, orbes, etc. Antes de iniciar la partida se pedirá al usuario que capture su nombre para así registrarlo en las puntuaciones. Después de esto iniciará el juego y cuando PILL muera las 3 veces, se registrará el mayor acumulado de puntos.

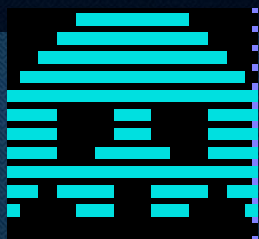


ELEMENTOS DEL JUEGO

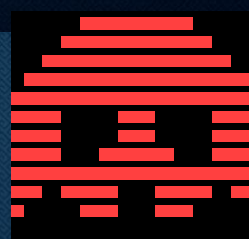
PILL: Es un alienígena que vino del espacio para vengarse de aquellos que destruyeron a su familia y amigos, y a su vez tratar de juntar poder para superar el laberinto.



CASPERS: Son demonios que acechan y asesinan a aquellos que no lo son, tienen su escondite y se empiezan a mover al iniciar la partida, tratando de evitar que PILL recoja los orbes pequeños, cuando PILL agarra la super orbe estos saldrán corriendo de él.

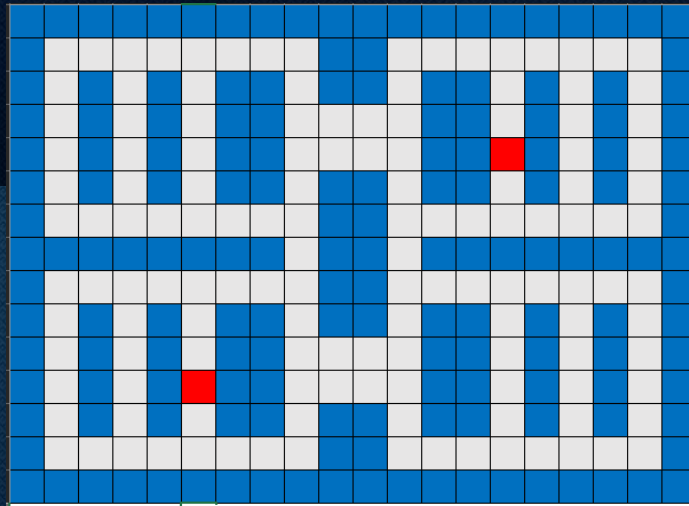


Casper Lucas



Casper Willy

MAPA DEL JUEGO: El mapa contendrá varios pasillos así como esquinas donde PILL se desplaza para conseguir recolectar los orbes pequeños y en algunas partes del mapa se encontrarán los súper orbes.



VIDAS: PILL contara con 3 vidas iniciales, cada vez que PILL toque un CASPER, este le quitara una vida y lo obligara a regenerarse en el punto inicial del juego.

PUNTUACIÓN: A medida que PILL recoja orbes, le otorgara puntos, un orbe pequeño otorgara 1 punto, un orbe grande 10, y si PILL derrota un CASPER con el poder le otorgara 100 puntos.

Puntos: 0

Vidas: 3

ORBES: El mapa del juego contiene Orbes, los cuales son de dos tipos, orbes simples y super orbes. La orbe simple da puntaje al jugador y, por otra parte, la super orbe, otorga un superpoder a PILL. El poder consiste en poder comer a los Caspers sin que estos quiten vida.



Orbe Simple



Super Orbe

CREDITOS

FACULTAD DE INGENIERÍA

INGENIERÍA EN SISTEMAS INTELIGENTES

ALUMNOS:

-ALAN EDGARDO HERNÁNDEZ SANDOVAL

-CARLOS DANIEL CONTRERAS PEREZ

PROFESOR:

-ALEJANDRO REYES

DERECHOS RESERVADOS 2020®