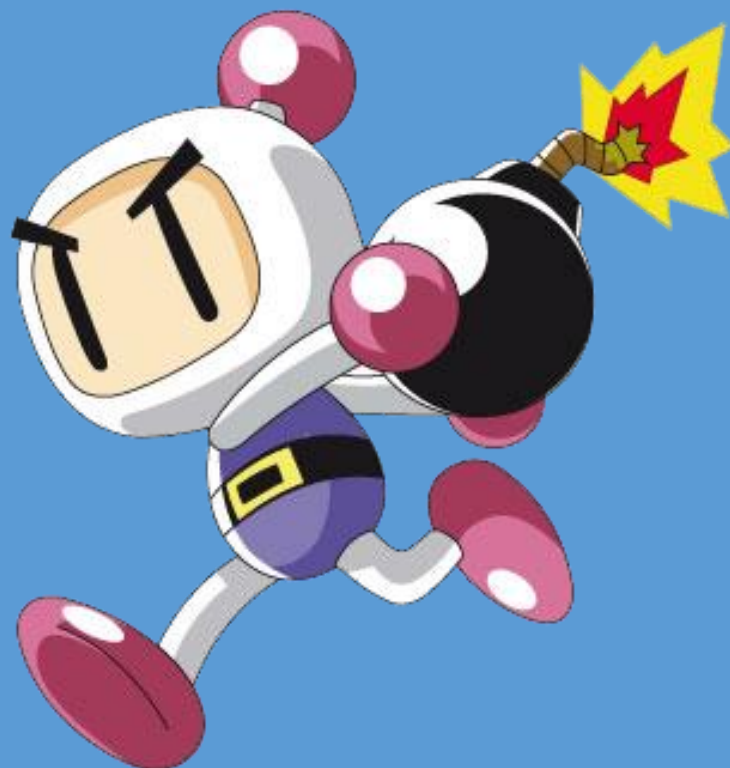


# MANUAL DE USUARIO BOMBERMAN



## Índice

Índice.....	1
Introducción.....	2
Pantalla principal.....	3
Pantalla de juego.....	4
Movimientos.....	5
Pantalla Win.....	6
Pantalla Game Over.....	7
Power-Ups.....	8
Enemigos.....	9
Paredes.....	10

## Introducción

Somos un grupo de estudiantes de la carrera Ingeniería en Sistemas de la Información, estamos actualmente en 2do año de la misma y en la materia Tecnología de Programación nos dieron como proyecto de la misma, realizar el juego Bomberman. En este documento tendrán toda la información necesaria para que puedan jugarlo de manera correcta y sin ningún inconveniente.

## Pantalla principal

Al abrir el juego, nos vamos a encontrar con una pantalla principal la cual cuenta con dos opciones.

New Game: nos da la posibilidad de crear un nuevo juego y que comencemos a disfrutar de la aventura que tiene que pasar Bomberman.

Exit: si deseamos salir del juego, debemos apretar dicho botón.



## Pantalla de juego

Luego de apretar el botón New Game, nos llevara a una nueva pantalla en la cual podemos observar que se divide en 3 partes, en la parte superior tenemos un panel el cual cuenta con dos botones Back y Sound ON/OFF .

En la parte central tenemos el escenario en el cual está el juego que contiene a nuestro Bomberman y los enemigos que debemos destruir.

Y en la parte inferior tenemos los PowerUps que vamos consiguiendo, un acumulador de puntaje y un contador del tiempo que llevamos jugando.



## Movimientos

Para poder mover el Bomberman deberá usar las flechas del teclado, y para colocar las bombas deberá usar la tecla espaciadora. Cabe recordar que al momento de colocar una bomba, la misma no puede ser atravesada.

Mover Bomberman arriba:



Mover Bomberman abajo:



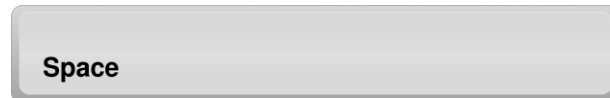
Mover Bomberman izquierda:



Mover Bomberman derecha:



Colocar bombas:



## Pantalla de Win

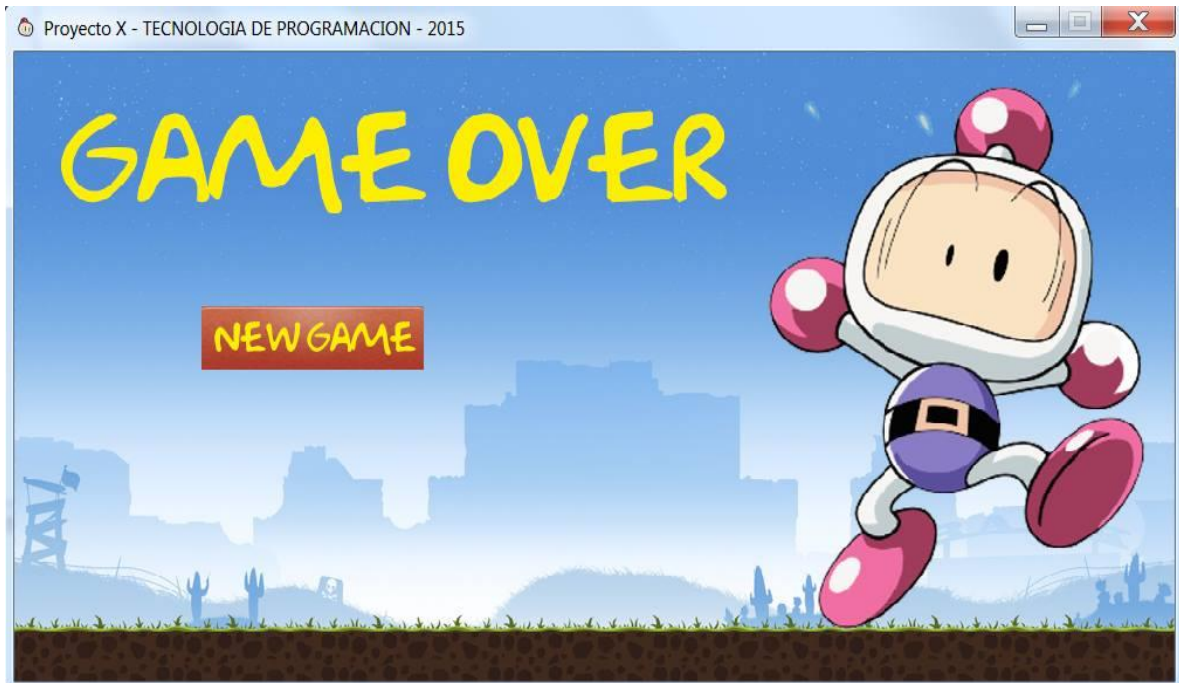
Al ganar nos aparecerá una pantalla de Win , la cual nos muestra que nuestra actuación en el juego fue excelente ya que conseguimos ganarlo. Y el botón New Game nos brinda la posibilidad de volver a jugarlo nuevamente.





## Pantalla de Game Over

Al perder nos aparecerá una nueva pantalla, la cual nos muestra que nuestra actuación en el juego no fue del todo satisfactoria, por lo que nos da la posibilidad de crear un nuevo juego con el botón New Game o bien de salir del juego con la cruz que se encuentra en la diagonal derecha de la pantalla.





## Enemigos

Bomberman es atacado por una serie de enemigos, cada vez que destruyamos uno de estos atacantes, nos brindara de puntos por realizar esta acción. Estos enemigos pueden ser de tres tipos:

**Rugulos:** Los Rugulos son personajes muy tontos y lentos. Se desplazan por los lugares donde no hay paredes y deciden hacia donde ir en forma aleatoria. (Suma 15 puntos)



**Altair:** Los Altair son seres del inframundo. Pueden atravesar las paredes destruibles (pero no las indestructibles). Son tan veloces como los Rugulos e igual de inteligentes. (Suma 20 puntos)



**Sirius:** Sirius es un ex Bomberman que se paso al lado oscuro. No puede atravesar paredes pero es tres veces más rápido que los Rugulos o Altair. Sirius es muy inteligente y siempre quiere ir hacia donde esta Bomberman. (Suma 50 puntos)



## Power – Ups

Los power-ups son regalos que nos brinda el juego para que Bomberman mejore sus habilidades y características. Estos pueden ser de cuatro tipos:

**Speed-up:** Este powerup duplica la velocidad de Bomberman. Hay cuatro de éstos ocultos en el nivel. (Suma 30 puntos)



**Fatality:** Este powerup duplica el alcance de la explosión de la bomba. Hay tres de estos ocultos en el nivel. (Suma 35 puntos)



**Bombality:** Este powerup aumenta en 1 la cantidad de bombas que se pueden colocar. Hay tres de estos ocultos en el nivel. (Suma 35 puntos)



**Masacrality:** Este powerup es lo máximo en destrucción. Cuando Bomberman lo encuentra puede colocar todas las bombas que quiera y atravesar paredes y es inmune a los malos y las explosiones. Lamentablemente esto solo dura 5 segundos. Hay un solo Masacrality en el nivel. (Suma 50 puntos)



## Paredes

En el mapa nos podemos encontrar con dos tipos de paredes, algunas que podemos atravesar usando el poder de explosión de la bomba y otras las cuales no tenemos la cualidad para atravesarla.

Las paredes que nos podemos encontrar son:

**Paredes destructibles:**

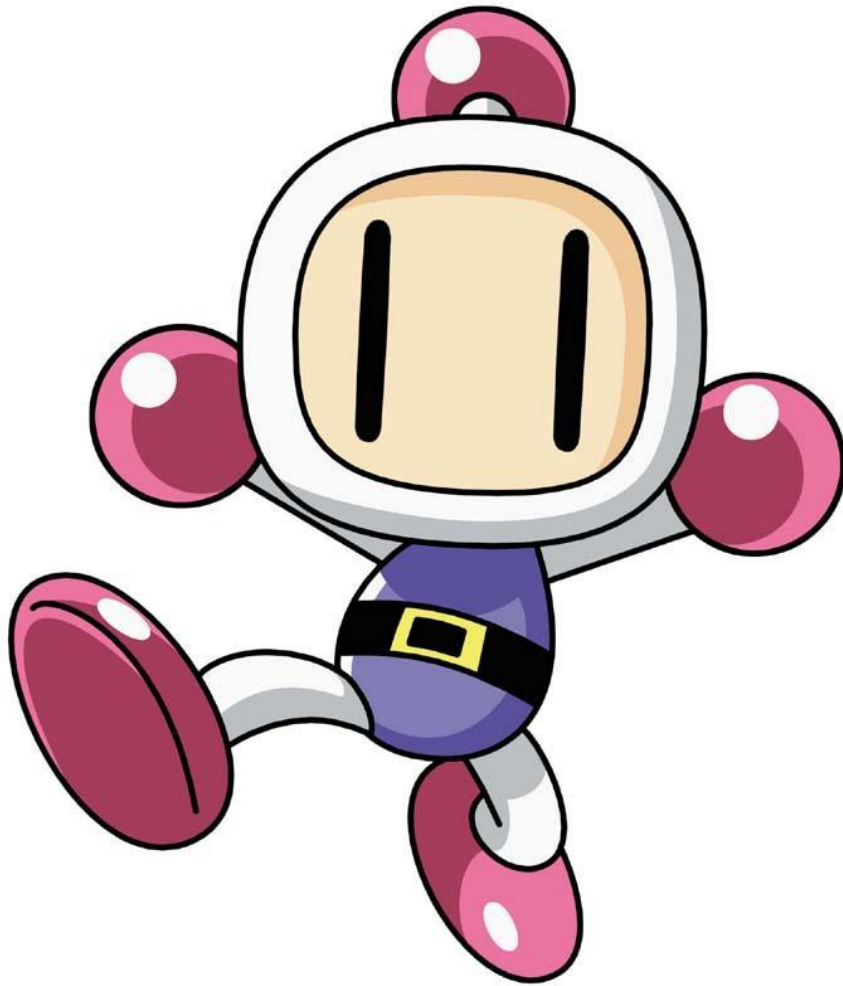


(Suma 10 puntos)

**Paredes indestructibles:**



*Gracias por jugarlo*



*Esteban Federico Canela – Germán Augusto Herron*