

Tecnología de Programación

2015

Manual dirigido al usuario del “Supers-Bomberman”,
contenido del mismo e indicaciones de uso.

Integrantes:

Tricerri, Joaquín.

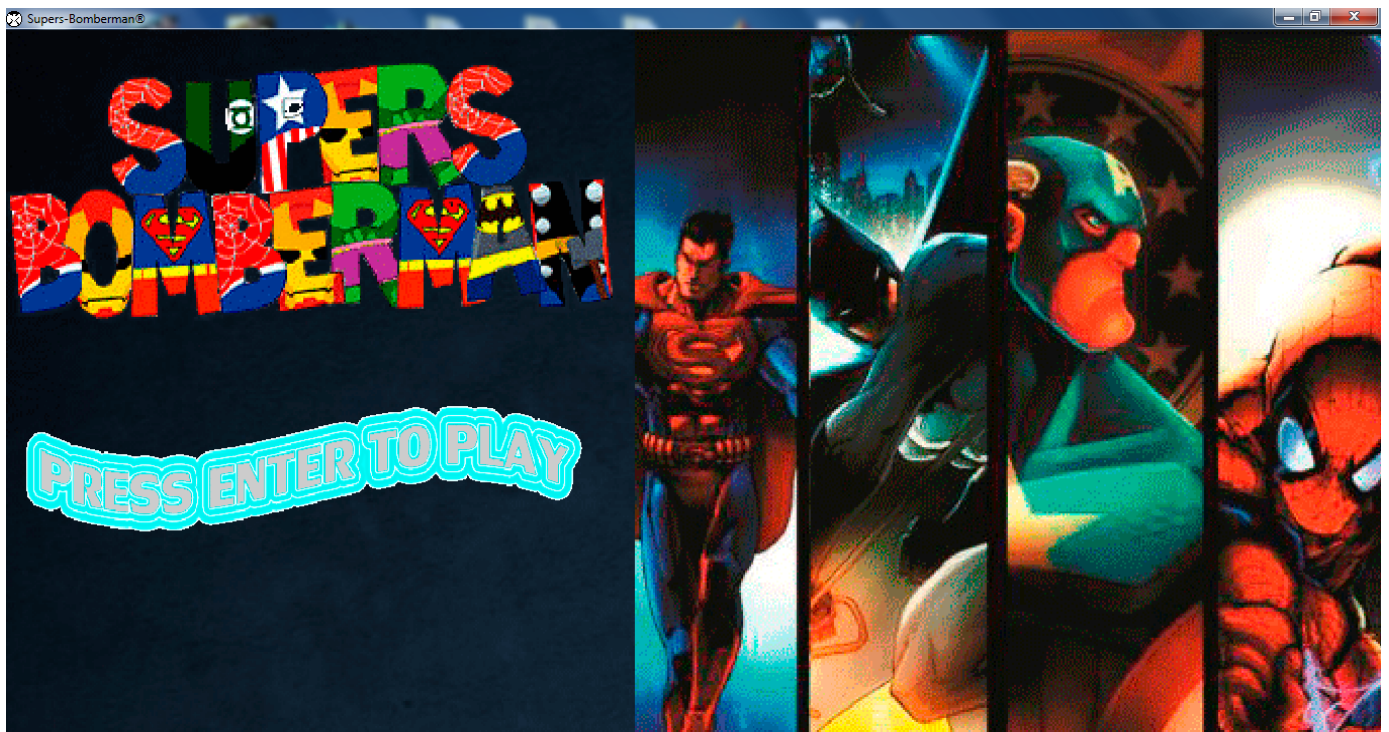
Waigel, Micaela Anahí.

Roman, Ezequiel.

Manual de
usuario

PANTALLA PRINCIPAL

La pantalla de recepción de este juego muestra los personajes principales del mismo, junto con una indicación para continuar jugando, su principal y única funcionalidad es la de recibir al usuario e introducirlo a la temática de este juego.



Menú De Selección de personaje

En este menú se ve un pequeño título, “Select your character” o selecciona tu personaje, y 4 cuadros con 4 personajes de comics conocidos, de izquierda a derecha:

- ❖ Capitán América.
- ❖ Spiderman.
- ❖ Súperman.
- ❖ Batman.

El usuario con las teclas direccionales del teclado (izquierda y derecha solamente) cicla entre los personajes disponibles, se puede ver claramente cuál es el personaje seleccionado ya que comienza a moverse, los personajes no seleccionados están estáticos, cada personaje tiene un conjunto de imágenes de movimiento junto con su tema característico. El usuario selecciona el superhéroe deseado con la tecla ENTER, avanzando a la pantalla principal del juego.



Pantalla Principal

Esta es la pantalla principal del juego, se puede en la esquina superior izquierda el personaje que uno seleccionó, junto con un conjunto de elementos notados a continuación:

CELIDAS:

- ❖ **Transitables:** El personaje se mueve libremente en ellas, además, puede colocar bombas en las mismas, para matar enemigos o romper celdas.
- ❖ **Paredes destructibles:** Se pueden diferenciar por su diseño de ladrillos amarillentos, las paredes que estén dentro del radio de explosión de una bomba serán destruidas aumentando el puntaje de la partida, liberando el camino y destapando todo power-up escondido debajo, en caso que haya uno debajo de esa pared. La pared no deja pasar al Bomberman salvo en el caso en que este afectado por el power-up “masacrality”, cuyas características serán listadas más adelante en la sección “POWER-UPS”.
- ❖ **Paredes indestructibles:** Se detectan fácilmente por su imagen gris, son, como su nombre indica, indestructibles e impiden el paso del Bomberman, su función es la de marcar el terreno de juego.

TABLERO DE JUEGO:

- ❖ **Tiempo de juego:** Cuenta el tiempo que se lleva jugando.
- ❖ **Puntaje:** Lleva cuenta del puntaje obtenido en esta partida.
- ❖ **Controles de juego:** Como su nombre indica, detalla los controles, pad direccional para mover al personaje y la tecla D para poner una bomba.
- ❖ **Indicadores de power ups:** Se prenden y llevan cuenta de la cantidad de power ups que se llevan agarrando.

POWER UPS:

- ❖ **Masacrality:** Este power-up 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. Dentro del juego se reconoce con un recuadro con una calabera.
- ❖ **Fatality:** Este power-up duplica el alcance de la explosión de la bomba. Hay tres de estos ocultos en el nivel. En el juego se reconoce con un recuadro con una bomba.
- ❖ **Bombality:** Este power-up aumenta en 1 la cantidad de bombas que se pueden colocar. Hay tres de estos ocultos en el nivel. En el juego se reconoce con un recuadro que contiene varias bombas.
- ❖ **Speedup:** Este power-up duplica la velocidad de Bomberman. Hay cuatro de estos ocultos en el nivel. Se reconoce en el juego con un recuadro que tiene un roller.

ENEMIGOS:

Al iniciar el juego se selecciona al azar un conjunto de imágenes para cada enemigo y los tres tipos son:

- ❖ **Rugulos:** Los Rugulos son personajes muy tontos y lentos. Se desplazan por los lugares que no hay paredes y deciden hacia donde ir en forma aleatoria. En el nivel aparecen 3 de ellos.
- ❖ **Altair:** Los Altair son seres del inframundo. Pueden atravesar las paredes destructibles (pero no las indestructibles). Son tan veloces como los Rugulos e igual de inteligentes. En el nivel aparecen 2 de ellos.
- ❖ **Sirius:** Sirius es un ex Bomberman que se pasó al lado oscuro. No puede atravesar paredes pero es tres veces más rápido que los Rugulos o Altair. Solo hay un Sirius en el nivel y aparece en el rincón opuesto a donde aparece Bomberman. Sirius es muy inteligente y siempre quiere ir hacia donde esta Bomberman. Cuidado, pone bombas.

PUNTAJES:

- ❖ Destrucción de pared = 10 puntos.
- ❖ Destrucción de un Rugulus = 15 puntos.
- ❖ Destrucción de un Altair = 20 puntos.
- ❖ Destrucción de Sirius = 50 puntos.
- ❖ Obtener un Speed-up = 30 puntos.
- ❖ Obtener un Fatality = 35 puntos.
- ❖ Obtener un Bombality = 35 puntos.
- ❖ Obtener un Masacrality = 50 puntos.

OBJETIVO:

El objetivo del juego es destruir todas las paredes sin morir (al ser tocado por un malo o explotar a causa de una bomba). Al morir o ganar se muestra un mensaje acorde y una música, al presionar ENTER se finaliza el juego.

Vista previa del juego:



VARIANTES GRAFICAS DE ENEMIGOS

RUGULOS:



ALTAIRES:



SIRIUS:

