

Juego : Bomber man

Integrantes: Joaquin Morrow y Willian Martinez

Curso: 5º11

Turno: Tarde

Año:2025

Profesor: Lucas Manuel Strano Rey

Nuestro juego esta basado en bomber build, se basa en matar enemigos con las bombas, tener cuidado con la onda expansiva de la bomba ya que esta puede eliminar al propio jugador. El juego consta de 3 vidas y un sistema de puntuación donde si rompes un ladrillo suma 10 puntos, si matas un enemigo 50 y si mueres resta 50. Una vez que hayas matado a tus enemigos deberás buscar una puerta oculta entre los ladrillos para pasar al siguiente nivel, por cada nivel se suman 2 enemigos

El contenido visual lo saque de Pixilart tomando inspiración en los sprites del juego propio tomando modificaciones como cambio de colores, otras gorras, etc para que no sea identico al propio juego

Uno de mis principales errores fue que el ladrillo no entraba por completo en la grilla, lo resolví sabiendo que la grilla era 48x48 y la resolución del ladrillo era diferente, cambiando la resolución del ladrillo.

Otro error fue cuando hice el efecto de la onda expansiva, había hecho todas las explosiones para el mismo lado, tuve que hacer las otras orientaciones en pixilart e implementarlo

Las mecánicas del juego son simples, con la W avanzas hacia adelante, con la S retrocedes, con la A vas hacia la izquierda y con la D vas hacia la derecha, con espacio dejas la bomba y con ESCAPE vas al menu de pausa

El sistema de puntuación consta de:

Por ladrillo roto: 10 puntos

Por enemigo matado: 50 puntos

Por muerte propia: -50 puntos