

Marines vs Aliens

Manual de usuario

Objetivo del juego:

El objetivo del juego es defender la base, representada por el margen izquierdo del mapa. Los enemigos avanzan partiendo desde el margen opuesto y el jugador deberá interponer personajes (todos ellos estáticos) en su camino a fin de evitar que lleguen a la base e ir destruyendo los enemigos. Al ser derrotados, los enemigos entregan puntos, monedas y ocasionalmente "powerups". El objetivo del juego es sobrevivir las dos oleadas de aliens, acumulando la mayor cantidad de puntos y monedas posible. El jugador pierde si los enemigos llegan a la base (extremo izquierdo) liberando un cartel de "game over".

Jugabilidad:

Al comenzar el juego, los aliens salen aleatoriamente avanzando hacia el extremo izquierdo manteniendo su fila. El jugador comenzara la partida con una totalidad de 450 monedas y debera ir comprando los marines de su preferencia, administrando las monedas de la mejor manera posible y eligiendo donde colocarlos adecuadamente. Esto se hace haciendo click en el boton del marine deseado y luego en la celda donde quiere que sea colocado. No se podra colocar un marine en una celda ocupada por cualquier entidad (marine, alien, objeto). Una vez colocado el marine se le descontara las monedas que el mismo requiera y se deshabilitaran los botones de los marines que exijan mas monedas de las que se poseen. Cada vez que muera un alien se sumaran automaticamente los puntos y monedas al jugador, cada alien otorga un cierta cantidad de monedas y puntos dependiendo de sus capacidades.

Objetos:

Cada tres aliens aparecera un objeto de tiempo aleatorio y cada cinco un objeto de vida aleatorio.

Objetos de tiempo:

- Liquido toxico: desaparece del mapa cuando un alien se para en la misma celda que este, aumentando la velocidad del alien.
- Agujero: desaparece del mapa cuando un alien se para en la misma celda que este, disminuyendo la velocidad del alien.

Objetos de vida: barril y meteorito

Cuando un alien se topa con uno de ellos, se detiene y le ocasiona dano hasta romperlo, haciendolo desaparecer del mapa.

Los Power Ups:

Cada cinco muertes de aliens, se libera un pwer up aleatorio.

Campo de proteccion: Este se le activa a uno de los marines y a uno de los aliens en el mapa simultaneamente. Dandole a cada uno la habilidad de matar al enemigo con tan solo tocarlo.

Escudo: Este se le activa a un marine en el mapa, aumentando su vida.

Aumentar alcance: Este se le activa a un marine en el mapa, aumentando su alcance.

Oleadas:

El juego posee dos oleadas. La primera solamente libera los aliens mas debiles, siendo mas facil que la segunda que libera los aliens mas fuertes.

Cada oleada esta compuesta por diez aliens y al finalizar la primer oleada aparecera un cartel indicando su finalizacion.

En caso de matar a todos los aliens se considerara la victoria del jugador y se mostrara por pantalla el puntaje correspondiente.

Marines:

El juego posee cinco tipos de marines distintos. Cada marine tiene un valor distinto, dependiendo de su dano, vida y alcance. El marine 5 es el unico que requiere de dos celdas para ser colocado, atacando y recibiendo dano en ambas filas.

Valores:

Marine 1: 50

Marine 2: 100

Marine 3: 150

Marine 4: 200

Marine 5: 500

Aliens:

El juego posee seis tipos de aliens distintos. Cada alien tiene su respectiva velocidad, dano, vida, alcance, puntaje y monedas.

Puntos y monedas:

Alien 1 – Puntos: 50, Monedas: 50

Alien 2 – Puntos: 75, Monedas: 75

Alien 3 – Puntos: 100, Monedas: 100

Alien 4 – Puntos: 150, Monedas: 150

Alien 5 – Puntos: 200, Monedas: 175

Alien 6 – Puntos: 300, Monedas: 200