

# Manual del usuario

## Bomberman



Profesor: Diego C. Martinez

Asistente: Juan A. Biondi

Integrantes:

Nahuel Scarlato

Jose Llano

### Objetivo:

El objetivo del juego es destruir todas las paredes en el menor tiempo posible. Es por esto que el juego debe llevar dos marcadores, uno de tiempo y otro de puntos. Al inicio del juego el tiempo comienza en 00:00:00 y el puntaje en 0. Los valores de puntajes se definen más adelante.

El personaje Bomberman muere si:

- Es alcanzado por la explosión de una bomba
- Es tocado por uno de los enemigos

### Bomberman:

El personaje principal del juego es Bomberman, quien puede desplazarse por el nivel en forma vertical y horizontal colocando bombas y destruyendo así paredes y enemigos. Bomberman tiene una sola vida y cuando muere se termina el juego.



### Los enemigos:

En el juego hay tres tipos de enemigos:

**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. En el nivel hay 3 de ellos.



**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. En el nivel hay 2 de ellos.



**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. 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.



### Power-ups:

Detrás de algunas paredes, una vez que se destruyen, pueden aparecer power-ups que mejoren las características del personaje.

Estos son:

**Speed-up:** Este power-up duplica la velocidad de Bomberman. Hay cuatro de éstos ocultos en el nivel.



**Fatality:** Este power-up duplica el alcance de la explosión de la bomba. Hay tres de estos ocultos en el nivel.



**Bombality:** Este power-up aumenta en 1 la cantidad de bombas que se pueden colocar. Hay tres de estos ocultos en el nivel.



**Masacrality:** Este power-up es lo máximo en destrucción. Cuando Bomberman lo encuentra puede colocar todas las bombas que quiera, atravesar paredes y es inmune a los enemigos y explosiones. Lamentablemente esto solo dura 5 segundos. Hay un solo Masacrality en el nivel.



### Puntajes:

Los puntajes son:

- 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



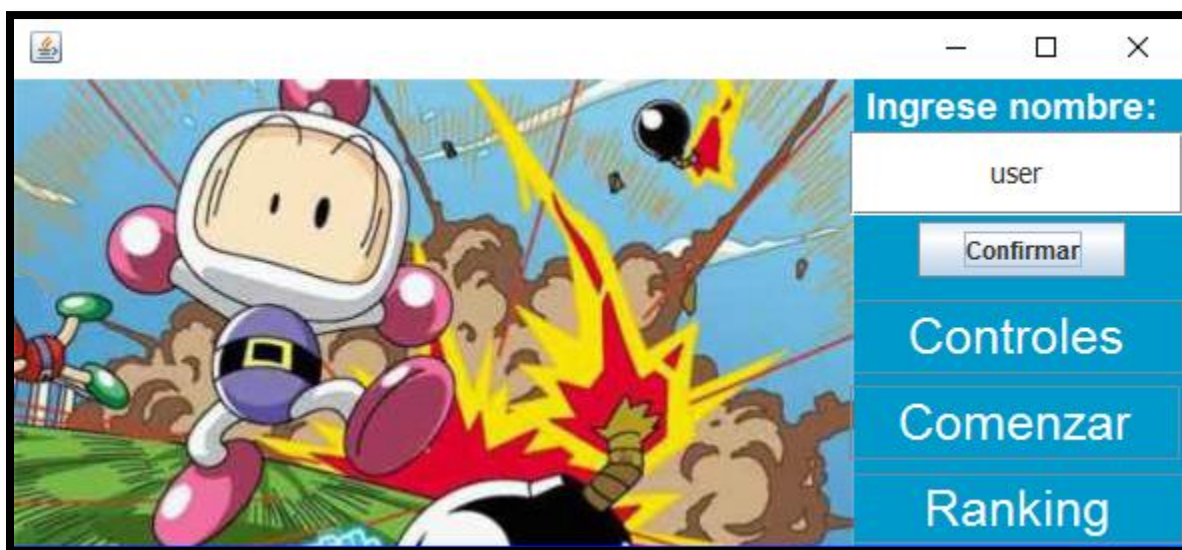
## Orientación

Al comenzar la aplicación, nos encontraremos con la siguiente ventana de presentación:



**Zona de escritura (1):** Donde el jugador debe ingresar su nombre o alias.

**Botón Confirmar (2):** Al presionarlo confirmara elección la del nombre, esto le permitirá comenzar al nivel, mostrando el botón Comenzar (5).





**Botón Controles (3):** Al presionarlo podrá obtener información acerca de los controles del juego.

**Botón Ranking (4):** Al presionarlo podrá obtener el ranking de los 5 mejores jugadores.

**Botón Comenzar (5):** Al presionarlo dará inicio el nivel.

Al presionar el botón Controles (3), nos encontraremos con la siguiente ventana. La cual nos mostrara cuales son los controles del juego y el botón Menu Principal (6).

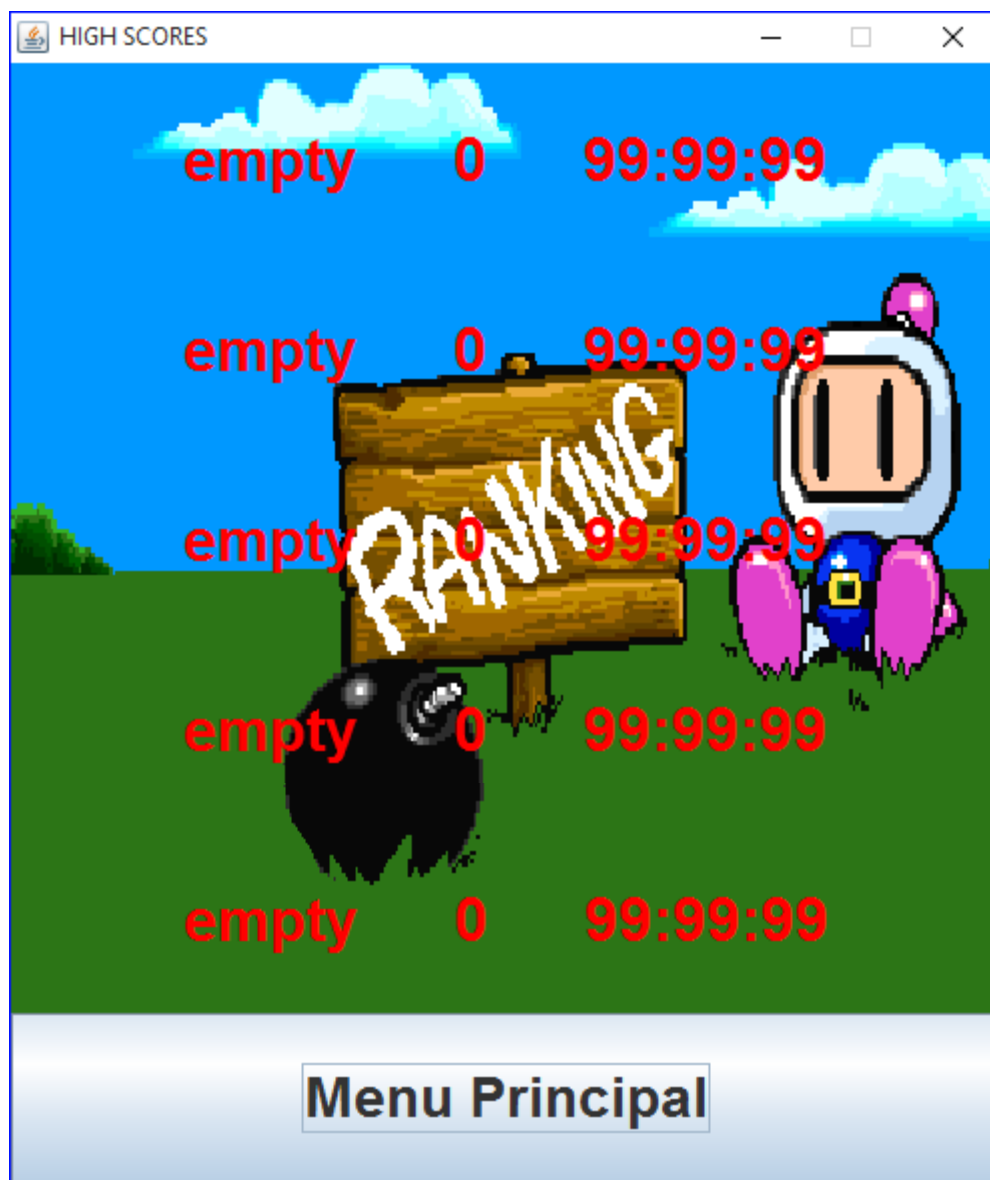


6

**Botón Menu Principal (6):** Al presionarlo nos llevara al menú principal del juego.

Al presionar el botón Ranking (4) nos encontraremos con la siguiente ventana. La cual mostrara en orden descendente, el mejor tiempo realizado por anteriores usuarios. En caso de empatar en tiempo, el puntaje definirá el empate.

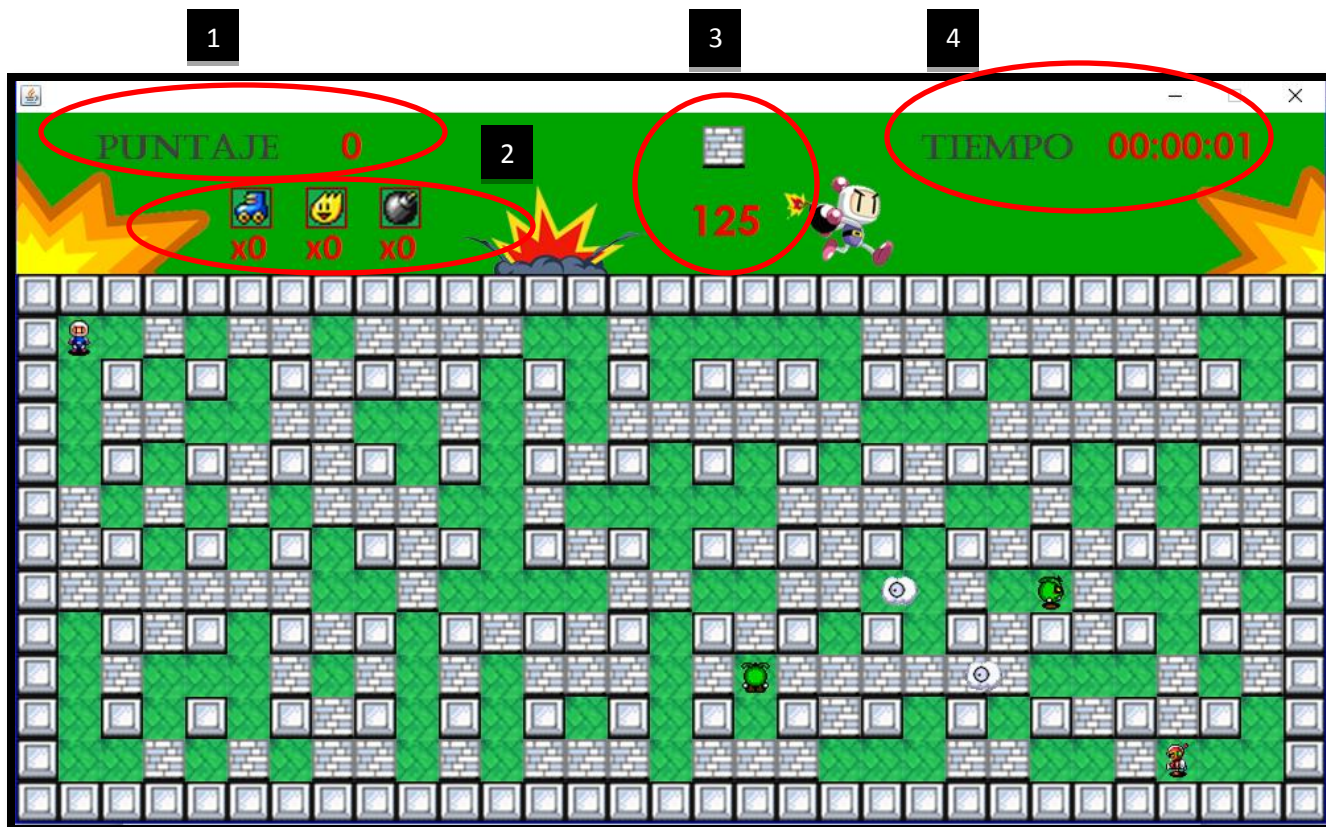
Ademas contaremos con el botón Menu Principal (6).



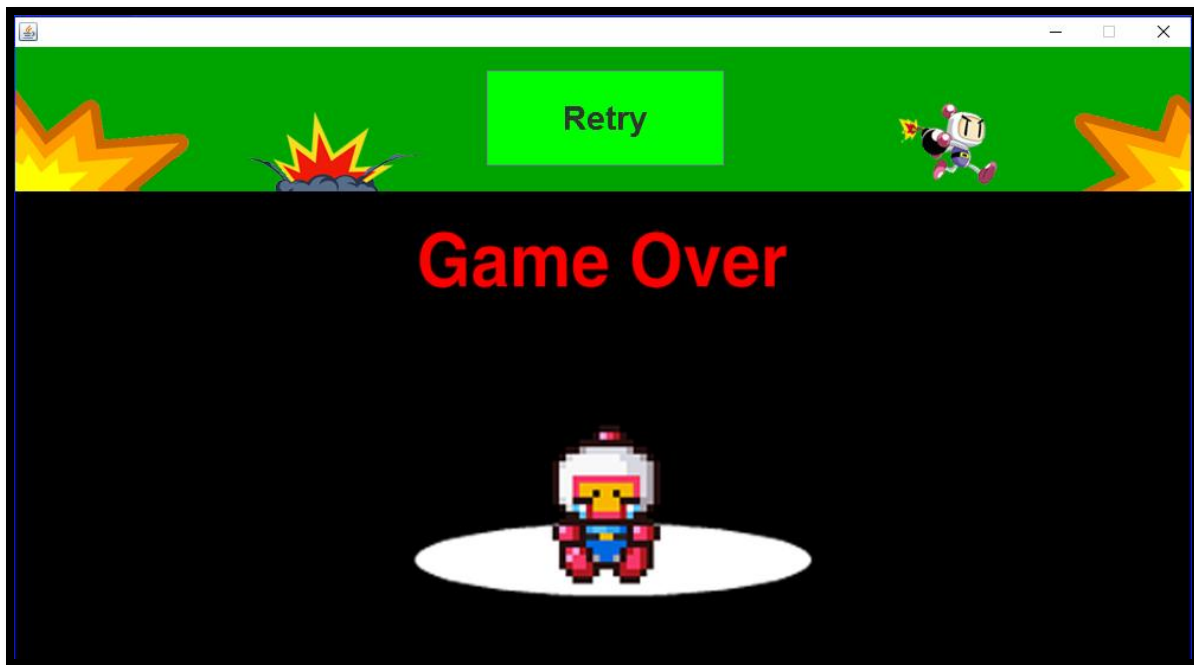
6

Luego de oprimir el botón Comenzar (5), comienza el juego y nos encontraremos con la siguiente ventana:

- 1: Muestra el puntaje acumulado por el jugador.
- 2: Muestra la cantidad de power ups que el jugador tiene activos.
- 3: Muestra la cantidad de paredes restantes por destruir.
- 4: Muestra el tiempo acumulado del jugador.



Si en el transcurso del juego, un enemigo toma contacto con el bomberman o es explotado por una bomba perdura y se mostrara la siguiente pantalla.



**Botón Retry (7):** Al presionarlo nos llevara al menú principal del juego.