

Super Bomberman 2: Manual de usuario



Tabla de contenidos

Descripción del juego:.....	3
¿Cómo jugar o iniciar una ronda?.....	4
Durante una ronda.....	7

Descripción del juego

El juego se centra en ser un juego en el que de 2 a 4 jugadores se pueden reunir en un lobby o sala para tirarse una partida entre ellos de unas cuantas rondas. Dichas rondas constan de ser una batalla de cada jugador contra el resto de jugadores, en otras palabras se puede definir a cada ronda como unos todos contra todos, en el cual el jugador puede o ganar un punto por ronda o no. Los jugadores pueden decidir si ser el host o anfitrión de la partida o bien si ser solo un jugador que se pueda unir al lobby o sala de otro jugador donde se encontrara a los otros jugadores para así dar inicio a la partida. La partida tiene una duración indefinida ya que al dividirse esta en un numero X de rondas no se sabe con exactitud su duración total, bien puede ser que se juegue para pasar el rato o simplemente porque no hay nada mejor que hacer. Las rondas a su vez tienen también una duración indeterminada ya que una ronda solo termina cuando hay un único vencedor u ocurre un empate. La partida como tal termina cuando los jugadores decidan dejar de jugar, se tomara como ganador a aquel que gane más rondas en toda la partida.

Teclas disponibles en la ventana de unirse a, o ser host de una partida:

Números del 0 – 9.

Tecla del Enter o Intro.

Tecla del punto: “.”.

Las flechas: ←↑→↓.

¿Cómo jugar o iniciar una ronda?

El jugador si bien quiere puede ser el anfitrión de una partida presionando la tecla “Enter” o “Intro” habiendo seleccionado el botón de “Host” previamente, como se muestra en la imagen #1; o unirse a otra partida escribiendo con los números la dirección IP de la sala a la que se quiere unir y presionando la tecla “Enter” o “Intro” habiendo seleccionado previamente el botón “Connect”, como se muestra en la imagen #2. Se sabe si un botón esta seleccionado si su color es un azul más fuerte y si su texto está rodeado por el símbolo “>” al principio de este y por el símbolo “<” al final de este. Se sabe que un jugador es el host o anfitrión si la ventana del juego cambia a la ventana del lobby como se muestra en la imagen #3.

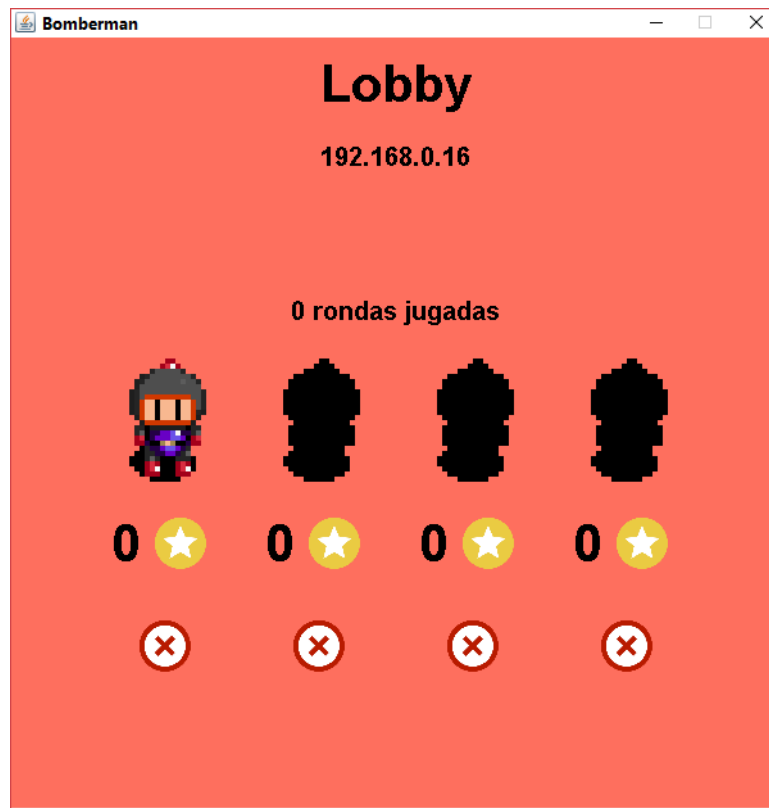
Imagen #1:



Imagen #2:



Imagen #3:



Para iniciar una ronda todos los jugadores deben de estar listos incluyendo al host o anfitrión de esta. Se puede cambiar el estado del jugador de un “no listo” a un “listo” al presionar la tecla “Enter”, una evidencia de esto es como el símbolo que está debajo del jugador cambia de una cruz a un chulito, como se ve en las imágenes #4 y #5. En esta ventana se puede cambiar el color del personaje usando las teclas de las flechas de arriba o abajo y el número a la izquierda de cada estrellita representa el número de partidas ganadas del jugador en cuestión. Se sabe que una ronda empezó si la imagen de la ventana cambia a la imagen #6.

Teclas disponibles en la ventana del lobby o sala:

Tecla del Enter o Intro y Tecla de “esc” para salir del lobby.

Las flechas: ←↑→↓.

Imagen #4:

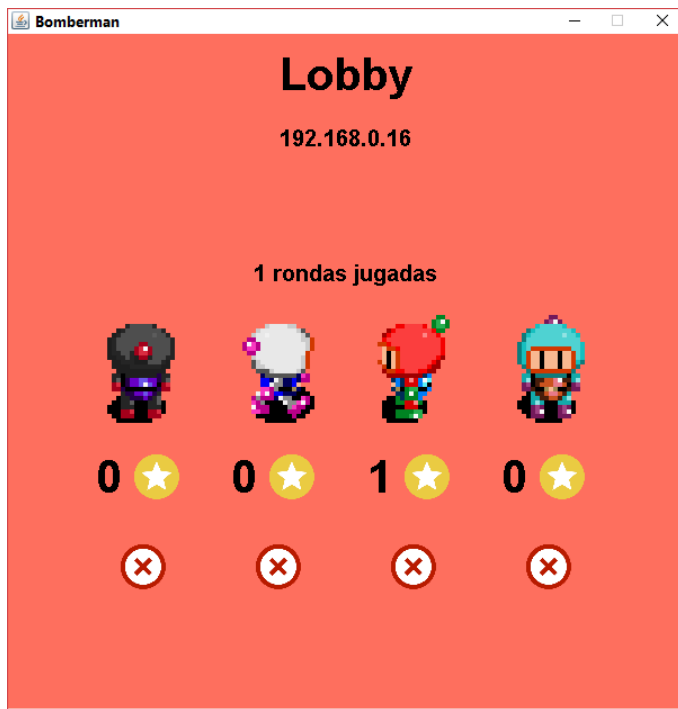


Imagen #5:

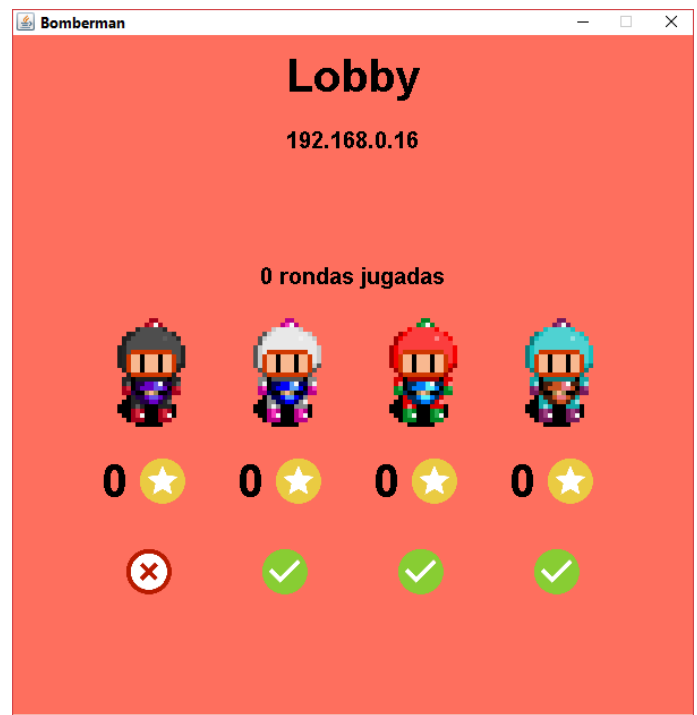
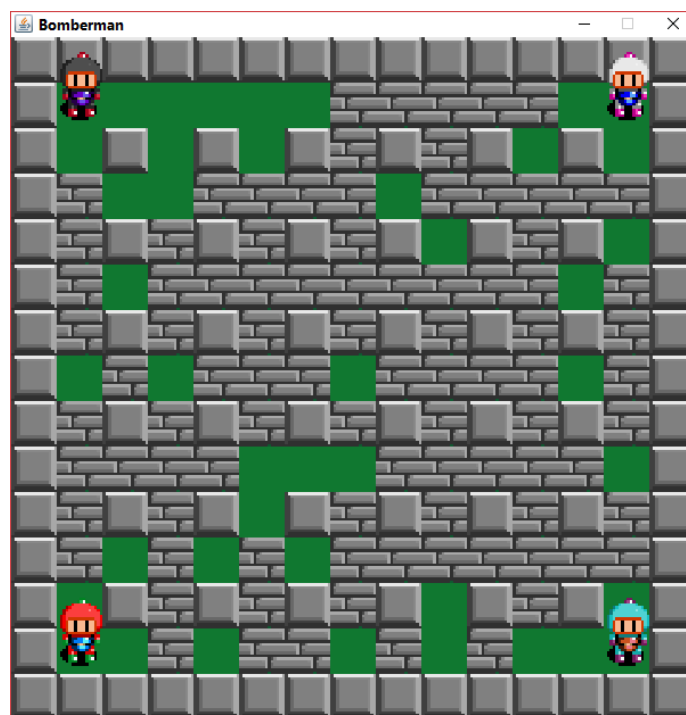


Imagen #6:



Durante una ronda

Durante una ronda cada jugador sale en una esquina del mapa y su objetivo es ser el único sobreviviente, para esto debe de eliminar a los otros jugadores, la única manera de eliminar a un jugador es hacer que la llamarada de una bomba le impacte de lleno para que este muera. El único obstáculo que se les presenta a los jugadores son los bloques a destruir que poseen una probabilidad para drapear o hacer que un powerup o mejor para el personaje aparezca en su lugar. Para poder moverse en el mapa se usan las teclas “W” para moverse hacia arriba, “A” para moverse a la izquierda, “S” para moverse hacia abajo y “D” para moverse a la derecha. Para colocar una bomba se utiliza la tecla “F”. Solo hay 2 powerups o mejoras de personaje.

Los powerups o mejoras de personaje:



#1, “La llama”: Esta mejora aumenta la distancia de la llamarada de la bomba del personaje en un tile.



#2, “La bomba”: Esta mejora aumenta la capacidad para poner bombas del jugador al mismo tiempo en uno.

Al finalizar una ronda la ventana cambia de manera automática a la del lobby o sala en la que se mantiene un registro de las rondas y jugadas y cuantas rondas ha ganado cada jugador.

Teclas disponibles en la ventana de una ronda:

Teclas de movimiento: W, A, S, D.

Tecla para poner una bomba: F.