

# MANUAL DE USUARIO





# EMPEZAR A JUGAR

CLICK IZQUIERDO

COMENZAR

PARA JUGAR!

SALIR

PARA CERRAR EL JUEGO





# NIVEL

UN NIVEL EN EL JUEGO ESTA FORMADO POR UNA GRILLA DE 31X13 DONDE CADA CELDA REPRESENTA UN LUGAR TRANSITABLE O UNA PARED. HAY PAREDES QUE SE PUEDEN DESTRUIR Y OTRAS NO.



ESTA ES UN BLOQUE DESTRUCTIBLE



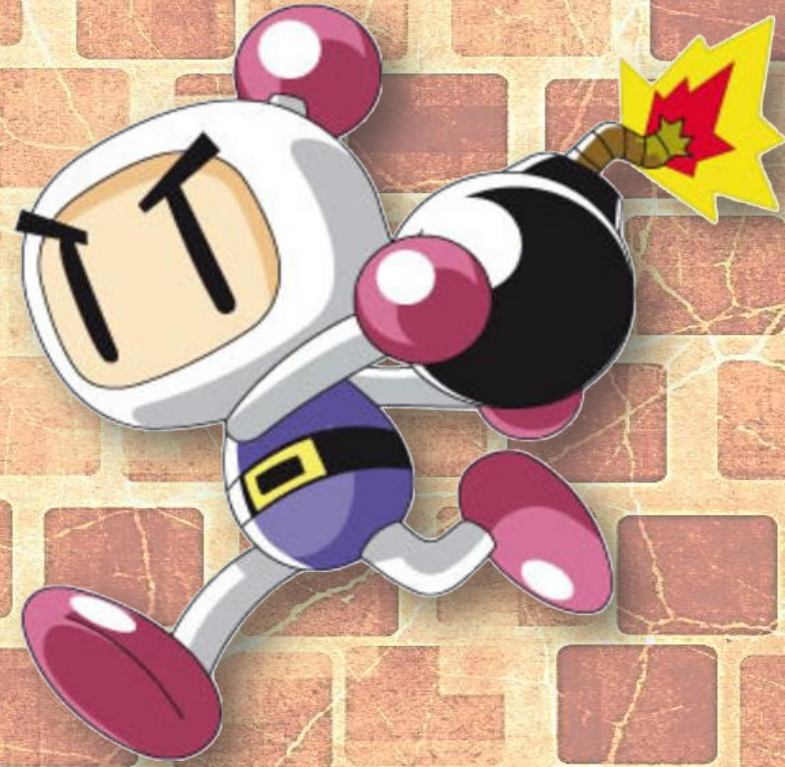
ESTE ES UN BLOQUE INDESTRUCTIBLE





# BOMBERMAN

ESTE ES NUESTRO PERSONAJE,  
QUIEN DEBE DESPLAZARSE POR  
TODO EL NIVEL DE FORMA  
VERTICAL/HORIZONTAL  
COLOCANDO BOMBAS,  
DESTRUYENDO ASI PAREDES Y  
ENEMIGOS. BOMBERMAN TIENE UNA  
SOLA VIDA Y CUANDO ESTE MUERE  
TERMINA EL JUEGO.





# OBJETIVO

EL OBJETIVO DEL JUEGO ES DESTRUIR TODAS LAS PAREDES EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE.

EL JUEGO POSEE 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.

EL PERSONAJE BOMBERMAN MUERE SI:

- ES ALCANZADO POR LA EXPLOSIÓN DE UNA BOMBA
- ESTOCADO POR UNO DE LOS ENEMIGOS





# CONTROLES



MOVER HACIA IZQUIERDA



MOVER HACIA ARRIBA



MOVER HACIA DERECHA



MOVER HACIA ABAJO



COLocar BOMBA





# CONTROLES



**PARA PONER EN SILENCIO**



**PARA REINICIAR JUEGO**



**ENTRAR/SALIR AYUDA**





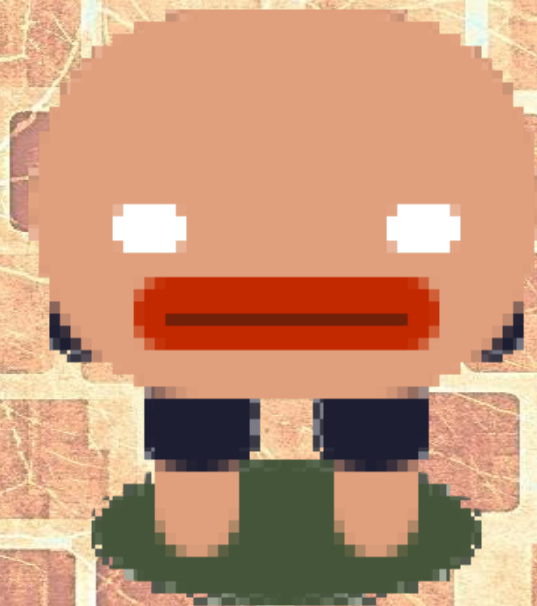
# ENEMIGOS

EN EL JUEGO HAY TRES TIPOS DE  
ENEMIGOS:





# RUGULUS



**SON PERSONAJES MUY  
TONTOS Y LENTOS.**





# ALTAIR



SON SERES DEL INFRAMUNDO,  
PUEDEN ATRAVESAR LAS PAREDES  
DESTRUIBLES.

SON TAN VELOCES COMO LOS RUGULUS  
E IGUAL DE INTELIGENTES.





# SIRIUS



ES UN EX BOMBERMAN QUE SE PASO AL LADO OSCURO.  
NO PUEDE ATRAVESAR PAREDES PERO ES TRES  
VECES MÁS RÁPIDO QUE LOS DEMÁS ENEMIGOS.  
SÓLO HAY UN SIRIUS EN EL NIVEL Y APARECE  
EN EL RINCÓN OPUESTO DONDE APARECE  
BOMBERMAN.  
SIRIUS ES MUY INTELIGENTE Y SIEMPRE  
QUIERE IR HACIA DONDE ESTÁ BOMBERMAN..





# A TENER EN CUENTA

❖ ALGUNOS ENEMIGOS, SOLO EN  
CIERTAS OCASIONES, PUEDEN  
LLEGAR A TENER MAS DE UNA  
VIDA, HACIENDO QUE EL FUEGO NO  
LOS MATE LA PRIMERA VEZ QUE LO  
TOCAN.





# POWER UP

AL INICIO DEL NIVEL BOMBERMAN TIENE UNA CIERTA VELOCIDAD, ES CAPAZ DE COLOCAR UNA SOLA BOMBA (HASTA QUE NO EXPLOTE NO PUEDE COLOCAR OTRA) Y NO PUEDE ATRAVESAR LAS PAREDES. EL ALCANCE DE UNA EXPLOSIÓN, AL ES DE UN CUADRADO EN LAS CUATRO DIRECCIONES (ARRIBA, ABAJO, DERECHA E IZQUIERDA). SIN EMBARGO, DETRÁS DE ALGUNAS PAREDES, UNA VEZ QUE SE DESTRUYEN, PUEDEN APARECER “REGALOS” QUE MEJOREN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE.





# POWER UP



**SPEED-UP: ESTE POWERUP AUMENTA LA VELOCIDAD DE BOMBERMAN. HAY CUATRO DE ÉSTOS OCULTOS EN EL NIVEL**



**MASACRAL IT Y: POR SOLO OCHO SEGUNDOS PODRÁS PONER TODAS LAS BOMBAS QUE QUIERAS Y ATRAVESAR PAREDES DESTRUCTIBLES. SOLO HAY UNO EN TODO EL JUEGO**





# POWER UP



**BOMBAL IT Y:** ESTE POWERUP AUMENTA EN 1 LA CANTIDAD DE BOMBAS QUE SE PUEDEN COLOCAR. HAY TRES DE ESTOS OCULTOS EN EL NIVEL.



**FATAL IT Y:** ESTE POWERUP DUPLICA EL ALCANCE DE LA EXPLOSIÓN DE LA BOMBA. HAY TRES DE ESTOS OCULTOS EN EL NIVEL.





# PUNTAJES

OBTENER:



35 PUNTOS



35 PUNTOS



35 PUNTOS



35 PUNTOS

DESTRUIR:



35 PUNTOS



35 PUNTOS



35 PUNTOS



35 PUNTOS





# CREDITOS

ESTE JUEGO FUE CREADO POR

BARREIX IñAKI

COMELLAS JUAN MANUEL

*Materia: Tecnología de Programación. Año 2015,  
Profesor: Diego C. Martínez. Corrección: Kevin Soulie  
Universidad Nacional del Sur*

