



BOMBERMAN

Manual de Usuario



NOVEMBER 26, 2015
TOMÁS PEROTTI – IVÁN PETRINI

Menú del juego

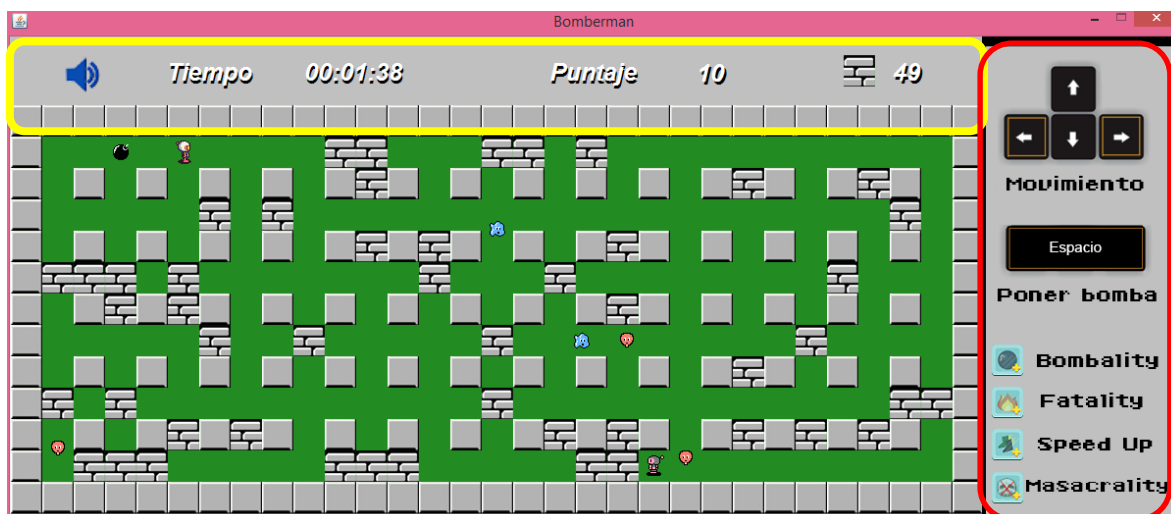


Primeramente, el jugador se encontrará con una pantalla de bienvenida del juego. Donde podrá elegir por comenzar un juego nuevo (“NEW GAME”). O mostrar los puntajes más altos de los jugadores (“HIGHSCORES”). Desplazandose hacia arriba y hacia abajo con las flechas de dirección.



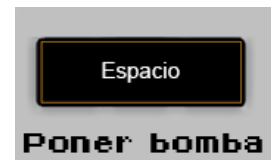
Contenido del juego

La pantalla principal del juego, está conformada por, un panel superior, el cual incluye el tiempo de juego, puntaje y la cantidad de paredes destructibles restantes para ganar el juego. Por otro lado, en el panel derecho podemos encontrar los controles del juego y los power ups disponibles.



Controles del juego

El movimiento del juego se efectúa con las flechas de dirección del teclado. Por otro lado, la bomba es colocada con la tecla espacio, luego de unos segundos la misma explota en base al alcance de la misma, que puede verse alterado por el power up “Fatality”.



Power-Ups: Modificadores de habilidades



El juego cuenta con distintos modificadores de habilidades, los cuáles, al ser encontrados por el Bomberman, inmediatamente son incorporados a él. Estos “Power-Ups” son encontrados luego de destruir ciertas paredes destructibles.

Tipos de Power-Ups



Duplica la velocidad de Bomberman. Existen 4 de este tipo en el nivel.



Duplica el alcance de la explosión de la bomba. Existen 3 de este tipo en el nivel.



Aumenta en 1 la cantidad de bombas que se pueden colocar. Existen 3 de este tipo en el nivel.



Cuando Bomberman lo encuentra puede colocar todas las bombas que quiera, atravesar paredes y es inmune a los malos y las explosiones. Solo dura 5 segundos.

Existe un solo Masacrality en el nivel.

Enemigos

Hay tres tipos de enemigos distintos. Cada uno con su particularidad habilidad. Si el Bomberman es alcanzado por cualquiera de ellos, automáticamente es destruido, dando por finalizada la partida.



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 aparecen 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 aparecen 2 de ellos.



Sirius: Sirius es un ex Bomberman perteneciente 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.

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

Consejos generales

Si el jugador desea desactivar el sonido del juego, simplemente tendrá que clicar en el icono del sonido en el panel superior de la interfaz.

