

Proyecto X

Bomberman Mario

Cabrera, Juan Matías
Di Marco, Gonzalo Bernabé
Paez, Gabriel Ignacio


Indice:

Requisitos de sistema.....	3
Introducción.....	4
Powerups.....	5
Enemigos.....	6
Teclas.....	7
Interfaz del Juego.....	8

Requisitos mínimos:

- Sistema: Windows XP o superior (32 & 64 bit).
- Procesador: Pentium 4 2 GHz o equivalente.
- Memoria: 256 MB RAM.
- Tarjeta gráfica: ATI Radeon 1650 de 256 MB o nVidia GeForce 7600 de 256 MB, o superior
- Espacio en el disco duro: 600KB como mínimo.

Introducción:

Bomberman Mario es un videojuego perteneciente al genero estratégico-laberíntico. El objetivo del juego es destruir todas las paredes destruibles  en el menor tiempo posible. Para esto, el usuario tomara el control de Mario, quien tiene la habilidad de colocar bombas que le permitirán destruir las paredes. También le servirá como defensa contra los enemigos, los cuales trataran de impedir el objetivo. Al ser tocado por uno de estos, o la explosión de la bomba. el juego termina.

Powerups:

A lo largo del nivel se encuentran distribuidos ciertas mejoras que ayudaran a Mario a sobrevivir y lograr su objetivo con mayor facilidad. Estos se encuentran en un limitado número de paredes destructibles y permitirán potenciar a Mario al pasar por encima de ellas.

Existen 4 tipos de mejoras (Powerups):

1. Speed-Up: duplica la velocidad de Mario. Hay 4 de estos ocultos en el nivel.
2. Fatality: duplica el alcance de la explosión de la bomba. Hay 3 de estos ocultos en el nivel.
3. Bombality: aumenta en 1 la cantidad de bombas que se pueden colocar. Hay 3 de estos ocultos en el nivel.
4. Masacrality: permite colocar todas las bombas que se quiera, atravesar paredes destructibles e inmunidad contra los enemigos y explosiones. Tiene una duración de 5 segundos y solo hay uno por nivel.



1. Speed-Up



2. Fatality



3. Bombality



4. Masacrality

Enemigos:

Son los encargados de impedir el objetivo de Mario. Existen 3 tipos de enemigos:



1. Rugulos: son muy tontos y lentos. Se desplazan por zonas transitables (sin paredes) de manera aleatoria. En el nivel hay 3 de estos.



2. Altair: son seres del inframundo. Al igual que los Rugulos son muy tontos y lentos. Pueden atravesar las paredes destruibles. En el nivel hay 2 de estos.

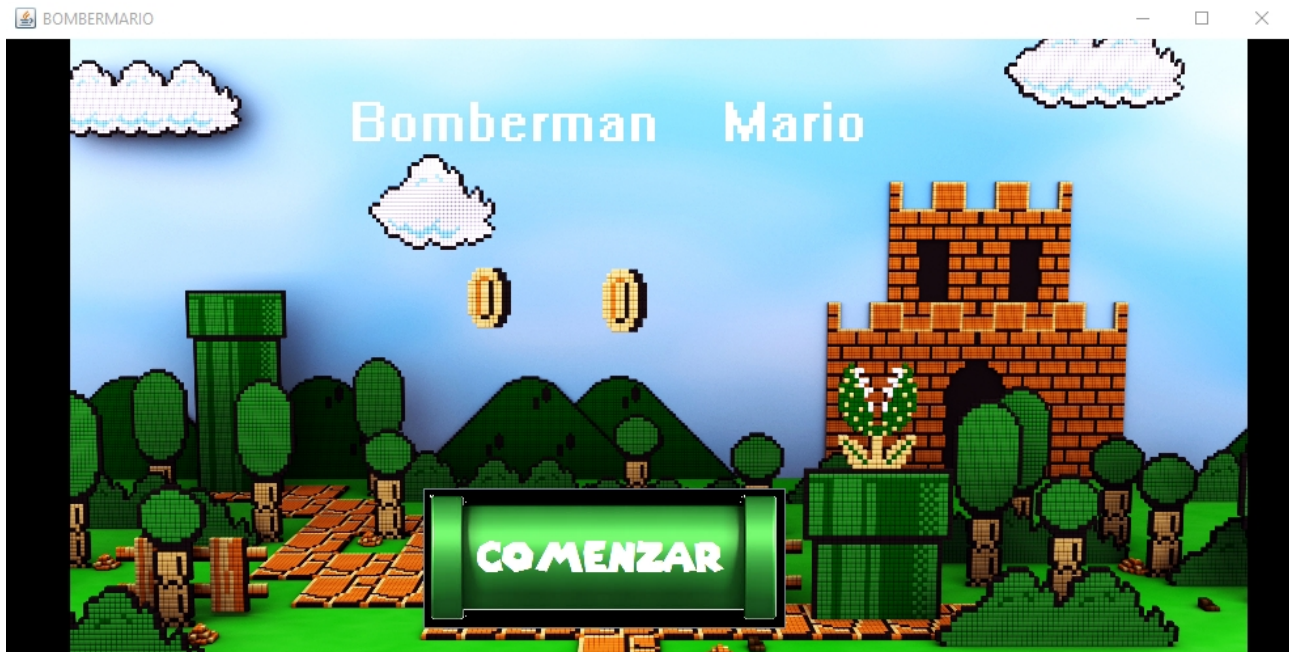


3. Sirius: un ex Bomberman que se paso al lado oscuro. Es mucho más rápido que los Rugulos o Altair. Es muy inteligente y estara constantemente en busca de Mario para destruirlo. En el nivel solo hay 1 Sirius.

Teclas:

- **Tecla Arriba:** mueve a Mario hacia arriba.
- **Tecla Abajo:** mueve a Mario hacia abajo.
- **Tecla Izquierda:** mueve a Mario hacia la izquierda.
- **Tecla Derecha:** mueve a Mario hacia la derecha.
- **Tecla A:** Mario coloca una bomba.

Interfaz del juego:



Menu principal: aquí se podrá iniciar un nuevo juego pulsando el botón “COMENZAR”.



Ventana principal: aquí se vera todo lo que esta ocurriendo en el juego.

En la esquina inferior izquierda se puede ver el puntaje actual que lleva el jugador.

En la esquina inferior derecha se puede ver el tiempo transcurrido desde que inicio el juego con el siguiente formato: (h/m/s)



Ventana de fin de juego: aquí se mostrara un mensaje de fin de juego al morir Mario, con el puntaje total logrado por el usuario.