

Alejandro Esteban Rendón Dios.

Laberinto – Bomberman.

Computación Gráfica.

INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA.



El objetivo principal del juego es superar el laberinto. Para esto se debe eliminar al rival principal (BOSS) en menos de 60 Segundos. Para derrotarlo el jugador debe tener acumulados 500 Puntos y 3 Corazones.

Sprites :

JUGADOR

BOSS

RIVAL 1 – RIVAL 2

RIVAL 3

EXPLOSIÓN

OBJETOS

Bomba o bala Corazón Reloj

CONSTRUCCIÓN

Cemento Boque Pasto

* Por cada **Reloj** que el jugador recolecte, se disminuirá cierta cantidad de tiempo (aproximadamente un cuarto del que lleve), además la velocidad de conteo disminuirá.

Puntajes:

SPRITE	PUNTAJE
	100
 	200

Mapa: mapa.txt

[illegible]

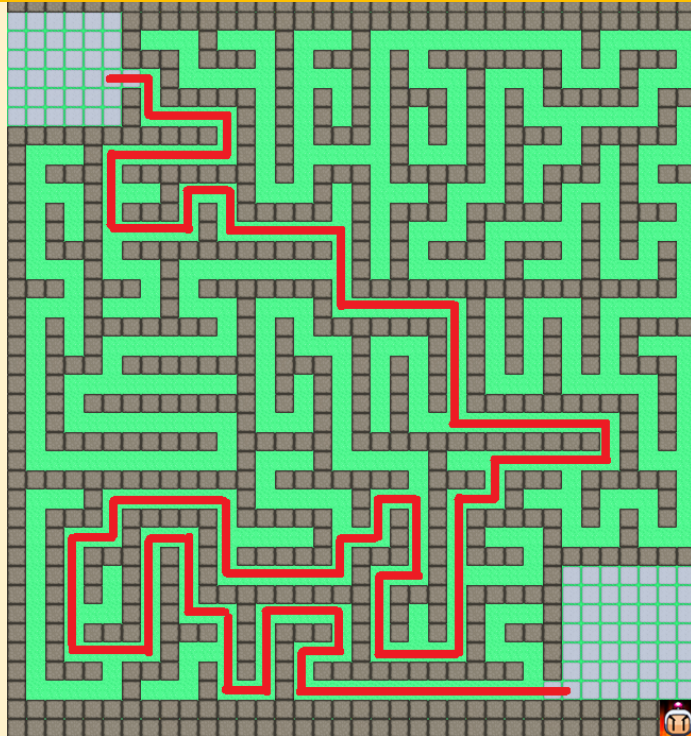
, : Pasto

#: Bloques

Imágenes:

CAMINAO CORRECTO

FINAL



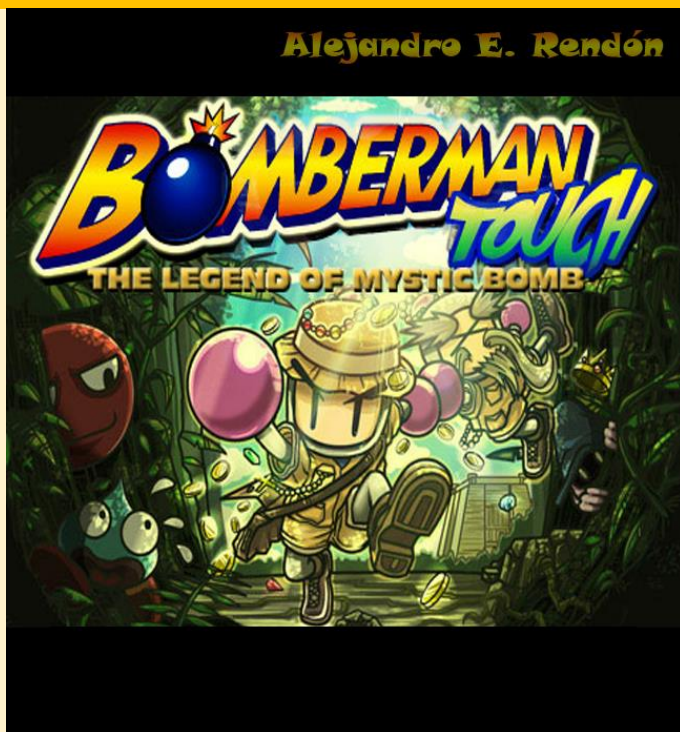
GAME OVER!

Gracias por jugar!!!

Alejandro E. Rendón

PORTADA

INSTRUCCIONES



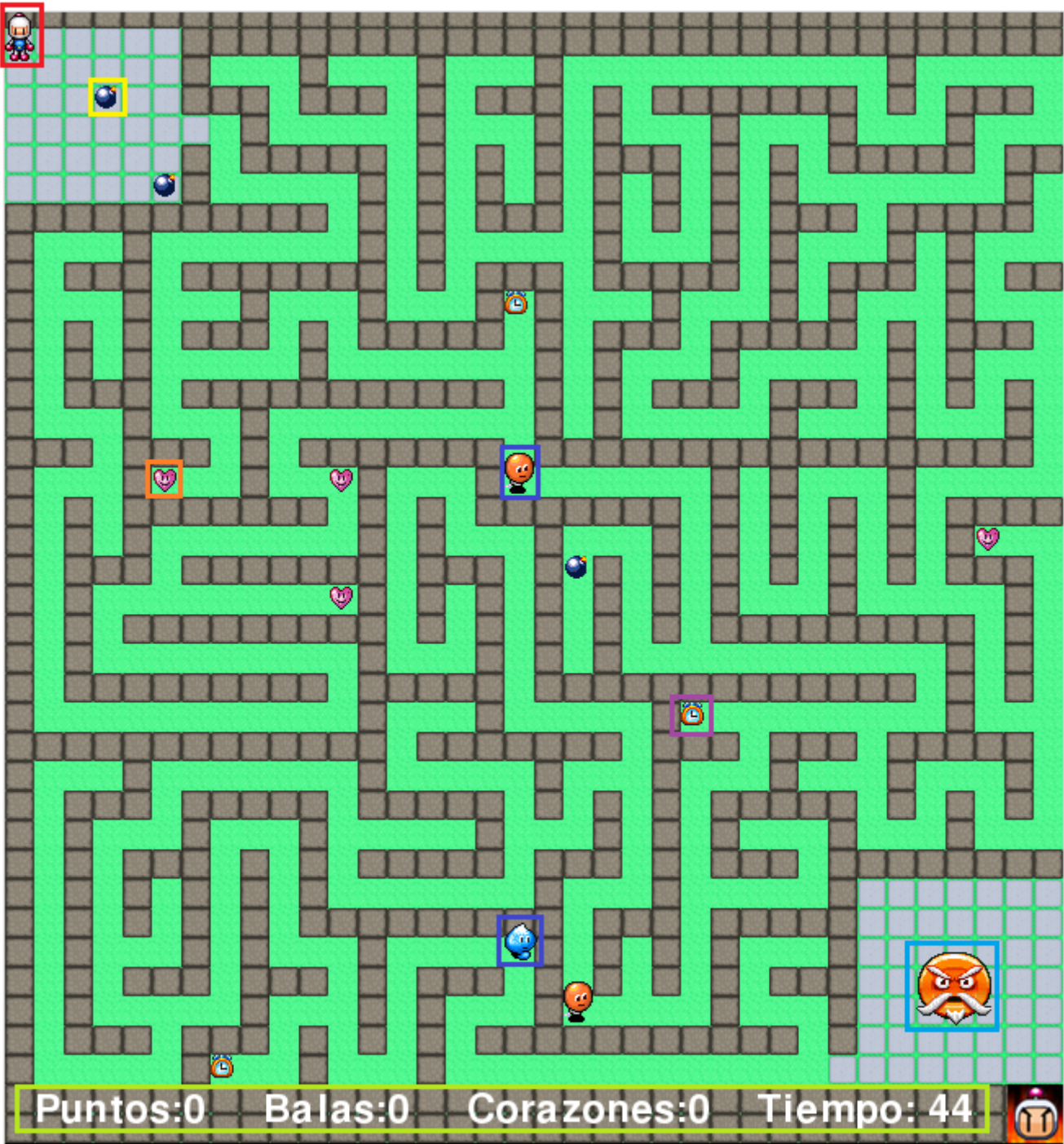
INSTRUCCIONES

TECLAS:

CONDICIONES PARA GANAR

- * <= 60 Segundos
- * :3
- * Puntos :500

Pantalla del juego:



Tablero de información.
Jugador.
Boss.

Rival1
Rival2

Bomba
Corazón.
Reloj.