



BOMBERMAN

Manual del Jugador

Asencio, Víctor - LU 100.458

Gutiérrez, Gabriel - LU 91.619

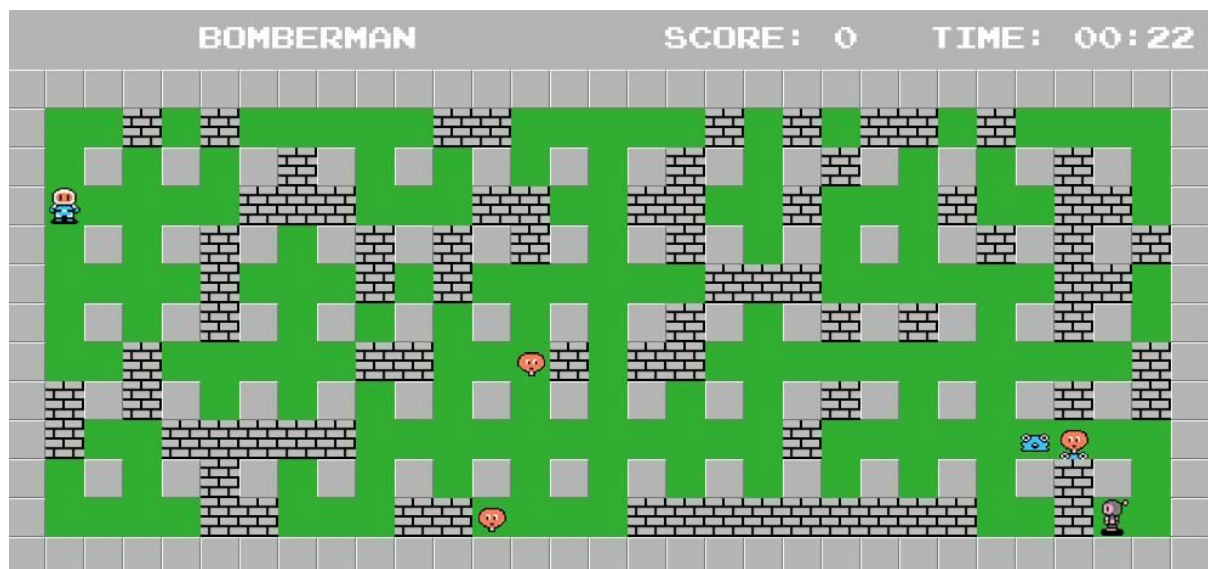
Iurchuk, Joaquín - LU 92.014

Historia de Bomberman

Bomberman es un robot que se especializa en la producción de bombas. Él ha sido puesto a trabajar en un recinto subterráneo por fuerzas malignas y eso hace su existencia pesada e insoportable. Pero un día oye una historia según la cual, si logra llegar a la superficie, podrá convertirse en un ser humano. Bomberman aprovecha la oportunidad, pero algunos enemigos suyos se enteraron de su intento de huida y se pusieron a perseguirlo.

Durante esta aventura que es su escape, Bomberman debe ir demoliendo las paredes que va viendo que son más débiles. A medida que éstas vayan cayendo más cerca estará de lograr el escape perfecto.

Afortunadamente no todo es tan malo en la vida de Bomberman. Muchos muros, al caer, dejan al descubierto ciertos elementos (AKA Power-Ups) que harán más fácil que nuestro héroe pueda lograr su cometido.



Objetivo del juego

El objetivo del juego es lograr que Bomberman destruya todas las paredes que le impiden escapar en el menor tiempo posible. Para ello cuenta con bombas que puede colocar en cualquier parte del tablero donde Bomberman pueda transitar.

Bomberman es humano y es por ello que puede morir. ¿De qué forma? Si es alcanzado por una bomba o si uno de los enemigos lo toca.

Cómo jugar

Antes de emprender viaje hacia el tan ansiado escape, debemos aprender los controles. Éstos, a diferencia de los enemigos, son bien sencillos de asimilar.

Tenemos la enorme responsabilidad de comandar el destino de Bomberman. Y no sólo eso, sino que tenemos al mismísimo Bomberman a nuestro cargo.

A fin de minimizar todo riesgo hemos declarado que el modo de controlar a Bomberman es a través del teclado, utilizando las flechas de dirección para desplazarnos en el mapa.

Para luchar contra los enemigos tenemos la posibilidad de colocar bombas con la Barra Espaciadora. Desafortunadamente sólo podemos colocar una a la vez... En principio! En las páginas siguientes veremos cómo podemos librarnos de estas limitaciones. Pero antes vamos a echar un vistazo a cada uno de los enemigos que no están contentos con el plan que trama Bomberman.

También podés encontrar esta data haciendo clic en la opción *Controles* dentro de la pantalla principal.



Enemigos

Los enemigos son seres siniestros capaces de hacer cualquier cosa con tal de sabotear la huida de Bomberman. El más mínimo contacto de ellos con nuestro personaje hará que nuestro amigo muera sin haber podido ver la luz del sol durante años. Un informe hecho por nuestros peritos ha revelado la siguiente información acerca de cada uno de estos enemigos:



Rugulos: Íntimamente ligado a las actividades oscuras de Altair. Forma parte de sus filas desde hace años. Entrena con sus pares varias veces a la semana. Más allá de lo abrupto y desesperanzador que suene esto, es necesario aclarar que Rugulos se entrena varias veces por semana pero sin éxito. (Al parecer van a pasar varios años hasta que pueda aprender a atravesar una pared). Si bien es verdad que es fanático y admirador de Altair, este último no lo tiene para nada en cuenta. Es que su extremadamente lenta velocidad sumada a su poca capacidad de razonamiento no le han permitido escalar muchas posiciones dentro de la secta a la cual se jacta de pertenecer. Hay 3 Rugulos esparcidos por el mapa. Se recomienda manejarse con relativo cuidado ante su presencia. Con el hecho de esquivarlos es suficiente.



Altair: Seres del inframundo dueños de un secreto envidiable: El saber cómo atravesar paredes. Durante años han ido perfeccionando esta técnica que les permite camuflarse y a la vez poder dirigirse al encuentro con Bomberman de modo más directo. Hay que prestar mucha atención porque podrían aparecer de cualquier lado. Su inteligencia es la misma que la de sus seguidores, los Rugulos. (Estos últimos no saben este dato). Hay dos Altair desparramados por el nivel.



Sirius: Enemigo de extremo cuidado, pues conoce a fondo las decisiones tomadas por Bomberman. ¿Por qué? Sencillo. Él mismo fue Bomberman durante una gran parte de su vida hasta que, por motivos aún desconocidos, decidió vender su alma y pasarse al lado oscuro. Utiliza toda esta experiencia para predecir cada movimiento realizado por nuestro fiel Bomberman. Esto, naturalmente, lo vuelve un enemigo muy complicado. Su velocidad es increíble: Tres veces más rápido que los Rugulos o los Altair. A pesar de no contar con la habilidad de atravesar paredes, el poder de la inteligencia siempre es muy bien visto.

Power-Ups

Los power-ups son elementos que se encuentran escondidos bajo los muros más débiles.

Al posarnos sobre ellos, Bomberman los consumirá.

Tipos de power-ups



Bombalality: Aumenta en uno el límite de bombas en simultáneo que puede colocar Bomberman. Tres de éstos se hallan escondidos en cada nivel.



Fatality: Al ser consumido duplica el alcance de las bombas que coloca Bomberman. Vamos a encontrarnos también con tres de estos ítems.



Speed-Up: A veces los movimientos de Bomberman pueden parecer un poco lánguidos, sobre todo cada vez que arrancamos un nuevo nivel. Esto ya no sucederá más a partir del momento en que se tope, y consuma, uno de los cuatro Speed-Up que están distribuidos en el juego, cada uno de los cuales duplicará la velocidad con la que nuestro amigo puede moverse.



Masacrality: Este Power-Up brinda la experiencia más cercana acerca de lo que se siente ser Dios. Como las cosas extremadamente buenas duran poco y suceden una sola vez, sólo será posible saborear el placer de colocar bombas infinitas, atravesar paredes, ser inmune a las bombas y a los enemigos durante 5 segundos. Y una vez por nivel. Te rogamos que manejes con responsabilidad tanto poder.

Sobre las bombas y las paredes

El objetivo de Bomberman es demoler todas las paredes para abrirse paso hacia la libertad. Pero no todas las paredes son destruibles.

Hay dos tipos de ellas: Las que se destruyen y las que no.



Paredes destruibles: Cuando el alcance de una bomba impacta sobre una de estas paredes entonces esta se derrumba. Recordemos que puede dejar al descubierto un Power-Up. Cada vez que se juega a Bomberman el tablero presenta una combinación distinta de las mismas. En otras palabras, nunca hay dos niveles iguales en Bomberman!



Paredes no destruibles: Son una parte esencial de la estructura del tablero. A diferencia de las anteriores, estas siempre están en la misma posición y no se ven afectadas por el impacto de las bombas. Pueden utilizarse como refugio ante las bombas.

Puntajes

A medida que Bomberman se va deshaciendo de los enemigos que lo acechan, así como también de los muros destruibles que invaden el nivel, iremos sumando puntos de acuerdo a la siguiente especificación:

Destruir una pared = 10 puntos
Matar un Rugulus = 15 puntos
Matar a un Altair = 20 puntos
Matar a Sirius = 50 puntos
Consumir un Speed-up = 30 puntos
Consumir un Fatality = 35 puntos
Consumir un Bombality = 35 puntos
Consumir un Masacrality = 50 puntos