

# Documento de Desarrollo: Bomberman

- **Visión general del proyecto:** Desarrollaremos un juego de plataformas 2D tipo Bomberman donde el jugador deberá navegar a través de niveles estructurados en forma de matriz, utilizando bombas para eliminar obstáculos y derrotar a los enemigos. El objetivo es completar los cinco niveles con creciente dificultad.
- **Alcance:**
  - **Jugabilidad:** Movimiento del personaje en un plano 2D, colocación de bombas, eliminación de bloques, combate contra enemigos.
  - **Niveles:** Cinco niveles con diseño de matriz, progresión en dificultad y variedad de obstáculos.
  - **Gráficos:** Diseño 2D sencillo y claro, con sprites para el personaje, enemigos y elementos del escenario.
  - **Mecánicas:** Sistema de vidas, colocación de bombas con un tiempo de espera, explosiones que dañan a los enemigos y al jugador.
- **Público objetivo:** Jugadores casuales que buscan un juego sencillo y divertido, ideal para todas las edades.
- **Diseño de niveles:**
  - **Estructura:** Matriz de bloques indestructibles y destructibles.
  - **Elementos:** power-ups, enemigos con diferentes patrones de movimiento.
  - **Diseño de niveles:** Variedad de diseños para mantener el interés del jugador.
- **Diseño de personajes:**
  - **Personaje jugador:** Sprite simple con animaciones básicas (caminar, colocar bomba).
  - **Enemigos:** Diferentes tipos de enemigos con patrones de movimiento variados (estáticos, patrulleros, perseguidores).
- **Diseño de juego:**
  - **Mecánicas principales:** Colocación de bombas, explosiones, sistema de vidas, finalización de niveles.
  - **Progreso:** Aumento gradual de la dificultad a través de más enemigos, diseños de niveles más complejos y nuevos elementos