

Bomb bomb boom

Pitch

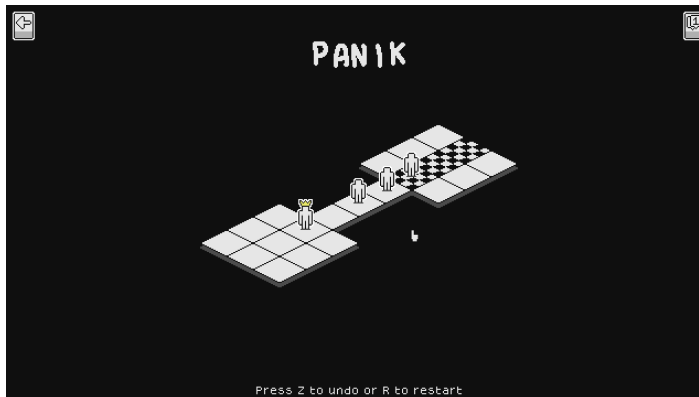
Bomb bomb boom es un juego de puzzles donde tienes que salvar a los ciudadanos que fueron tomados de rehenes por un supervillano. No dejes que las bombas te alcancen ni a los ciudadanos, tendrás que gestionar bien tu tiempo y tus prioridades para poder rescatar a todos.

Mecánicas

- Movimiento en cuadrícula
- Por turnos
- Las bombas tienen una cuenta regresiva
- Puedes desactivar las bombas
- Las explosiones pueden detonar las bombas

Referencias

- PANIK



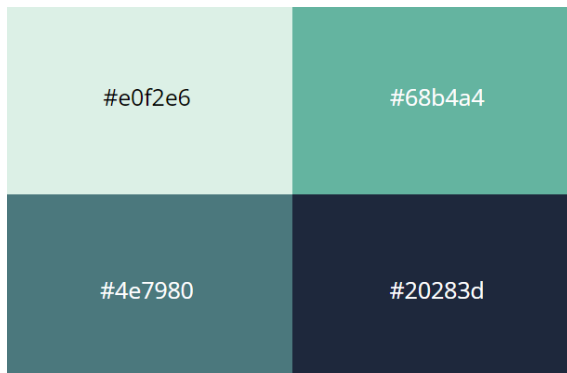
- Baba is you



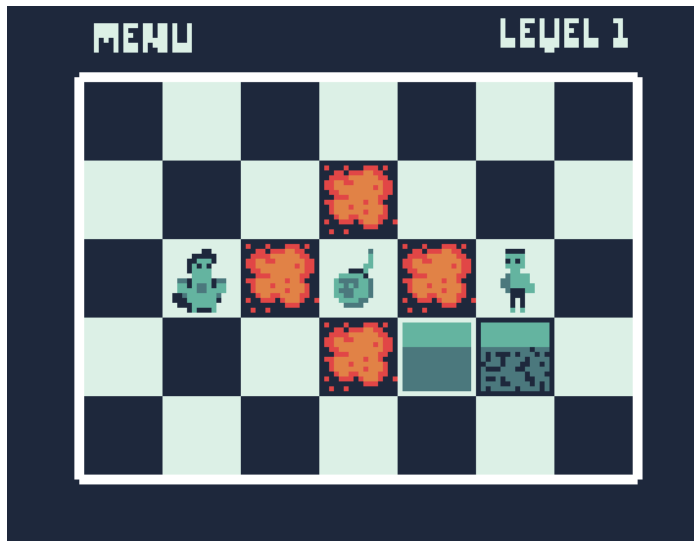
Gráficos

El arte es pixel art de 16bits, con una paleta de colores limitada. Las animaciones son de no más de tres frames, tanto para tener un estilo visual identificable como para optimizar el proceso.

Paleta de colores: [link](#)



Prototipo visual:



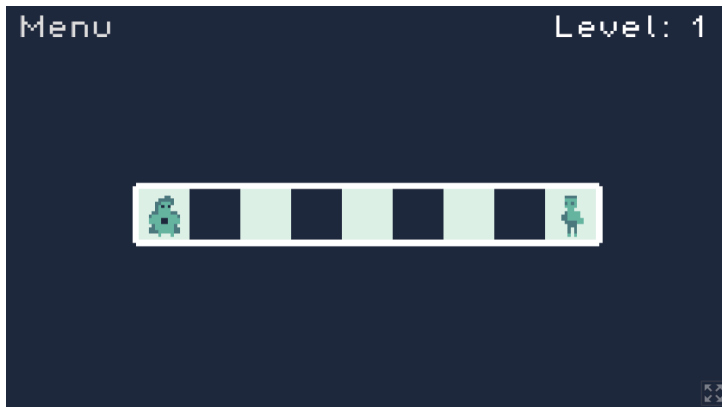
Task:

Para llevar un control de los task pendientes se usara la herramienta de Trello.

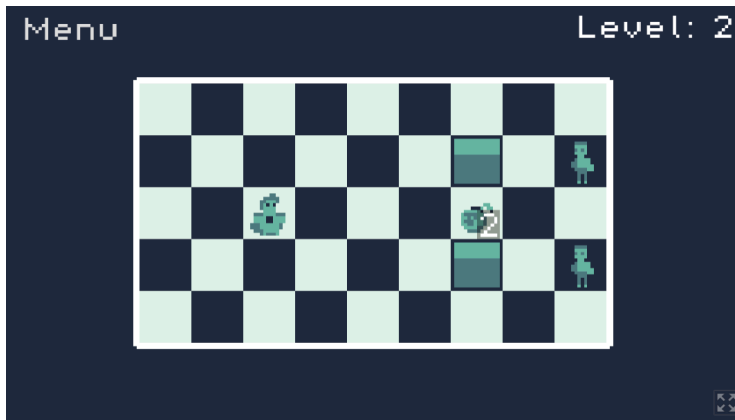
<https://trello.com/invite/b/6735c64d4bb99c949ad48499/ATTIa9223346badc69745f82a992ce326b9fBAAE7422/puzzlegame>

Niveles:

- Primer nivel: el objetivo es enseñar el movimiento básico y la condición de victoria.



- Segundo nivel: enseñar cómo explotan las bombas y tener que escapar de la misma.



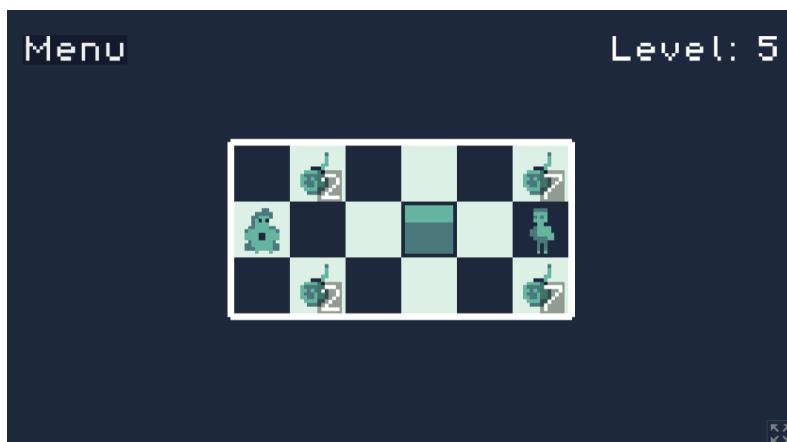
- Tercer nivel: Enseñar cómo desactivar las bombas, **sin embargo durante un playtest me di cuenta que también pueden huir de la explosión retrocediendo**. Se decidió dejar y se explorará esta solución más adelante.



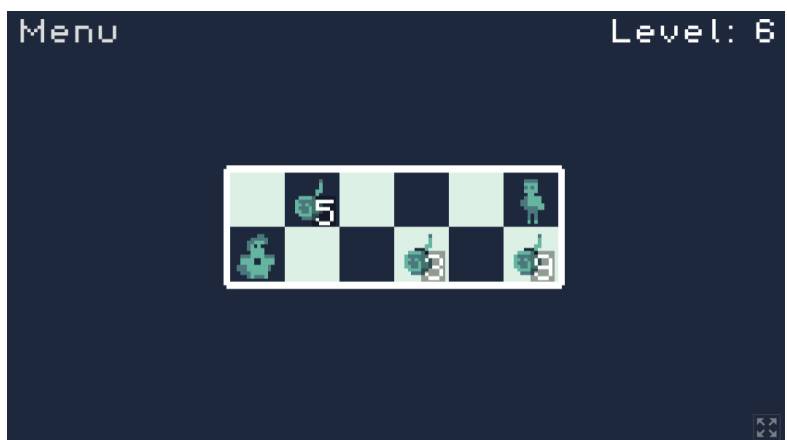
- Cuarto nivel: Al igual que el nivel anterior se busca que desactive la bomba, sin embargo en este es la única solución.



- Quinto nivel: Este nivel no enseña ninguna mecánica nueva solo busca poner a prueba lo anterior.



- Sexto nivel: Se enseña que las explosiones pueden hacer explotar otras bombas.



Sonido y musica:

Tanto el sonido como la música se harán usando la herramienta de Bosca Ceoil.

La música tiene que ser lenta y con ritmos suaves. También tendrá unos tics de fondo para dar la sensación del tick tack de las bombas.

Primera versión

Se puede encontrar la primera versión del juego en itch.io en este [link](#).

Feedback.

Se mandó la primera versión a dos personas que dieron resultados positivos. Como se mencionó anteriormente uno de ellos resolvió uno de los niveles de manera distinta a lo planeado.

Siguientes pasos

Por el momento el juego se quedará de esta manera. Esperaré a recibir más feedback y comentarios para determinar el curso de desarrollo. Seguiré pensando en otros niveles y mecánicas, cuando se tengan las suficientes ideas, continuaré con el juego.