

## Gear Trouble

Nuestro protagonista E.Paredes es el ayudante del Dr. Frank S. Tein, quien se encontraba realizando un experimento cuando de repente este explotó, lo que provoca que hayan engranes rebotando por todo el taller y depende de E.Paredes limpiar este desastre.

En caso de haber dos jugadores, llega un segundo ayudante llamado Eugenio P.

Género: Gear Trouble es un juego de "Acción/Puzzle"

Modo de juego:

Se puede jugar de a uno o dos jugadores.

Cada nivel se inicia con los engranajes enemigos ya puestos, y los jugadores deben destruirlos antes de que se acabe el tiempo, sin tocarlos. Cada vez que golpeas un engranaje, este se divide en dos más pequeños y así sucesivamente hasta llegar a un tamaño mínimo, momento en el cual se da un último golpe, el cual es crítico y destruye por completo el objeto enemigo. Cada vez que divides un engranaje, sus mitades se levantan un poco por lo que se pueden realizar "combos" y llevar a los engranes hasta el techo, donde se destruyen automáticamente.

Las balas tienen forma de línea y llegan hasta el techo, donde desaparecen, pero mientras no desaparezca la bala del jugador que la disparó, este no puede disparar nuevamente.

A medida que destruyes los engranajes pueden caer "power ups" o monedas. Los power ups te cambian el tipo de bala, mientras que las monedas solo dan puntaje.

Los tipos de bala son:

- 1) Normal: Es aquella con la que se inicia.
- 2) Gancho: Al dispararse, queda clavada por un par de segundos en el techo.
- 3) Fugaz: No deja una línea tras de sí, pero es más veloz que las otras.

Los diferentes tipos de balas son personales, es decir, que si obtienes una bala especial, no significa que tu compañero la obtenga también y al pasar de nivel se pierden.

Si un jugador es tocado por un engranaje, el jugador sobreviviente tiene 5 segundos desde la muerte para poder concluir el nivel, en caso de que no lo haya logrado en este tiempo, la partida finaliza, reiniciando el nivel.

A lo largo de los niveles, se pueden encontrar elementos como puertas que se abrirán al eliminar uno o más engranajes, techos de menor altura e inclusive que descienden.

Cada 5 niveles, el personaje se deberá enfrentar a un "jefe", el cual es el experimento causante de todo el desastre, que rebota a lo largo de la habitación lanzando engranajes. Este experimento es imposible de aniquilar con balas, pues la única manera de derrotarlo, es destruyendo todos los engranajes que libere antes de que el tiempo se agote.

Luego de que se logra vencer el experimento, ocurre una breve cinemática en donde este sube al piso siguiente, al igual que nosotros y aumentará su velocidad y potencia de disparo y liberación de engranajes a medida que se sube de nivel.

Referente de juego:

→ <http://www.miniclip.com/games/bubble-trouble/en/bubbletrouble.swf>

Música: A lo largo de la historia, el juego contará con una pista de fondo, que varía si se encuentra en un nivel normal o si se enfrenta al jefe. Además de efectos de sonido para los diferentes tipos de bala, para cuando se destruye o divide un engranaje, para cuando se engancha la bala, cuando la puerta se abre, cuando se pierde la partida, cuando se gana, y para diversas situaciones más.

Diseño: El diseño de "Gear Trouble" está inspirado en la temática steampunk (<http://en.wikipedia.org/wiki/Steampunk>).