Bubble Paradise

MAIN MENU

La idea para esta parte fue seccionar el tema principal (es decir, el del main game), agarrando los primeros segundos del mismo y loopearlo. Asimismo, a esto se le agrega un sonido ambiente, que me parecía bastante pertinente y clásico, con ruidos de gaviotas, el mar, animales, etc, siguiendo un plan más ilustrativo infantil, y de paso enriqueciendo la idea musical original.

Esto que explique puede ser desplegado de dos maneras distintas (y de ahí que haya varios archivos): o bien utilizás el track que contiene tanto al ambiente como la música en simultáneo, lo cual puede ser más práctico pero que, por complicaciones de que no coinciden los loops, te dejé una pista de un minuto y algo que termina en fade out, y ahí podría volver a empezar; es decir, el loop no estaría perfecto, pero he escuchado cosas por el estilo en más de un videojuego. La otra opción es, si no te convence que el loop no pueda ser continuo, es utilizar música y ambiente en dos tracks separados.; debajo encontrarás a los mismos, completamente loopeables cada uno de ellos, lo cual te va a permitir crear una pista continua ininterrumpida si las reproducís en simultáneo. Esta última es la opción que yo recomiendo.

Los tracks son:

-*ambiente de fondo*: el ambiente (olas, animales, etc.) sin música. Loopeable.

-*loop corto del tema*: la primera parte del tema del main game. Loopeable.

-*musica y ambiente con fade*: Música y ambiente juntos en un único track. Loopeable, pero termina con fade, así que se notará el nuevo comienzo del bucle.

MAIN GAME

Acá está el tema, tal como te lo había mandado. Me parece que el ambiente de animales, etc, que se encuentra en el menu, no corresponde al game propiamente dicho, por eso no lo puse. Además le da variedad a ambas pantallas. Pero de última, podés agregarlo perfectamente, poniendo una vez más en loop el track arriba mencionado, correspondiente al ambiente de fondo. De última, hablamos si quisieras tener algún ambiente.

EL track:

-*tema del main game completo*: Loopeable.

SONIDOS

Este apartado corresponde a todos los sonidos del juego, tanto del menú como del juego propiamente dicho. Paso directamente a describirlos uno por uno:

-*Seleccionar algo*: Cuando en el main menu te posas arriba de alguna opción; cada vez que cambies de opcion suena. Es un clásico y me gusta más que el sonido al apretar en cada opción.

-*enter option*: La saqué laburando en el juego de Javier, je. Mientras la anterior se disparaba al posarse sobre una opción, ésta se dispara al cliquear sobre una opción. Fijate si te parece.

-*Pausa*: al apretar pause, este es el sonido que sale (tanto en el menú como en el juego). Mi idea es que cada vez que pulses pause aparece este ruido y se detiene la música; o sea, actuaría como un doble comando: dispara el ruidito y detiene la música.

-*lanza bubbles:* el sonido que se produce al hacer click y lanzar cada pelota.

-*bubble rebota pared*: cada vez que rebota en las paredes, hace este ruido.

-*llegada bubbles*. Al llegar a destino y ubicarse con el resto de las bolas (luego de ser lanzada, obviamente) se produce este pequeño sonido.

-*combo bubble explotadas y puntos*: Cuando logras explotar las bubbles propongo este combo que contiene dos indicaciones distintas. En primer lugar, las burbujitas que explotan (con su correspondiente sonido), y en segundo lugar el sonido que indica que con eso ganaste puntos (que le da más color, porque sino queda más aburrido. Puse ambas opciones en este track, pero preferís colocarlas vos por separado, a continuación tenés cada una en su track correspondiente (es decir, la que indica que la pelotita explotó y la otra que indica que ganaste puntos).

-*bubble explotadas sin punto*: burbujas que explotan.

-*puntos comun sin pop*: el sonido común de los puntos.

-*puntos especial:* Yo propongo (siguiendo la idea de ponerle más color al asunto) que al romper una cantidad considerable de burbujas (más de 5, o lo que prefieras) o bien cuando en un combo logras pinchar no solo las del mismo color sino también otras que quedaron abarcadas en el mismo grupo, usar un sonido especial, que es este que ubico acá. A mi entender, lógicamente a este comando va a ir también el ruido de burbujas explotadas pero no sé si el de puntos comun entraría. Está en vos.

-*You lose*: cuando perdés.

-*You win:* cuando ganás.