

Propuesta de proyecto

El videojuego que quiero hacer será muy similar al juego japonés *Touhou Project*, el cual consiste en nuestro protagonista solucionando un “Incidente” con poderes llamados *Danmaku* que le permiten lanzar proyectiles a los enemigos, los cuales soltarán puntos y poder al ser derrotados, los puntos sirven para conseguir un mayor marcador, mientras que el poder servirá para incrementar la cantidad de proyectiles que lanza nuestro protagonista al mismo tiempo.

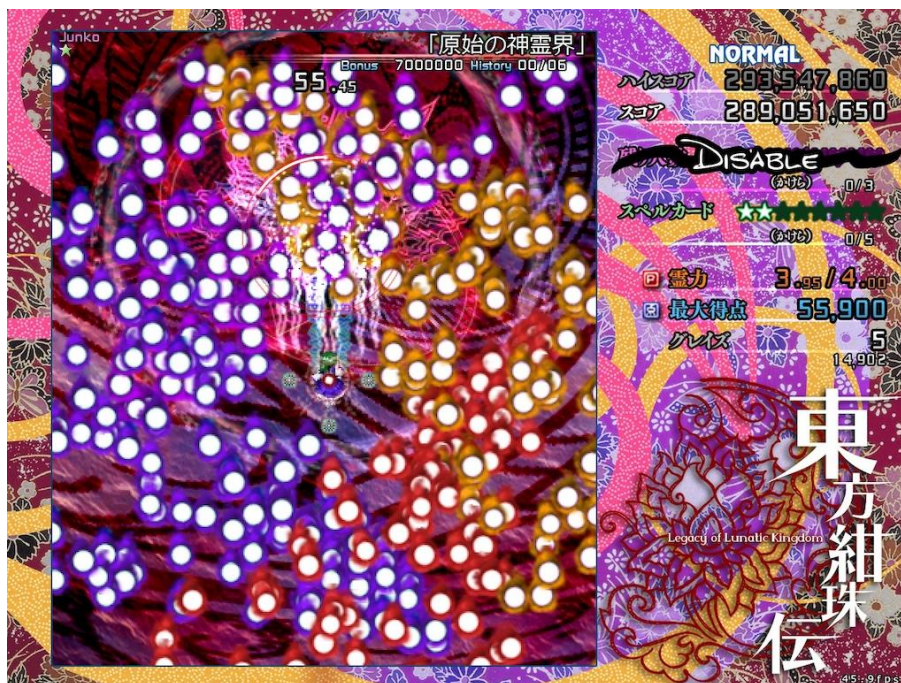


Sin embargo, si nuestro protagonista es golpeado por un enemigo o proyectil en su pequeño centro de masa (*hitbox*) entonces perderá una vida al mismo tiempo que pierde poder. La ventaja es que el *hitbox* es diminuto, sin embargo, también habrá enemigos que no lancen pocos proyectiles, en especial los jefes.

Por otro lado, nuestro protagonista goza de poderes divinos que le permiten usar “Bombas” que consisten en ataques fuertes y de gran área, pero que le restarán puntuación a nuestro marcador por usarlas.

Algunos enemigos resistirán más que otros y los jefes serán difíciles, sin embargo, en la implementación solo habrá un modo fácil con pocos enemigos y proyectiles, debido a la gran dificultad de este género de juegos denominados “*Bullet Hell*” (Infierno de balas).

Ejemplo de un jefe difícil



Ejemplo de un jefe fácil

