

PROJECT VOID

Proyecto final

Desarrollo de Videojuegos
mediante Tecnologías Web

José Manuel Pérez Zamorano
Sergio Freire Fernández
Andrés Pascual Contreras
Adrián Muñoz Gámez

Ficha de Juego

Título	→ Project Void
Género	→ Bullet Hell
Plataformas	→ Navegador
Modos	→ Arcade
Público	→ +10

Descripción

“Project Void” es un juego que pertenece al género “bullet hell” (toma influencias de “Touhou”), que lo convierte en un frenético juego en el que te enfrentas a oleadas de enemigos, esquivando sus proyectiles y lanzando los tuyos. El personaje puede moverse libremente por todo el escenario (hacia delante, hacia atrás, hacia arriba, y hacia abajo), mientras que los enemigos saldrán enfrente, siendo en principio un juego de “scroll lateral” pero que dependiendo del nivel en el que se esté, podría pasar a ser “scroll vertical”. Al final de cada nivel, el jugador debe enfrentarse a un “jefe final”, que, tras derrotarlo, dará paso al siguiente nivel.

En cada nivel, el jefe final propondrá un reto al jugador, que ha de superar para poder enfrentarse a él, y proseguir con el juego.

Ambientación

“Project Void” mete al jugador en el papel de una hechicera que viaja por distintos parajes, donde tendrá que enfrentarse con malignos brujos para reestablecer el universo a la normalidad, pues cada uno de esos temibles conjuradores consigue distorsionar la realidad de una forma u otra (gravedad, velocidad, etc.).



Mecánicas

“Project Void” es un juego en el que la mecánica principal es “disparar y esquivar disparos enemigos”. Sin embargo, también tiene otro tipo de mecánicas que lo hacen más divertido y profundo. Estas mecánicas son las siguientes:

Mecánicas del jugador:

El personaje tiene vidas, es decir, no muere instantáneamente cuando recibe un disparo de un enemigo, si no que cuando un proyectil del enemigo le alcanza, pierde una vida. Si las vidas del personaje llegan a cero, el juego termina. Tras derrotar a un jefe final, el jugador recibe una vida extra (siempre que no se haya superado el máximo).

También existen bufos, que hacen que el personaje gane una pequeña ventaja, entre los que se pueden encontrar:

- Invulnerabilidad temporal.
- Vida extra.
- Carga instantánea de la barra de magia especial (Se explica en las mecánicas de magia).



El jugador puede moverse en las cuatro direcciones, si se llega al límite inferior o superior, aparece en el lado contrario (cosa que no ocurre si se llega al límite izquierdo o derecho), mientras lanza magia. Existen dos tipos de magia, la básica y la secundaria o especial.

Mecánicas de magia:

Magia básica:

La magia básica puede ser modificada mediante “power-ups” que sueltan los enemigos. Estos “power-ups” añaden o cambian el efecto de la magia básica. Unos ejemplos de estos pueden ser:



- El proyectil que lanza el personaje aumenta su daño según avanza por el escenario.
- El proyectil es transformado en un haz de luz en línea recta que hace daño continuo (mientras está en contacto con el enemigo, le quita vida).
- El proyectil al impactar con un enemigo explota (o al llegar al final del escenario), causando daño en área a los enemigos que haya alrededor.

Magia especial:

Por otro lado, la magia secundaria o especial, no puede ser modificada, pues es distinta según el escenario en el que se esté jugando. En adición a esto, tampoco se puede usar en todo momento, tan solo cuando se llene la barra de magia especial (matando enemigos, con el paso del tiempo, o con un bufo).

Este tipo de magia está limitada, ya que supone una gran ventaja mientras se está usando, y depende del escenario, pues aprovecha el punto débil de los enemigos y el jefe final de ese

nivel. Por ejemplo, si es un escenario en el que los enemigos son de hielo y su jefe final también, esta magia será de fuego (punto débil), lo que hace que estos enemigos mueran mucho más rápido.



Mecánicas de enemigos, y jefe final:

Los enemigos se mueven por el escenario en sentido contrario al jugador (cuando llegan al final del escenario desaparecen), disparando proyectiles.

En cada escenario hay distintos tipos de enemigos, cuyos proyectiles y estadísticas son diferentes. Por cada escenario, hay un jefe final distinto, con un gran poder y habilidades especiales. Junto con las mecánicas de estos enemigos, se desarrolla la magia especial de ese escenario, que vulnera sus debilidades.

Referentes

- **Touhou:** juego frenético del género bullet-hell.
- **Clásicos de Shoot 'Em Up.**