



Magic Waifus

SERGIO FREIRE FERNÁNDEZ
ADRIÁN MUÑOZ GÁMEZ
ANDRÉS PASCUAL CONTRERAS
JOSE MANUEL PÉREZ ZAMORANO

DESCRIPCIÓN

- “Magic Waifus” es un juego que pertenece al género “bullet hell” (toma influencias de “Touhou”).
- Al final de cada nivel, el jugador debe enfrentarse a un “jefe final” que, tras derrotarlo, dará paso al siguiente nivel.
- Tomaremos el control de una hechicera que viaja por distintos parajes, donde tendrá que enfrentarse con malignas brujas para reestablecer el universo a la normalidad.



MECÁNICAS BÁSICAS

JUGADOR, MAGIA Y ENEMIGOS

MECÁNICAS DEL JUGADOR

- El personaje tiene varias vidas, cuando un proyectil del enemigo le alcanza, pierde una vida y si pierde todas, muere.
- Existen “buffs”, que hacen que el personaje gane una pequeña ventaja, tales como: recuperar una vida, carga de la barra de magia, etc.
- El jugador puede moverse en las cuatro direcciones.

MECÁNICAS DE MAGIA

- Existen dos tipos de magia: la básica y la secundaria o especial.
- La magia básica puede ser modificada mediante “power-ups” que sueltan los enemigos y que añaden efectos como aumentar el daño del proyectil, explotar al impactar, etc.
- La magia especial cambia según el escenario en el que nos encontremos y solo se puede usar cuando la barra de magia se cargue del todo.

MECÁNICAS DE LOS ENEMIGOS

- Los enemigos se mueven por el escenario (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.



ARQUITECTURA DE CLASE Y COMPONENTES CREADOS

- El jugador y los enemigos extienden de la clase Sprite de Quintus.
- Las balas extienden de Sprite, y son invocadas por componentes que dictan sus parámetros, para así realizar distintos patrones de disparo.
- Las balas se diferencian en dos tipos: jugador y enemigos.
- Los componentes de disparo son añadidos al player y a los enemigos, (activados y desactivados según power-ups, tipo de enemigo, etc)
- El sistema de vidas va en capas de "HUD" que están por encima de las capas de juego.
- Los escenarios son imágenes no mapas TMX.



TRABAJO PENDIENTE

FUNCIONALIDADES Y ELEMENTOS QUE QUEDAN POR
IMPLEMENTAR

TRABAJO PENDIENTE

- Añadir más niveles
- Incluir nuevas animaciones
- Implementar un menú
- Mejorar patrones de bala de los jefes
- Mejorar colisiones
- Incluir más power-ups
- ...



POSTMORTEM

QUÉ HA IDO BIEN
QUÉ HA IDO MAL

QUÉ HA IDO BIEN

- Al no utilizar un escenario TMX, la colocación de elementos ha resultado más sencilla.
- Se ha conseguido que el movimiento sea muy fluido.
- Encontrar sprites que se adecuasen al juego.
- La creación y uso de componentes ha permitido dotar de múltiples patrones de disparo tanto al jugador como a los enemigos.

ANIMACIONES



QUÉ HA IDO MAL

- Debido a la morfología de algunos sprites y el tipo de juego del que se trata, se ha optado por usar hitbox circulares. Pese a haberlo implementado, nos ha llevado más tiempo del esperado.
- Aún no hay animaciones debido a que se enfocaron los esfuerzos en tener una demo funcional.
- No se ha conseguido encontrar suficiente documentación respecto a algunos problemas han surgido.



DEMO

GAMEPLAY DE MAGIC WAIFUS