

# Pixel Paradox

---

***Documento de diseño de videojuego:***

*Desarrollado por Bullet hell*

***Nombre de los miembros:*** Jose E. Robles Roca.

## 1. Género(s) del juego

Acción, Plataformas, Shooter 2D, Metroidvania

### Descripción:

"Pixel Paradox" es un juego de acción y plataformas en 2D con una estética pixelada basado en un combates de disparos. El juego incorpora elementos retro, desafiando al jugador con niveles temáticos y jefes.

---

## 2. Objetivo del juego y Mecánicas

### Objetivo principal:

El jugador, un aventurero atrapado en un mundo pixelado, debe restaurar el equilibrio del sistema derrotando a jefes , avanzando a través de diferentes niveles temáticos y recolectando dinero para obtener habilidades y armas.

### Mecánicas principales:

- **Movimiento y salto:** El jugador puede moverse en 2D (izquierda, derecha, arriba) y realizar saltos, con la opción de un doble salto.
  - **Combate con armas:** Uso de armas de disparo con diferentes habilidades y poderes, similar al estilo de "Cuphead".
  - **Disparos en ocho direcciones:** El jugador puede disparar en varias direcciones para cubrir diferentes ángulos de ataque
  - **Parry:** Ciertos objetos o ataques enemigos pueden desviarse o contrarrestarse con un parry, lo que no solo los anula, sino que también recarga la barra de superataques.
  - **Habilidades especiales:** Habilidades que se activan con una barra de energía o un sistema de cooldown.
  - **Objetos de curación :** Objetos de curación que irán apareciendo a lo largo de la pantalla
  - **Recolección de recursos:** El jugador recolecta monedas y comprar nuevas armas.
  - **Cooperativo local:** Se puede jugar en modo cooperativo con un segundo jugador, lo que permite la interacción entre jugadores, como la posibilidad de revivir al compañero
  - **Niveles temáticos:** Cada nivel está basado en un escenario (e.g., casas, bosques, estanterías...).
  - **Jefes con patrones de ataque únicos:** Cada jefe tiene un patrón de ataque específico.
  - **Desbloqueo de nuevas áreas:** A medida que el jugador avanza, desbloquea nuevas zonas con mayores desafíos.
  - **Puntuación por desempeño:** Evaluación al final del nivel basada en la cantidad de golpes recibidos, tiempo para completar el nivel y uso de parry o ataques especiales.
  - A especificación visual de como quedaría mejor cuando se juega en cooperativo local puede haber pantalla dividida o ambos jugadores en una sola cámara
- 

## 3. Estilo gráfico, lore, narrativa

### Estilo gráfico:

- **Pixel Art** con detalles coloridos que combinan elementos de varias épocas y estilos.
- **Ambientes surrealistas** con uso de parallax para dar mayor profundidad en los fondos.
- **Animaciones fluidas** para un estilo moderno aunque pixelado.

#### **Lore y narrativa:**

El jugador se encuentra atrapado en un mundo de píxeles que ha sido corrompido por un ente conocido como el "Maestro de los Bugs", quien ha sembrado errores en el sistema. Cada jefe del juego representa un tipo de bug, y el jugador debe derrotarlos para restaurar el orden.

---

## **4. Público objetivo del juego**

- **Edad:** 12+
- **Perfil del jugador:** Jugadores que disfrutan de desafíos en plataformas 2D con un estilo artístico retro. Aquellos interesados en juegos difíciles, con una curva de aprendizaje y mecánicas complejas, similar a títulos como "Celeste" o "Cuphead". También jugadores nostálgicos que valoran la estética pixelada.

---

## **5. Juegos similares o que sirven como inspiración**

### **1. "Cuphead"**

- **Inspiración:** Combate basado en patrones de jefes, mecánica de disparo, y dificultad progresiva.

### **2. "Hollow Knight"**

- **Inspiración:** Un sistema de combate dinámico.

### **3. "Celeste"**

- **Inspiración:** Niveles precisos y desafiantes con un control fluido.

### **4. "Enter the Gungeon"**

- **Inspiración:** Combate rápido con una gran variedad de armas y jefes variados.

### **5. "Hyper Light Drifter"**

- **Inspiración:** Mundo pixelado, exploración y atmósfera misteriosa.

---

## **Detalles adicionales basados en tu documento:**

- El juego contará con un mapa general para seleccionar niveles y se podrá ver un **ranking de las mejores "runs"** de cada nivel

### **Enlace a Github**

<https://github.com/josepk01/PVLI2024> (Os envíe invitación al repo a [pabgut02@ucm.es](mailto:pabgut02@ucm.es) y [toni@ucm.es](mailto:toni@ucm.es))

### **Enlace a Redes Sociales**

Telegram : <https://t.me/+kzyodmOK2uthOGVk>