



# Pixel Paradox

Juego presentado por:  
Bullet Hell





# La idea general del juego, con género, objetivo, mecánicas, dinámicas y demás.

- Género:

Acción, Plataformas, Shooter 2D, Metroidvania

- Idea General:

Un juego de acción 2D en el que el jugador explora distintos niveles ambientados en escenarios pixel art, bosses en un mundo postapocalíptico y misterioso.

- Objetivo:

Superar niveles llenos de enemigos y obstáculos, mejorar las habilidades del personaje y progresar en una narrativa que revela los secretos del mundo destruido.

- Mecánicas Principales:

**Disparos y combate:** El jugador debe esquivar ataques mientras dispara y elimina enemigos.

**Sistema de progresión:** Recolección de objetos, potenciadores y habilidades que mejoran las capacidades del personaje.

- Dinámicas del Juego:

**Dificultad progresiva:** Los enemigos y los niveles aumentan en dificultad, exigiendo que el jugador desarrolle su habilidad y estrategia.

**Gestión de recursos:** El jugador debe administrar munición, salud y potenciadores en niveles con recursos limitados.

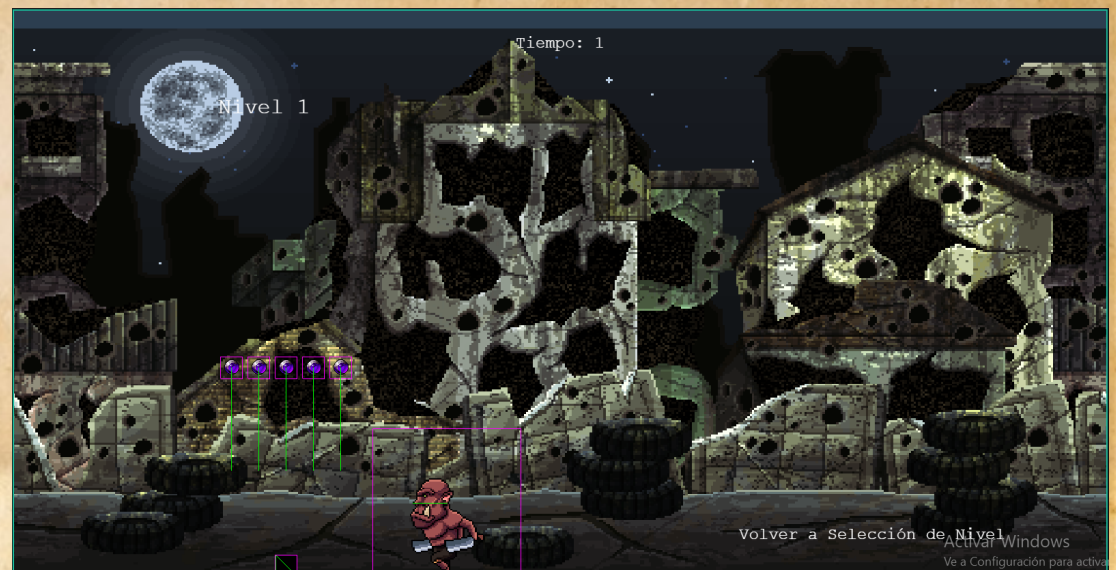


# Diseño de algún nivel y pantalla de juego



- Mapa por niveles, tienda y ranking

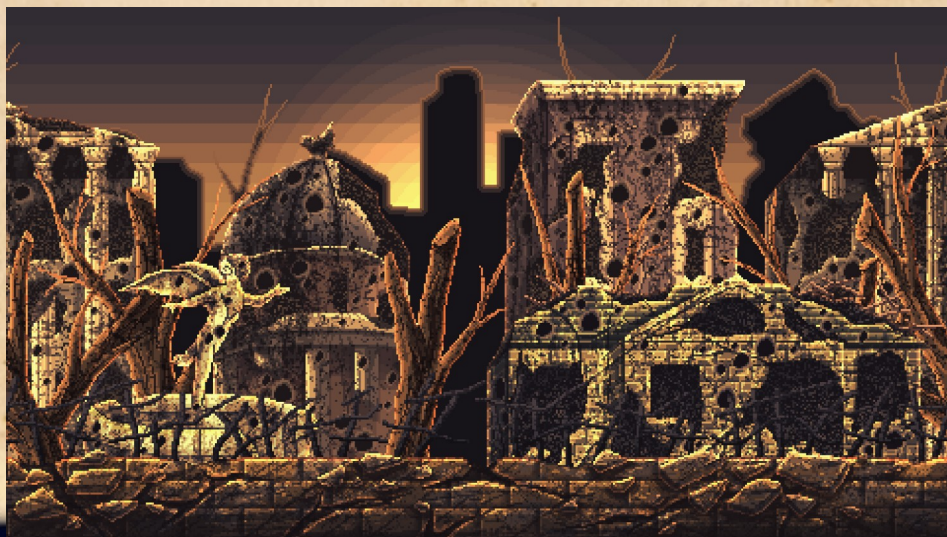
- Nivel 1 (Casi todo hecho pero falta pulir)






# Explicar la narrativa del juego de forma breve.

En "Pixel Paradox", el jugador está atrapado en un mundo pixelado que ha sido corrompido por el "Maestro de los Bugs", una entidad que ha introducido errores en el sistema. Cada jefe es la representación de un tipo de bug que afecta este universo. La misión del jugador es derrotar a estos jefes, eliminar los bugs y restaurar el equilibrio del mundo pixelado. A través de niveles temáticos y combates desafiantes, el jugador debe corregir estos errores y liberar el sistema de la corrupción.





# Qué se ha desarrollado hasta el momento.

- Sistema de cookies para guardar la partida en el navegador
- Boss 1 
- Objetos para la tienda



- Player(falta material)
- Sistema de vidas
- Seleccion de niveles
- Nivel 1





# Plan de lo que falta por desarrollar.

- Boss 2,3,4
- Hud en los niveles
- Ataque especial
- Materiales para dejar todo bonito
- Sistema de tienda
- Menú de opciones





This work is licensed under  
a Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License.  
It makes use of the works of  
Bullet Hell.