

PROYECTO FINAL – Unity -

Implementa un Arkanoid completo. Partiendo de la mecánica de juego de la práctica anterior desarrolla tu propio videojuego. En Asset Store tienes nuevos sprites, fuentes de texto,... sé coherente con la estética elegida. Puedes crear Arkanoid temáticos: frutería, verdulería, caramelos, ... Además el juego debe cumplir los siguientes requisitos:

| | REQUISITOS VISTOS ANTERIORMENTE |
|--|--|
| | Spawner |
| | Object Spooling |
| | GameManager |
| | Menú de inicio: PLAY/ EXIT/ ... |
| | 3 escenas mínimo (no se incluye el Menú Inicio) |
| | Control de puntuación total |
| | Gestión del GAME OVER |
| | Explosiones |
| | Implementa un ejecutable |

Además, las piezas rosas valen **+5**, las piezas verdes valen **+4**, azules **+3** y rojas **-1**. Al completar las piezas azules cambia de escena. Las rosas liberan BONUS que caen por inercia, si los recoge racket incrementa sus puntos.

Gestión de puntos, vidas, nivel actual y dificultad progresiva.

Mejoras de sprites, power-ups: duplicidad de racket, más grande, multi-bolas, láser, bloques-rebote, etc ... Se valora originalidad.

Añade animaciones, gestión de música de fondo, sonidos (colisiones, destrucción de bloques, power-ups).

Presta atención a:

| MECÁNICAS | |
|----------------------|--|
| Reglas | Las normas que rigen cómo se juega el juego. |
| Interacciones | Cómo el jugador interactúa con el entorno. |
| Acciones | Las acciones que los jugadores dentro de la escena. |
| DINÁMICAS | |
| Desafíos | Los obstáculos y retos que los jugadores deben superar. |
| Progresión | Cómo avanza el juego y cómo se desarrollan las habilidades del jugador |
| Recompensa | Los incentivos y premios que los jugadores reciben por sus logros |
| ESTÉTICA | |
| Gráficos | La calidad visual y el estilo artístico del juego. |
| Sonido | La música, los efectos de sonido y el diseño de audio. |
| Narrativa | La historia y el contexto que enmarcan la experiencia del juego. |

ENTREGA:

Proyecto en github

Presentación [pdf] - Documento GDD (Game Design Document)

Crea un “Build” del juego [ZIP] para Linux