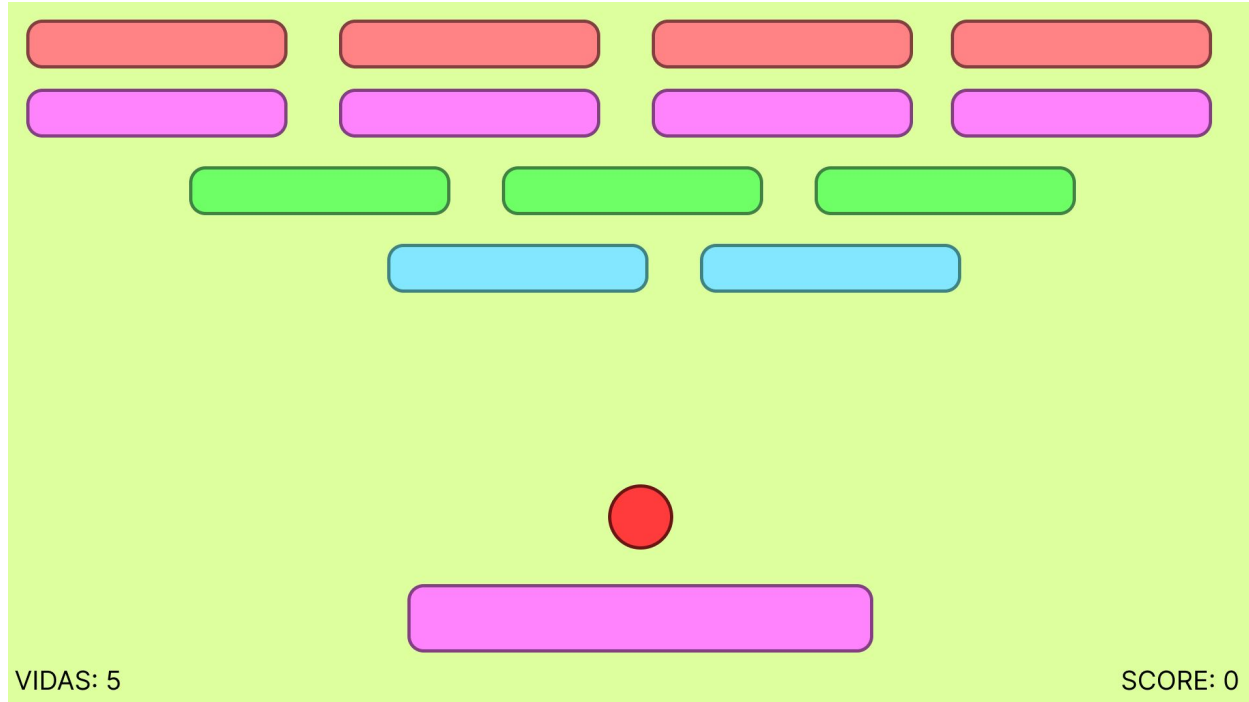




Arkanoid/Breakout

George Manuel Manea Ribeiro

Vista de juego



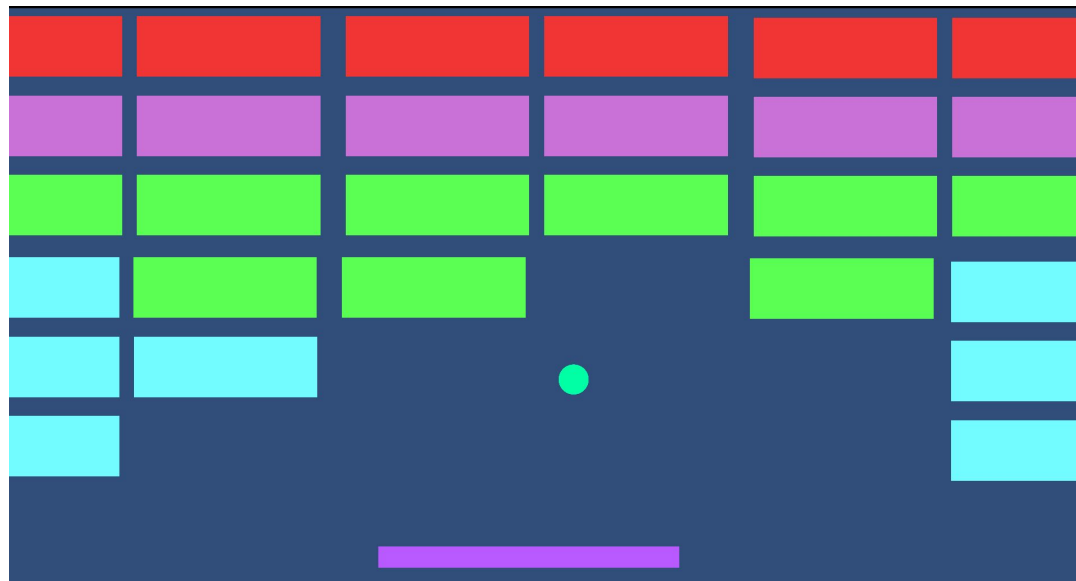
Mecánicas de juego

Partes del juego:

- Paddle
- Ladrillos
- Pelota
- Power Ups

Condiciones de victoria:

- Romper todos los ladrillos
- No llegar a 0 vidas



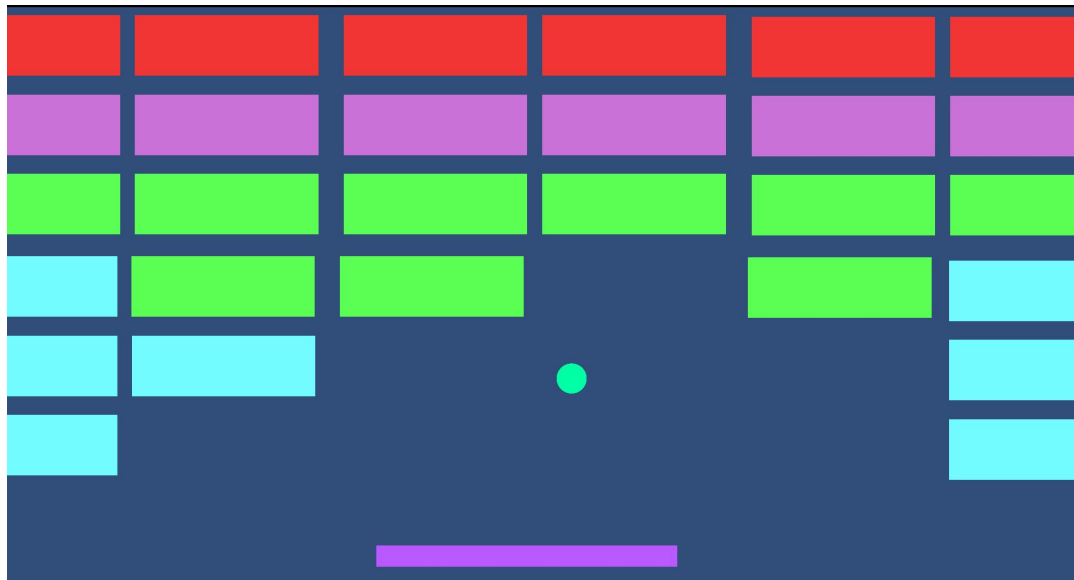
Vista de juego

Partes del juego:

- Paddle
- Ladrillos
- Pelota
- Power Ups (+1 vida)

Condiciones de victoria:

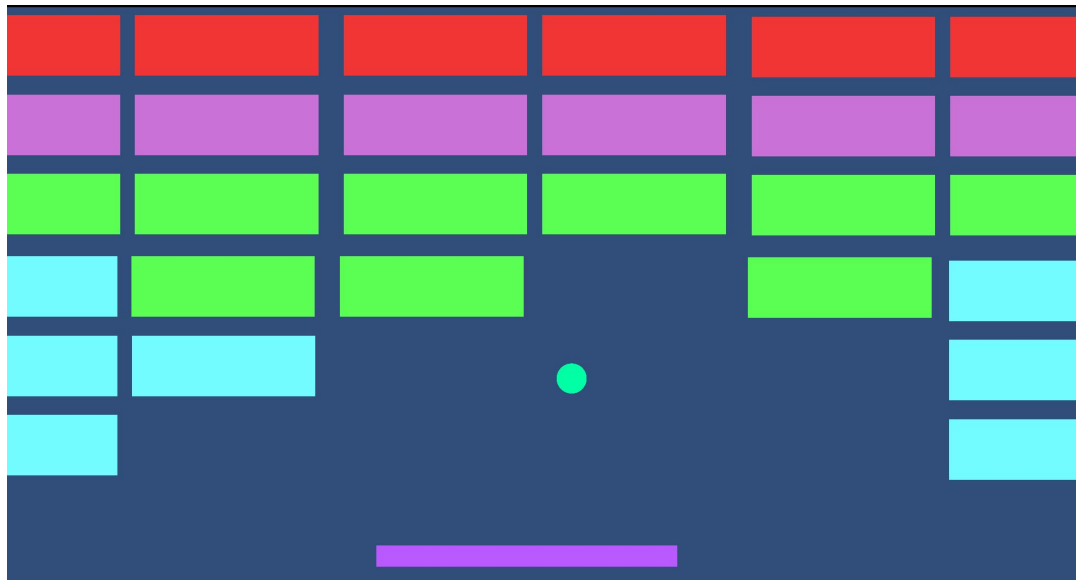
- Romper todos los ladrillos
- No llegar a 0 vidas



Sistema de puntuación

Cada ladrillo otorga diferentes puntuaciones

- Ladrillo azul: 4 puntos
- Ladrillo verde: 3 puntos
- Ladrillo morado: 2 puntos
- Ladrillo rojo: 1 punto





HUD

El hud se conforma de 2 elementos

- Número de vidas
- Puntuación alcanzada

VIDAS: 5

SCORE: 0



HUD

El juego se compone de 5 escenas;

- Menú principal
- 3 escenas de juego
- Escena de fin de juego

ARKANOID

EMPEZAR

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

SALIR

Escenas

El juego se compone de 5 escenas;

- Menú principal

- 3 escenas de juego

- Escena de fin de juego

GAME
OVER

VOLVER A EMPEZAR

SALIR

ARKANOID

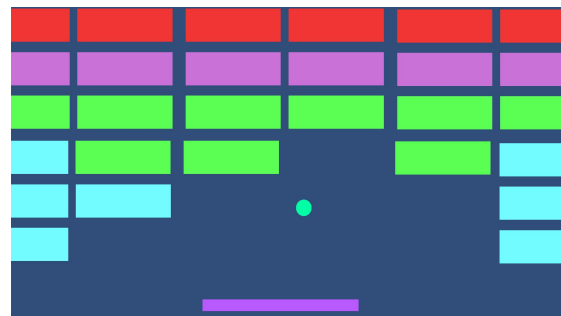
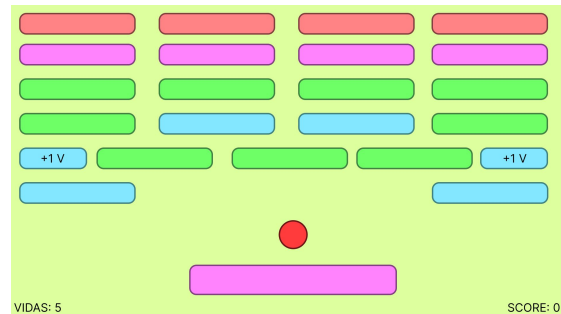
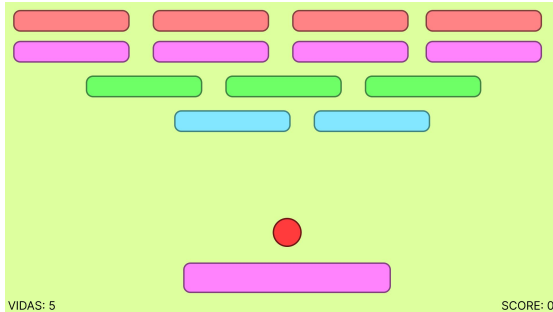
EMPEZAR

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

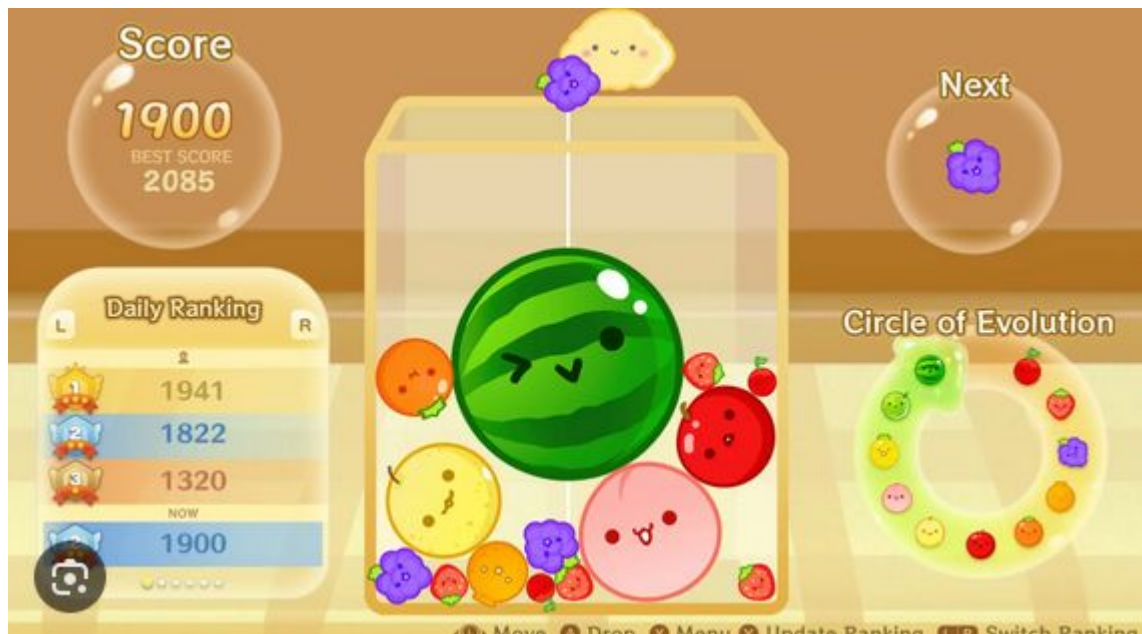
SALIR



Estilo visual

El estilo visual sería similar al del juego Suika Game:

- Colores vivos
- Elementos con esquinas redondeadas
- Bordes de los ladrillos, paddle y pelota notables



Audio

-Musica de fondo del canal Silva
Gunner

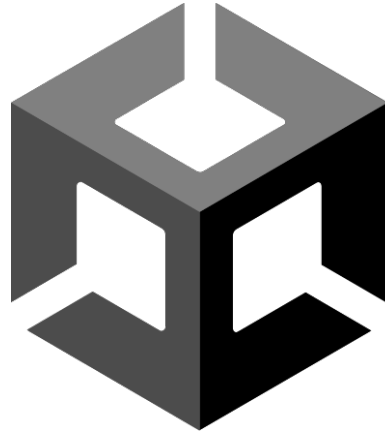
-Efectos de sonido de la web Pixabay
[https://pixabay.com/sound-effects/search/
game/](https://pixabay.com/sound-effects/search/game/)



Características técnicas

Requisitos del equipo

- Disco Duro con 10 GB de espacio disponible
- Windows 10/Linux/macOS actualizado



Unity

Fases de desarrollo

- 1-Concepto e idea
- 2-Preproducción
- 3-Producción
- 4-Pruebas
- 5-Lanzamiento
- 6-Post-lanzamiento y mantenimiento

