

Concibe tu idea

Plataforma: WEB
Género: Arcade
Modalidad de juego: teclado
Clasificación: E(Everyone)
Tipo de animación: 3D

Forma tu equipo de trabajo

Escribe los nombres de las personas que colaborarán en el proyecto.

Ingenieros de audio: Jordaly
Diseñadores: Amaury
Ilustradores: Amaury
Programadores: Jordaly
Animadores: Jordaly

Historia:

Eres una raqueta que busca destruir todos los bloques que se encuentran en la parte superior de la pantalla con tu confiable bola demoledora.

Guion:

el jugador controla la raqueta que hace rebotar la bola de acuerdo a la posición en la que esta golpee la raqueta, este tendra que superar dos niveles antes de ganar en el juego.

Sonido:

Música arcade bajada de internet y efectos de sonido de cuando Mario toma las moneda doradas en súper Mario Bros cuando se rompe un bloque.

Diseño de programación:

El juego sera un juego ligero pero sin restricciones de programación.
Como herramientas de desarrollo usaremos Unity, Visual Studio Code.

Mecánica del juego:

El jugador tendrá tres vidas para superar el juego
El jugador perdera una vida cada vez que la bola atraviere la parte inferior de la pantalla
La bola saldrá disparada en una dirección aleatoria cada vez que el jugador pierde la vida, pero esta solo se disparara cuando el jugador presione la tecla [Control].
Cuando el jugador destruya los bloques del primer nivel pasara al segundo nivel y cuando termine de destruir los bloques del primer nivel ganara el juego.
las vidas son las mismas entre niveles.

Desarrollo:**Personajes:**

la bola
los bloques
la raqueta

Escenarios:

las paredes superiores y a los lados

Niveles:

El primer nivel en el que la bola ira a una velocidad normal y el segundo donde ira mas rápido.

Armas:

Habrà una variedad de armas disponibles como una espada de gran tamaño, una espada con un escudo y un arco.

Objetivos:

Cazar al monstruo que esta causando el ataque de la aldea. Cazar a los monstruos de las misiones para conseguir materiales.

Usar los materiales de los monstruos para fabricar armas mas poderosas y mejores armaduras.

Pruebas:

Limites y Rendimiento:

El juego tiene que poder correr en un ordenado de gama baja con tarjeta grafica integrada.

Rendimiento del juego:

El rendimiento objetivo del juego es 720p con 30fps pero soportara mayores resoluciones si se cuenta con un equipo capaz.

Pruebas:**Betas y Alphas:**

Se entregara una versión de prueba para el segundo parcial de la materia de programación de videojuegos.

Lanzamiento:**Estrategia de mercadotecnia:**

El juego se publicara en Github y lo mandara a un par de amigos para que lo jueguen, me digan su opinión y lo comparta con más gente.