

# RogueLIFE

Game Design Document (GDD)



**Desenvolupador:** Adrià Leiva Amposta

**Data de creació:** 26/10/2025

**Versió:** 1.0

<b>1. Game Design</b>	<b>3</b>
1.1 Idea i objectius del joc	3
1.2 Gènere	3
1.3 Públic objectiu	3
1.4 Història	3
1.5 Controls	3
1.6 Condicions d'inici i fi de la partida	3
<b>2. Descripció de personatges</b>	<b>4</b>
<b>3. Disseny de les escenes</b>	<b>4</b>
3.1 Mapes del món	4
3.2 HUD	5
<b>4. Explicació de les mecàniques de joc</b>	<b>5</b>
<b>5. Altres pantalles</b>	<b>5</b>
5.1 Menú principal	5
5.2 Menú opcions	6
5.3 Menú pausa	6
5.4 Final de joc	6
<b>6. Art i Disseny</b>	<b>7</b>
6.1 Personatges	7
6.2 Objectes recol·lectables	7
6.3 Música de fons	8
6.4 Efectes de so	8
6.5 Objectes d'il·luminació	8
6.6 Sistema de partícules	8

---

# 1. Game Design

## 1.1 Idea i objectius del joc

El jugador controla un rogue enviat per un mag per recuperar cristalls màgics a una presó. L'objectiu és recollir tots els cristalls i arribar al portal abans que es tanqui.

## 1.2 Gènere

Acció-aventura amb elements de resolució de puzzle.

## 1.3 Públic objectiu

Jugadors de 12 anys en endavant interessats en jocs d'aventura i acció.

## 1.4 Història

Un mag envia un rogue a recuperar cristalls màgics a una presó antiga. Després d'entrar, les portes es tanquen automàticament i el jugador ha de recollir tots els cristalls i escapar abans que es tanqui el portal.

## 1.5 Controls

- **Moviment:** W, A, S, D
- **Pausa / Menú:** Esc

## 1.6 Condicions d'inici i fi de la partida

- **Inici:** El rogue arriba davant de la presó i ha de buscar la clau per entrar.
- **Fi:**
  - Victoria: Recollir tots els cristalls i arribar al portal a temps.
  - Derrota: No recollir tots els cristalls abans que es tanqui el portal.

---

## 2. Descripció de personatges

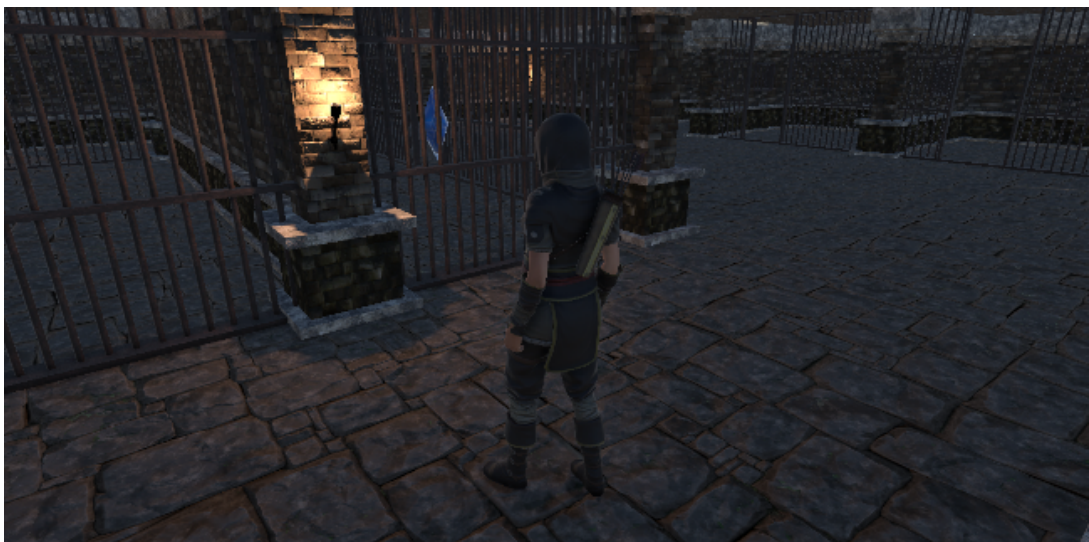
Personatge	Rol	Característiques	Animacions
Rogue	Jugador	Àgil, capaç de saltar	Caminar, córrer, saltar

---

## 3. Disseny de les escenes

### 3.1 Mapes del món

- Nivell de la presó



- Nivell exterior



### 3.2 HUD

- Contador coleccionables

Colectibles 0 / 6

- Timer per tancar el portal

02:56

---

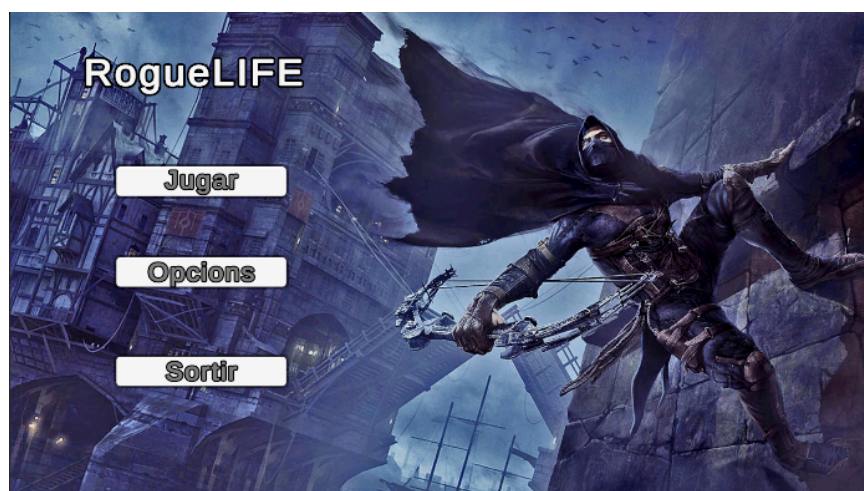
## 4. Explicació de les mecàniques de joc

1. **Recol·lecció de coleccionables:** Cal recollir tots els coleccionables de cadascun dels nivells per passar al següent o guanyar.
2. **Llac tòxic:** hi ha un llac toxic que envolta la presó i si el jugador cau en aquest llac es reseteja el nivell, i cal començar un altre cop de zero.

---

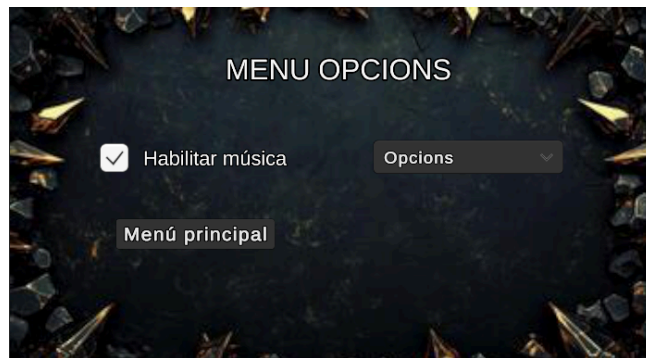
## 5. Altres pantalles

### 5.1 Menú principal

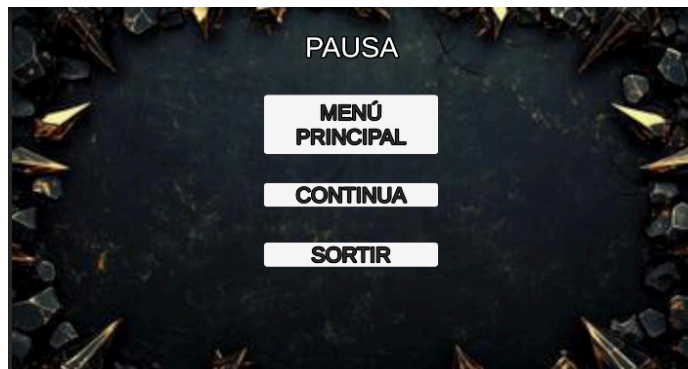




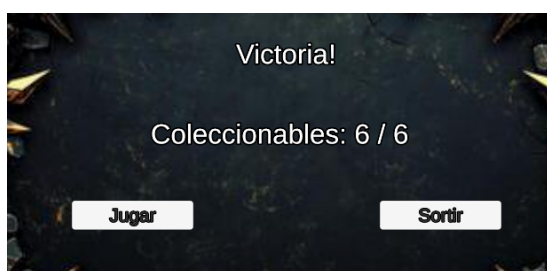
## 5.2 Menú opciones



## 5.3 Menú pausa



## 5.4 Final de joc



---

## 6. Art i Disseny

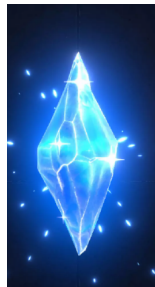
### 6.1 Personatges

- Rogue: Model .fbx del personatge  
<https://www.mixamo.com/#/?page=1&type=Character>



### 6.2 Objectes recol·lectables

- Cristalls màgics: Coleccionable del segon nivell, link:  
<https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/spells/magic-effects-free-247933>



- Clau oxidada: Coleccionable del primer nivell, link:  
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/rust-key-167590>



### 6.3 Música de fons

- Música ambiental del joc: Chamber of secrets  
<https://www.playonloop.com/2018-music-loops/chamber-of-secrets/>

### 6.4 Efectes de so

- Passos, salts: Importat en el packet 3rd Person controller, link:  
<https://assetstore.unity.com/packages/essentials/starter-assets-thirdperson-updates-in-new-charactercontroller-pa-196526>
- Recollir collectible: confirmation002.ogg del packet  
<https://www.kenney.nl/assets/interface-sounds>

### 6.5 Objectes d'il·luminació

- Torxes: dins del Modular Prison Asset Pack  
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/dungeons/modular-prison-asset-pack-232410>



### 6.6 Sistema de partícules

- Partícules del portal: Les partícules del portal i el portal en si es troben en el pack  
<https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/spells/magic-effects-free-247933>

