

Supervivent

Document del disseny del joc



Nom i cognoms	Cristina Jiménez Cardoso
Data d'entrega	03/11/2025
Projecte	Projecte 1.2 <i>Unity</i>

Índex

Document del disseny del joc <i>Supervivent</i>	3
● Disseny del joc	3
○ Idea principal	3
○ Objectius	3
○ Gènere del joc	4
○ Públic objectiu	4
○ Història	5
○ Controls	5
■ Accions del supervivent (personatge principal)	5
■ Gestió del joc	6
○ Condicions d'inici i final de la partida	7
● Personatges	9
○ Personatge principal: <i>Supervivent</i>	9
○ Altres personatges: <i>Zombi</i>	10
● Disseny de les escenes	11
○ Descripció dels escenaris principals	11
■ <i>L'origen</i> (Nivell 1)	11
■ <i>La infecció</i> (Nivell 2)	12
○ HUD	13
● Mecàniques del joc	15
○ Mecàniques principals	15
○ Mecàniques secundàries	16
○ Dificultat, sistemes de progrés i recompensa	16
○ Gestió de l'estat	16
● Altres: <i>Escenes i panells</i>	17
○ Escenes	17
■ Pantalla de presentació	17
■ Menú principal	18
■ Configuració	19
■ Menú d'opcions del joc	20
■ Informació del nivell	21
○ Panells	22
■ Pausa	22
■ Victòria	22

■ Derrota	23
● Art i disseny	24
○ Objectes recol·lectables	25
■ Nivell 1	25
■ Nivell 2	27
○ Objectes decoratius	28
■ Comú	28
■ Nivell 1	35
■ Nivell 2	38
○ Models de jugador / NPCs	41
■ Supervivent	41
■ Zombi	42
○ Animacions	43
■ Supervivent	43
■ Zombi	43
○ Música	43
○ Efectes de so	43
○ Lletra	43
○ Imatges de l'escena	44
■ Pantalla de presentació	44
■ Menú principal	44
■ Menú d'opcions i portada del document	45
■ Configuració	45
■ Informació del nivell	46
■ Esquerda	46
○ Elements creats	47
● Guia d'instal·lació, execució i desinstal·lació del joc	48
○ Requisits mínims del sistema	48
○ Descàrrega	48
○ Execució	49
■ Windows	49
■ Linux	49
○ Desinstal·lació	50
■ Windows	50
■ Linux	50
○ Notes addicionals	50

Document del disseny del joc

Supervivent

★ Disseny del joc

1. Idea principal

La idea principal d'aquest joc és **crear una experiència de terror i supervivència (*Survival Horror*) en tercera persona**, on el jugador haurà d'escapar d'Orbaiceta, un petit poble de Navarra (Espanya), abandonat i ple de fàbriques. Aquest haurà de **gestionar de manera crítica el temps i els recursos per sobreviure** a perills immediats (zombis) i amenaces ambientals (zones tòxiques o esquerdes al terra).

2. Objectius del joc

Els objectius del joc són:

- Explorar el poble d'Orbaiceta i les fàbriques abandonades.
- Evitar els zombis, les esquerdes i les zones de fum tòxic.
- En el nivell 1, recollir els 5 objectes de supervivència (llanternes, kits de vida, etc.).
- En el nivell 2, gestionar de manera adequada la salut del jugador per mantenir-se viu.
- Interactuar amb l'entorn: encendre o apagar llums, moure bancs o caixes i obrir o tancar portes.
- Completar cada nivell abans que s'esgoti el temps.

3. Gènere del joc

El gènere principal del joc és el **terror i la supervivència (Survival Horror)**.

Aquest gènere es nodreix dels següents subgèneres:

- **Gestió de recursos:** el jugador ha de prendre decisions estratègiques per utilitzar correctament els recursos disponibles i garantir la supervivència del personatge.
 - **Nivell 1:** cal gestionar el temps (4 minuts) i prioritzar la recollida dels 5 objectes essencials per completar la missió.
 - **Nivell 2:** cal controlar la salut del personatge (100 punts), utilitzant amb intel·ligència els 5 butlletins de vida per resistir els cops dels zombis (-10 punts) i l'exposició al fum tòxic (-1 punt per segon).
- **Arcade de supervivència / Time-Attack:** cada nivell planteja un repte intens basat en el temps.
- **Acció en temps real:** el joc permet una interacció directa i immediata amb l'entorn. El jugador pot córrer, saltar, empènyer bancs o caixes, encendre o apagar llums i obrir o tancar portes per maniobrar i evitar les amenaces de manera activa.

4. Públic objectiu

El joc està dirigit a joves i adults (16+) pel seu contingut de terror i violència passiva. Està pensat per aquelles persones que busquen reptes i moments de tensió, així com aquells que valoren entorns foscos i immersius típics del gènere. També està indicat per a jugadors que gaudeixen de planificar i prendre decisions estratègiques.

5. Història

A Orbaiceta, un petit poble de muntanya situat a Navarra (Espanya), una epidèmia ha convertit els seus habitants en zombis. El jugador és una supervivent atrapada en aquest lloc perillós.

El seu primer repte és urgent: ha de recollir diversos elements essencials per sobreviure. El temps no juga a favor seu, l'epidèmia s'estén ràpidament i ha d'esquivar diversos obstacles, tant zombis com esquerdes al terra, per evitar danys.

La seva lluita la conduceix fins a una zona del poble plena de fàbriques abandonades, l'epicentre de la infecció. Aquí, el perill augmenta: els zombis són més agressius i les zones tòxiques amenacen la seva vida.

Per sobreviure i escapar de l'epidèmia, el jugador haurà d'utilitzar el seu enginy, valor i habilitat. Només així podrà superar els diferents contratemps, dominar l'entorn i fugir de l'amenaça que l'encercla.

6. Controls

El joc utilitza principalment l'esquema de control estàndard del *Third Person Starter Asset* d'Unity. A més, s'hi han afegit alguns controls addicionals per millorar la interacció amb l'entorn i adaptar la jugabilitat a les necessitats del joc.

- Accions del supervivent (personatge principal)

Element	Tecla / Mouse	Descripció	Component que el gestiona (Script involucrat)
Moviment	Moviment bàsic: W, A, S, D.	Permet que el jugador pugui desplaçar-se endavant (W), a l'esquerra (A), enrere (S) i a la dreta (D).	<i>ThirdPersonController.cs</i>

	Salt: Espai.	Permet que el jugador pugui saltar.	
	Córrer: Shift esquerre.	Permet que el jugador pugui córrer.	
Visió (Càmera)	Moviment del mouse	Controla la rotació de la càmera per orientar la vista del jugador en tercera persona.	<i>Cinemachine / PlayerFollowCamera</i>
Interacció	Encendre o apagar la llum: E	Activa o desactiva un punt de llum de l'escena per millorar la visibilitat.	<i>LightSwitch.cs</i>
	Obrir o tancar la porta: P	Permet accedir a una nova zona o habitació dins de l'escenari.	<i>Door.cs</i>
	Empènyer el sofà o caixa (s'ha de moure al personatge, corrents (Shift esquerre) o desplaçant-se cap endavant(A))	Permet moure un objecte concret per desbloquejar un camí o crear una barrera contra els enemics.	<i>BasicRigidBodyPush.cs</i>

- Gestió del joc

Element	Tecla / Botó	Descripció	Component que el gestiona (Script involucrat)
Pausa	ESC (Escape)	Obre o tanca el menú de pausa, aturant el temps de joc i desactivant el control	<i>GameManager.cs</i>

		del jugador fins que es reprèn la partida.	
Llenguatge	Botó de Llenguatge (situat a la part superior de l'escena)	Permet canviar l'idioma del joc entre català, castellà i anglès en qualsevol escena.	<i>LanguageManager.cs</i>

7. Condicions d'inici i final de la partida

Les condicions que es presenten a continuació determinen quan comença i quan finalitza una partida del joc.

Moment de la partida	Condició	Escena	Resultat	Descripció (Què passa?)	Component que el gestiona (Script involucrat)
Inici de partida	Inici comú	<i>InformationLevel1</i> i <i>InformationLevel2</i>	Preparació	Es carrega l'escena d'informació del nivell. Es mostra un panell amb consells de supervivència, la missió específica del nivell i els controls bàsics del personatge.	<i>GameManager.cs</i>
				El comptador de temps (4)	

	Inici del nivell 1	<i>Level1</i>	Temps / Recol·lecció	minuts) i el comptador d'objectes (0/5) comencen a funcionar.	<i>Level1Controller.cs</i>
	Inici del nivell 2	<i>Level2</i>	Temps / Salut	El comptador de temps (2 minuts) i el comptador de vida (100 punts) comencen a funcionar.	<i>Level2Controller.cs</i>
Final de partida	Victòria	<i>Level1</i>	Recol·lecció assolida	El jugador recull els 5 elements essencial per la supervivència (1 ampolla d'aigua, 1 màscara, 1 llumíns, 1 llanterna i 1 ganivet) abans que el comptador de temps (4 minuts) arribi a zero.	<i>Level1Controller.cs</i>
		<i>Level2</i>	Temps esgotat	El jugador sobreviu el temps requerit (2 minuts) amb el comptador de vida superior a zero.	<i>PlayerHealth.cs</i> i <i>Level2Controller.cs</i>

Derrota	<i>Level1</i>	Temps esgotat	El temps arriba a zero sense que el jugador hagi pogut recollir els 5 objectes essencial per la supervivència.	<i>Level1Controller.cs</i>
	<i>Level2</i>	Salut crítica	El comptador de vides arriba a 0 punts (per atacs realitzats per zombis (-10 punts) o fum tòxic (-1 punt per segon).	<i>PlayerHealth.cs i Level2Controller.cs</i>

★ Personatges

1. Personatge principal: Supervivent

<u>Elements</u>	<u>Descripció</u>
Identitat	El protagonista del joc és Nahia, una jove sense experiència en combat que representa la figura de la supervivent dins del món del joc.
Rol	Nahia adopta el rol de supervivència i evasió. La seva missió principal és sobreviure, evadir enemics i perills ambientals; i recollir recursos essencials.

Comportament general	El personatge reacciona de manera dinàmica davant l'entorn i els enemics. El seu disseny busca transmetre vulnerabilitat i por , però també determinació per sobreviure .
Animacions	Les animacions que pot fer el personatge són les següents: córrer, caminar, saltar i aturar-se.
Interaccions amb objectes	El personatge pot recollir els 5 elements essencials per la supervivència, 5 maletins de primers auxilis, encendre o apagar llums, obrir o tancar portes i empènyer bancs i caixes.
Objectius	Els objectius de Nahia segons el nivell són: <ul style="list-style-type: none"> • Nivell 1: recollir els 5 elements essencials per la supervivència abans que es completi el temps establert (4 minuts). • Nivell 2: sobreviure el temps establert (2 minuts).

2. Altres personatges: Zombi

<u>Elements</u>	<u>Descripció</u>
Identitat	L'antagonista del joc és el zombi, una criatura lenta però persistent, que actua com un perill constant per Nahia (el personatge principal).
Rol	El seu rol és crear tensió constant i posar a prova les habilitats de supervivència del jugador. Representa una amenaça persistent que obliga el jugador a mantenir-se en moviment, planificar rutes segures i gestionar els seus recursos amb cura.

Comportament general	El zombi presenta un comportament agressiu i instintiu. Reacciona davant la presència del jugador dins del seu rang de detecció i inicia la persecució immediatamente. El seu moviment és lent però constant, mantenint la pressió i reduint les opcions d'escapament del jugador. Quan aconsegueix apropar-se, ataca de forma directa per reduir la vida del jugador o reiniciar aquest en un punt concret de l'escena.
Animacions	Les animacions que pot fer el personatge són les següents: córrer, caminar i atacar.
Objectius	Els objectius del zombi segons el nivell són: <ul style="list-style-type: none"> • Nivell 1: obstaculitzar perquè el jugador no reculli els 5 elements essencials per la supervivència en el temps establert (4 minuts). • Nivell 2: impedir que el jugador sobrevisqui el temps establert (2 minuts).

★ Disseny de les escenes

1. Descripció dels escenaris principals

- L'origen (Nivell 1)

L'escenari del nivell 1 està basat en Orbaiceta, un petit poble de muntanya situat a Navarra (Espanya) i envoltat d'un bosc dens. En aquest es troba una església antiga i tres cases en ruïnes, totes envoltades d'arbres alts. L'ambient és fosc i el terra és irregular, amb 5 esquerdes (killzones). Es poden encendre o apagar 3 punts de llum, obrir o tancar 4 portes, moure 4 bancs i recollir 5 objectes de

supervivència (1 ampolla d'aigua, 1 màscara, 1 llumíns, 1 llanterna i 1 ganivet) repartits per la zona. Tant els interruptors de llums, com els objectes de recol·lecció i les portes emeten efectes de so.

Diversos zombis patrullen pels carrers i pel bosc. Si el jugador és tocat o cau en una *killzone*, torna a un punt específic del mapa.



Escena del nivell 1 vista des de dalt.

- **La infecció (Nivell 2)**

L'escenari del nivell 2, també està basat en Orbaiceta, però en la zona industrial del poble, la zona que conté les fàbriques abandonades i els magatzems metàl·lics. L'ambient és fosc amb 10 zones cobertes de fum tòxic que cobreixen el terra i redueixen gradualment la vida del jugador si s'hi exposa massa temps (-1 punt per segon). Es poden encendre o apagar 2 punts de llum i moure 4 caixes de fusta. Tant l'interruptor del llum com els objectes de recol·lecció emeten efectes de so.

Diversos zombis patrullen pels carrers i, si atrapen el jugador, li redueixen vida (-10 punts) i torna a un punt específic del mapa. Aquest escenari compta amb 5 maletins de primers auxilis repartits per la zona, que restauren part de la salut del jugador (25 punts).



Escena del nivell 2 vista des de dalt.

2. HUD

Element	Funció	Nivell
Temps	Mostra el temps restant a la pantalla.	Nivell 1 (el límit és de 4:00 minuts) i nivell 2 (el límit és de 2:00 minuts).

Objectes de supervivència	Text que mostra la quantitat d'objectes recollits respecte al total (5).	Nivell 1
Maletins de primers auxilis	Text que mostra la quantitat d'objectes recollits respecte al total (5).	Nivell 2
Vida	Text que mostra la quantitat de vida del jugador (100 punts inicialment). Disminueix quan rep dany dels zombis (10 punts) o entra en zones tòxiques (1 punt per segon), i augmenta quan recull butlletins (25 punts).	Nivell 2
Porta	Text que mostra la tecla que s'ha de prémer perquè la porta s'obri o es tanqui (només quan el jugador és a prop de l'element).	Nivell 1 i nivell 2
Interruptor del llum	Text que mostra la tecla que s'ha de prémer perquè el jugador encengui o apague el llum (només quan el jugador és a prop de l'element).	Nivell 1 i nivell 2

★ Mecàniques del joc

1. Mecàniques principals

El joc es basa en una dinàmica de supervivència i exploració dins d'un entorn perillós (un poble abandonat ple de fàbriques i envoltat de perills).

L'objectiu general és sobreviure o completar una missió dins d'un temps o condicions determinades, tot evitant als enemics (zombis) i als perills ambientals.

Les mecàniques centrals són:

- **Moviment:** el jugador pot caminar, córrer, saltar i aturar-se per desplaçar-se pel mapa.
- **Interacció amb elements decoratius de l'escena:** pot recollir objectes, obrir o tancar portes, encendre o apagar llums i moure bancs o caixes per obrir pas o bloquejar enemics.
- **Gestió de recursos:** ha de gestionar el temps (en el nivell 1) o la vida (en el nivell 2) per completar la missió (pot trobar ítems de salut que restauren part de la vida perduda (25 punts)).
- **Perill:** caure en una esquerda (*killzone*), entrar en una zona de fum tòxic (-1 punt per segon) o ser atrapat per zombis (-10 punts) pot provocar la pèrdua de vida o el *respawn* en un punt concret.

Cada nivell aplica aquestes mecàniques de manera diferent:

- **Nivell 1:** el jugador ha de recollir 5 objectes de supervivència abans que acabi el temps (4 minuts).
- **Nivell 2:** el jugador ha de sobreviure 2 minuts mantenint la vida per sobre de 0 punts (inicialment 100 punts). La vida disminueix si rep atacs de zombis (25 punts) o si entra en zones amb fum tòxic (1 punt

per segon). Pot recuperar vida amb els 5 maletins de primers auxilis (25 punts).

2. Mecàniques secundàries

- **Canvi d'idioma:** en qualsevol moment el jugador pot alternar entre català, castellà o anglès.
- **Configuració:** es pot ajustar el volum, el so (mute) i el nivell de brillantor.
- **Il·luminació:** el jugador pot encendre o apagar la llum per millorar la visibilitat en zones fosques.
- **Pausa del joc:** permet aturar la partida, accedir al menú principal o continuar.

3. Dificultat, sistemes de progrés i recompensa

La dificultat es manté constant en ambdós nivells.

El progrés del joc es basa en l'assoliment d'objectius concrets. Completar el nivell 1 permet desbloquejar el nivell 2, mentre que superar el nivell 2 representa la victòria final.

Les recompenses són principalment la progressió dins del joc i la superació del repte de supervivència (temps o vida).

4. Gestió de l'estat

El joc utilitza un sistema centralitzat per mantenir la coherència entre escenes i garantir la persistència de dades mitjançant el patró *Singleton*.

Els principals gestors són:

- **GameManager.cs:** gestiona l'estat general del joc: **escenes, pausa, HUD i nivells.**

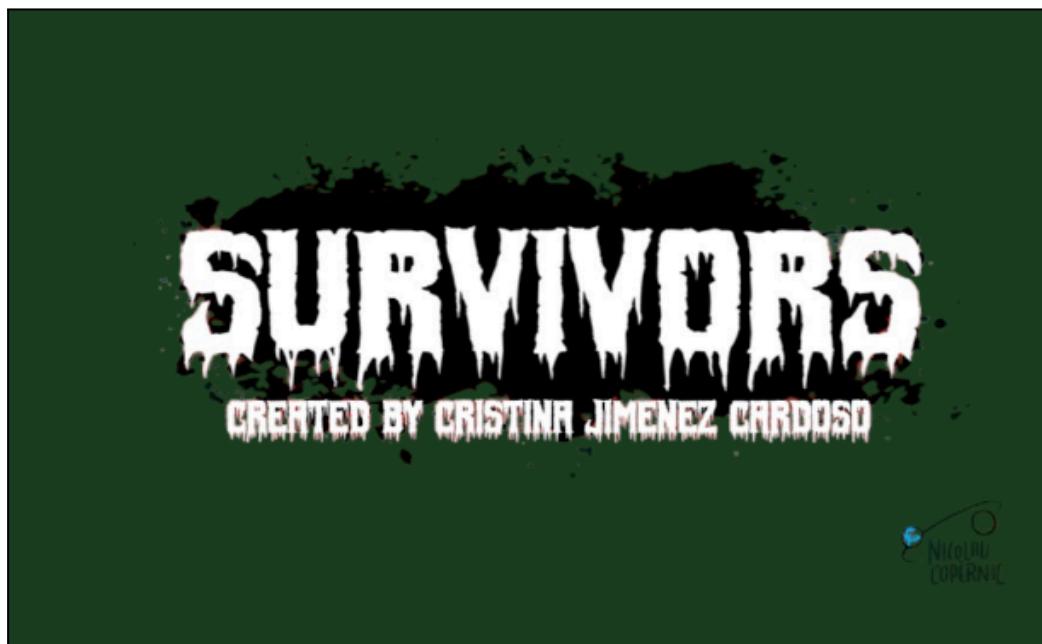
- **AudioManager.cs:** controla la reproducció i pausa de la música i els efectes de so.
- **BrightnessManager.cs:** gestiona el nivell de brillantor del joc segons la configuració estableguda pel jugador, aplicant-ho a totes les escenes de manera persistent.
- **LanguageManager.cs:** gestiona els diferents idiomes del joc (Espanyol, català, anglès). Permet canviar l'idioma en temps real i notificar a tots els textos multillenguatge.

★ Altres: Escenes i panells

- Escenes

1. Pantalla de presentació

És la primera escena que apareix en iniciar el joc. Presenta el logotip del projecte, el nom de la desenvolupadora, el títol del joc (“*Supervivent*”) i el logotip de l’institut Nicolau Copèrnic sobre un fons estàtic verd fosc. Té una durada breu, d’uns 10 segons aproximadament, i no requereix cap acció per part del jugador. En acabar, carrega automàticament el *Menú Principal*. Aquesta escena serveix per introduir el joc i mostrar la identitat visual del projecte abans d’accedir al menú principal.



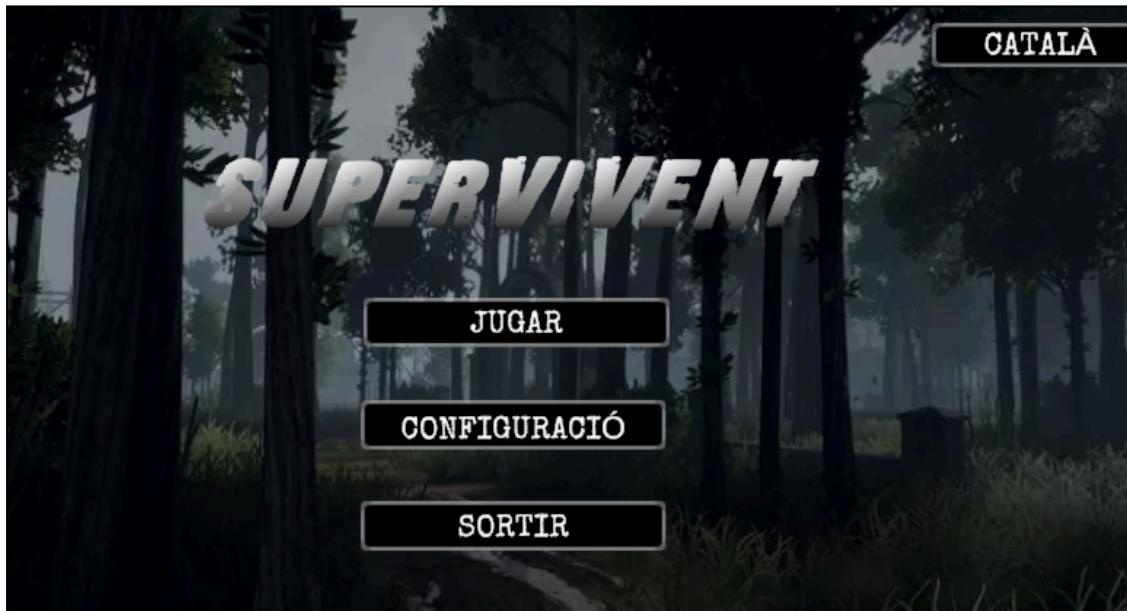
Imatge de la pantalla de presentació.

2. Menú principal

És la primera escena interactiva del joc. Mostra el títol “Supervivent” i ofereix tres opcions principals:

- **Jugar**, que permet accedir al menú d'opcions del nivell.
- **Configuració**, per ajustar els paràmetres audiovisuals i les preferències del jugador.
- **Sortir**, que tanca el joc i retorna a l'escriptori.

També disposa d'un botó de canvi d'idioma (català, castellà o anglès) accessible en tot moment. A més, inclou música ambiental que ajuda a introduir el jugador en el to del joc.



Imatge de l'escena del menú principal.

3. Configuració

Aquesta escena permet modificar diferents aspectes audiovisuals per adaptar l'experiència del joc a les preferències del jugador. Inclou:

- Un **control de volum** amb un *slider* per augmentar o reduir el volum de la música.
- Una **opció “Mute”** amb un *toggle* per silenciar la música de fons.
- Un **control de brillantor** amb un *slider* per ajustar la lluminositat de la pantalla.



Imatge de l'escena de configuració.

4. Menú d'opcions del joc

Apareix després de prémer el botó “Jugar” al menú principal.

Permet triar entre dos nivells disponibles:

- El **nivell 1**, anomenat “*L'Origen*”, proposa recollir cinc objectes de supervivència abans que s'acabi el temps, disposant de quatre minuts per completar l'objectiu.
- El **nivell 2**, titulat “*La Infecció*”, desafia el jugador a sobreviure durant dos minuts mantenint la vida per sobre de zero, amb un total de 100 punts de vida inicials.

Cada opció condueix a una breu escena d'introducció on s'expliquen la missió, els objectius i els controls bàsics abans d'accedir al nivell corresponent.

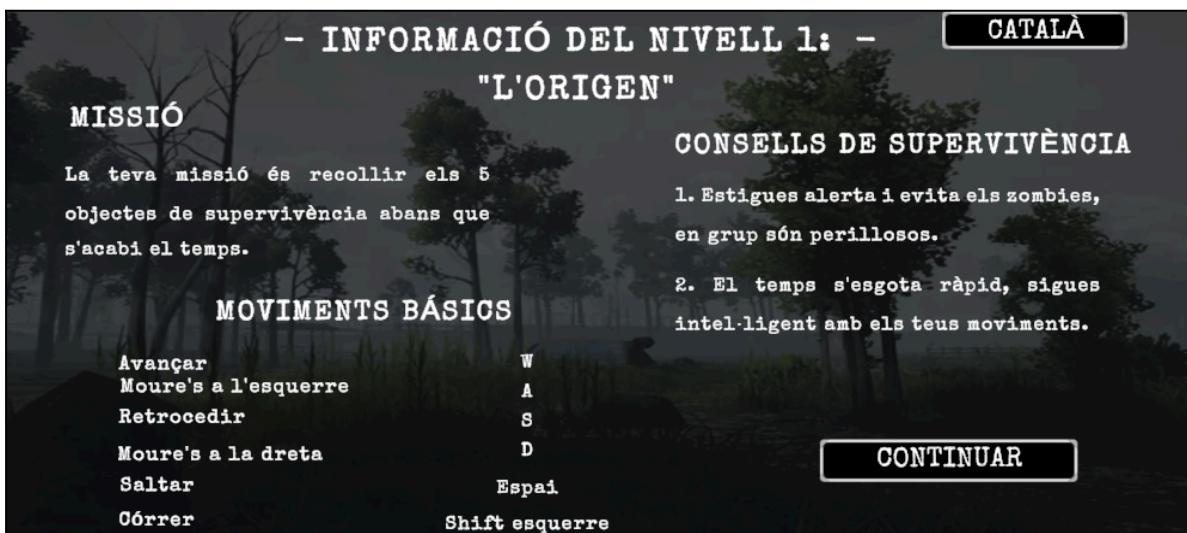
Cal destacar que, si no es completa el nivell 1, no es pot avançar al nivell 2.



Imatge de l'escena d'opcions.

5. Informació del nivell

Abans de començar cada nivell, apareix una pantalla informativa que descriu la missió principal del jugador, ofereix consells de supervivència i explica els controls bàsics del jugador: avançar, moure's a l'esquerre, moure's a la dreta, retrocedir, córrer i saltar. No inclou les accions: encendre o apagar el llum, empentar objectes i obrir o tancar la porta. Aquesta escena finalitza amb un botó de “**Continuar**”, que carrega automàticament el nivell seleccionat.



Imatge de l'escena d'informació del nivell 1.

- **Panells**

1. **Pausa**

Aquest panell està disponible durant qualsevol nivell i s'activa mitjançant la tecla **ESC**, aturant completament el joc.

Les opcions disponibles en aquest són:

- **Continuar:** reprèn la partida.
- **Menú principal:** retorna a la pantalla inicial del joc.
- **Sortir:** tanca l'aplicació.

Permet al jugador interrompre temporalment la partida sense perdre el progrés ni la seva posició dins del nivell.



Imatge del panell de pausa del nivell 1.

2. **Victòria**

Apareix quan el jugador aconsegueix completar l'objectiu del nivell. Presenta una música de fons pròpia, mostra un **missatge d'enhorabona** i un **resum de la partida**, que inclou dades com el **temps restant**, la **vida final** o els **objectes de supervivència recollits**.

Des d'aquesta pantalla, el jugador pot escollir entre diverses opcions:

- **Reiniciar:** torna a començar el nivell des del principi.
- **Següent nivell:** accedeix al proper nivell (disponible només després de completar el Nivell 1).
- **Menú principal:** retorna a la pantalla inicial del joc.

Aquesta panell serveix com a tancament positiu de la partida.



Imatge del panell de victòria del nivell 1.

3. Derrota

Es mostra quan el jugador no aconsegueix complir les condicions del nivell, ja sigui per **esgotament del temps** o per **pèrdua total de vida**. Presenta una música de fons pròpia, un missatge de fracàs i un **resum de la partida** similar al de la pantalla de victòria, amb les **estadístiques finals** com el temps jugat, la vida restant o els objectes recollits.

Des d'aquesta pantalla, el jugador pot escollir entre dues opcions:

- **Reiniciar:** repetir el nivell des del començament.
- **Menú principal:** tornar a la pantalla inicial del joc.

Aquesta panell marca el final d'una partida fallida.



imatge del panell de derrota del nivell 1.

★ Art i disseny

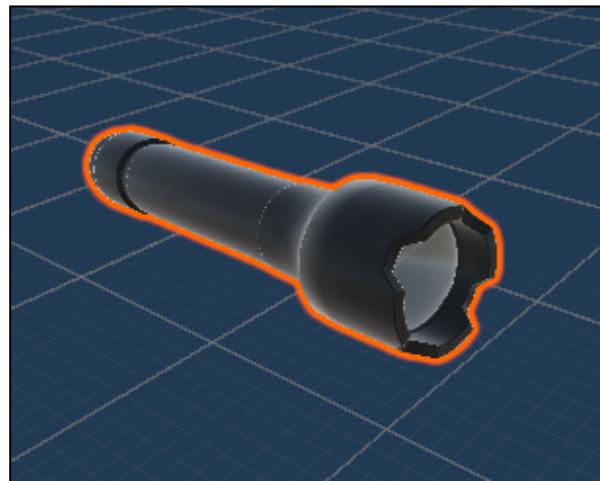
En aquest apartat es mostra la llista d'assets utilitzats (objectes recol·lectables, elements decoratius, models i animacions del jugador i dels NPCs, música i efectes de so), amb el seu enllaç i la imatge corresponent.

També s'hi inclouen els objectes creats i els enllaços de les imatges de fons de les escenes.

→ Objectes recol·lectables

• Nivell 1

- Llanterna: [enllaç](#).



Llanterna utilitzada com a element recol·lectable.

- Màscara de pesta: [enllaç](#).



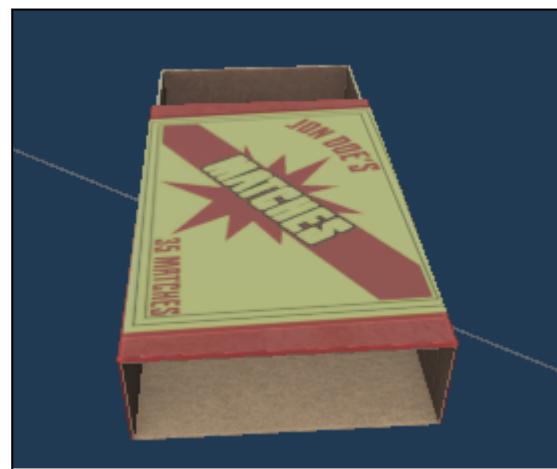
Màscara de pesta utilitzada com a element recol·lectable.

- Ampolla d'aigua: [enllaç](#).



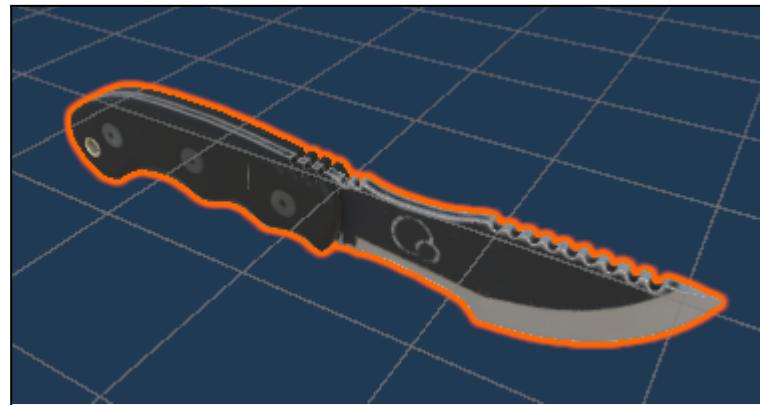
Ampolla d'aigua utilitzada com a element recol·lectable.

- Llumins: [enllaç](#).



Llumins utilitzats com a element recol·lectable.

- Ganivet: [enllaç](#).



Ganivet utilitzat com a element recol·lectable.

- **Nivell 2**

- Maletí de primers auxilis: [enllaç](#).

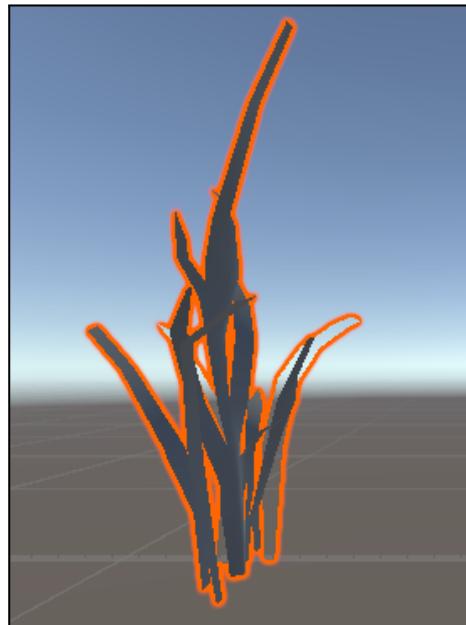


Maletí de primers auxilis utilitzat com a element recol·lectable (per sumar-li vida al jugador).

→ Objectes decoratius

• Comú

- Herba (model 1): [enllaç](#).



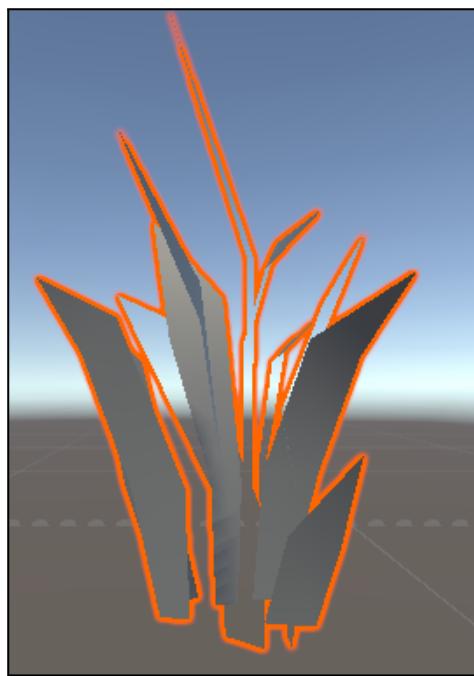
Herba utilitzada com a element decoratiu.

- Herba (model 2): [enllaç](#).



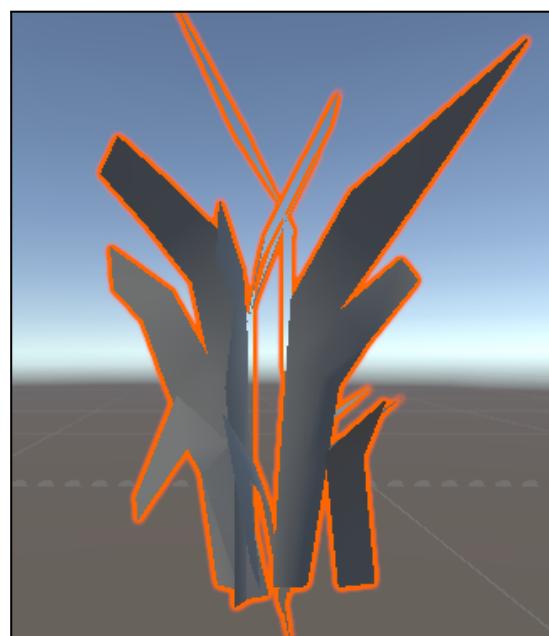
Herba utilitzada com a element decoratiu.

- Herba (model 3): [enllaç](#).



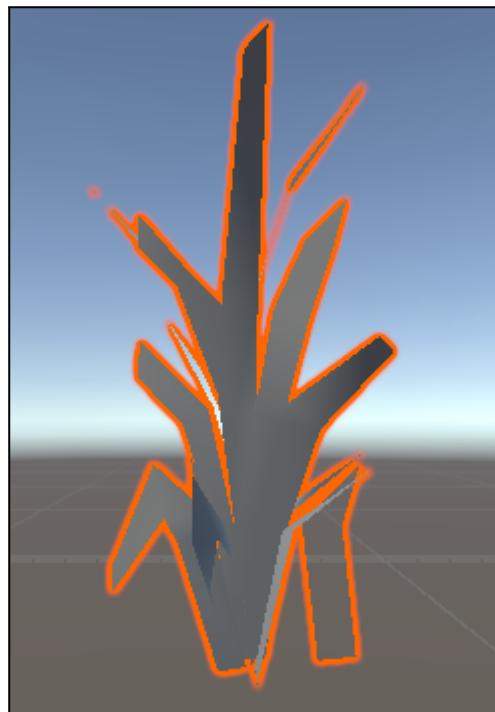
Herba utilitzada com a element decoratiu.

- Herba (model 4): [enllaç](#).



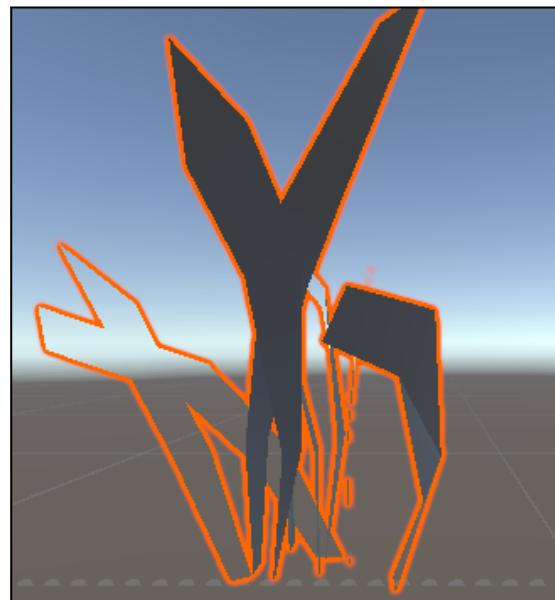
Herba utilitzada com a element decoratiu.

- Herba (model 5): [enllaç](#).



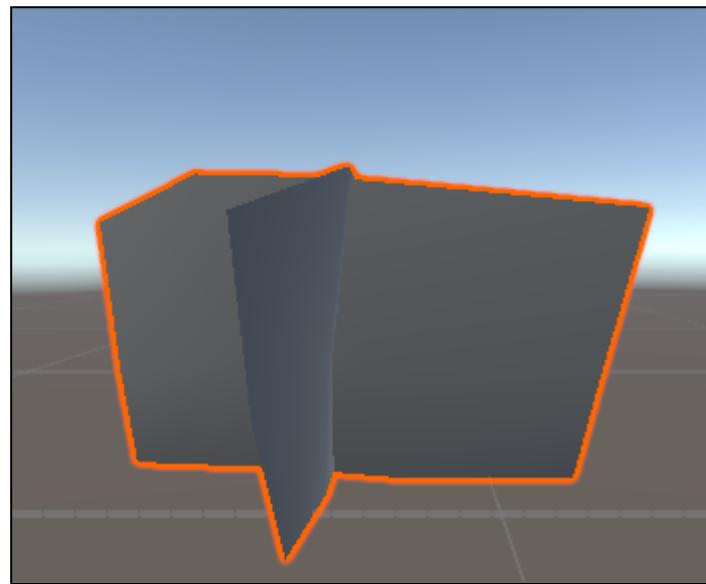
Herba utilitzada com a element decoratiu.

- Herba (model 6): [enllaç](#).



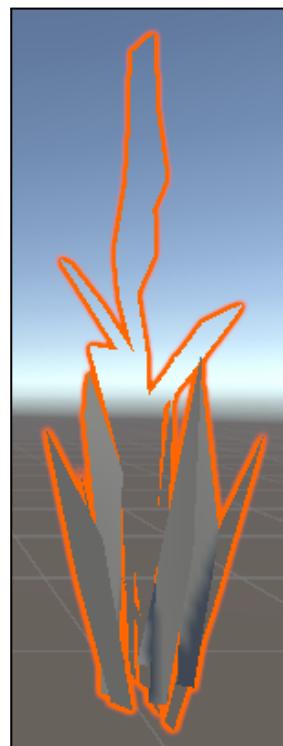
Herba utilitzada com a element decoratiu.

- Herba (model 7): [enllaç](#).



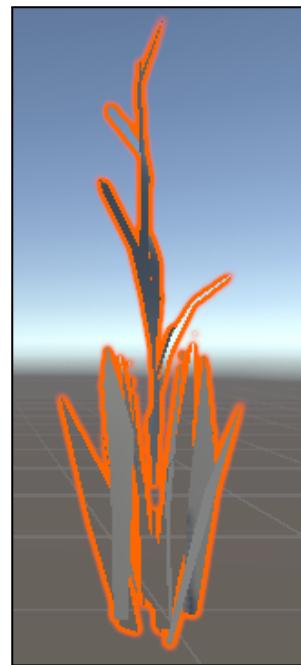
Herba utilitzada com a element decoratiu.

- Herba (model 8): [enllaç](#).



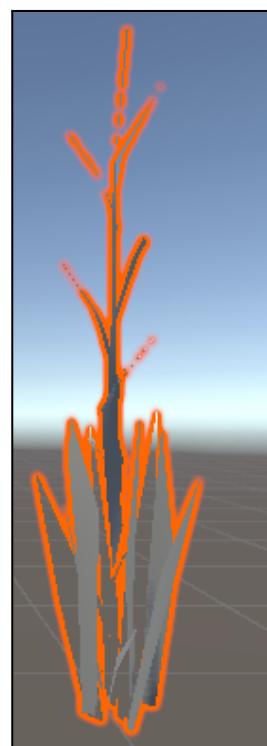
Herba utilitzada com a element decoratiu.

- Herba (model 9): [enllaç](#).



Herba utilitzada com a element decoratiu.

- Herba (model 10): [enllaç](#).



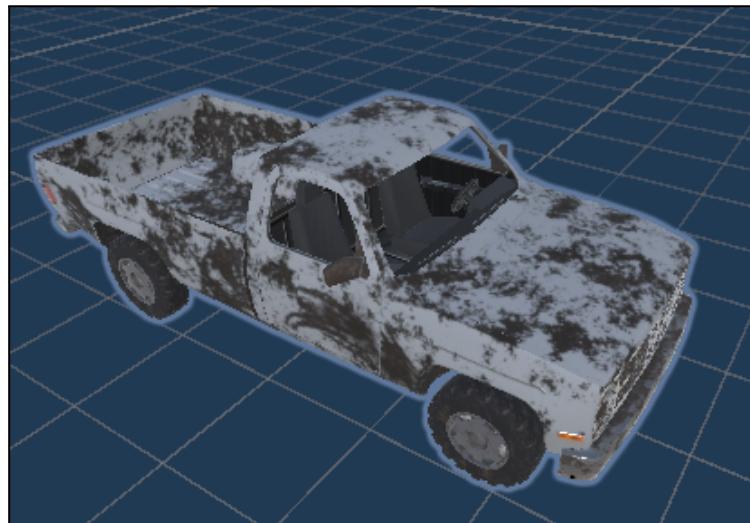
Herba utilitzada com a element decoratiu

- Arbre: [enllaç](#).



Arbre utilitzat com a element decoratiu.

- Cotxe: [enllaç](#).



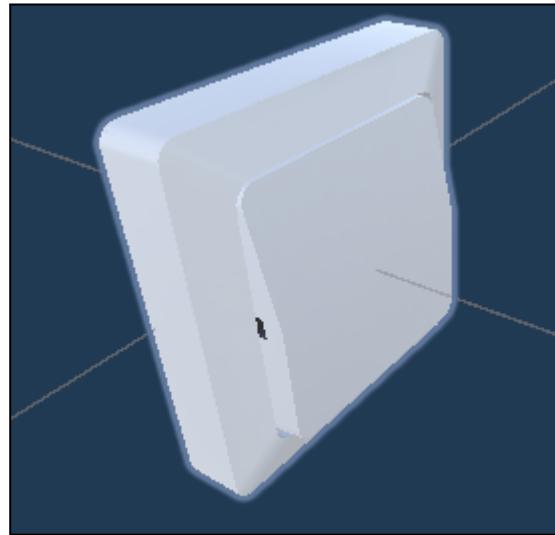
Cotxe utilitzat com a element decoratiu.

- Porta: [enllaç](#).



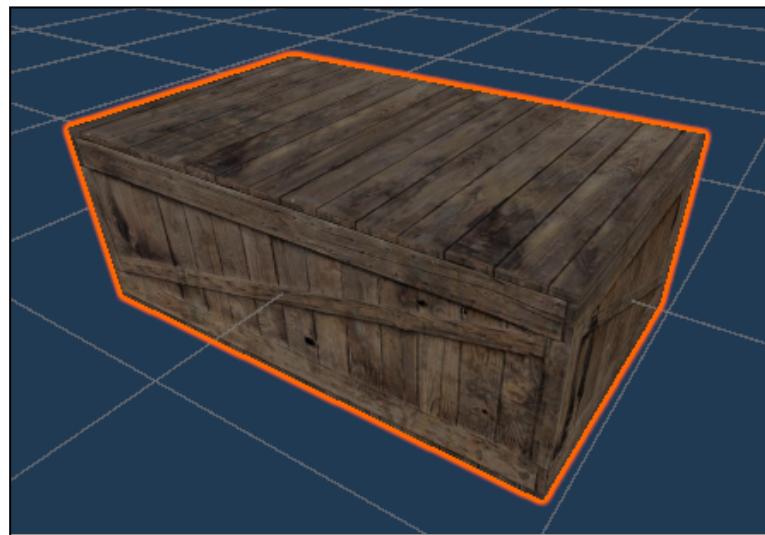
Interruptor utilitzat com a element d'interacció pel jugador.

- Interruptor: [enllaç](#).



Interruptor utilitzat com a element d'interacció pel jugador.

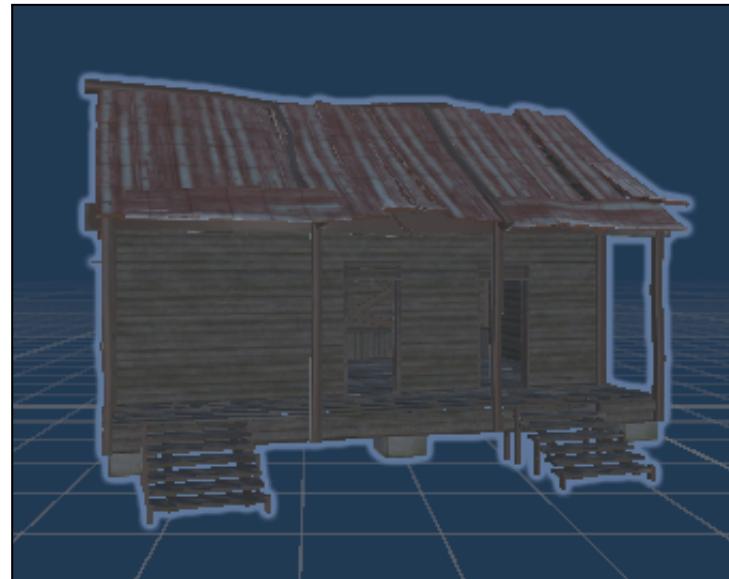
- Caixa de fusta: [enllaç](#).



Caixa de fusta utilitzada com a element decoratiu.

- **Nivell 1**

- Cabanya: [enllaç](#).



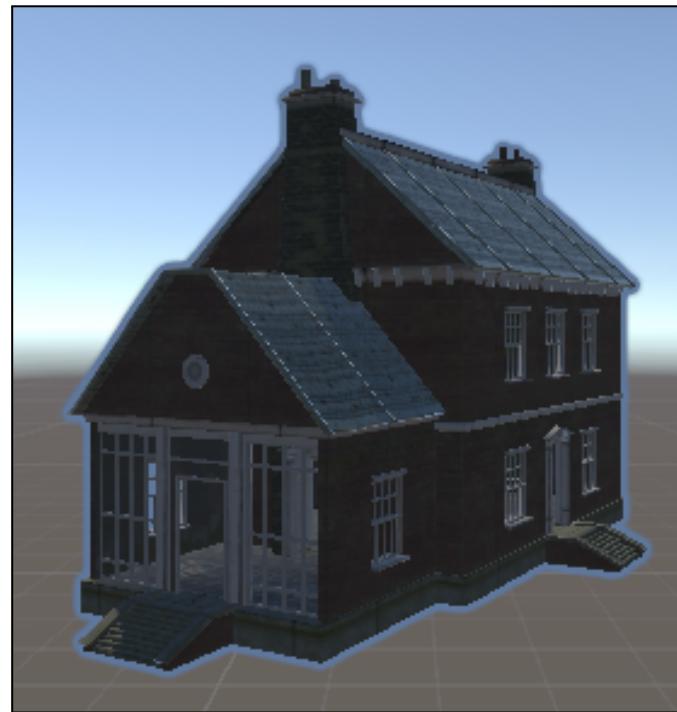
Cabanya utilitzada com a element decoratiu.

- Església: [enllaç](#).



Església utilitzada com a element decoratiu.

- Casa d'adrets: [enllaç](#).



Casa d'adrets utilitzada com a element decoratiu.

- Font: [enllaç](#).



Font utilitzada com a element decoratiu.

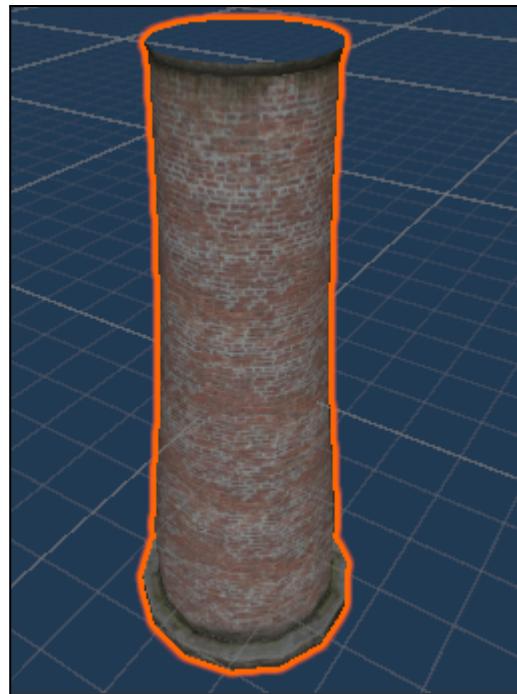
- Banc: [enllaç](#).



Banc utilitzat com a element d'interacció pel jugador.

- **Nivell 2**

- Canonada: [enllaç](#).



Canonada utilitzada com a element decoratiu.

- Container: [enllaç](#).



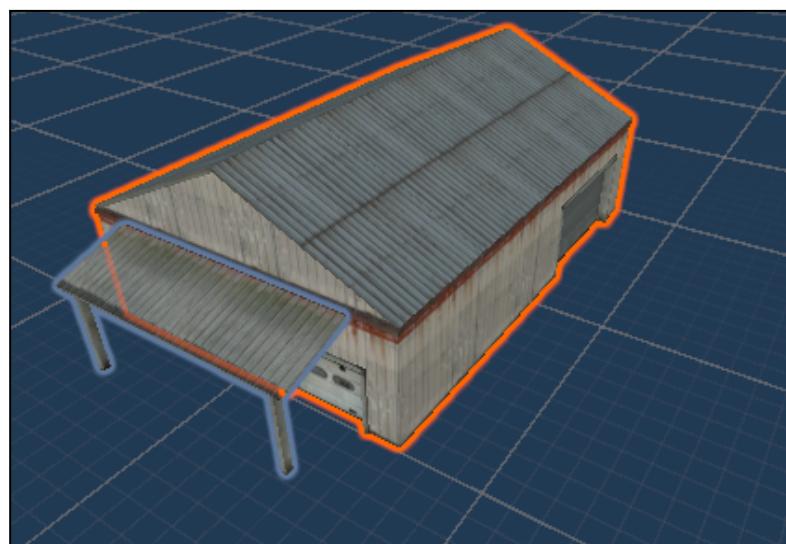
Container utilitzat com a element decoratiu.

- Villa: [enllaç](#).



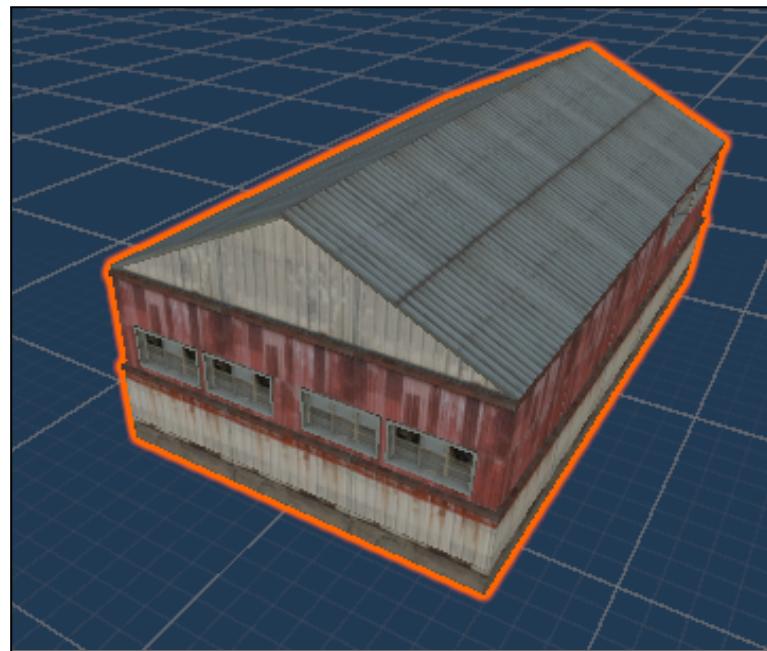
Villa utilitzada com a element decoratiu.

- Fàbrica (model 1): [enllaç](#).



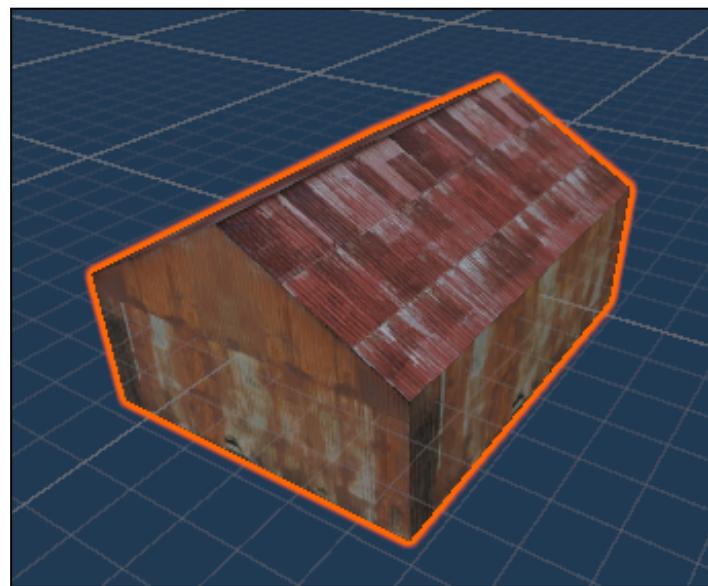
Fàbrica (model 1) utilitzada com a element decoratiu.

- Fàbrica (model 2): [enllaç](#).



Fàbrica (model 2) utilitzada com a element decoratiu.

- Cobert (model 1): [enllaç](#).



Cobert utilitzat com a element decoratiu.

- Carregador de forquilla: [enllaç](#).



Carregador de forquilla utilitzada com a element decoratiu.

→ **Models de jugador / NPCs**

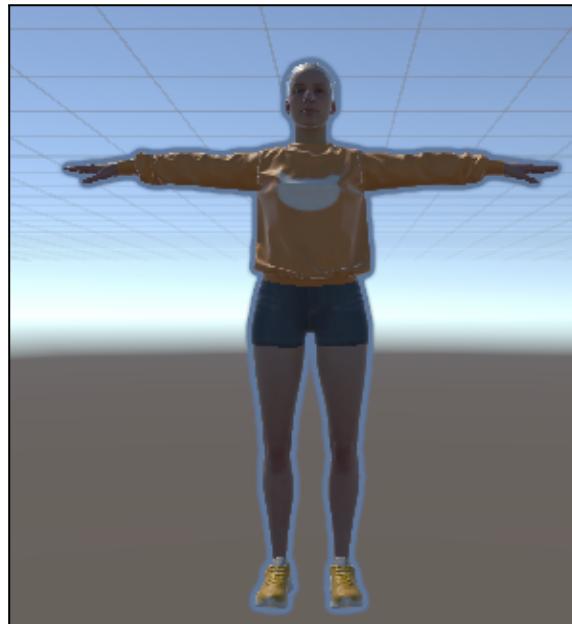
• **Supervivent**

- Estructura bàsica: [enllaç](#).



Robot utilitzat com a protagonista del joc.

- Aspecte: [enllaç](#).



NPC utilitzat com a protagonista del joc.

- **Zombi**

- Aspecte: [enllaç](#).



NPC utilitzat com antagonista del joc.

→ Animacions

- Supervivent

- Caminar, córrer, saltar, aturar-se: [enllaç](#).

- Zombi

- Caminar: [enllaç](#).
 - Còrrer: [enllaç](#).
 - Atacar: [enllaç](#).

→ Música

- De fons: [enllaç](#).
- Per donar entendre que el jugador ha guanyat: [enllaç](#).
- Per donar entendre que el jugador ha percut: [enllaç](#).

→ Efectes de so

- Per obrir o tancar la porta: [enllaç](#).
- Per encendre o apagar el llum: [enllaç](#).
- Per recol·lectar objectes: [enllaç](#).

→ Lletra

- Lletra utilitzada en l'escenari d'informació del nivell per afavorir la lectura: [enllaç](#).
- Lletra utilitzada en la resta d'escenes per mantenir la sensació de por i perill: [enllaç](#).

→ Imatges de l'escena

• Pantalla de presentació

- Lletra i fons: [enllaç](#).
- Logotip de l'institut Nicolau Copèrnic: [enllaç](#).



Imatge utilitzada com a pantalla de presentació.

• Menú principal

- Imatge: [enllaç](#).



Imatge utilitzada com a fons de l'escena.

- **Menú d'opcions i portada del document**

- Imatge: [enllaç](#).



Imatge utilitzada com a fons de l'escena.

- **Configuració**

- Imatge: [enllaç](#).



Imatge utilitzada com a fons de l'escena.

- **Informació del nivell**

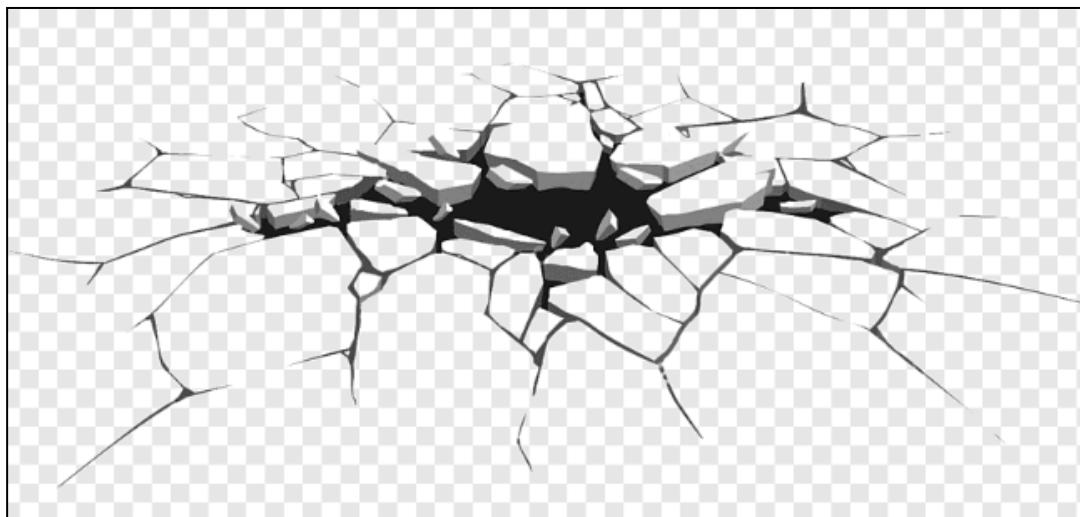
- Imatge: [enllaç](#).



Imatge utilitzada com a fons de l'escena.

- **Esquerda**

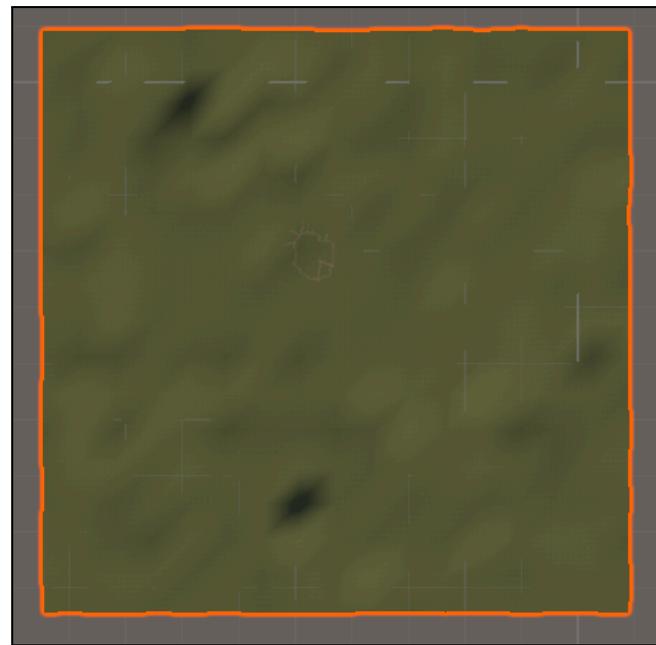
- Imatge: [enllaç](#).



Imatge utilitzada com a esquerda de l'escena (Killzone).

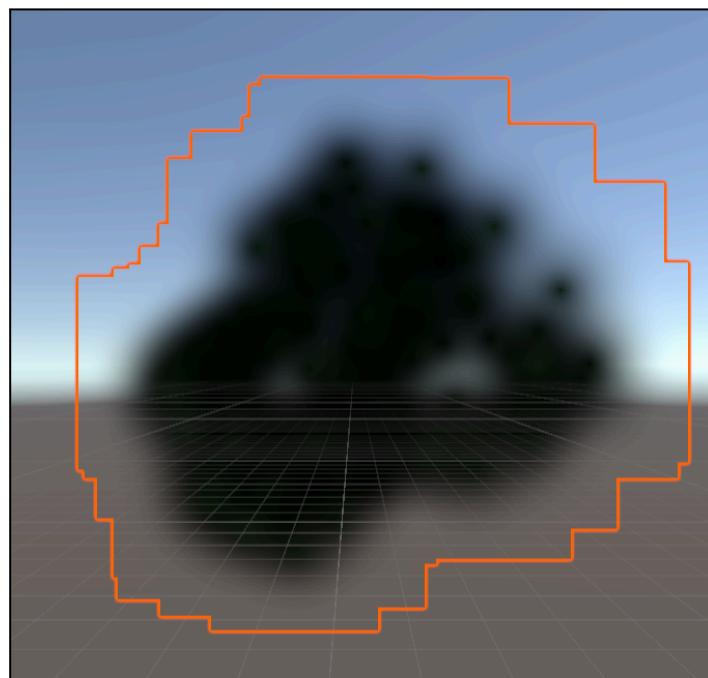
→ Elements creats

- Terreny



Terreny utilitzat com a element decoratiu de l'escena.

- Fum tòxic



Fum tòxic utilitzat com a element d'interacció pel jugador (per treure-li vida).

★ Guia d'instal·lació, execució i desinstal·lació del joc

→ Requisits mínims del sistema

El joc *Supervivent* ha estat desenvolupat amb el motor *Unity*, i per garantir-ne un funcionament òptim, es recomana disposar d'un equip amb les següents característiques mínimes:

- **Sistema operatiu:** *Windows 10 / 11 (64 bits)* o *Linux*.
- **Processador:** Intel Core i3 o equivalent.
- **Memòria RAM:** 4 GB.
- **Targeta gràfica:** *NVIDIA GeForce GTX 750 / AMD Radeon R7 o superior*.
- **Espai d'emmagatzematge:** 1 GB d'espai lliure.
- **Versió de DirectX:** 11 o superior.
- **Motor del joc:** *Unity 6000.0.58f1*.

→ Descàrrega

1. Accedeix a l'enllaç de *Google Drive* proporcionat: [enllaç](#).
2. Fes clic dret sobre el fitxer corresponent al teu sistema operatiu (*Supervivent_Windows.zip* o *Supervivent_Linux.zip*).
3. Selecciona l'opció “**Descarrega**” i guarda l'arxiu a la ubicació desitjada del teu ordinador.

4. Un cop descarregat, **descomprimeix el fitxer ZIP** amb un programa com *WinRAR*, *7-Zip* o *unzip*.

→ **Execució**

- **Windows**

1. Obre la carpeta ***Supervivent_Windows***.
2. Fes doble clic a l'arxiu ***Supervivent.exe***.
3. El joc es carregarà automàticament mostrant la pantalla de presentació.
4. Si apareix una alerta de seguretat de *Windows*, selecciona “**Més informació**” → “**Executar igualment**” per iniciar el joc.

- **Linux**

1. Obre la carpeta ***Supervivent_Linux***.
2. Dona permisos d'execució al fitxer principal amb la comanda següent (si cal): ***chmod +x Supervivent.x86_64***.
3. Executa el joc amb la comanda: ***./Supervivent.x86_64***.
4. El joc es carregarà automàticament mostrant la pantalla de presentació.

→ Desinstalació

- Windows

1. Localitza la carpeta on s'ha descomprimit el fitxer **Supervivent_Windows.zip**.
2. Elimina tota la carpeta que conté el joc.

- Linux

1. Localitza la carpeta on s'ha descomprimit el fitxer **Supervivent_Linux.zip**.
2. Elimina el directori complet amb la comanda: **rm -r Supervivent/**.

→ Notes addicionals

- Es recomana jugar amb els auriculars posats per gaudir millor de l'ambient sonor.
- El joc s'executa a resolució 1920x1080 per defecte.
- Es recomana no modificar el contingut intern de la carpeta un cop descomprimida per evitar errors d'execució.
- En cas d'errors, comprova que el teu sistema compleix els **requisits mínims** i que disposa de les llibreries adequades (.NET Framework a Windows (ve per defecte) o Mono a Linux (s'ha d'instal·lar)).

