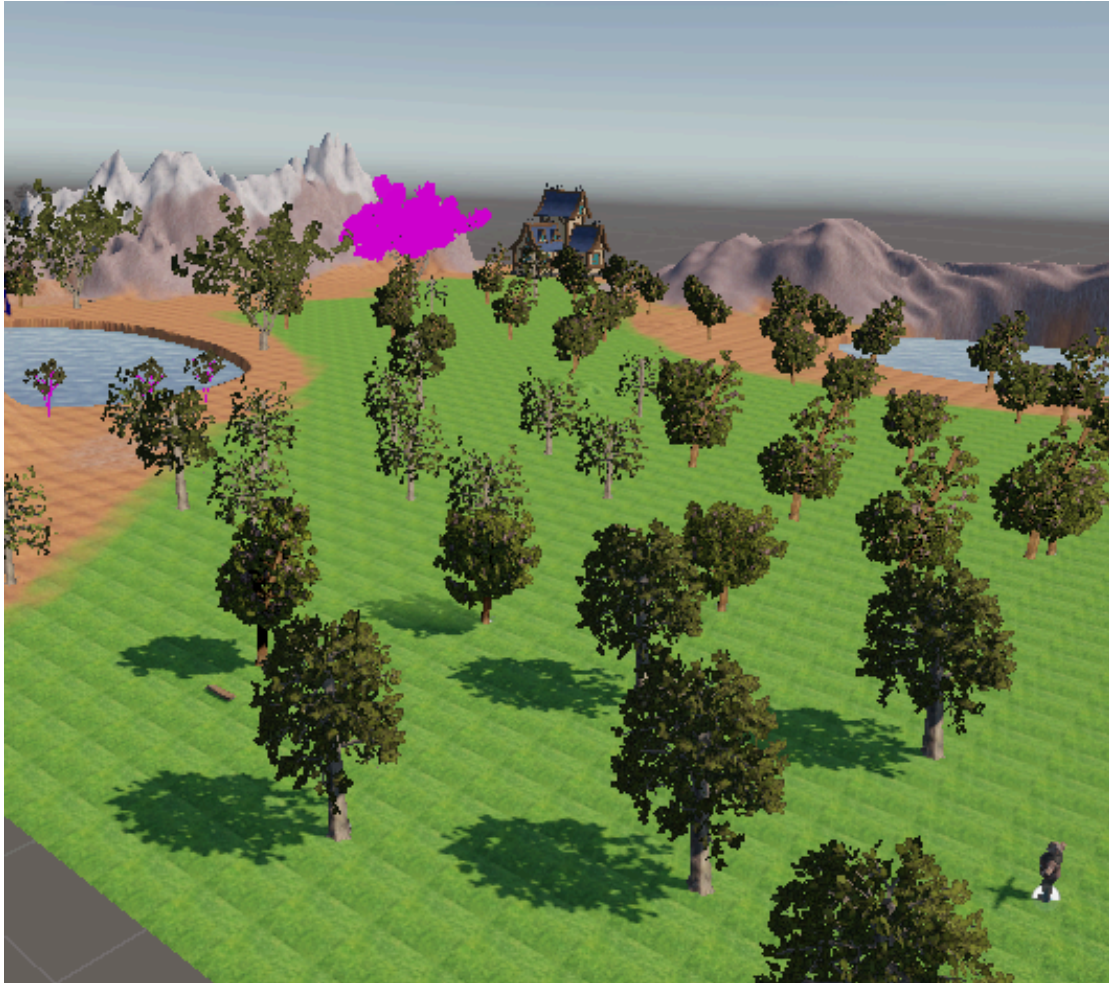


Joc de Buscar Llenya



Nom: Oriol Jové Naranjo

Curs: 2025/2026

Professora: Esther Sanchez Batlló

Índex

Joc de Buscar Llenya	1
1. Game Design	3
2. Història i Objectius	3
3. Personatges	3
4. Disseny d'Escenes	3
5. HUD	3
6. Mecàniques del Joc	4
7. Menús del Joc	4
8. Art i Disseny (Assets)	4

1. Game Design

Buscar Llenya és un joc d'exploració i recollida d'objectes on el jugador controla un llenyador que ha de buscar llenya escampada per les muntanyes i portar-la fins a la xemeneia per preparar-se per l'hivern.

2. Història i Objectius

El jugador interpreta un llenyador que viu en una petita cabana a les muntanyes. L'hivern s'apropa i necessita recollir tota la llenya possible per mantenir el foc encès. La seva missió és explorar el bosc, trobar els troncs de llenya i portar-los fins a la xemeneia de la seva llar.

****Objectius del joc:****

- Recollir tota la llenya escampada pel mapa (10 peces).
- Tornar a la cabana i activar la xemeneia per completar la partida.

****Condicions de derrota:****

- Caure en una zona perillosa (Killzone).
- Arribar a la xemeneia sense tota la llenya.

3. Personatges

El personatge principal és un llenyador modelat a partir del Third Person Controller de Unity Starter Assets, personalitzat amb una skin de llenyador. El personatge disposa d'animacions de caminar, córrer i saltar.

4. Disseny d'Escenes

El joc conté dues escenes principals i diversos menús:

- ****PrimeraPantallaJocUnity****: Mapa de muntanya amb terreny obert i 10 peces de llenya per recollir.
- ****SegonaPantallaJocUnity****: Casa tancada amb la xemeneia per completar la partida.

5. HUD

El HUD mostra la informació essencial per al jugador:

- Llenya recollida i total: Format 'Llenya: X / 10'.

- Temps jugat en segons des de l'inici de la partida.

6. Mecàniques del Joc

- Recol·lecció de llenya mitjançant triggers.
- Exploració del mapa.
- Salt i moviment lliure amb WASD.
- Activació de la xemeneia per guanyar la partida si s'ha recollit tota la llenya.
- Sistema de derrota per caiguda a Killzone.

7. Menús del Joc

****Menú Principal:**** Jugar, Opcions, Sortir.

****Menú d'Opcions:**** Activar/desactivar música, seleccionar nivell.

****Menú de Pausa:**** Continuar, tornar al menú principal, sortir del joc.

****Menú Final:**** Mostra si el jugador ha guanyat o perdut, el temps jugat i els troncs recollits.

8. Art i Disseny (Assets)

En aquest apartat es llisten els assets utilitzats al projecte: personatges, objectes recol·lectables, objectes decoratius, música de fons, efectes de so, il·luminació i partícules. L'alumne omplirà aquest apartat amb els recursos finals utilitzats.

Arbres:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/vegetation/trees/european-forests-realistic-trees-229716>

Aigua:

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/water/simple-water-shader-urp-191449>

La casa de fantasia:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/fantasy/stylised-fantasy-house-257964>

Flors:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/vegetation/flowers/ornamental-flower-set-11920>

Catifes:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/persiangu-carpets-urp-261455>

Música:

<https://www.playonloop.com/2020-music-loops/treasure-match/>

<https://www.playonloop.com/2019-music-loops/foggy-forest/>

Player armature:

<https://assetstore.unity.com/packages/essentials/starter-assets-thirdperson-updates-in-new-charactercontroller-pa-196526>

Personatge:

<https://www.mixamo.com/#/?page=1&type=Character>

Peasant Man