

Game Design Document (GDD)

Czobmies

Títol del joc: Czobmies

Autor: Arnau

Data: 02/11/2025

Versió: 1.0

Plataforma: PC (Windows / Linux)

Motor de joc: Unity

Índex

1. Game Design
2. Personatges
3. Disseny d'escenes
4. Mecàniques de joc
5. Nivells de dificultat (opcional)
6. Altres escenes i menús
7. Art i Disseny d'assets

1. Game Design

Idea i objectius del joc

Czobmies és un joc de supervivència en tercera persona ambientat a l'espai. El jugador apareix en una plataforma flotant on comencen a aparèixer zombis espacials. L'objectiu és sobreviure el màxim de temps possible mentre derrota enemics i evita caure de la plataforma.

Gènere

Shooter / Survival / Arcade

Públic objectiu

Jugadors a partir de 12 anys que gaudeixen de jocs d'acció i supervivència amb un estil casual o arcade.

Història

Després d'un experiment fallit en una estació orbital, els científics han despertat una horda de zombis mutants. El jugador és l'últim soldat viu a la plataforma Czobmies Station, i la seva missió és resistir tant com pugui abans que els morts vivents l'envoltin.

Controls

- Moviment: WASD
- Apuntar: Ratolí
- Disparar: Clic esquerre
- Saltar: Espai
- Recarregar: [per definir]
- Interactuar: E

Condicions d'inici i fi

- **Inici:** El jugador apareix amb 100 punts de vida i una arma bàsica.
- **Fi:** La partida acaba quan la vida arriba a 0 o el jugador cau de la plataforma.

2. Descripció de personatges

Jugador

- **Nom:** Space Survivor
- **Model:** Humà

Enemies (NPCs)

- **Zombie:** es mou lentament cap al jugador i causa dany per contacte.
- **Animacions:** caminar (walk)

3. Disseny d'escenes

Escena principal (nivell)

- Plataforma flotant a l'espai
- Fons amb estrelles
- Zones d'aparició d'enemics (spawn points)
- Power-ups (compra de munició, vida)

HUD

- Barra de vida
- Rondes
- Munició restant

4. Mecàniques de joc

- **Sistema de spawn:** els zombis apareixen cada X segons en punts aleatoris. Cada ronda té més vida i és més ràpida.
- **Sistema de dany:** el jugador rep dany per contacte amb zombis.
- **Power-ups:** es poden comprar i milloren dany, munició o vida.
- **Física:** si el jugador cau fora de la plataforma, la partida acaba.
- **Puntuació:** marcador per cada bala que impacta a un zombi.

6. Altres escenes i menús

- **Menú principal:** Jugar, Opcions, Sortir
- **Menú d'opcions:** control de volum
- **Menú pausa:** Continuar, Reiniciar, Sortir al menú principal
- **Pantalla de mort:** permet tornar al menú principal

7. Art i Disseny d'assets

Models 3D

| Tipus | Nom | Font | Descripció |
|----------|------------------------|-------------------------|---------------------------------|
| Model 3D | BRAZP.fbx | Creat per mi al Blender | Els braços del personatge |
| Model 3D | caka.fbx | Creat per mi al Blender | Caixa de munició |
| Model 3D | coltbrillante.fbx | Creat per mi al Blender | Pistola |
| Model 3D | maquinaexpendedora.fbx | Creat per mi al Blender | Màquina expenedora |
| Model 3D | colete.fbx | Creat per mi al Blender | Coet |
| Model 3D | PACKAPUNCH.fbx | Creat per mi al Blender | Màquina per millorar l'arma |
| Model 3D | escombros.fbx | Creat per mi al Blender | Obstacles que es poden eliminar |
| Model 3D | personaje.fbx | Creat per mi al Blender | Personatge animat amb Mixamo |

Textures

| Tipus | Nom | Font |
|---------------|------------------|--------------|
| Textura | Luna, Luna negra | Google |
| Textura UI | dobletiro.png | Creat per mi |
| Textura UI | quikcrevive.png | Creat per mi |
| Textura UI | personaje.png | Creat per mi |
| Textura Títol | Títol.png | Creat per mi |
| Textura | cielo.png | Creat per mi |
| Textura | sol.png | Creat per mi |

Anexos Fotográficos



