

# **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

### Enemics (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 Titol	Titol.png	Creat per mi
Textura	cielo.png	Creat per mi
Textura	sol.png	Creat per mi

## Anexos Fotográficos



