

DOGGY ADVENTURES

VideoJocs
Quatrimestre Tardor 2022/2023



Izan Cordobilla Blanco
Miguel Frias Carmona

Professor: Alejandro Ríos Jerez

05/01/2023



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA
BARCELONATECH

FIB

ÍNDEX

1. 3D DOT GAME HEROES	2
1.1. DADES	2
1.2. FITES D'INTERÈS	2
1.3. DESENVOLUPAMENT	2
1.4. REFERÈNCIES	2
2. DESCRIPCIÓ DEL PROJECTE	3
2.1. DESCRIPCIÓ GENERAL	3
2.2. INSTRUCCIONS	3
2.2.1. Objectius i trets característics	3
2.2.2. Controls	3
2.3. FUNCIONALITATS IMPLEMENTADES	4
2.3.1. Masmorra	4
2.3.2. Trencaclosques	11
2.3.3. Player i arma especial	18
2.3.4. Enemics i Boss final	19
2.3.5. Objectes especials	24
2.3.6. Pantalles	25
2.3.7. HUD	30
2.3.8. So i música	30
3. METODOLOGIA	31
3.1. ORGANITZACIÓ	31
3.2. SPRINTS	32
3.3. REUNIONS	34
3.4. DIAGRAMA DE GANTT	35
4. CONCLUSIONS	36
5. BIBLIOGRAFIA	37

1. 3D DOT GAME HEROES

El joc 3D Dot Game Heroes és un joc de rol d'acció que consisteix a explorar masmorres, combatre enemics, recollir objectes i solucionar trencaclosques.

1.1. DADES

Va ser desenvolupat per Silicon Studio i publicat al Japó per FromSoftware el novembre de 2009. En el cas d'Amèrica del Nord i Europa, va ser publicat per Atlus USA i SouthPeak Games el maig de 2010. Surt per la PlayStation 3 i sent una espècie d'homenatge als jocs de la saga Zelda, aconseguint un públic objectiu més ampli, fans de la saga Zelda i dels jocs d'aventura i rol d'acció.

1.2. FITES D'INTERÈS

El joc va obtenir una recepció molt bona aconseguint notes destacables com el 77/100 de Metacrític o com el 8,5/10 d'IGN. Va rebre elogis per part dels crítics com: "la jugabilitat és un gran homenatge a The Legend of Zelda" (Metacrític), "les animacions en blocs són boniques i que fusionen el que és antic amb el que és nou a la perfecció" (Famitsu), entre d'altres. Segons la revista Famitsu, 3D Dot Game Heroes va vendre 17.300 unitats al Japó a finals de 2009, la qual cosa el va convertir en el joc número 463 més venut de l'any en aquesta regió. Atlus USA va informar l'octubre del 2010 que 3D Dot Game Heroes va vendre 160.000 unitats, més de sis vegades la quantitat que havien anticipat.

1.3. DESENVOLUPAMENT

El joc es va desenvolupar en només 10 mesos tot i cap dels membres de l'equip tenia experiència prèvia amb el desenvolupament de PS3. En realitat, 3D Dot Game Heroes es va crear com una manera de mostrar la tecnologia de middleware de Silicon Studio i la velocitat a la qual el desenvolupament podria progressar amb ella.

1.4. REFERÈNCIES

- Pàgina web oficial: <http://www.3ddotgameheroes.com/>
- Tràiler: <https://www.youtube.com/watch?v=JIWsZXGJahg>
- Llista de vídeos on podem veure el joc sencer amb comentaris:
https://www.youtube.com/watch?v=bvJuSxJmChU&list=PL-hCdemImTascCF6z8erM29I8FMjclqwG&ab_channel=3GBCasual
- Pàgina web de la comunitat:
https://3ddotgameheroes.fandom.com/wiki/3D_Dot_Game_Heroes_Wiki

2. DESCRIPCIÓ DEL PROJECTE

2.1. DESCRIPCIÓ GENERAL

L'objectiu principal és escapar de la masmorra derrotant als enemics i aconseguint la major quantitat de monedes possibles. Per assolir-ho, el jugador haurà d'utilitzar tant les seves habilitats de joc per matar als enemics, com les seves habilitats mentals per resoldre els trencaclosques, que faran que la meta de derrotar a l'enemic final sigui complexa.

El joc consta d'una masmorra ambientada en un castell. Aquesta, consta de 3 nivells separats per portes que només podràs obrir amb claus que es troben dins de cofres repartits pel mapa i per obrir-los, s'han de resoldre trencaclosques.

2.2. INSTRUCCIONS

2.2.1. Objectius i trets característics

- La masmorra consta de 3 nivells separats per portes que només podràs obrir amb claus. Aquestes, estan dintre de cofres repartits pel mapa i per obrir-los, s'han de resoldre trencaclosques. Hi ha un cofre per nivell.
- Pel mapa trobaràs enemics que derrotant-los aconseguiràs monedes, vida o munició.
- Només tens una vida de 100 HP. Els enemics i les trampes et faran perdre vida. La podràs recuperar obtenint els Power-ups que alliberen els enemics. Si perds tota la vida, el joc s'acaba.

2.2.2. Controls

- **WASD:** Tecles de moviment.
- **Espace:** Saltar.
- **E:** Atacar / Interactuar amb l'escenari.
- **Z:** Tirar bomba.
- **Escape:** Menú de pausa.
- **M:** Treure / Activar música.

Tecles God Mode (explicades a la secció 2.3.3.).

2.3. FUNCIONALITATS IMPLEMENTADES

Els objectius proposats a l'enunciat del joc estan marcats en blau.

2.3.1. Masmorra

La masmorra consta de 12 sales connectades entre si, més una addicional pel Boss.

L'organització de la masmorra és la següent:

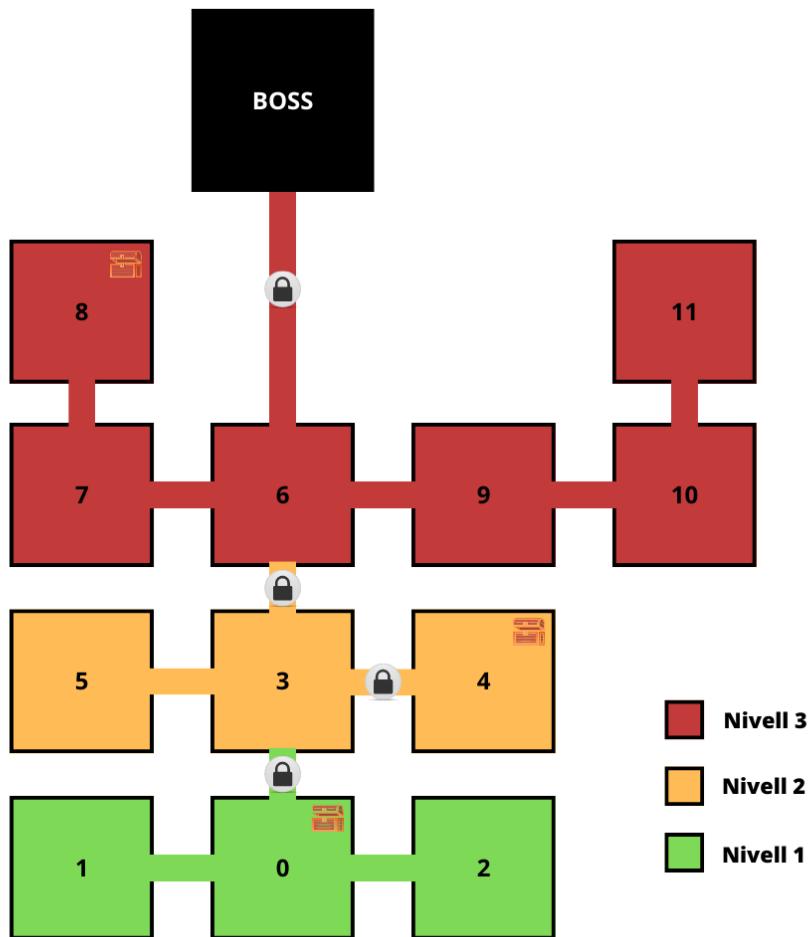


Figura 1: Organització de la masmorra.

Com podem observar, l'escena es troba dividida en tres parts, connectades entre si per portes que només es poden obrir amb claus que cal aconseguir. També, cal dir que les claus es troben tancades en cofres als quals cal accedir resolent trencaclosques, un de diferent per clau. Les localitzacions d'aquests cofres es poden veure a l'anterior figura (sales 0, 4 i 8).

Nivell 1

Com podem veure, les tres primeres sales de color verd conformen el nivell 1. Aquest, se separa del nivell 2 (indicat en taronja) per una porta que només es pot obrir amb una clau que cal obtenir. Aquesta, es pot obtenir obrint el cofre de la sala 0 mitjançant el trencaclosques del Nivell 1.



Figura 2: Sala 0.



Figura 3: Sala 1.



Figura 4: Sala 2.

Nivell 2

Aquest, també consta de 3 sales, però per obrir la porta d'accés a la sala 4 (on es troba el cofre), primer s'ha de resoldre el trencaclosques de la sala 5. Un cop s'ha aconseguit la clau, la porta gran de la sala 3 es pot obrir per passar al nivell 3.



Figura 5: Sala 3.

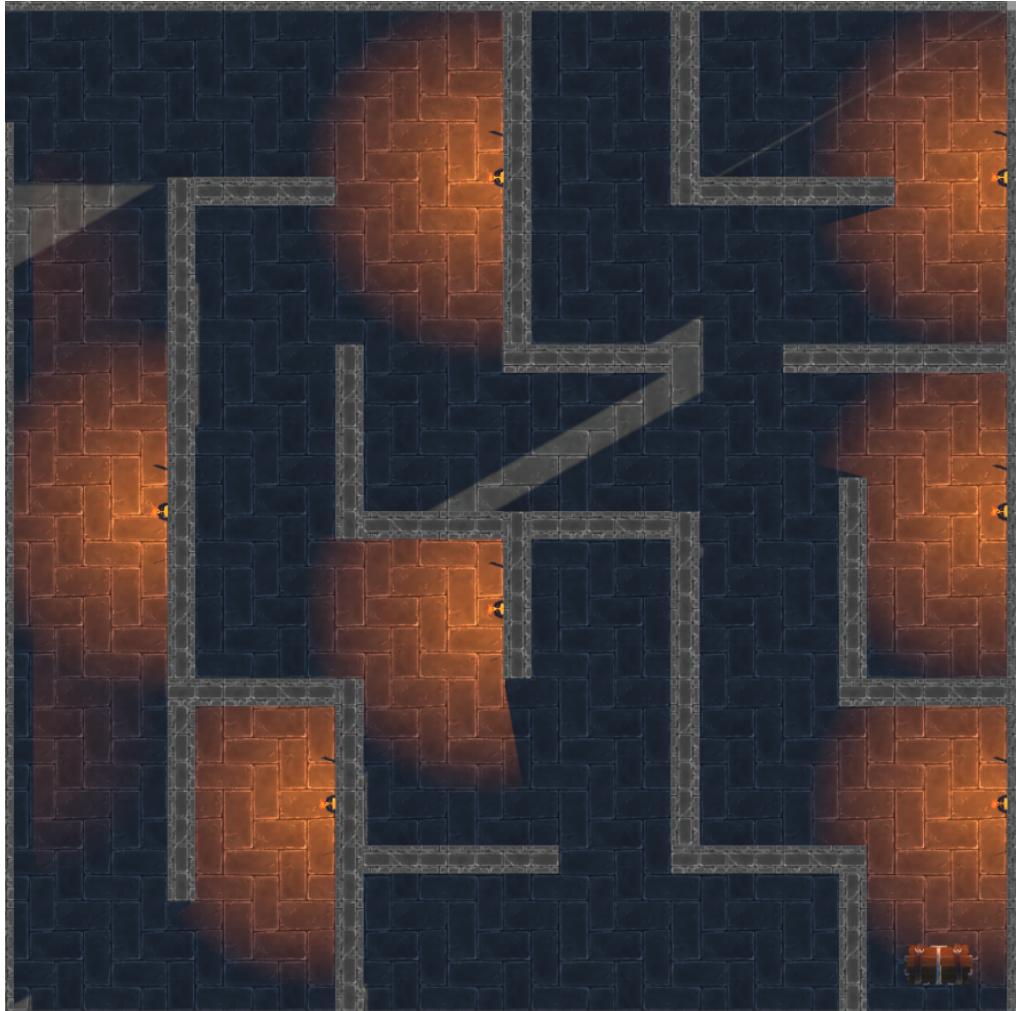


Figura 6: Sala 4.



Figura 7: Sala 5.

Nivell 3

Consta de 6 sales i és el nivell més difícil. A la sala 6, es troba la connexió entre la masmorra i la sala del Boss. Aquesta, té una porta especial que només es pot obrir un cop el jugador està en possessió de la clau del Boss. Per aconseguir aquesta clau, s'ha d'obrir el cofre que està a la sala 8.



Figura 8: Sala 6.



Figura 9: Sala 7.



Figura 10: Sala 8.



Figura 11: Sala 9.

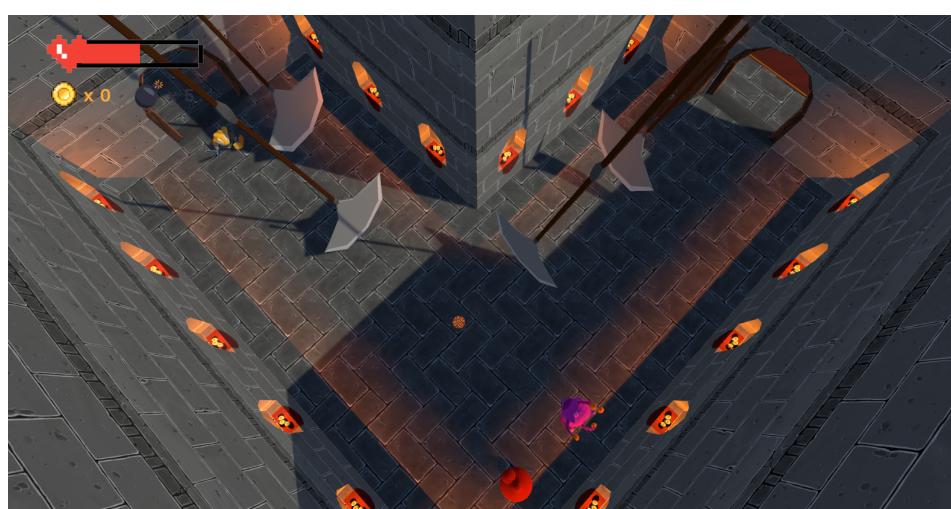


Figura 12: Sala 10.



Figura 13: Sala 11.



Figura 14: Sala del Boss.

Finalment, com hem pogut observar, **totes les sales de la masmorra tenen enemics**.

2.3.2. Trencaclosques

Nivell 1

Primerament, quan iniciem el joc i ens trobem a la sala principal, podem veure un cofre tancat a la part dreta de la sala.



Figura 15: Sala principal amb cofre tancat.

Per poder obrir-lo, ens hem de dirigir a les habitacions 1 i 2, derrotar als enemics i activar les palanques que es troben a la sala.



Figura 16: Sala 2 amb palanca activada.



Figura 17: Sala 1 amb palanca activada.

Un cop tinguem les dues palanques activades simultàniament, el cofre de la sala principal s'obrirà i podrem agafar la clau.

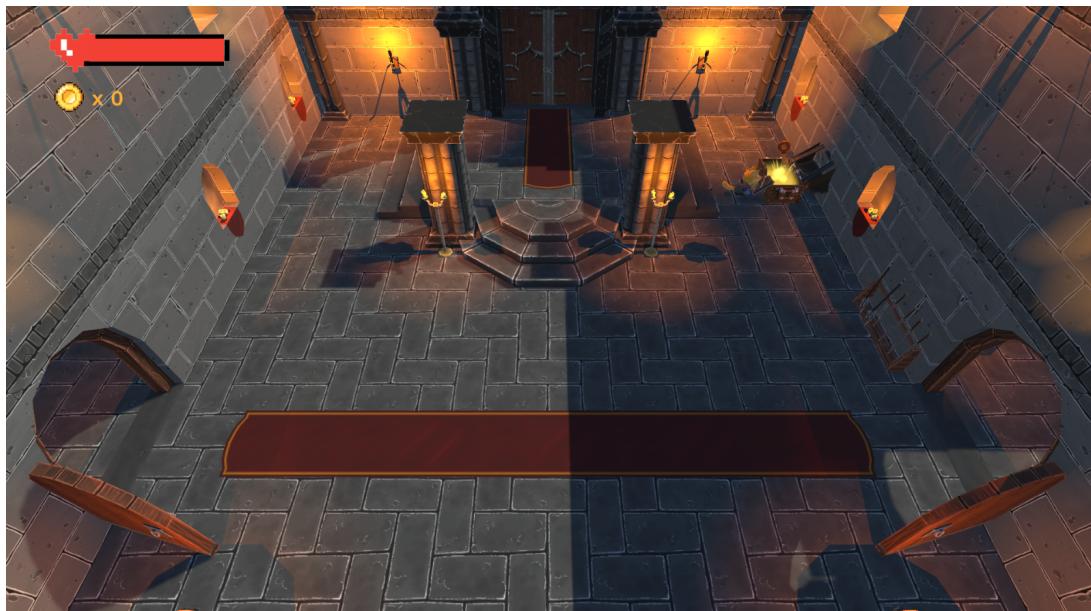


Figura 18: Sala principal amb cofre obert.

Nivell 2

Primerament, haurem d'anar a la sala 5 i després de derrotar els enemics, ens trobarem en la següent situació:



Figura 19: Sala 5 amb monument.

Com podem observar, l'únic element de la sala que ens crida l'atenció és el monument del final de la sala. Per poder obrir la porta que ens dona accés a la Sala 4, haurem de destruir aquest monument amb una de les nostres bombes (si no en tenim, haurem de derrotar enemics fins que ens donin una). Un cop la bomba explota, la palanca queda al descobert i accionant-la se'ns obre la porta.



Figura 20: Sala 5 amb monument derrocat.

Per últim, hem de trobar el cofre dins del laberint que es troba a l'habitació 4. Quan el trobem, haurem d'obrir-lo pressionant la tecla E (interactuar) i haurem d'agafar la clau del seu interior.



Figura 21: Sala 4 amb cofre obert.

Podem observar la forma del laberint a la següent imatge (el Player entra per la meitat de la part esquerra):

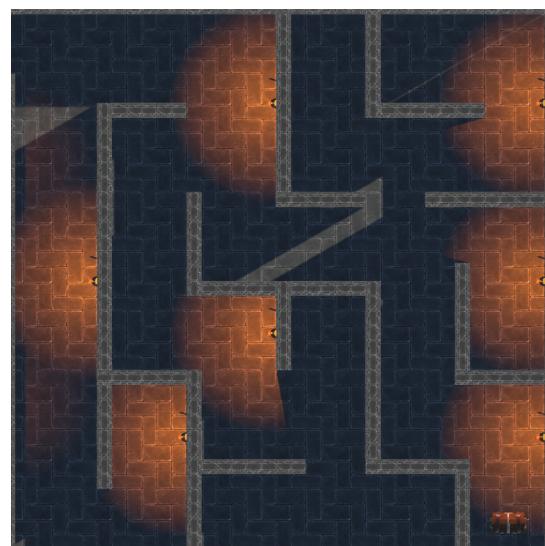


Figura 22: Forma de la sala 4 (laberint).

Nivell 3

Al nivell 3 ens trobem el trencaclosques més difícil del joc i s'han de seguir els següents passos per tal de resoldre'l.

Primerament, si anem a l'habitació 8, trobarem el tercer cofre tancat al final de la sala. Per poder arribar fins a ell, haurem de saltar de plataforma en plataforma fins a arribar a ell sense caure a la lava (ja que si no morirem).



Figura 23: Sala 8 amb cofre tancat.

Després, si ens dirigim fins a l'habitació 11, trobarem la següent situació: hi ha 5 palanques baixades i haurem d'aconseguir la combinació correcta per poder obrir el cofre.

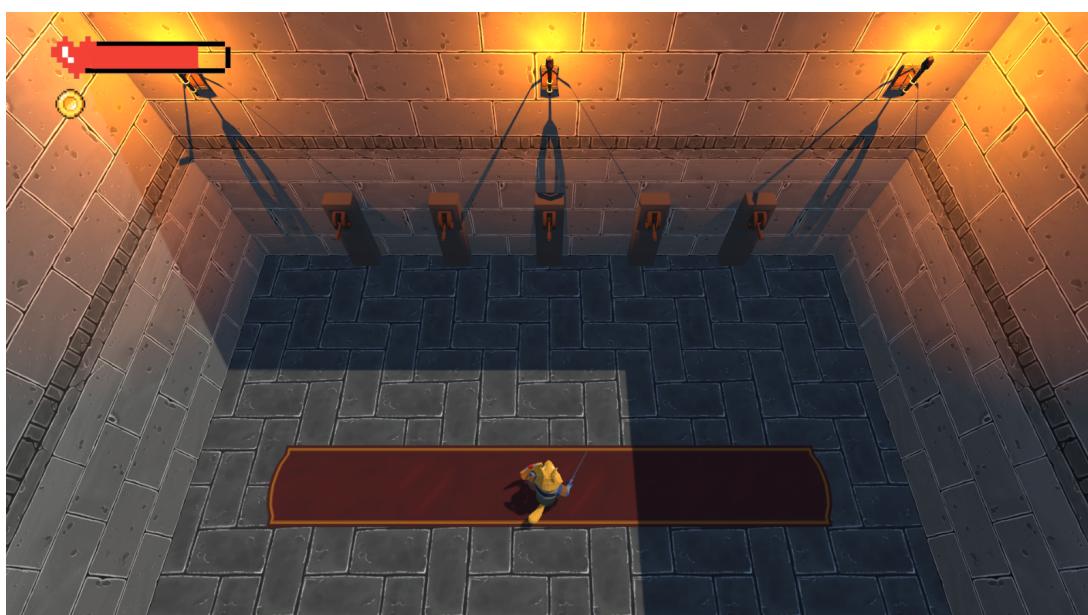


Figura 24: Palanques a Sala 11.

Per tal de desxifrar la combinació correcta, ens haurem de fixar en les sales 7 i 9.



Figura 25: Codi de palanques a Sala 7.



Figura 1: Combinació de palanques a Sala 9.

Per una banda, a la part esquerra de la sala 7 trobem dues palanques. La primera està activada i té una torxa apagada a sobre. La segona, tot el contrari: la palanca està desactivada i la torxa està encesa. Aquest és el codi per poder resoldre la combinació.

D'altra banda, a la sala 9 trobem 5 torxes. La 1 i la 4 estan apagades mentre que la 2, 3 i 5 estan enceses. Per tant, aquesta és la combinació que amb el codi s'ha de resoldre.

Anotació: inicialment, el codi a la sala 7 era diferent. La torxa encesa feia referència a la palanca activada i la torxa apagada a la palanca desactivada. Però, fent proves amb usuaris, ens vam adonar que aquests no necessitaven accedir a la sala 7 per mirar el codi, ja que només mirant la combinació de torxes podien resoldre el trencaclosques perquè era molt intuïtiu.

Per tant, amb la lògica ja explicada, podem introduir la combinació a la sala de palanques.

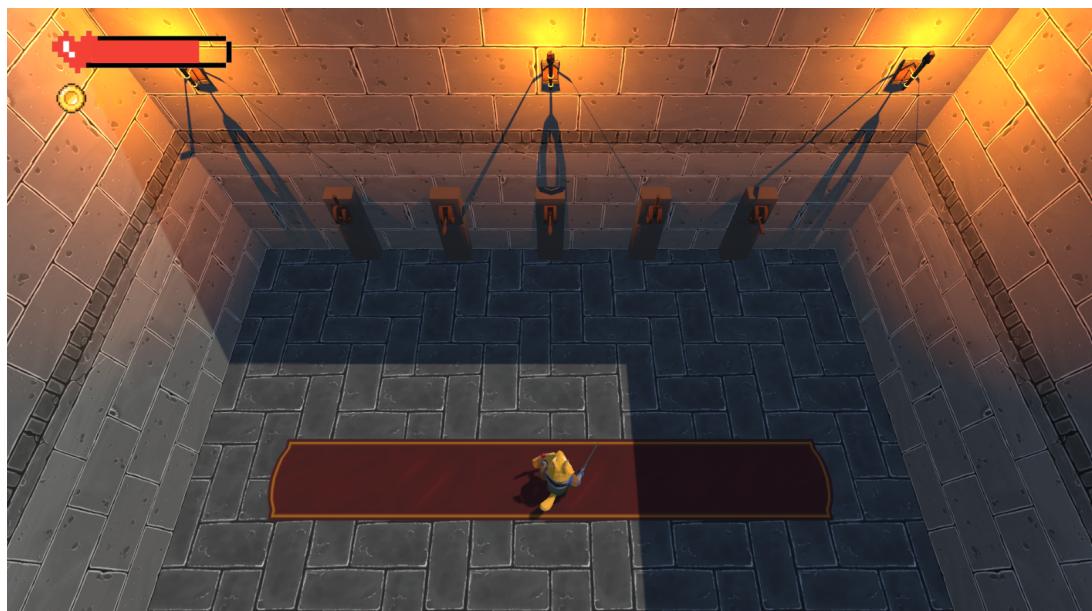


Figura 26: Combinació correcta de palanques a Sala 9.

Finalment, si ens dirigim a la sala del cofre, podem veure que aquest s'ha obert i podem recollir la clau que ens obrirà la sala del Boss.



Figura 27: Sala 8 amb cofre obert.

2.3.3. Player i arma especial



Figura 28: Personatge del Player (DogPolyArt).

Aquest és el personatge del Player. Es pot moure en els eixos X i Z utilitzant els controls “WASD” i en l'eix Y a través d'un salt amb la tecla “Espace”. Consta d'una espasa amb la qual pot matar als enemics. Aquesta, té una mida més petita quan aquest està ferit, i més gran quan té tota la vida.



Figura 29: Player amb 100HP.



Figura 30: Player amb 50HP.

A més, el jugador pot aconseguir una arma especial: disposa d'una sèrie de bombes amb les quals pot ferir als enemics o destruir objectes importants.

Per últim, té funcionalitats amagades per fer el gameplay més senzill i aquestes es poden activar mitjançant les tecles de God Mode:

- **K**: obté les claus 1 i 2 automàticament.
- **B**: obté la clau 3 (clau del Boss) automàticament.
- **G**: dota al Player d'invincibilitat. S'eliminen per complet els possibles danys rebuts i es pot jugar sense la preocupació de morir.

Estadístiques:

Vida	Velocitat	Bombes inicials	Dany espasa	Dany bomba
100	13	5	20	30

Taula 1: Estadístiques Player.

2.3.4. Enemics i Boss final

A la masmorra podem trobar 4 tipus d'enemics amb comportament i aspecte diferents entre si. També, els enemics reapareixen quan es torna a entrar en la seva sala.

1. Slime



Figura 31: Enemic Slime.

És un dels enemics que el jugador haurà de fer front. Aquest, va perseguint al jugador mitjançant salts. Un cop estigui prou a prop, l'ataca.

Estadístiques:

Vida	Velocitat	Dany
20	1	10

Taula 2: Estadístiques Slime.

2. Turtle Shell



Figura 32: Enemy Turtle Shell.

Aquest segon enemic deambula per les sales i només atacarà si el jugador s'apropa massa a ell. És un enemic passiu que realment només és defensa, però segons a quina sala el trobem ens posarà més o menys en problemes.

Estadístiques:

Vida	Velocitat	Dany
40	1	20

Taula 3: Estadístiques Turtle Shell.

3. Chest Monster



Figura 33: Enemic Chest Monster.

Aquest enemic roman adormit fins que el jugador passa per davant d'ell. Aprofitant-se del seu aspecte de cofre, intenta enganyar al jugador per tal que aquest s'apropi a ell pensant que és un cofre més de la masmorra. Un cop es desperta, aquest segueix al jugador i quan estigui prou a prop li ataca.

Estadístiques:

Vida	Velocitat	Dany
30	6	10

Taula 4: Estadístiques Chest Monster.

4. Beholder



Figura 34: Enemic Beholder.

Aquest enemic no es pot moure i es troba, a les cantonades d'algunes sales, flotant. Un cop veu al jugador li comença a disparar i no pararà de fer-ho fins a morir.

Estadístiques:

Vida	Velocitat	Dany projectil	Taxa de tir
10	0	10	0.5

Taula 5: Estadístiques Beholder.

5. Golem



Figura 35: Boss Final Golem.

Es tracta del **Boss** o enemic final del joc. Aquest coneix dues formes d'atacar, una a distància i un altre cos a cos. L'atac a distància consisteix en el llançament d'una roca i cos a cos dona un cop de puny. Un cop el jugador li fa perdre tota la vida, sorgeixen dues còpies d'ell amb el mateix comportament.

Estadístiques:

Vida	Dany distància	Dany roca	Velocitat Fase 1	Dany cos a cos	Taxa de tir
160	10	10	0.1	10	2.4

Taula 6: Estadístiques Golem Fase 1.

Vida Fase 2	Vida Fase 3	Dany cos a cos	Velocitat	Taxa de tir
60	30	10	1	2.4

Taula 7: Estadístiques Golem Fases 2 y 3.

2.3.5. Objectes especials

Durant el joc, apareixen alguns objectes especials que pots aconseguir o interactuar amb ells.

PowerUps

Els **enemics**, el morir, poden deixar caure una sèrie d'ítems que el Player podrà recollir:

- Vida: atorga al Player 20 HP.
- Monedes: serveixen per aconseguir una puntuació major al final de la partida
- Munició: suma una bomba al nostre inventari.

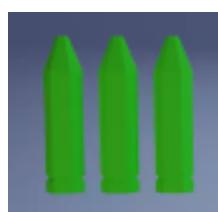


Figura 36: Munició.



Figura 37: Vida.

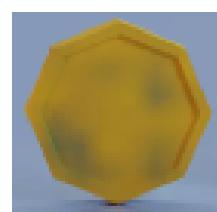


Figura 38: Moneda.

Cofres i claus

Els cofres estan repartits pel mapa i l'objectiu del Player és resoldre trencaclosques per poder obrir-los. Hi ha un cofre per nivell, per tant, només hi ha 3 cofres. Aquests, contenen claus amb les quals es poden obrir les portes per poder passar al següent nivell.



Figura 39: Clau.



Figura 40: Cofre.

2.3.6. Pantalles

Durant el joc, trobem una sèrie de pantalles que ara veurem més en detall.

Main Menu



Figura 41: Menú principal.

En aquesta pantalla, podem observar el que és el menú principal del joc. Tenim 4 opcions diferents. Podem jugar, veure el menú d'instruccions, veure els crèdits o sortir de l'aplicatiu.

Instructions Menu

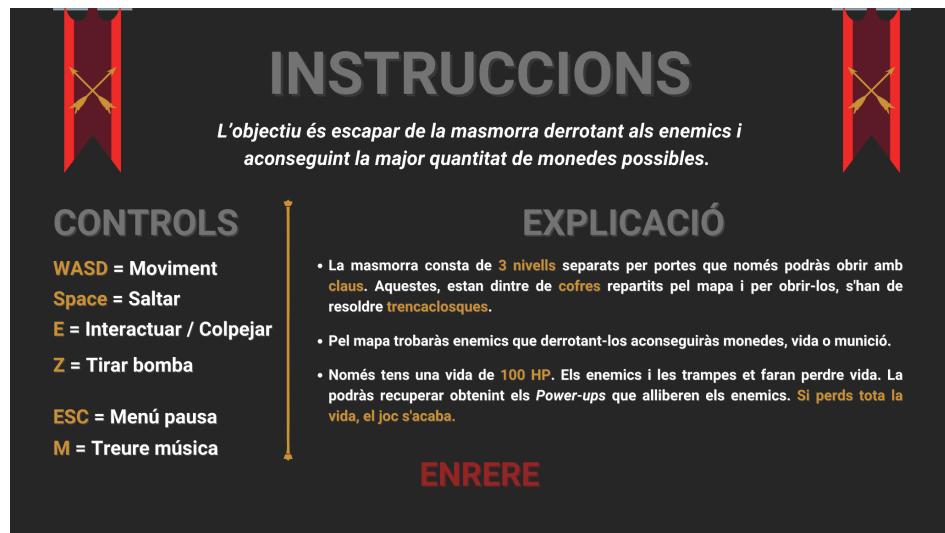


Figura 42: Menú d'instruccions.

En aquesta pantalla, se'ns expliquen les instruccions per poder jugar al joc. També, tenim el botó enrere per poder tornar al menú principal.

Credits

Aquesta pantalla mostra els crèdits del joc. Qui l'ha fet, de quina universitat són, etc.



Figura 43: Crèdits.

Game



Figura 44: Pantalla del joc.

Pause Menu

Aquesta pantalla mostra el menú de pausa. Quan ens trobem aquí, el joc s'atura i podem tornar al menú principal, sortir de l'aplicació o continuar amb el joc.



Figura 45: Menú de pausa.

Game Over

Aquesta pantalla apareix quan el Player mor. Quan ens trobem aquí, el joc també s'atura i podem tornar al menú principal o sortir de l'aplicació.

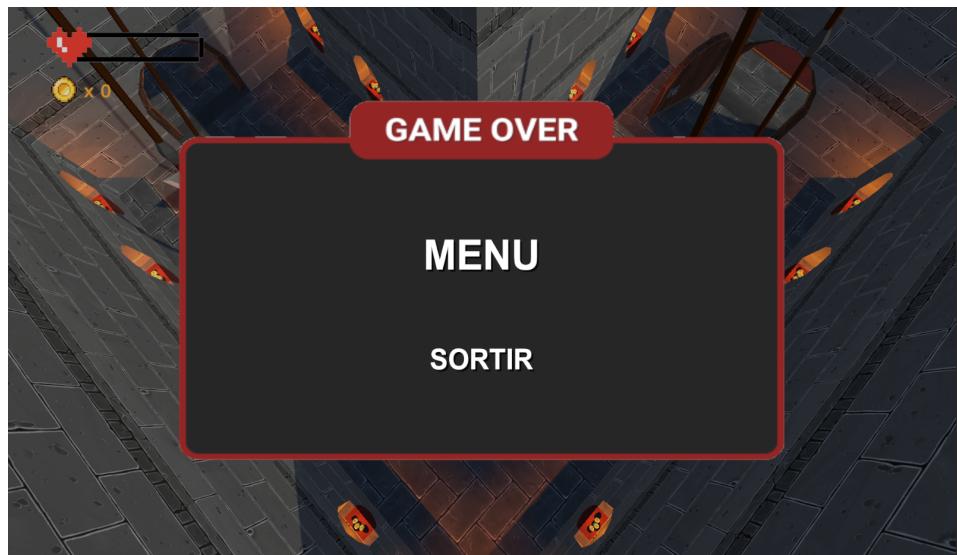


Figura 46: Pantalla de Game Over.

Win

Aquesta pantalla apareix quan el Player aconsegueix matar al Boss i, per tant, guanyar la partida. Quan ens trobem aquí, el joc també s'atura i podem tornar al menú principal o sortir de l'aplicació.

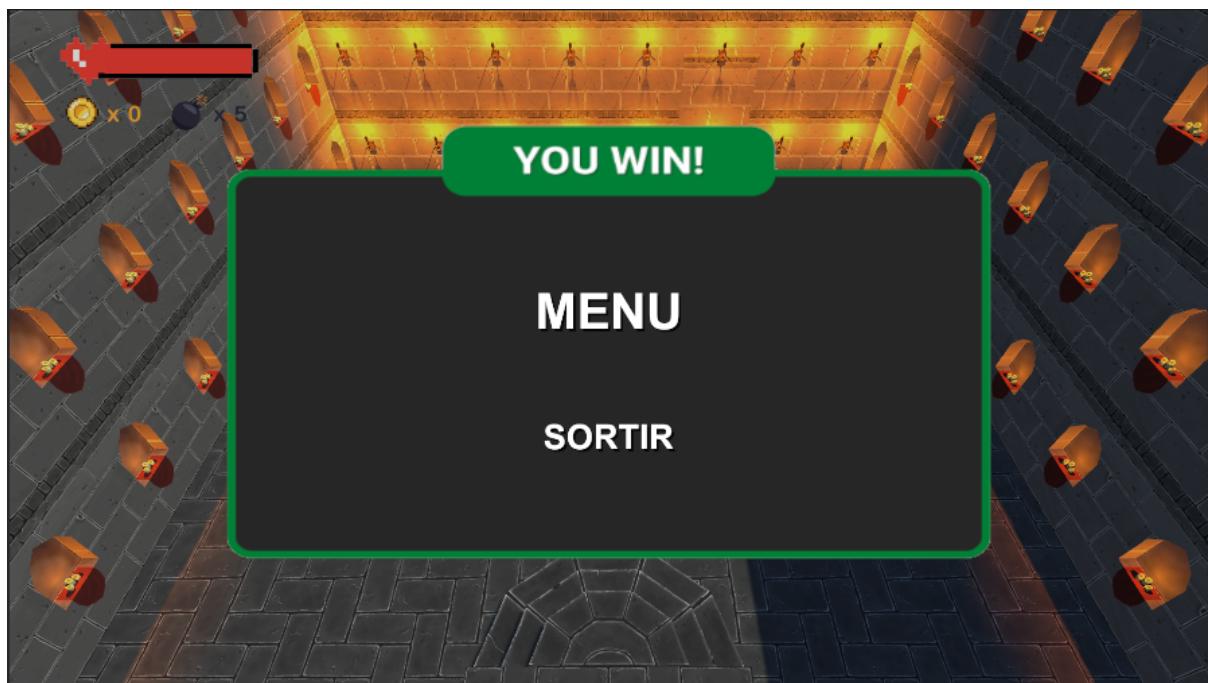


Figura 47: Pantalla de Win.

Diagrama de finestres

A continuació es mostra el flux de navegabilitat entre les diferents pantalles descrites a l'apartat anterior:

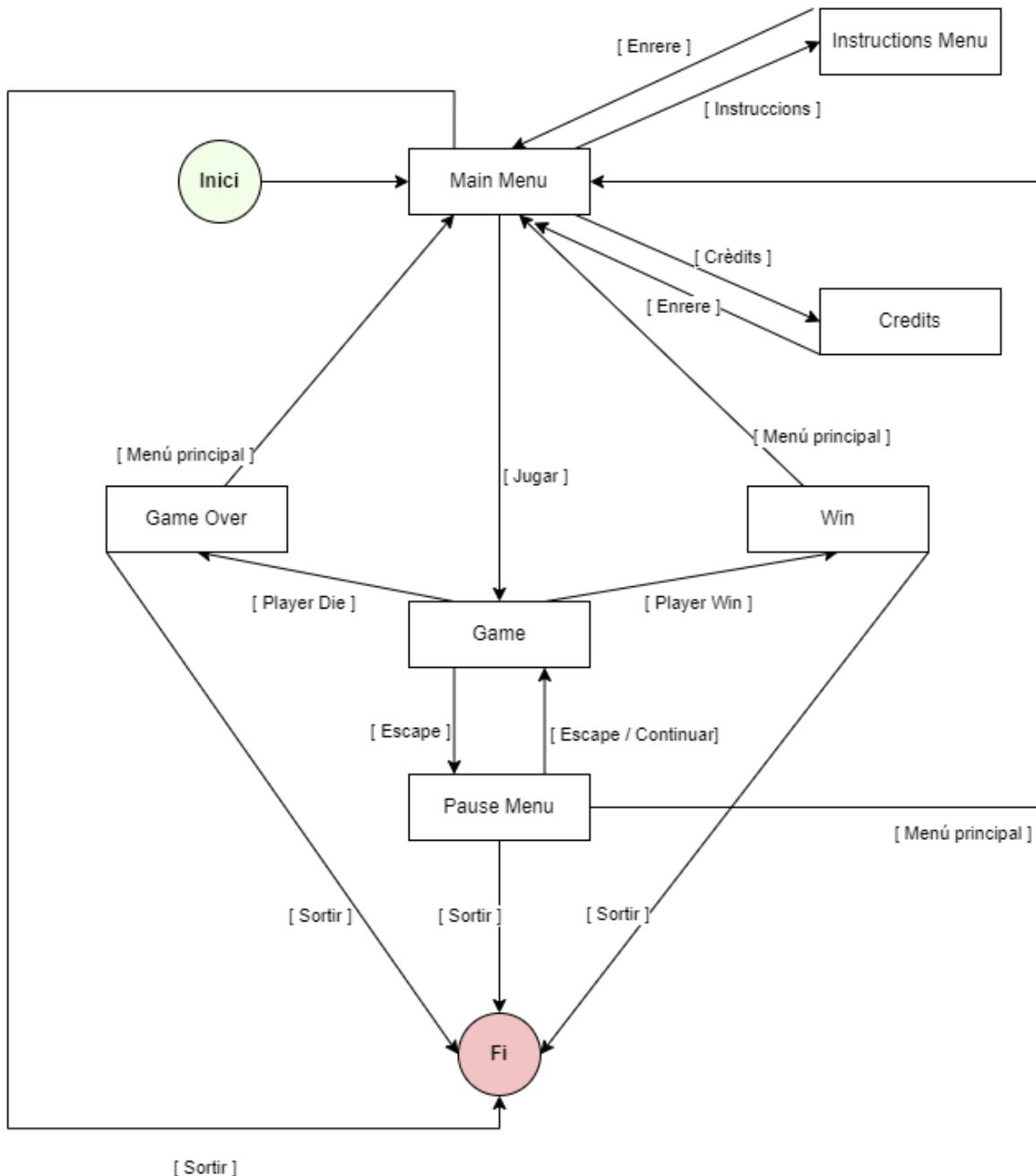


Figura 48: Diagrama del flux de navegabilitat entre pantalles.

2.3.7. HUD

L'HUD o *Head-Up Display* és la informació que en tot moment es mostra per pantalla durant tota la partida, generalment en forma de números o icones. L'HUD de Doggy Adventures és el següent:



Figura 49: HUD.

Com es pot observar, a la part de dalt de cantonada esquerra es troba la interfície gràfica que mostra la informació del Player. La barra vermella indica la vida restant del Player i aquesta va baixant a mesura que aquest va perdent vida. També, trobem el comptador de les monedes que té el jugador actualment. A més, es mostra la quantitat de bombes restants que té.

2.3.8. So i música

El joc compta amb diferents efectes sonors i música. En el menú principal i durant el joc podrem escoltar música de fons que ambienta i afavoreix a l'experiència jugable d'aquest. De fet, durant el joc trobem dues bandes sonores diferents, una durant tota la partida abans d'apropar-nos al "Boss" [Figura 35] i una després, i durant la lluita amb ell. Les pantalles de "Win" [Figura 47] i "GameOver" [Figura 46] també consten de la seva pròpia música, cadascun.

També trobem efectes sonors, durant la nostra partida podrem sentir sons com: l'espasa, llançament i explosió de la bomba, recollida dels ítems, sons dels enemics, el salt, entre d'altres.

3. METODOLOGIA

3.1. ORGANITZACIÓ

La realització del joc ha sigut majoritàriament des de casa. Moltes vegades hem treballat junts en línia utilitzant l'aplicació "Discord", que permet fer trucades on es pot compartir la teva pantalla, i així podíem veure en tot moment en què estava treballant l'altre.

Per realitzar el control de versions, vam començar emprant l'eina "Plastic SCM", que és molt semblant a GitHub, però disposa d'una limitació de l'espai que es pot ocupar a la seva versió gratuïta de 5 GB. Això ens limitava molt i vam decidir canviar de sistema i començar a fer servir l'eina "Drive" de Google. Per una banda, vam guanyar espai de memòria, però, d'altra banda, vam perdre la facilitat d'ajuntar la feina feta i de controlar eficientment els canvis entre versions.

Per tal d'organitzar-nos i distribuir la feina a fer, vam fer ús de l'eina "Trello". Aquesta, ens permet crear i assignar tasques, al mateix temps que les classifiquem segons si es troben per fer, fent-se o acabades. També hem pogut crear una sèrie d'Sprints amb els quals assignàvem un ordre a les tasques i els hi donàvem una data per realitzar-les.

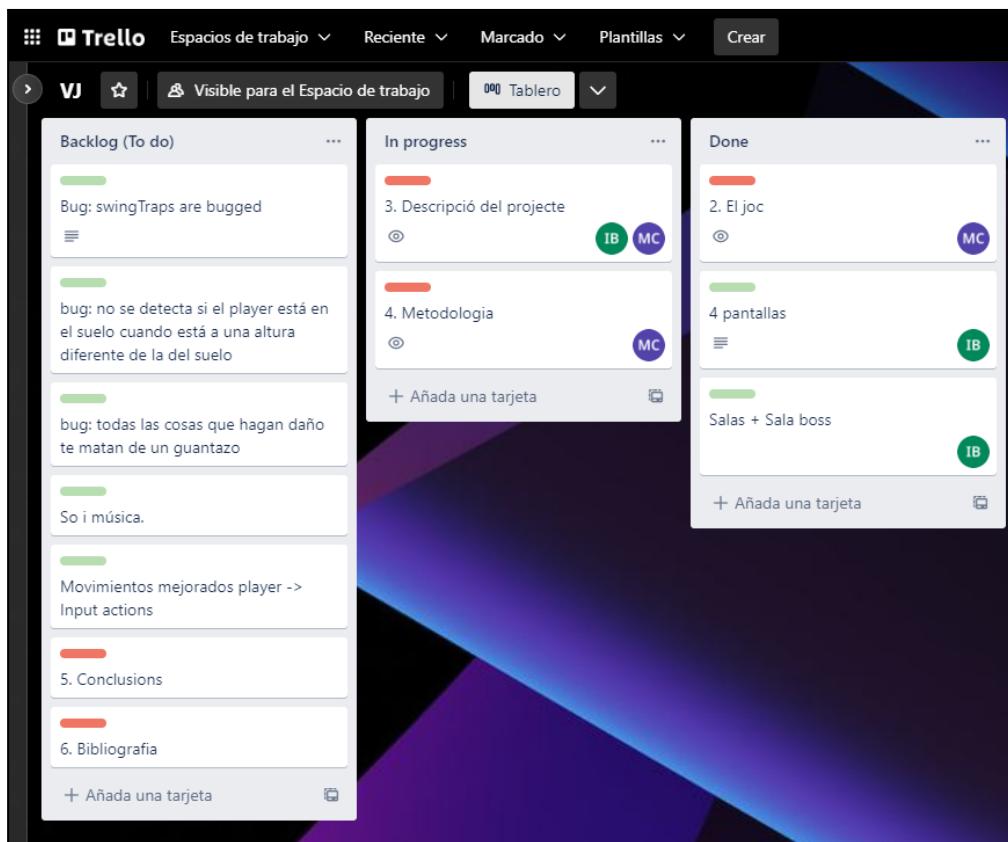


Figura 50: Organització Trello.

3.2. SPRINTS

Vam ordenar i repartir les tasques en diferents Sprints segons l'essencial i necessàries que eren. És a dir, primer vam prioritzar el que serien les bases del joc i després els detalls.

El primer Sprint (Sprint 0) va ser purament de disseny. Es van prioritzar les tasques més introductòries i importants per començar el joc. Vam dissenyar com seria el joc, quin Player i enemics tindríem, el disseny de les sales, etc. Aquest Sprint va tenir una durada d'una setmana.

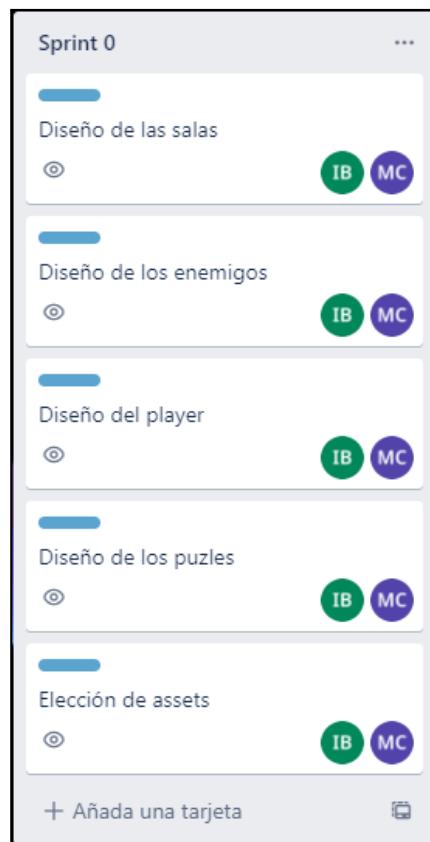


Figura 51: Tasques a realitzar a l'Sprint 0.

Posteriorment, va començar l'Sprint 1. En aquest segon Sprint vam seleccionar les tasques que més temps ens podien portar realitzar-les. També, es va començar a redactar la memòria. Aquest Sprint va tenir una durada de dues setmanes.

L'Sprint 2 va ser dedicat quasi per complet pel desenvolupament dels diferents enemics. A més, vam continuar redactant la memòria. Aquest, va tenir una durada de dues setmanes també.

A continuació es poden veure les tasques dutes a terme en cadascun dels Sprints:

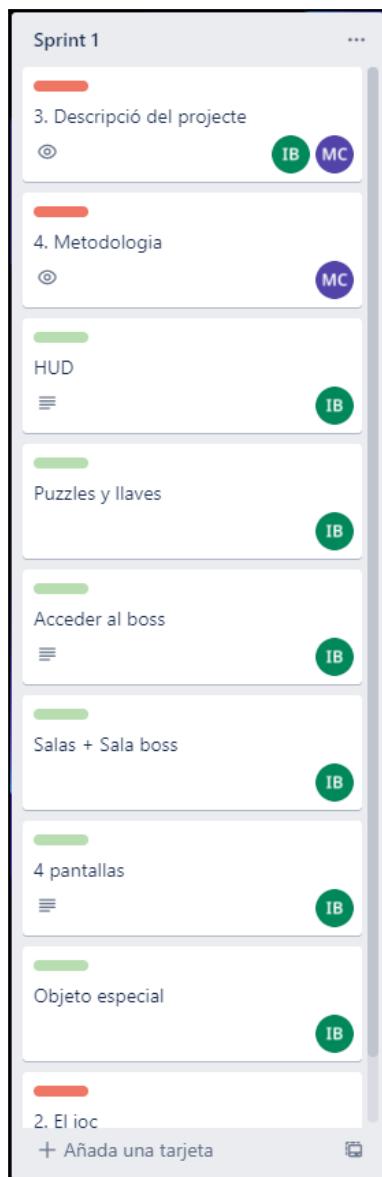


Figura 52: Tasques a realitzar a l'Sprint 1.

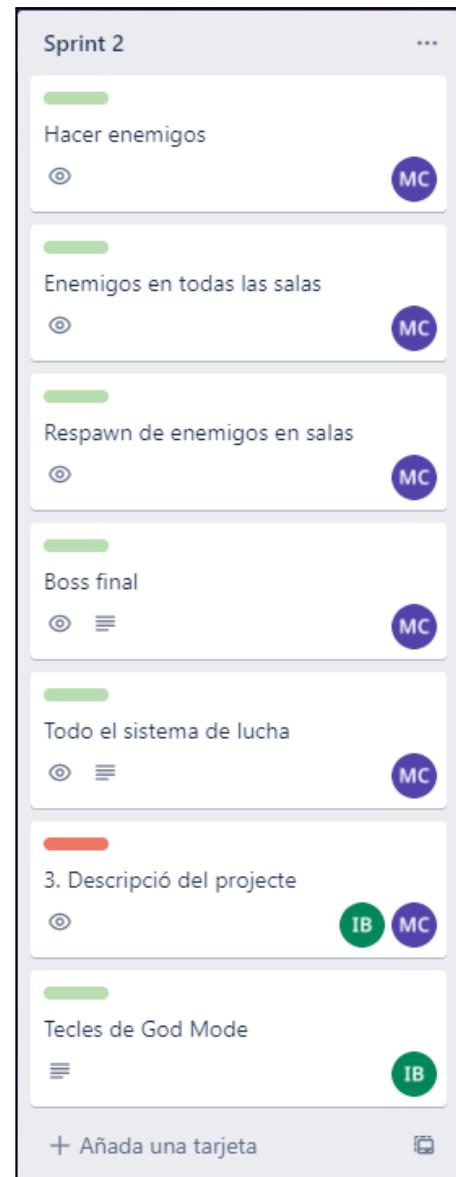


Figura 53: Tasques a realitzar a l'Sprint 2.

L'últim Sprint que vam fer va ser l'Sprint 3. En aquest, vam dur a terme tasques per afegir detalls al joc, corregir alguns bugs i terminar aquesta memòria.



Figura 54: Tasques a realitzar a l'Sprint 3.

3.3. REUNIONS

Durant la realització del joc, a part de les reunions fetes presencialment els dijous a les classes de laboratori, hem anat duent a terme reunions per Discord on ens donàvem feedback i ens organitzàvem la feina. Aquestes es realitzaven cada dijous.

- **17/11/22:** creació del Trello i organització i creació de les primeres tasques (Sprint 0).
- **24/11/22:** revisió de l'Sprint 0. Organització i creació de l'Sprint 1.
- **01/12/22:** revisió del progrés de les tasques de l'Sprint 1 i reorganització de alguna d'elles. Tancament de l'Sprint 0, realització de les tasques que van quedar penjades.
- **08/12/22:** revisió i tancament de l'Sprint 1. Organització i creació de l'Sprint 2.
- **15/12/22:** revisió del progrés de les tasques de l'Sprint 2 i reorganització de alguna d'elles.
- **22/12/22:** revisió de l'Sprint 2. Organització i creació de l'Sprint 3, últim sprint.
- **29/12/22:** revisió del progrés de les tasques de l'Sprint 3 i testeig dels bugs. Tancament de l'Sprint 3, realització de les tasques que van quedar penjades.
- **04/01/23:** revisió i tancament de l'Sprint 3. Entrega del joc i la memòria.

3.4. DIAGRAMA DE GANTT

A continuació, es mostra la distribució dels Sprints realitzats durant les seves respectives setmanes de treball, mitjançant un diagrama de Gantt:

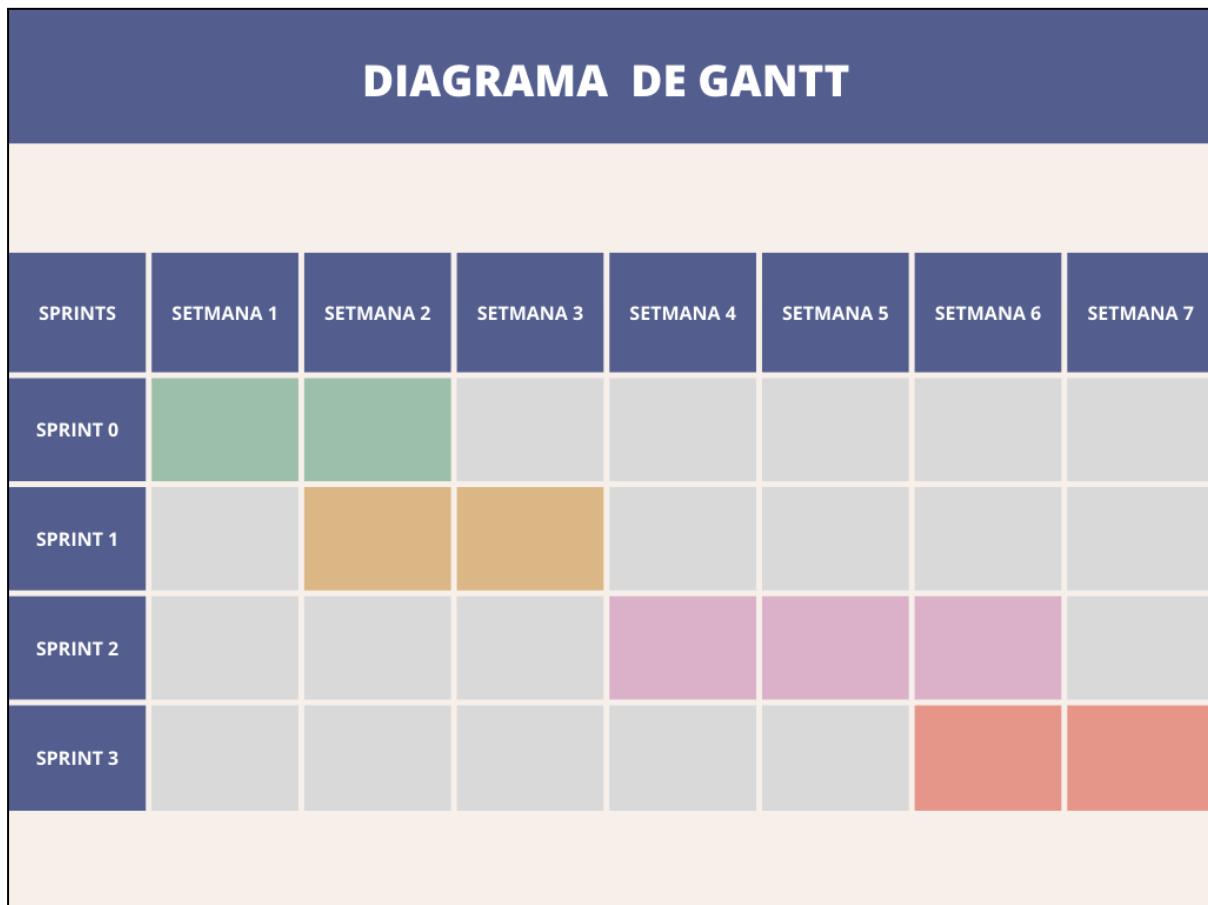


Figura 55: Diagrama de Gantt de la distribució en temps dels Sprints.

4. CONCLUSIONS

Aquest ha sigut el primer joc 3D que hem fet mai. Al principi, pensàvem que fer-ho comportaria una feina molt estressant i llarga, però finalment no ha sigut tan estressant i coincidim quan diem que fins i tot ha sigut bastant entretinguda i divertida.

L'únic problema i punt a millorar segons la nostra perspectiva, ha sigut el temps que disposàvem per la realització de la pràctica. Hem gaudit fent aquesta pràctica i per això, li hem dedicat moltes hores. Tot i que totes les funcionalitats demandades estan implementades, creiem que amb més temps es podrien haver integrat més detalls i es podrien haver polit algunes coses que farien que l'experiència de joc millorés moltíssim.

Per acabar, volem agrair l'ajut del professorat, més concretament la del nostre professor de laboratori, Alejandro Ríos, que ens ha anat portant per aquesta experiència d'una forma molt propera i aportant-nos el suport que necessitàvem en tot moment.

En conclusió, ha estat una experiència costosa i entretinguda per parts igual, i recomanem la realització d'aquesta pràctica i de l'assignatura en general a tots els estudiants.

5. BIBLIOGRAFIA

“3D Dot Game Heroes”

https://en.wikipedia.org/wiki/3D_Dot_Game_Heroes

Informació sobre el joc del qual ens hem basat: 3D Dot Game Heroes.

“Informació sobre 3D Dot Game Heroes”

<https://vandal.elespanol.com/juegos/ps3/3d-dot-game-heroes/11243#p-41>

Hem recollit alguna informació adicional del joc en el qual ens hem basat.

“Unity documentation”

<https://docs.unity.com/>

Documentació de Unity que hem utilitzat per realitzar el joc.

“Unity Asset Store: Assets”

<https://assetstore.unity.com/>

Pàgina web d'on gairebé hem importat tots els Assets necessaris per realitzar el projecte.

“Mixamo: Player i animacions”

<https://www.mixamo.com/>

Pàgina web d'on hem importat al Player i les seves animacions.

“Free 3D: assets”

<https://free3d.com/es/>

Pàgina web d'on hem importat alguns Assets necessaris per realitzar el projecte.

“Some UI in Unity tutorials”

<https://www.youtube.com/@Brackeys>

Canal de YouTube d'on hem extret tutorials per fer certes coses de UI al videojoc.

“Freesound”

<https://freesound.org/>

Pàgina web d'on hem extret tots el sons i la música del videojoc.