



# Unity. Definim el projecte

---

**Quin tipus de joc vols fer? 2d horitzontal (ex: Mario Bross), 2d top down (Ex: Zelda), 3d (Ex: shutter, car race, rpg..)**

2d horitzontal

**Busca uns assets que t'agradin i que siguin complets (diversitat de personatges, enemics, elements per crear l'escenari...)**

assets: SunnyLand

**Què fa guanyar vida al jugador? què li dóna més força?**

alimentar-se de cireres

**Què fa debilitar al jugador?**

la granota que salta

**Què fa acabar una partida?**

si la granota el toca de costat

**Defineix els següents elements:**

**Quantes vides tindrà el jugador?**

3 vides

**Quins elements el pot debilitar-matar? Defineix-ne un mínim de 3, han de ser estàtics i dinàmics (ex: unes punxes que no es mouen o bé un a bola de foc que va cap a tu)**

la granota, caure del mapa, unes punxes

**Quins elements fan guanyar vida o punts al jugador? Defineix-ne 3.**

recollir cireres

saltar per sobre de la granota

**Què fa guanyar la partida?**

arribar al final del mapa

- El joc haurà de tenir, com a mínim, els següents elements:
  - Pantalla inicial de menú
  - Pantalla de joc (amb una, però ben feta, és suficient)
  - Interfície de joc que mostri les vides, la força...
  - Efectes sonors
  - Elecció de personatge pel joc (en el cas que hi hagi més d'un jugador possible)