

BÚSQUEDA DE LA FORTUNA PIRATA



Rubén López Córdoba
Projecte 1.2 Joc 3D
27/10/25
DAM2M

BÚSQUEDA DE LA FORTUNA PIRATA	1
1. Game Design	3
1.1 Idea i objectius:	3
1.2 Genere	3
1.3 Públic objectiu	3
1.4 Història	3
1.5 Controls	3
1.6 Condicions d'inici i fi de la partida	4
2. Personatges	5
3. Disseny de les escenes	6
Mapes del món:	6
HUD:	7
4. Mecàniques de joc	7
5. Altres pantalles	8
5.1 Menú principal:	8
5.2 Menú d'opcions:	8
5.3 Menú pausa:	8
5.4 Pantalla final:	9
6. Art i Disseny	9
Personatges:	9
Objectes recollibles:	9
Objectes decoratius:	10
Música de fons:	11
Efectes de so:	11
Objectes d'il·luminació:	11

1. Game Design

1.1 Idea i objectius:

Es tracta d'un Joc d'aventura on un pirata arriba a una illa amb el seu vaixell hi ha de recollir 4 petxines a l'illa per poder entrar a la cova on hi ha el tresor més buscat entre pirates mercaders. Una vegada dins de la cova haurà d'afanyar-se perquè la cova només dura 1 minut abans de tancar-se per sempre i acabar amb un pirata més.

L'objectiu principal d'aquest videojoc és explorar, recollir objectes i superar els reptes proposats en un temps limitat.

1.2 Genere

Aventura / Exploració

1.3 Públic objectiu

Jugadors de 10 anys en endavant interessats en jocs d'aventura i amb il·lusió dels jocs pirates per els pirates.

1.4 Història

El pirata arriba amb el seu vaixell a una illa misteriosa en cerca del secret que guarda i que tots els pirates comenten per allà on van. Ha de recollir quatre petxines que són repartides per l'illa les quals et donen accés a la cova on ha de trobar un cofre abans que s'acabi el temps i la cova es comenci a tancar un altre cop fins que arribi un següent pirata, fent així que no puguis sortir d'allà mai més.

1.5 Controls

Moviment: [W/A/S/D o fletxes]

Correr: [Shift]

Saltar: [Espai]

1.6 Condicions d'inici i fi de la partida

Inici: pantalla d'inici amb botó "Play, Options, Exit".



Fi: Trobar el cofre dins del temps o fracassar si s'acaba 1 minut



2. Personatges

El personatge és un pirata el qual va amb una indumentària de saquejar a gent i anant de mercader per guanyar diners.



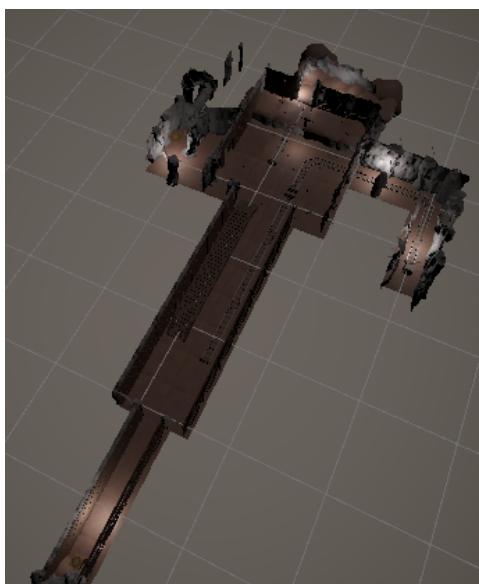
3. Disseny de les escenes

Mapes del món:

- **Nivell 1 – L'illa:** És una illa enmig del mar amb una part de bosc per al qual són repartides les petxines que el pirata ha de trobar.

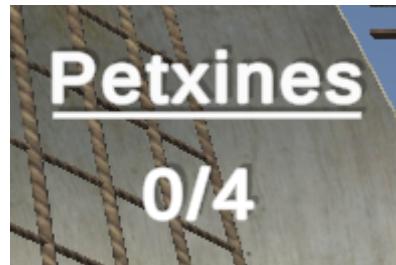


- **Nivell 2 – La cova:** És una cova antiga que té molts camins i on hi ha molts cofres que estan buits i només un et dona la recompensa.



HUD:

- Indicador de petxines recollides i del cofre recollit.



- Cronòmetre per al nivell de la cova.



4. Mecàniques de joc

- **Moviment del pirata:** Caminar, córrer, girar i saltar.
- **Recollida d'objectes:** Quan recull les petxines i el cofre.
- **Comptadors:** Número de petxines, temps restant.
- **Interruptor de la llum:** Quan passa per una bombeta concreta aquesta s'encén.

5. Altres pantalles

5.1 Menú principal:

Títol i botons “Jugar, Opcions (Música i escollir nivell) i Exit”.



5.2 Menú d'opcions:

Nivell a escollir (1 o 2), Volum de música i Tornar al menú principal.



5.3 Menú pausa:

Reprendre, Menú Principal o sortir.



5.4 Pantalla final:

Victòria (trobar cofre) o derrota (temps acabat).



6. Art i Disseny

Personatges:

- Pirata: <https://www.mixamo.com/#/?page=2&type=Character>

Objectes recollibles:

- Petxines:
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/animals/fish/3d-seashell-208785>



- Cofre: El cofre és un cub amb un material fícat.

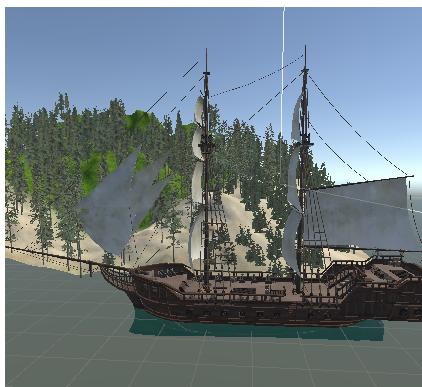


Objectes decoratius:

- Arbres:
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/vegetation/trees/conifers-botd-142076>



- Vaixell:
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/historic/colonial-ship-70472>



Música de fons:

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



Efectes de so:

- <https://www.kenney.nl/assets/interface-sounds> .



Objectes d'il·luminació:

- Spot Light, Point Light i Directional Light

