

“Píxel vs”, un joc multijugador en Unity 2D

Aquest treball de recerca, motivat per diversos videojocs i aptituds, demostra el procés de creació d'un videojoc, a més d'explicar-ne teoria prèvia. Amb l'ajut de la tecnologia Unity, se n'ha pogut crear un en pantalla dividida, amb característiques de jocs com els de plataformes i de lluita.

El projecte es divideix en tres parts: fer un esbós sobre el videojoc, desenvolupar les bases del joc i, finalment, arreglar els errors trobats. A la presentació es fa èmfasi en les últimes dues parts, ja que són les més complexes i completes.

Per als usuaris que vulguin endinsar-s'hi, aquest programa inclou un sistema de moviment, relativament avançat, que pot resultar difícil d'utilitzar. Això no significa que els usuaris nous no hi puguin jugar, sinó que els experimentats poden gaudir de tècniques més complexes de moviment. Una vegada s'hagin acostumat al moviment, resulta una experiència natural i divertida. L'enemic podrà esquivar els atacs amb facilitat, així que s'haurà de jugar amb una mentalitat freda. El “Píxel vs” no és un joc excessivament competitiu i es pot jugar des de la cornucòpia Z a l'aula d'informàtica.

