

CREACIÓ D'UN VIDEOJOC 2D ROGUELITE A *UNITY*: MAGE WITH A CROSSBOW

Aquest treball de recerca exposa tot el procés creatiu de la producció d'un videojoc utilitzant *Unity*, un motor de videojocs molt popular. La finalitat principal ha estat aprendre sobre tots els factors que intervenen en la creació d'un videojoc, centrant-me en la part de la programació en *C#*. He après a partir de videotutorials de *YouTube*, el manual oficial de *Unity* i consultant la comunitat.



El meu videojoc és un *roguelite*, en què cada partida és independent de l'anterior, diferenciades per una certa aleatorietat. Apareixen enemics que persegueixen el jugador, qui pot esquivar i disparar els enemics per matar-los. Al morir, els enemics faciliten experiència al jugador i, amb la suficient experiència, puja de nivell. Quan millora, es permet al jugador una elecció en la qual ha d'escollir una de tres millores aleatòries d'una llista extensa. L'objectiu del joc és, llavors, sobreviure la màxima quantitat de temps, aconseguint millores per lluitar contra els enemics, que cada minut es fan més durs. El joc està disponible al servidor de l'escola.

A més d'aprendre a fer un videojoc, en aquest treball he après a programar en general: a poder passar d'una idea a un esquema que, després, es traduirà en un llenguatge de programació, en aquest cas *C#*.



Javier Vico Fernández

Tutor: Albert Carrera Mateu