

GAMEPLAY – MÓDULO 4

Jordi Arnal

Departament de Ciències de la Computació



CONTENIDOS

1. Main Menu
2. Sonido
3. Build settings
4. Restart game
5. Enemigos

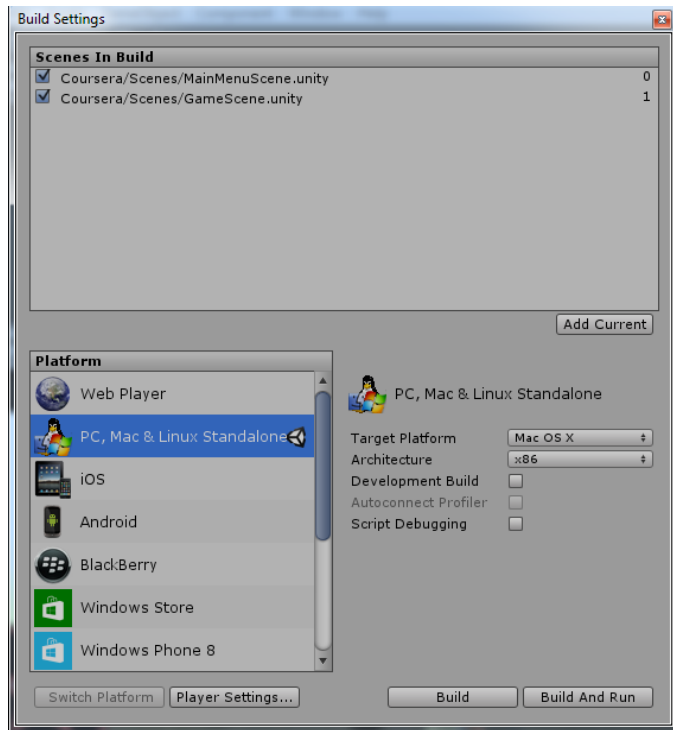
1. MAIN MENU



2. SONIDO



3. BUILD SETTINGS



4. RESTART GAME



5. ENEMIGOS

Final Boss



En resumen...

En esta sesión hemos aprendido a crear un menú principal para nuestro videojuego.

Hemos insertado sonido dentro de nuestro videojuego.

Hemos aprendido a generar una versión ejecutable y distribuible de nuestro proyecto.

Hemos introducido un enemigo final de nivel en nuestro videojuego.

Diapositiva 3:

<https://www.assetstore.unity3d.com/en/?gclid=Cj0KEQjAsNyxBRDBuKrMhsbt3vwBEiQAdRgPsr2EmFwxTlaUsRg2B9qRlto3iKXYs7YvdhpCKxLJHQUaAtUD8P8HAQ#!/content/23913>

Diapositiva 3:

<https://www.assetstore.unity3d.com/en/?gclid=Cj0KEQjAsNyxBRDBuKrMhsbt3vwBEiQAdRgPsr2EmFwxTlaUsRg2B9qRlto3iKXYs7YvdhpCKxLJHQUaAtUD8P8HAQ#!/content/19239>

Diapositiva 3:

<https://www.assetstore.unity3d.com/en/?gclid=Cj0KEQjAsNyxBRDBuKrMhsbt3vwBEiQAdRgPsr2EmFwxTlaUsRg2B9qRlto3iKXYs7YvdhpCKxLJHQUaAtUD8P8HAQ#!/content/821>

Diapositiva 4: <https://unity3d.com/es/learn/tutorials/modules/beginner/live-training-archive/sound-effects-scripting>

Diapositiva 4: <https://www.freesound.org/people/devlab/sounds/170515/>

Diapositiva 4: <https://www.freesound.org/people/dnewtonjr/sounds/177254/>

Diapositiva 4: <https://www.freesound.org/people/killkhan/sounds/150222/>

Diapositiva 7:

<https://www.assetstore.unity3d.com/en/?gclid=Cj0KEQjAsNyxBRDBuKrMhsbt3vwBEiQAdRgPsr2EmFwxTlaUsRg2B9qRlto3iKXYs7YvdhpCKxLJHQUaAtUD8P8HAQ#!/content/7977>