

TÀRRACO

CREACIÓ D'UN JOC D'ORDINADOR

Tàrraco és un projecte informàtic que té com a objectiu principal el disseny i la creació d'un joc d'ordinador.

Aquest projecte va començar essent un treball de recerca de batxillerat però s'ha expandit i ha augmentat els seus objectius per a convertir-se en un joc de qualitat professional.

Per a la creació d'aquest s'ha utilitzat principalment DirectX 8.1, Visual Basic 6.0 i Visual C++ 6.0, així com nombroses eines de modelat 3D i altres programes auxiliars.

L'argument del joc està basat en un viatge en el temps a la Tarragona romana, Tàrraco. El guió del joc no és estrictament històric, sinó que canvia alguns fets per tal d'adaptar-los al joc. Tot i això l'objectiu és aprendre com era Tàrraco cap al Segle II d.C. alhora que conèixer com vivien els romans.

El projecte toca diversos àmbits d'estudi d'entre els quals destaquen la física i les matemàtiques. La seva dificultat recau en el fet que tot el motor i tots els càlculs físics han estat programats des de zero. La programació és també un tema molt important en el treball, ja que es toquen dos llenguatges molt diferents (BASIC i C++) per a realitzar una tasca conjunta.

Finalment cal afegir que tot i que el disseny de personatges i escenaris era un objectiu secundari i poc important, aquest s'ha desenvolupat molt i ha donat un joc de qualitat i amb un bon grau de realisme. A més s'han creat i implementat efectes gràfics molt més avançats com són les ombres i la il·luminació i el foc, el cel, etc.

David Guillen Fandos