

FURKÓ ZOLTÁN JÁNOS
SZÁMÍTÓGÉPES AKCIÓJÁTÉK DIRECTX
SEGÍTSÉGÉVEL
ÖSSZEFOGLALÓ

Nagyjából az első számítógéppel való találkozásom óta elbűvölnek a játékok, melyek egyidősek a számítógép létrejöttével. Kezdetben inkább a készítők saját szórakoztatására, képességeik a többi fejlesztő számára való fitogtatására készültek. Azonban az egyre gyorsuló hardveres fejlődés és az ezzel párosuló költségcsökkenés következtében mind több felhasználó tudta ezeket a programokat a saját szórakoztatására felhasználni. Napjainkban a játék iparág milliárd dolláros üzlet. Egy – egy komolyabb, úgynevezett A kategóriás videójáték fejlesztésében több száz grafikus, programozó, marketinges vesz részt a Hollywoodi filmeket megszégyenítő költségvetés felhasználása mellett.

A szakdolgozatom célja, hogy egy projekt keretében létrehozzak egy számítógépen játszható arcade stílusú akciójátékot és bemutassam, hogy mennyire összetett és bonyolult tevékenységek sorozata egy ilyen program megtervezése, megvalósítása.

A program stílusát tekintve több kategóriából merít. Egyrészt ügyességi, mivel a felhasználó (játékos) célja, hogy az általa billentyűzet segítségével vezérelt vadászgépet a kiindulási ponttól a célig vezesse az ellenséges gépeket elkerülve, másrészt arcade játék mivel a program nem törekszik a repülési jellemzőinek komplex szimulációjára, sokkal inkább arra helyezi a hangsúlyt, hogy a játékos kikapcsolódását szolgálja.

A feladat kidolgozásakor a grafikai elemek létrehozása után a tervezési fázis következett. Ezeket alapul véve készítettem el a program implementációját, végül a fejlesztői és a felhasználói dokumentációt is. A munka során szükség volt grafikai, hangvágási, programozói, illetve tesztelői ismeretekre is.

Kulcsszavak: DirectX, FMOD, C++, grafika, játék