

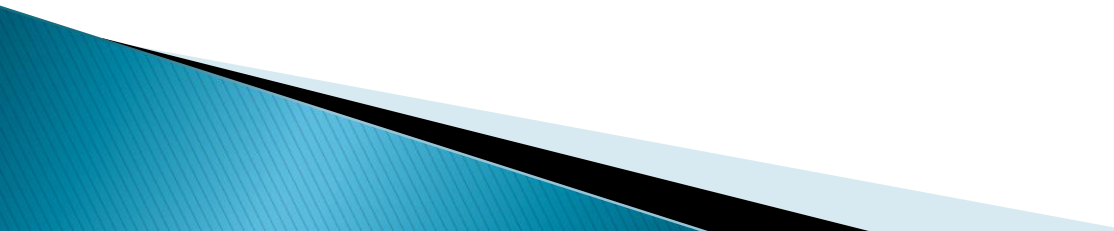
Széchenyi István Egyetem
Matematika és Számítástudomány Tanszék

2D Játék fejlesztése Xbox 360 konzolra

Horváth Krisztián
Mérnök Informatikus BSC

Konzulens:
Pusztai Pál
2012

A feladat

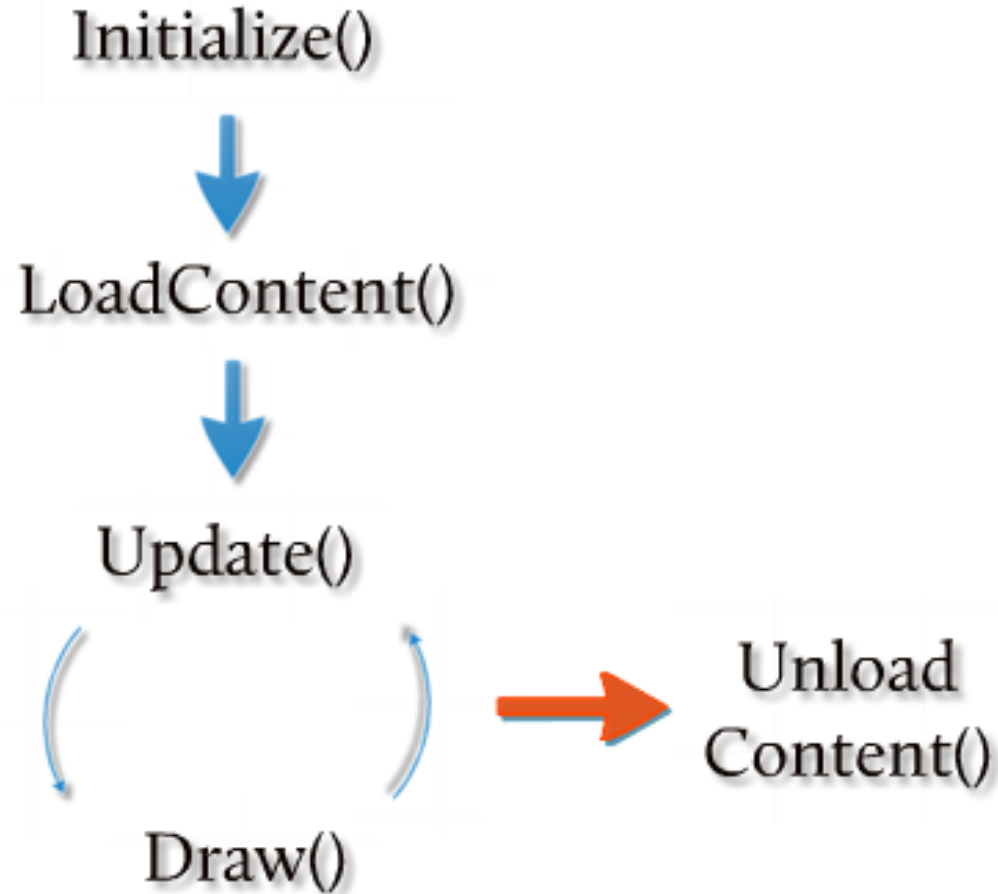
- ▶ Egy 2 dimenziós akciójáték megtervezése és megvalósítása Xbox 360 konzolra és PC-re
 - ▶ Többjátékos mód hálózati kommunikációval
- 

Az XNA

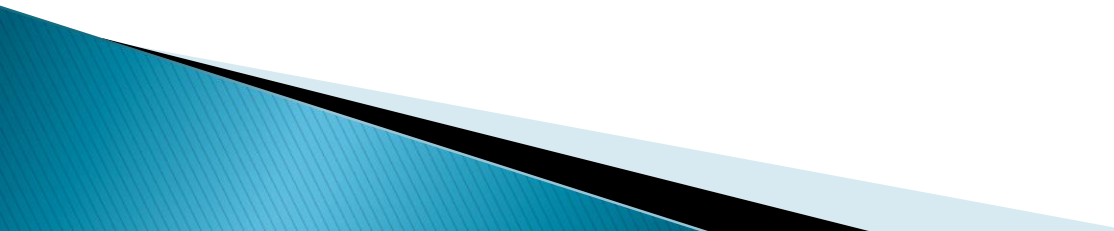
- ▶ .Net-hez való könyvtárgyűjtemény
- ▶ Több platform támogatása
- ▶ Nem játék engine
- ▶ Gyors és hatékony játékfejlesztés
- ▶ Főként kisebb csapatok számára
- ▶ Magicka



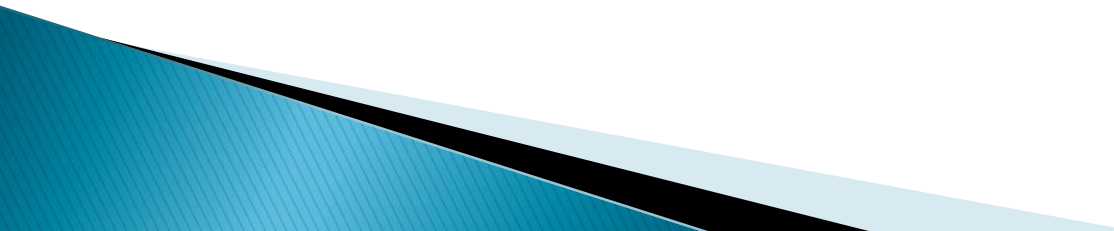
XNA működési elve



Hálózat

- ▶ Kliens–Szerver vs P2P
 - ▶ Hybrid architektúra
 - ▶ XNA hálózati támogatása
 - ▶ Csomagok
 - ▶ Tesztelési lehetőségek
 - ▶ Problémák
 - ▶ Windows Live
- 

Képernyőrendszer

- ▶ Elkülönített képernyők adott funkcióval
 - ▶ Menürendszer
 - ▶ Menüpontok
 - ▶ Navigálás a képernyők között
- 

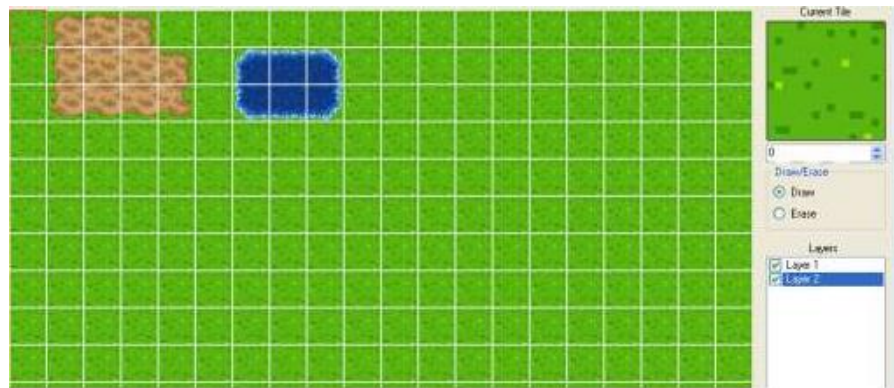
Animált textúrák

- ▶ Mozgóképek elve
- ▶ Sprite Sheet
- ▶ Kirajzolásuk

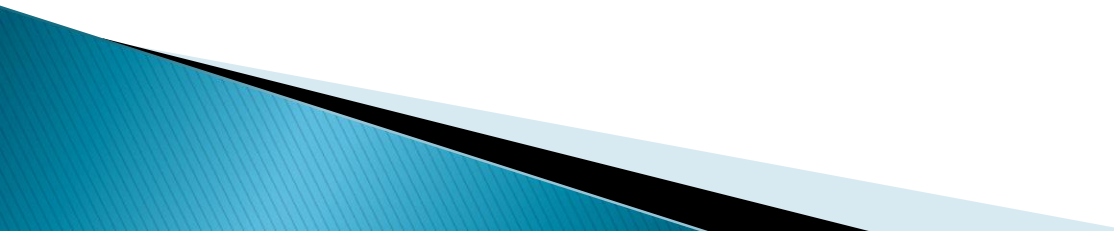


Pálya és kamera

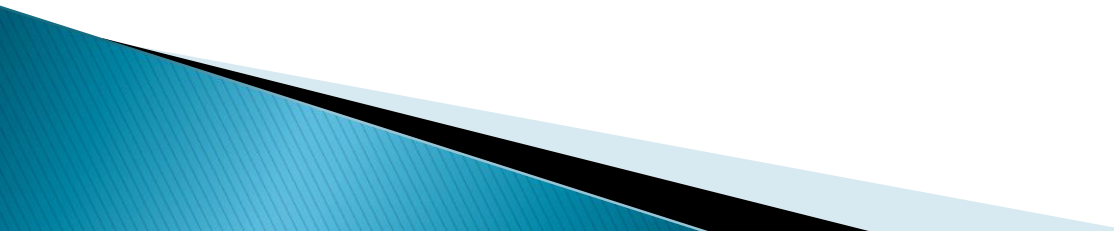
- ▶ Tile alapú felépítés
- ▶ Pályák mérete
- ▶ Bejárható terület
- ▶ Relatív pozíció vs valódi pozíció
- ▶ Kamera mozgatása
- ▶ Hálózat befolyása



Játékosok

- ▶ Helyi játékos
 - ▶ Távoli játékos
 - ▶ Kezelésük
 - ▶ Irányítás
- 

Továbbfejlesztés

- ▶ Egyjátékos mód
 - ▶ 3D modell
 - ▶ Co-operative mód
 - ▶ Fejlődési rendszer
 - ▶ Történet kitalálása
 - ▶ Csapatjáték
- 

Köszönöm figyelmüket

Horváth Krisztián