

# HORVÁTH KRISZTIÁN

## 2D JÁTÉK FEJLESZTÉSE XBOX 360

### KONZOLRA

### ÖSSZEFOGLALÁS

Manapság egyre nagyobb kultúrával rendelkeznek a számítógépes játékok és a velük szemben támasztott követelmények is folyamatosan nőnek. Ezeknek az igényeknek a kielégítésére hozta létre a Microsoft a Visual C# programozási nyelvhez az XNA keretrendszert, melynek segítségével egyszerűen és hatékonyan fejleszthetünk játékokat, melyek képesek mind Xbox 360 konzolon, mind PC-n futni.

A fő célom egy Xbox 360 konzolra írt játék elkészítése volt az XNA könyvtárgyűjteményét felhasználva, azonban ahhoz, hogy PC-n is futtatható legyen nagyon kevés ráfordítás szükséges, így arra is megvalósítottam.

Diplomamunkám témája egy ilyen játék elkészítésének bemutatása a kezdeti lépésektől egészen a kész program elkészültéig. Főként a programozási részekre koncentrálok, de egy játék elkészítése nem csak ebből áll, így a vele járó többi teendőre is kitérek. Éppen ebből az okból kifolyólag vált elég sokoldalúvá a szoftver elkészítése és a vele járó technológiák megismerése.

A játék egy felülnézetből megjelenített akciójáték, melynek során egy tankot irányítva kell felrobbantanunk az ellenfeleink tankját. A játék olyan szempontból különleges, hogy hálózaton keresztül kommunikál a többi játékosal, így az ellenfeleink nem mesterséges intelligencia által irányított játékosok, hanem emberek által irányítottak. A két platform csak egymással képes kommunikálni hálózaton, így Xbox és PC elleni harc nem megengedett.

Végeredményül egy izgalmas és változatos játék lett belőle, melynek továbbfejlesztésében rengeteg lehetőség van még.

Kulcsszavak: XNA, Xbox 360, Hálózatos játék