



2D JÁTÉKFEJLESZTÉS UNITY JÁTÉKMOTORRAL

KOVÁCS BENCE



KITŰZÖTT CÉLOK

- Unity játékmotor megismerése
- Játék megtervezése és megvalósítása
 - Többféle ellenség és csapda
 - Segítő karakter
 - Pontgyűjtés, időmérés

UNITY

- Multiplatform videojáték motor
- Széleskörű felhasználás
- C# programozási nyelv
- Dokumentáció, oktatási anyagok
- Folyamatos támogatás



MEGVALÓSÍTANDÓ FELADATOK

- Koncepció kidolgozása
- Karakterek (játékos, segítő, ellenségek)
- Pályák, csapdák létrehozása
- Menü- és szünetrendszer
- Pontrendszer

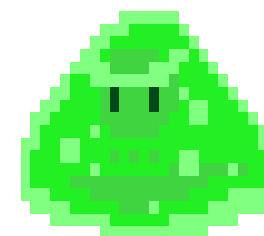
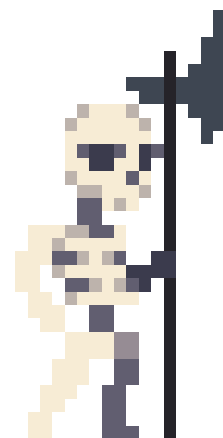
JÁTÉKOS KARAKTER

- Négyirányú mozgás
- Dinamikus életerőcsík
- Lövés és ütés
- Animáció logika



ELLENFELEK

- Változatos és érdekes
- Viselkedésben is eltérő
- Dinamikus életerőcsík



ELLENSÉG MOZGÁS KÓDRÉSZLET

```
private void Start()
{
    target = GameObject.FindGameObjectWithTag("Player").GetComponent<Transform>();
}
void Update()
{
    float distance = Vector2.Distance(transform.position, target.position);
    if (distance <= playerDistance)
        detected = true;
    if (distance > stopDistance && detected)
    {
        animator.SetBool("Moving", true);
        transform.position = Vector2.MoveTowards(transform.position, target.position,
            speed * Time.deltaTime);
    }
    else animator.SetBool("Moving", false);
}
```

EGYÉB ELEMEEK

- Menü rendszer
- Segítő karakter
- Csapdák



PONTRENDSZER

- Teljesítmény mérés
- Érme az ellenségekből
- Teljesítési idő

HIGH SCORE
HIGHSCORE: 20
TIME: 0:17

Next

TOVÁBBFEJLESZTÉSI LEHETŐSÉGEK

- Pontok elköltése fejlődésre
- Többféle ellenség és pálya
- Előrehaladás alapján más játékos kinézet

KÖSZÖNÖM A FIGYELMET!