

KOVÁCS BENCE  
**2D JÁTÉKFEJLESZTÉS UNITY  
JÁTÉKMOTORRAL**  
**ÖSSZEFOGLALÓ**

A szakdolgozatom egy 2D-s játék fejlesztését vizsgálja a Unity motor segítségével, ami egy népszerű, a játékfejlesztők által széles körben használt játékfejlesztési platform. A szakdolgozat fő célja, hogy bemutassa egy 2D-s játék fejlesztését a nulláról a Unity használatával, és betekintést nyújtson a játékfejlesztés folyamatába.

A Unity, mint sokoldalú és nagy teljesítményű játékmotor, kivételes platformot kínál 2D-s játékok készítéséhez. Robusztus eszközkészlete, intuitív kezelőfelülete és kiterjedt dokumentációja ideális választássá teszi mind a kezdő, mind a tapasztalt játékfejlesztők számára. A Unity ésszerűsített munkafolyamatot biztosít, így egy kész eszköztárat kapok a technikai kihívások leküzdésére.

Továbbá a projekt elkészítése lehetővé teszi számomra, hogy bemutassam technikai képességeimet, kreativitásomat és problémamegoldó képességeimet. Ezzel a törekvéssel a célom az, hogy elmélyítsem a szakmai alapelvek megértését, csiszoljam programozási készségeimet, és gyakorlati tapasztalatot szerezzek a tervezés és fejlesztés terén.

A szakdolgozat tartalmaz egy bevezetést a Unity motor világába és a játékfejlesztési folyamatba, majd részletesebben kitérek a fejlesztés lépéseire. Ez magában foglalja a játékeszközök létrehozását, a játékszintek tervezését, valamint a játékmechanika megvalósítását. A szakdolgozat kitér a folyamat során felmerült kihívásokra és azok leküzdésére is.

**Kulcsszavak:** játékfejlesztés, Unity, grafikusmotor, C#