

Feladat:

Egy olyan háromdimenziós, kalandjáték megtervezése és kivitelezése, amely az Unreal Engine grafikus motort használja.

Részfeladatok:**a) A szakdolgozat elkészítéséhez szükséges résztevékenységek:**

A megfelelő szakirodalom megismerése. A játék egy „role-playing game” stílusú játék, amely egy „nyitott világban” játszódik. A főhős „mozog” ebben a világban, ahol „harccal legyőzi” a „felbukkanó ellenségeket”, ezáltal „fejlődik”. A „sikeres” harc végén a főhős különböző tárgyakat „szerezhet be”, amelyek egyre jobban „felvérteznek”. Az ellenségek dinamikusán változó „objektumok”. A játékot hang és látvány effektusok színesítik.

b) A szakdolgozat főbb részei:

A feladat megoldására megtervezett és elkészített programrendszer dokumentációja.

Belső konzulens: Pusztai Pál e. adjunktus, Matematika és Számítástudomány Tanszék

Külső konzulens: Bátorfi László, Építészmérnök