

3D-s üzleti birodalom építő játék

Tóth András

WP0TYB

2023

Fejlesztési célok

- Cellákra osztott játéktér erőforrásokkal
- Építkezés
- Termelés, szállítás, kereskedelem, profit
- Események
- Mérföldkövek

A Unity motor

- Háromdimenziós szimulált tér
- Objektumorientált
- Objektumok, komponensek
- Szkriptek
- Asset-ek

Felhasznált technológiák

- Unity
- Microsoft Visual Studio
- C#
- JSON

Játéktér elemei

- Cellák, cellarács
- Terepelemek
- Termelőépületek
- Városok
- Utak
- Szállítójárművek

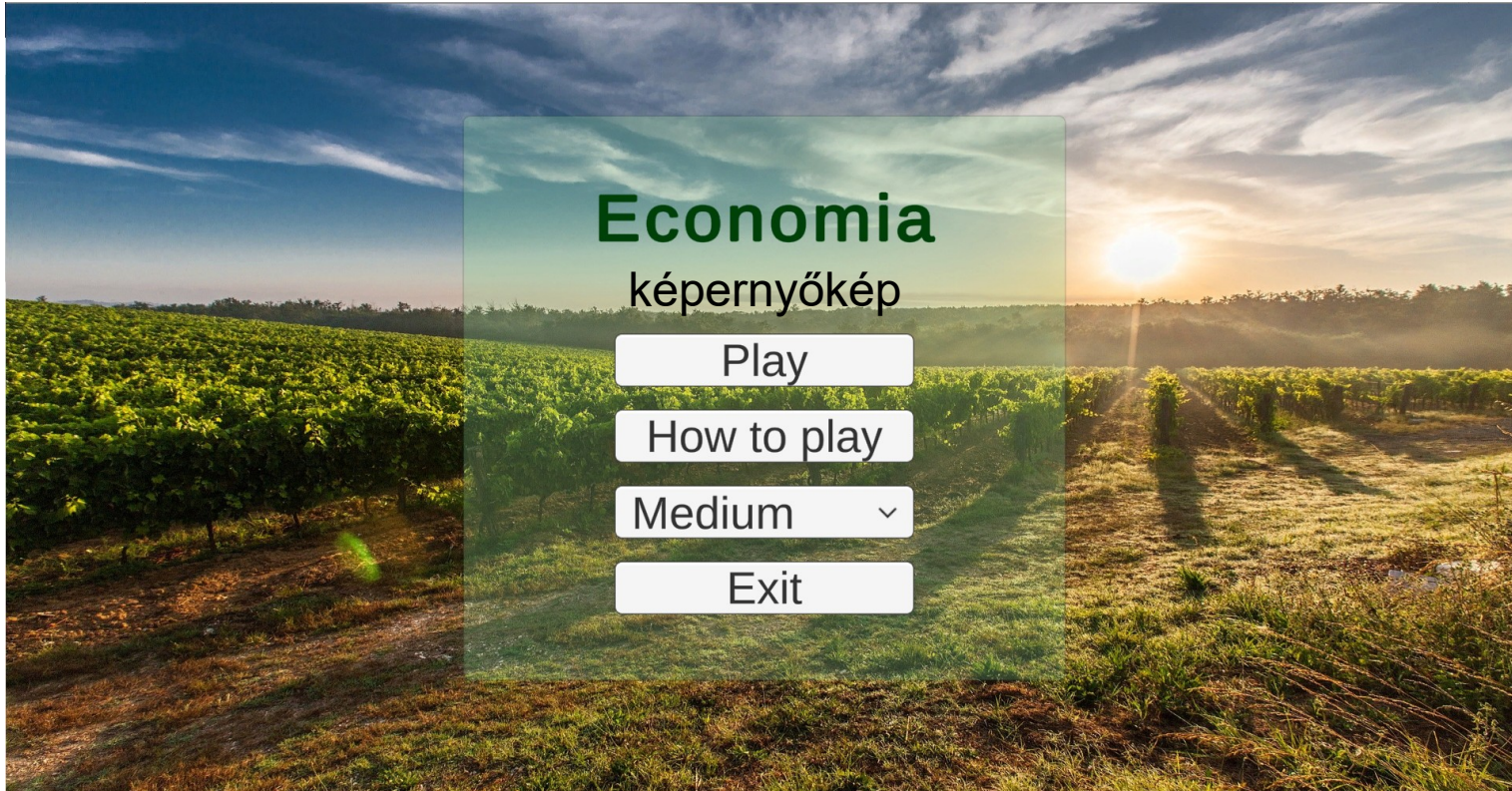
Játékmenet megvalósítása

- Játéktér létrehozása, kezdeti nyersanyagok és terepelemek
- Épületek, építkezés és bontás
- Nyersanyagok és termékek
- Idő múlása
- Események
- Mérföldkövek

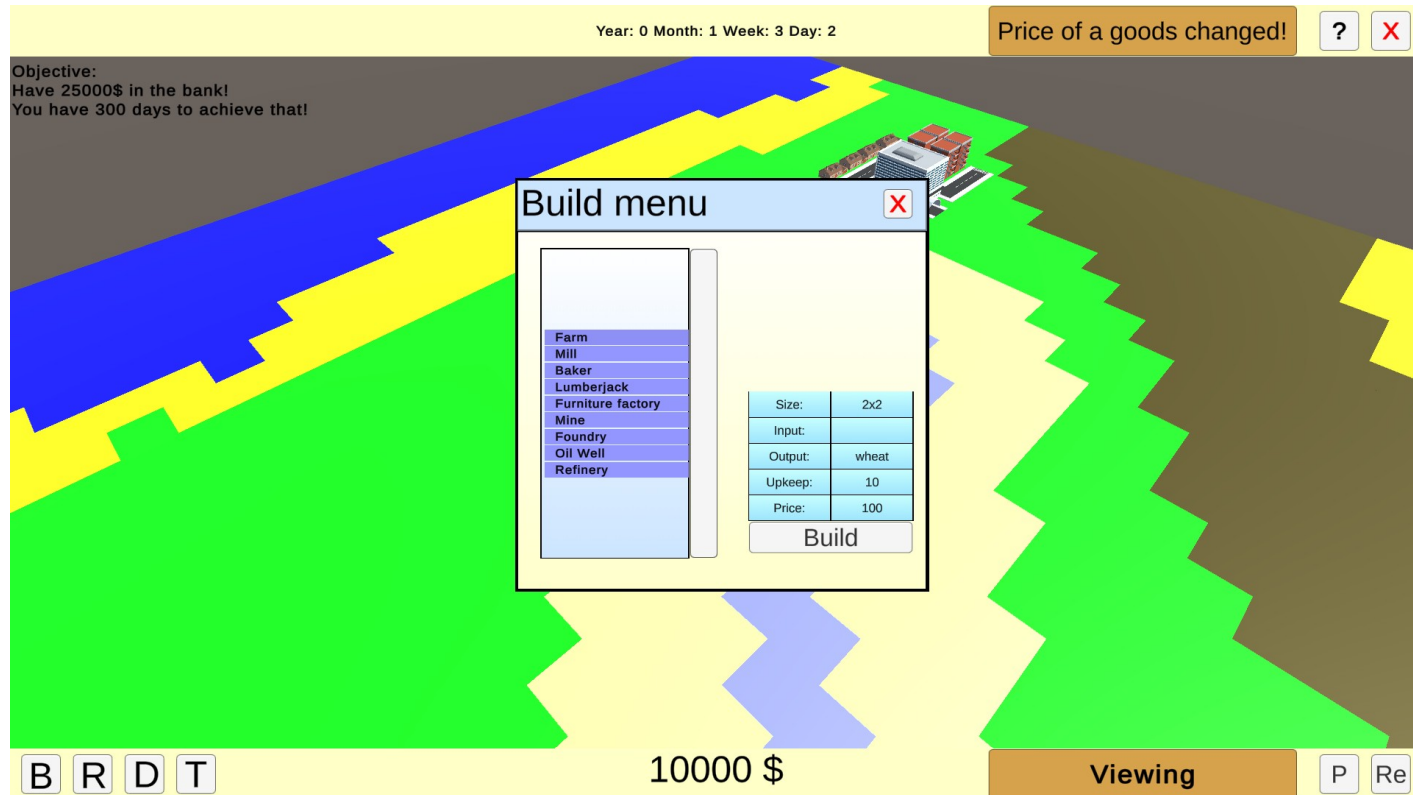
Játékmenet megvalósítása

- Játékos vagyonkezelése
- Kamera
- Felhasználói felület
- Menük

Futási kép a játék főmenüjéről



Futási kép a játék felhasználói felületéről



Futási kép a játékmenetről



Továbbfejlesztési lehetőségek

- Új eseménytípusok, mérföldkövek, járműtípusok
- „Kemény kód” minimalizálása:
 - Egyedi pályák, épületek, termékek létrehozása akár a felhasználó által is.
- Pályaszerkesztő, véletlenszerűen generált pályák
- Új funkciók
- Kódrefaktorálás, optimalizálás

Köszönöm a figyelmet!