

TÓTH ANDRÁS
3D-S ÜZLETI BIRODALOM ÉPÍTŐ JÁTÉK
ÖSSZEFOGLALÓ

A szakdolgozatom témája egy háromdimenziós, stratégiai játékprogram létrehozása Windows operációs rendszerre, amelynek célja egy termelésen és szállításon alapuló üzleti birodalom felépítése.

A játék során a játékosnak a kezdeti pénzüsszeg és a játéktéren fellelhető nyersanyagok és erőforrások segítségével kell létrehoznia egy profitáló üzletet, dacára a játékmenet során előforduló piaci változásoknak. A játéktér egyenlő méretű cellákra van felbontva és a játékosnak az a feladata, hogy az játéktérben fellelhető városoknak kész termékeket adjon el. A játék célja a játékmenet elején megadott mérföldkövek teljesítése.

A játék a Unity grafikus motoron alapul, és az ahhoz tartozó fejlesztőkörnyezettel készült. A hatékony fejlesztéshez szükségem volt még a C# programozási nyelv elsajátítására mert a Unity-ben a szkripteket ilyen nyelven kell megadni.

A szakdolgozat során röviden szó lesz az olyan hasonló játékokról, amik inspiráltak a program elkészítésére. Ezek mellett kifejtem, hogy a fejlesztés megkezdése előtt milyen elvárásaim voltak a játékprogrammal szemben, és hogy ezek milyen módon valósultak meg.

A szakdolgozatban kitérek arra is, hogy a Unity egyes komponensei hogyan működnek, és hogy hogyan használtam fel őket a fejlesztés során, illetve bemutatom, hogy az általam fejlesztett programrészek hogyan működnek.

Végül, de nem utolsósorban, a szakdolgozatom egy használati útmutatót is tartalmaz, amelyben minden szükséges információt megadok egy sikeres játékmenethez.

Kulcsszavak: Unity, C#, objektumorientált programozás, 3D videójáték