

# 3. Szótár

---

Dokumentum verzió: 1.0

Kiadás dátuma: 2025.10.19

Készítette: Infinite Loopers fejlesztőcsapat

## [Endless runner](#)

Olyan játékstílus, amelyben a játékos karaktere folyamatosan fut előre egy végtelenített pályán. A játék célja, hogy a karakter minél tovább életben maradjon, miközben akadályokat kerül ki, ugrál, tárgyakat gyűjt vagy pontokat szerez. A játék addig tart, amíg a játékos hibát nem vét (pl. nekiütközik egy akadálynak).

## [Pygame](#)

A *Pygame* egy nyílt forráskódú Python-könyvtár, amely lehetővé teszi 2D-s játékok fejlesztését. Különböző modulokat biztosít a grafika, hang, eseménykezelés, időzítés és felhasználói bemenet (billentyűzet, egér) kezelésére. Segítségével könnyen létrehozhatók interaktív játékok és animációk.

## [Sprite](#)

A sprite egy grafikus objektum, amelyet a játékban mozgó vagy interaktív elemként használunk. Lehet például a játékos karaktere, egy ellenség, egy tárgy vagy egy akadály. A sprite-okhoz általában képfájl (textúra) tartozik, valamint pozíció, sebesség és viselkedés (pl. animáció, ütközés) adatok.

## [FPS \(Frames Per Second\)](#)

A másodpercenként megjelenített képkockák száma. Az FPS értéke a játék teljesítményét és folyamatosságát mutatja. Magasabb FPS-szám esetén a játék mozgása simább, míg alacsony érték esetén akadozást tapasztalhat a játékos.

## [Hitbox](#)

Az objektumok (például karakter vagy akadály) ütközési területe, amely matematikailag határozza meg, mikor történik ütközés két elem között. A hitbox gyakran egyszerű geometriai alakzat (négyzet, téglalap vagy kör), amely nem feltétlenül fedi pontosan az objektum grafikáját, de hatékony az ütközésdetektálás szempontjából.

## **Score System (Pontozási rendszer)**

A játék azon rendszere, amely a játékos teljesítményét pontszám formájában méri. A pontok például megtett távolságért, legyőzött akadályokért vagy összegyűjtött tárgyakért járhatnak.

## **High Score**

A játék során elért legmagasabb pontszám, amelyet a játék rendszerint elment, és megjelenít a játékos számára. Célja, hogy motiválja a játékost az új rekord megdöntésére és a teljesítmény folyamatos javítására.

## **Main loop (Fő ciklus)**

A játék működésének központi vezérlőciklusa, amely folyamatosan ismétlődik. A fő ciklus felelős a játék logikájának, grafikájának és eseménykezeléséért minden képkockánál. Ez biztosítja a játék folyamatos futását és reagálását a felhasználói bemenetekre.

## **Obstacle (Akadály)**

Olyan játékelem, amelyet a játékosnak el kell kerülnie, mert ütközés esetén a karakter meghalhat vagy pontot veszíthet. Például szakadékok, tüskék, mozgó tárgyak vagy ellenségek. Az akadályok nehézségi szintje fokozatosan nőhet a játék előrehaladtával.

## **Restart (Újrakezdés)**

A játék újraindítása a *Game Over* állapot után. Ilyenkor a játék visszaáll a kezdőpontba, a pontszám nullázódik, és a játékos újra megpróbálhatja elérni a legjobb eredményt.

## **Settings (Beállítások)**

A játék azon menüpontja, ahol a felhasználó módosíthatja a játék különböző paramétereit, például a hangerőt, a nehézségi szintet, a vezérlési módot vagy a grafikai beállításokat.

## **Player (Játékos karakter)**

A felhasználó által irányított karakter vagy entitás, amely végrehajtja a játékos által megadott műveleteket (pl. ugrás, mozgás, támadás). A *player* rendelkezik különböző tulajdonságokkal, mint életerő, sebesség, pozíció, pontszám és állapot (pl. futás, ugrás, ütközés).

## **Platform**

A játéktér azon eleme, amelyen a játékos karakter megállhat, futhat vagy ugrálhat. A platformok a pálya szerkezetét alkotják, és különböző magasságokban vagy mintázatokban helyezkedhetnek el.

## **Kollízió (Ütközés)**

Két vagy több objektum találkozása a játéktérben. A játék logikája ilyenkor meghatározza, mi történik az ütközés hatására – például a játékos meghal, visszapattan, vagy pontot kap. A kollíziók kezelése a fizikai és vizuális realizmus fontos eleme.

## **Tilemap (Csempekép / pályarács)**

Rácsos elrendezésű pályaleírás, ahol minden négyzet (tile) egy adott textúrához vagy objektumhoz tartozik. A *tilemap* segítségével a pályák gyorsan és egyszerűen építhetők fel ismétlődő elemekből (pl. föld, fal, platform).

## **HUD (Heads-Up Display)**

A képernyőn folyamatosan megjelenő információs felület, amely a játékos számára fontos adatokat mutat, mint például az aktuális pontszám, az életerő, a megtett távolság, vagy a hátralévő idő.

## **Game Over**

A játék végét jelző állapot, amely akkor következik be, ha a játékos karaktere meghal vagy eléri a hibahatárt. Ekkor megjelenik egy *Game Over* képernyő, ahol a játékos újraindíthatja a játékot.

## **Checkpoint**

Olyan pont a pályán, amelyet elérve a játékos innen folytathatja a játékot halál után, ahelyett, hogy a pálya elejéről kezdené újra.

## **Level Design (Pályatervezés)**

A pálya vizuális és logikai felépítése, amely meghatározza az akadályok elhelyezkedését, a nehézségi szintet és a játékos útvonalát.

## **UI (User Interface – Felhasználói felület)**

A játék grafikus kezelőfelülete, amely lehetővé teszi, hogy a játékos vizuálisan és intuitívan kommunikáljon a játékkal. Ide tartoznak a gombok, menük, szöveges elemek, ikonok, illetve minden vizuális komponens, amely segíti a navigációt és a visszajelzést. A

jó UI célja, hogy egyszerre legyen esztétikus és könnyen kezelhető, miközben támogatja a játékmenet átláthatóságát és a játékos élményét.

### Menu Screen (Főmenü képernyő)

A főmenü a játék belépő felülete, amely általában a játék indításakor jelenik meg. Innen a játékos elérheti a különböző opciókat, mint például az új játék indítása, a beállítások megnyitása vagy a kilépés. A menü viszualis stílusa és elrendezése gyakran a játék arculatához igazodik, és meghatározza a játék első benyomását. Emellett a főmenü fontos szerepet játszik a játék struktúrájának átláthatóvá tételeben.

### Pause Menu (Szünet menü)

A szünet menü lehetőséget ad a játékosnak a játék ideiglenes megállítására anélkül, hogy elveszítené az aktuális előrehaladást. Innen elérhetők funkciók, mint a folytatás, újrakezdés, főmenübe lépés vagy a beállítások módosítása. A szünet menü jellemzően átlátszó rétegként jelenik meg a játékmező felett, így a játékos nem veszti el a kontextust. Célja, hogy kényelmet biztosítson és rugalmasságot adjon a játék közbeni döntésekhez.

### Sound Effects (Hangeffektek)

A hangeffektek rövid, eseményhez kötött hangok, amelyek fokozzák a játék valószerűségét és reakcióképességét. Ilyenek lehetnek például az ugrás, ütközés, tárgyfelvétel, menü gombnyomás vagy ellenség legyőzése hangjai. A jól megválasztott hangeffektek támogatják a játékos tájékozódását és érzelmi bevonódását, miközben kiegészítik a viszualis visszajelzéseket. A túlzott vagy nem megfelelő hanghasználat viszont zavarhatja az élményt, ezért a hangdizájn kiegyensúlyozottsága fontos.

### Background Music (Háttérzene)

A háttérzene a játék atmoszféráját meghatározó, folyamatosan szóló zenei aláfestés. Segít a játékos hangulatának irányításában, és hozzájárul a játékmenet ritmusának, tempójának érzékeltetéséhez. Egy endless runner játékban a zene gyakran dinamikus, fokozatosan gyorsul vagy vált ritmust a nehézségi szint növekedésével. A háttérzene jól megválasztott hangulata nagymértékben növeli a játék esztétikai élményét és újrajátszhatóságát.

### Leaderboard (Ranglista)

A ranglista a játékosok által elért legjobb pontszámokat jeleníti meg, ösztönözve ezzel a versengést és a motivációt. Lehet helyi ranglista (amely csak az adott gépen tárolja az eredményeket) vagy online, amely globálisan gyűjti a játékosok teljesítményét. A ranglista rendszer gyakran tartalmazza a játékos nevét, pontszámát, és a teljesítés idejét, valamint viszualis kiemeléseket a rekordtartókról. Ez az elem fontos szerepet játszik a játék újrajátszhatóságának növelésében és a közösségi élmény kialakításában.

