Szakdolgozat

# Bevezetés

A szórakozás fogalma generációról generációra változik. Modern világunkban számítógépek segítik munkánkat. A mozgalmas hétköznapok közepett el is felejtjük, hogy milyen lehetőségek vannak karnyújtásnyira. Így számítógépeink szórakozató képességeit hajlamosak vagyunk figyelmen kívül hagyni.

A fejlődő tehnika újabb és újabb vívmányai lehetővé teszik az egyre látványosabb grafikai szofverek hétköznapi használatát. Ennek a legnagyobb piaca a Játékipar.

De a játékoknak nem kell feltétlenül lélegzetelállító grafikai bravúrokat mutatnia ahhoz, hogy sikeresek legyenek.

## Mitől jó a játék

Nem a grafika határozza meg a játék élvezeti értékét, ezt napjaink egyik legnépszerűbb játéka a Minecraft is igazolja. Alapvető grafikai elemeket használhatunk ötleteink megépítésére. Akár barátainkkal vagy más játkosokkal közreműködve.

Most eljutottunk mindenidők legsikeresebb játékaihoz. Ezek a játékok versenyszerűek, csapatok harcolnak csapatok ellen. A játék az ellenfél kicselezésével nyerhető meg. Az efféle játékoknak mesterévé válásához rengeteg gyakorlás szükéges. Név szerint a Quake 3, StarCraft 2 és a League of Legends képviselik legjobban ezt a kategóriát.

## Elterjedt játéktípusok

A versenyszerű játékoknak több fajtája ismert. Ezekből néhányat röviden ismertetek.

### Többjátésos online harci aréna (MOBA)

A játékosok csapatokat alkotnak és egy kijelölt területen az „arénában” kűzdenek meg. A játék célja lehet egyes pontok elfoglalása, vagy az összes ellenfél megsemmisítése. Leggyakoribba az 5-5 és a 3-3 felállás. A játékban fontos a csapat együttműködése és a választott stratégia.

### Háborújáték

Itt a csapatok helyett seregekről beszélhetünk, melyek nyílt területen mérkőznek meg. A játék során a seregek célja, az ellenséges bázis elfoglalása. Ebben a játékmódban szerepe van a stratégiának, de a csapat toborzás sokkal fontosabb.

### Vidd haza a zászlót (CTF)

Mindkét csapat a bázisán lévő zászlót védi, és az ellenfél zászlóját próbája megszerezni. A játékosok szabadon mozognak a pályán, viszont az ellenfél akadályozhatják egymást. Az ellenfél zászlój elrabolható. Ekkor viszont a zászló hordozója sérülékeny, a zászló könnyen visszaszerezhető. A rabási kíséletért pont jár. Ha az elrabolt zászlót saját bázisáig juttatja egy játékos. Azzal a csapat szintén pontot szerez.

## Játék bemutatása

A bemutatottak közül a zászós játék nyerte el tetszésem. A változatos és gyors játékmenet, melltett a csapatok együttműködésének is szerepe van a játék menetében. Sőt az ellenfél kicselezáse a legfőbbb cél.

### A saját elképzelés

A játék megvalósításánál nem a látványra fókuszálok, inkább a játszatóságra és a versenyszerűségre.

## Játékok, több játékos a pályán

# Tervezés

## Elvárások a játékkal szemben

## Fejlesztési környezet megválasztása

## Használt tehnológiák

## Irányelvek

## Szerveroldal

## Kliensoldal

## Felületi tervek

# Megvalósítás előkészületei

## Futtatókörnyezet telepítése

## Verziókövetés

# Megvalósítás

## Modulokra bontás

## Kapcsolatkezelő

## Parancsértelmező

## Csoportkezelő

## Játékvezérlő

## A kezelők közti kommunikáció

# A játékmotor

## Rugalmas ütközése

## Ütközés fallal

## Ütközés játékossal

## Pontszerzés és annak logikája