



---

Szoftvertechnológia kurzus  
KoviUbiSoft

2021.10.13.

# Csapattagok

- Tóth József – WI2GDP – ötletgazda, designer, előadás
- Simonyák János – MZ727W – designer, technikus
- Hegedüs Gábor – DWCPH5 – dokumentálás, tesztelő, előadás
- Nagy Róbert – JMDRGG - programozó
- Bartók-Balogh Gábor - QVTQO8 – kreatív designer, tervező



# Célok

- Egy 2D-s RPG játék megvalósítása
- A környezetvédelmen van a hangsúly
- Főként egyszemélyes játék, de van lehetőség többjátékos módra is
- Rengeteg opcionális lehetőség a továbbjutáshoz, vagy esetleges bónuszokhoz
- Változatos szörnyek, terek
- Minimális rendszerigény



# Fejlesztési terv

- Célközönség meghatározása (Rated E for Everyone, szórakoztatóipar)
- A történet lekerekítése, világ kialakítása, karakterek megtervezése
- A külalak balanszolása
- Harcrendszer, és szörnyek közötti különbség finomhangolása
- A játék folyamatos optimalizálása





# Tesztelési követelmények

- Kompatibilitás ellenőrzése
- Legnagyobb hibák kiküszöbölése
- Optimalizáció
- Megfelelő AI biztosítása
- A játék csalás nélkül végigjátszható legyen
- Többjátékos mód esetén stresszteszt



# Fejlesztő eszközök, egyéb technikák

- LWJGL – Lightweight Java Game Library
- IntelliJ Idea a fejlesztői környezet
- Github
- MySQL
- OpenGL grafikus API támogatás
- Android port-ot tervezünk



# Bemutató, szállítás módja, ideje

- Korai hozzáférés a Steam-en, és a Google Play-en
- Digitális letöltés elérhető, de van tervünk fizikális gyűjtői változat kiadására is
- Kiadási idő még nincs megszabva





# Információs források

<https://users.iit.uni-miskolc.hu/~mileff/szoftvert.html>

<https://www.lwjgl.org/>

<http://forums.indiegamer.com/>



***Köszönjük a figyelmet!***

