

Tower Defense stílusú játék fejlesztése

GÉRINGER ÁBEL RÓBERT

MŰSZAKI INFORMATIKAI KAR
PROGRAMTERVEZŐ INFORMATIKUS (BSC)

TÉMAVEZETŐ: **DR. GUZSVINECZ TIBOR**

Tartalom

2
/12

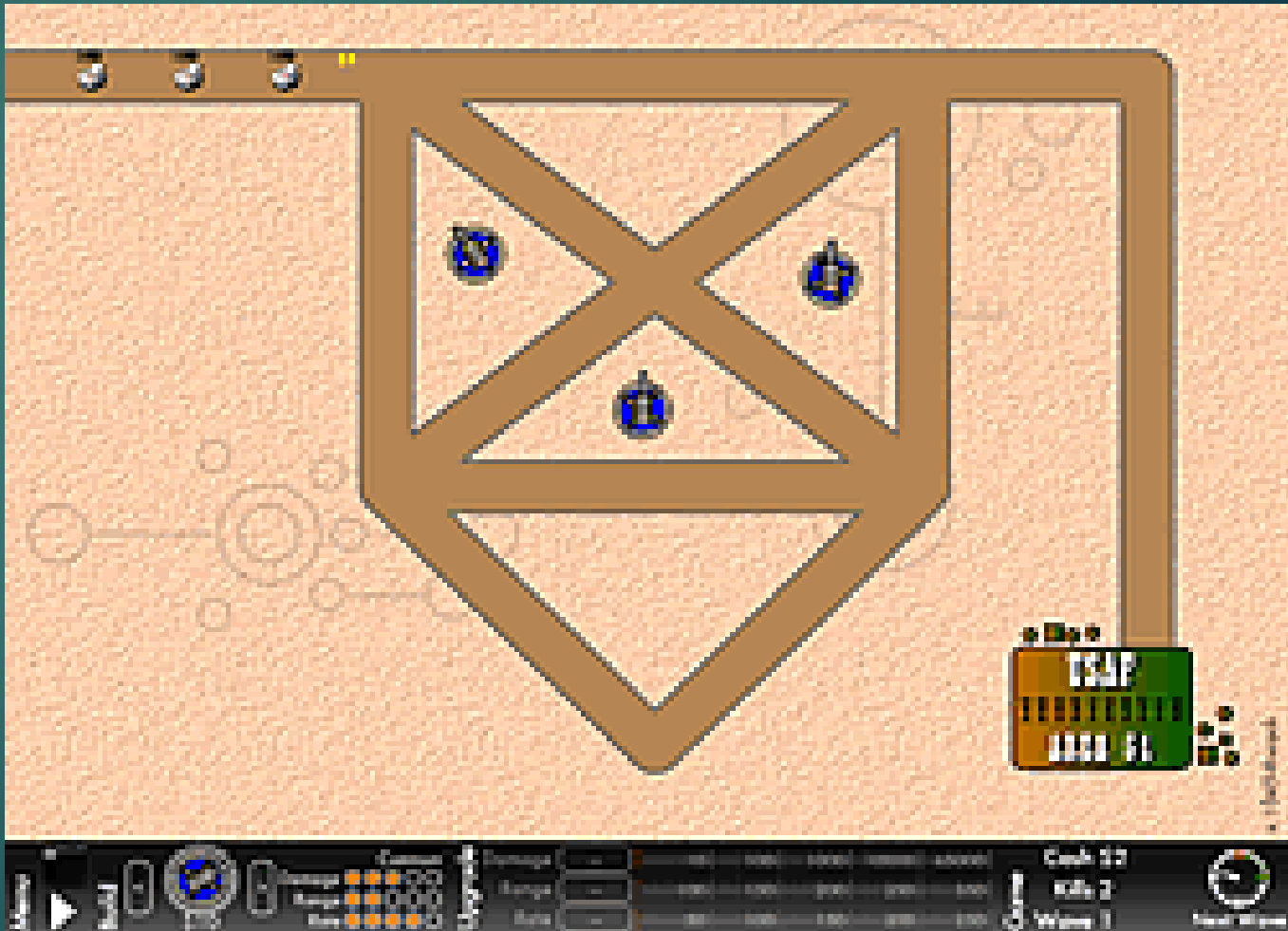
- ▶ A feladat leírása
- ▶ Felhasznált technológiák
- ▶ Játékmenet
- ▶ Elvégzett munka
- ▶ Összegzés



A feladat leírása

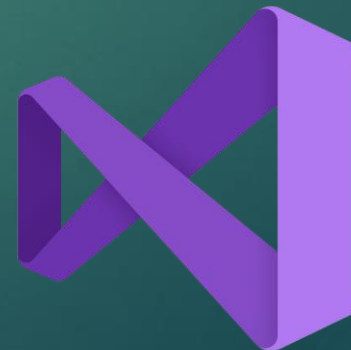
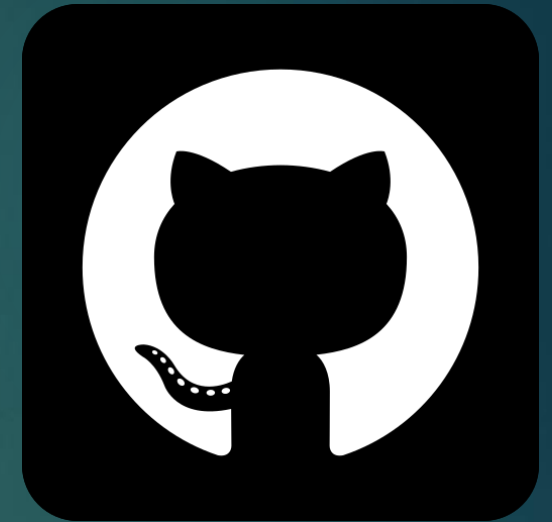
A játék célja, hogy a régi 2D-s Flash Player játékok élvezetét adja újra át egy pár újítással.

A lényege, hogy a tornyot megvédje a játékos a hullámokban érkező ellenségektől, különböző lőtornyok elhelyezésével és fejlesztésével.



Felhasznált technológiák

- ▶ Unity Engine
- ▶ C#
- ▶ JetBrains Rider
- ▶ GitHub
- ▶ Visual Studio



Elvégzett munka

5
/12



Settings

Resolution

1920 x 1080 144Hz ▾

Texture

Ultra ▾

Anti-Aliasing

16X ▾

☒ Fullscreen

☒ V-Sync

Language

Hungarian

English

Volume



Menu

Elvégzett munka

7
/12

SELECT LEVEL

1

2

3

4

5

MENU

RESET

Elvégzett munka

8
/12



TÖBBJÁTÉKOS

Új/Csatlakozás

Csatlakozás

Név...

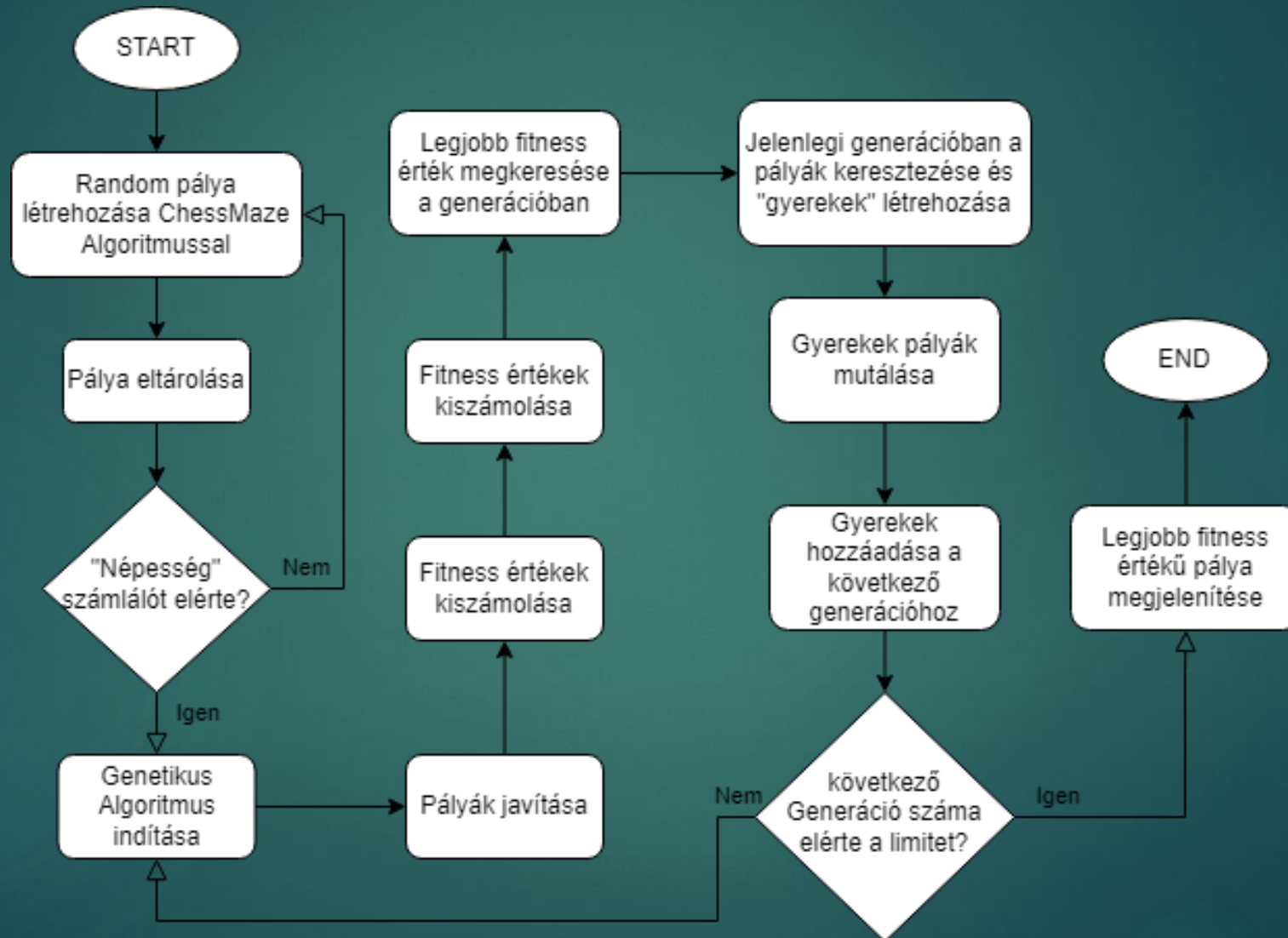
Új

Név...

Menü

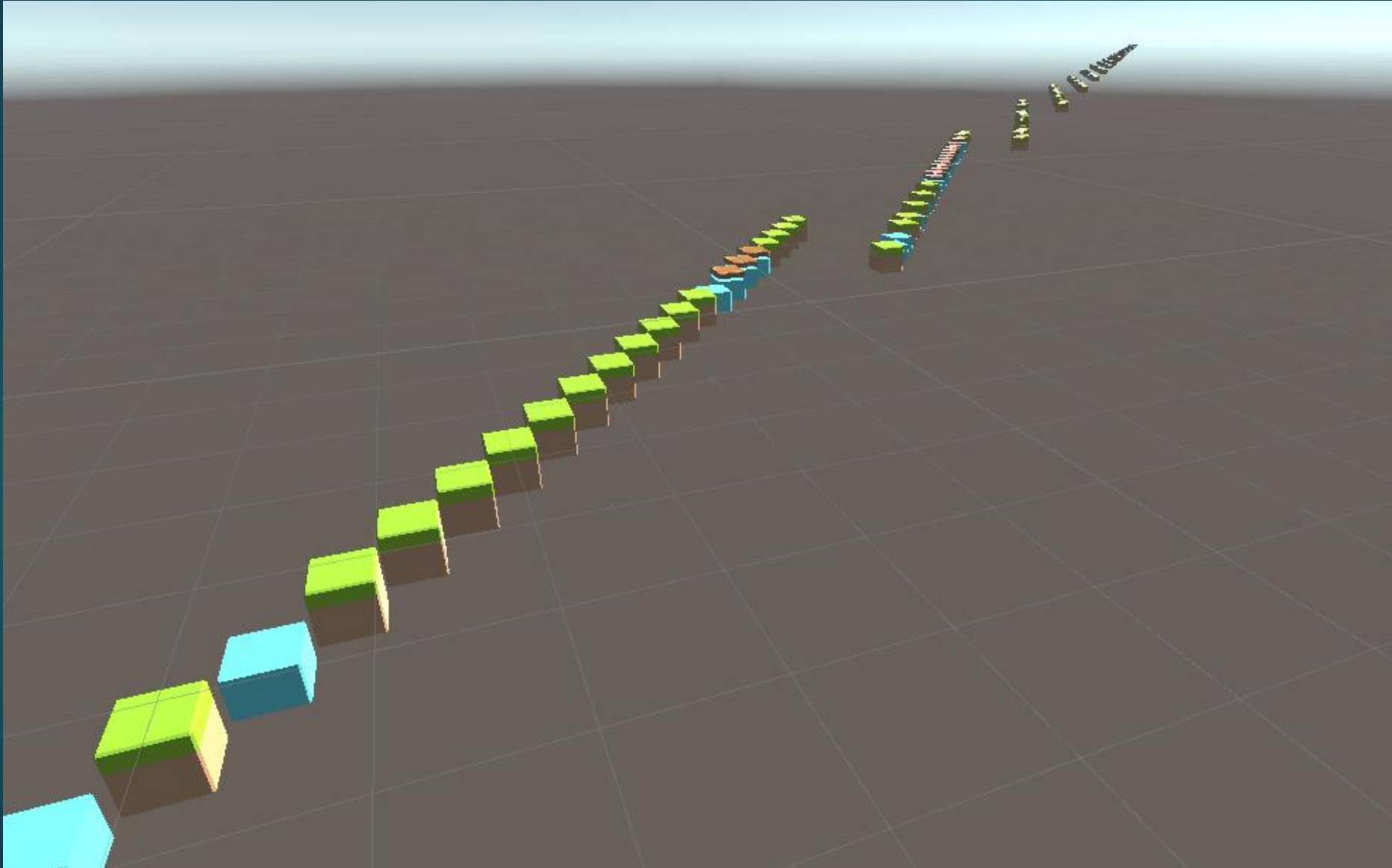
Map generálása

10
/12



Legjobb hibák

11
/12



- ▶ Mik is vannak meg?
 - ▶ Többjátékos mód
 - ▶ Előre összetett kampány mód
 - ▶ Random generált pályák
 - ▶ Beállítások
 - ▶ hangok
- ▶ Mik is lehetnének még?
 - ▶ Hatékonyabb pálya és hullám generálás
 - ▶ Több pálya a kampányban
 - ▶ Játékmenet kiegyensúlyozottabbá tétele

Köszönöm a figyelmet!