

Timestamp	Csapat kiválasztása	Játék fantázianeve	Csapatkapitány	Játék rövid leírása, tematikájának bemutatása: Milyen extra dolgot terveztek belevinni a játékba (ha nincs akkor egy X -et írjatok)	FEEDBACK	
2/22/2022 21:52:08	GROUP #1 >>> Rajnai Gábor, Vereczkei Benjámin, Hortobágyi Balázs	Revolution	Rajnai Gábor	Age of Empires jellegű 2D-s tile-based, Real-Time Strategy játék, progresszív játékmennettel	Saját készítésű zene és grafika, cloud mentés, online	majd a cloud résznél figyeljetelek arra, hogy a studentes keretből legyen elég az utolsó heti bemutatóra is, különben nem fog kiderülni hogy működik-e a funkció. illetve majd a dolgokat prioritizáljátok, hogy melyik featurt szeretnétek biztosan első körben elkészíteni (online?!)
2/23/2022 21:53:47	GROUP #3 >>> Surányi Áron, Szele Ferenc, Pálosi Ákos	Dungeon of Hell 3D	Surányi Áron	Egyetemista kibukik egyetmről és bekerül a dungeon of hellbe, ahol újra éli legnagyobb rémálmat, az egyetemet. Maga a játék raycastingel készül, alapnak a wolfeinsten-t tekintettük és arra építettük fel a játékmennetet.	saját hangok, saját texturák, multiplayer (arena mód), map maker, mini games	valószínűleg mindenre nem lesz elég idő (multi + alap game raycastinggal + map maker) ezért próbáljátok meg nagyon precízen belőni a scope-ot és jól megtervezni, hogy mikor milyen feature-rel fogtok dolgozni (feature-ök függősége is legyen jól átgondolva). legyen meghatározva hogy mi az MVP (minimum viable product). ettől függetlenül nagyon szurkolok, hogy összejöjjön :)
2/26/2022 13:28:51	GROUP #7 >>> Bakos Máté, Kiss Gabriella, Röthi Jonatán	Master The Uni	Kiss Gabriella	Felülnézetes felfedező játék, ami az egyetemen játszódik. Célja az egyetem teljesítése valamilyen XP rendszeren keresztül.	Menthető és visszatölthető játékállás	ez így önmagában nem annyira nagy extra, de természetesen több mint a semmi. javasolnám, hogy próbáljátok 1-2 nagyobb volumenű ötletet is kitalálni, aztán legrosszabb esetben azokra nem marad idő/energia, így nem valósulnak meg. akár az XP rendszer is lehet extra, ha pi magukat a felvehető cuccokat (vagy kérdés hogy mi értünk XP alatt) mondjuk egy fa szerkezetben tároltok el. és tegyük fel, hogy egy elem birtoklása/felvétele jelent valamennyi (legyen Z) XP-t. az, hogy Z értéke mennyi, az a fa bejárásától függően számolható. szóval pl a gyökér az 0, ha balra, jobbra, balra, jobbra lépek akkor minden fa csúcsban van egy érték, amiket összeadva (ahogy halad a bejárás) megkapom a végső elért elem XP-jét.
2/27/2022 0:54:03	GROUP #5 >>> Marosffy Bálint Géza, Júlek Norbert Dániel, Sáfrány Soma László	Error403	Sáfrány Soma László	Space themed - Dungeon crawler/Bullet hell	Zene ritmussal ötvöztött játék mechanikák	nagyon érdekes, kíváncsi vagyok hogy ezt hogyan fogjátok tudni majd kivitelezni
2/27/2022 15:37:53	GROUP #6 >>> Kálvin Ferenc Dániel, Bakos Dániel Márk, Répási Gergely	Tank Combat	Kálvin Ferenc Dániel	felülnézetes, 2d tank flash játék újrarendelése, ahol a játékos egy ai ellen harcolhat	különböző nehézségi fokozatok, ai	az AI kérdéses, így kicsit tág az értelmezési tartomány. de majd járjatok utána hogy milyen opciók vannak (pl. amiket mutattam az egy jó irány) és próbáljátok meg azok mentén konkrét ötleteket megvalósítani.
2/27/2022 17:28:14	GROUP #8 >>> Balogh Bence, Nagy Mátyás, Mészáros Antal Zsolt	One lone man	Balogh Bence	2D oldalnézetes platformer játék, ahol akadályokon kell átjutni a karakter fejlődése mellett.	X	
2/27/2022 17:47:54	GROUP #4 >>> Tóth Ákos, Safranka Béla, Cseresznye Ádám Róbert	Fendspire	Safranka Béla	Lényegében egy 2D tower defense game	Erősség szerint méretarányos ellenfelek, A megszokott TD játékokkal szemben itt lesz egy mozgatható karaktered amivel a tornyokat stb kell építened.	TD esetén nem jobb lenne ha egér-alapú lenne a működés? esetleg egér + bill kombóval lehetne kiválasztani hogy mit akarsz telepíteni (num 1-2-3... gombok) és egérrel meg mutatod, hogy hova rakod. csak egy ötlet.
2/27/2022 19:42:28	GROUP #2 >>> Sztrémi Ákos, Bihari Levente, Berecz Miklós Mátyás	Korszakok Háborúja	Berecz Miklós Mátyás	A játékos egy gép ellen harcol korszakokra lebontva amely meghatározza az elérhető egységek listáját, és erejét. A játék az ellenséges bázis ledöntésével ér véget ami szintén fejlődik a korszakok előrehaladtával	X	