Platformjáték Unity-ben

**1. fejezet**

**Bevezetés**

A szakdolgozatom egy 2D-s platformjáték Unity-ben, C# nyelven megvalósítva. A játék célja csapdák elkerülése, akadályok leküzdése és eljutás a célba.

A platformjáték (más néven platformer vagy Jump ’n’ Run) egy videójáték-műfaj, az akciójáték alműfaja. A játékos által irányított karakternek platformokon keresztül kell ugrálnia és/vagy különböző akadályokat kell átugrania. A játékos feladata, hogy a karakterével megfelelő időben ugorjon, hogy tovább tudjon, menni vagy ne essen le. Az ugráson kívül más mozgáselem is szerepelhet, mint az úszás, mászás vagy repülés. Platformjátéknak nevezhető az olyan játék, aminek szerves részét képezi a platformokon való ugrálás.[1]

Az oldalnézetes vagy 2D-s játékok legfőbb tulajdonsága a kétdimenziós grafika. Az FPS és a TPS játékok előtt ez volt a legelterjedtebb és legváltozatosabb műfaj. Az oldalnézetes játékok gyakorlatilag minden platformon megjelentek és rengeteg típusuk van. Gyakran készültek ilyen játékok sikeres filmek és rajzfilmek alapján. A kétdimenziós grafika egyértelmű előnye, hogy nem kell nézőpontokkal, kameramozgatással foglalkozni. A játékos legtöbbször oldalnézetben látja a pályát, mozgás közben pedig a pálya együtt halad a játékfigurával. A látható világot kézzel vagy számítógéppel rajzolták.[2]

A megvalósításhoz a Unity játékmotort használom, szöveg kiírásához TextMesh Pro segítségével történik