

# MERGUNION

TAKIM 1  
(OPSIYONEL)

VERSİYON: 2.0

TARİH: 25.07.2024

YAZAR: EBRAR TEKİŞ



## **1. OYUN TANIMI**

- **1.1 ÖZET**
- **1.2 TEMA**
- **1.3 ESİNLENİLEN ESERLER**

## **2. OYUN MEKANIĞI**

### **3. OYUN DÖNGÜSÜ**

- **3.1 TEMEL DÖNGÜ**
- **3.2 OYUN SENARYOSU**
- **3.3 OYUN AMACI**

## **4. KARAKTERLER VE DÜSMANLAR**

## **5. PROJE BOYUTU**

- **5.1 PROJE SÜRESİ**
- **5.2 TAKIM BOYUTU**

## **6. TEMEL ASSET LİSTESİ**

## **7. TEMEL SES LİSTESİ**

## **8. OYUN GÖRSELLERİ**

# **1. OYUN TANIMI**

## **1.1. ÖZET**

Oyuncuların askerleri birleştirerek (merge) daha güçlü hale getirdiği ve düşman alanına ulaşmaya çalıştığı oyundur. Askerler belirli yollar (lanes) üzerinde ilerler ve düşmanla savaşıp onların alanına ulaşarak hasar verirler. Oyunun amacı her seviyede düşmanı yenerek bir sonraki seviyeye geçmektir.

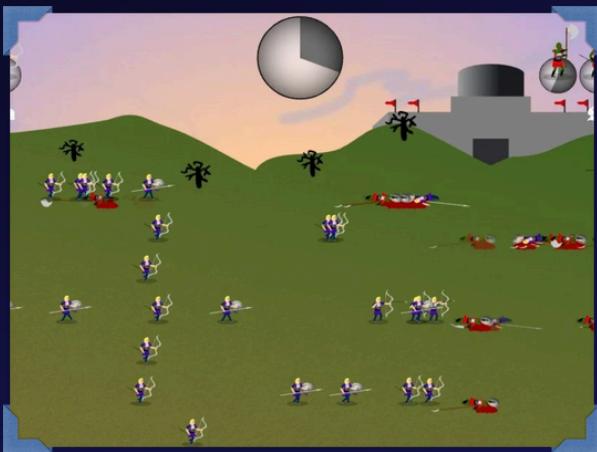
## **1.2 TEMA**

Koridor tabanlı birleştirme ve sci-fi türünde oyundur.

## 1.3 ESİNLENİLEN ESERLER

### Warlords: Call to Arms

Bu oyun, lane-based savaş mekanığı ile dikkat çekmektedir. Askerlerin belirli lane'lerde ilerleyerek düşman bölgесine saldırıldığı bu sistem, oyunumuzun temel strateji unsurlarını şekillendirmiştir.



### Street Life: Merge to Survive

Birleşme (merge) mekanikleri ile öne çıkan bu oyunda, oyuncular karakterlerini birleştirerek güçlendiririr. Bu sistem, oyunumuzda askerlerin güçlendirilmesi ve stratejik olarak kullanılmasında ilham kaynağı olmuştur.

### *Age of War*

Tarihsel ilerleme ve savunma mekanığı ile bilinen bu oyun, oyuncuların çağlar arasında ilerleyerek ordularını geliştirmesini ve savunma yapmasını sağlar. Bu mekanığı, oyunumuzun ilerleme ve savunma stratejilerini planlamak için kullandık.



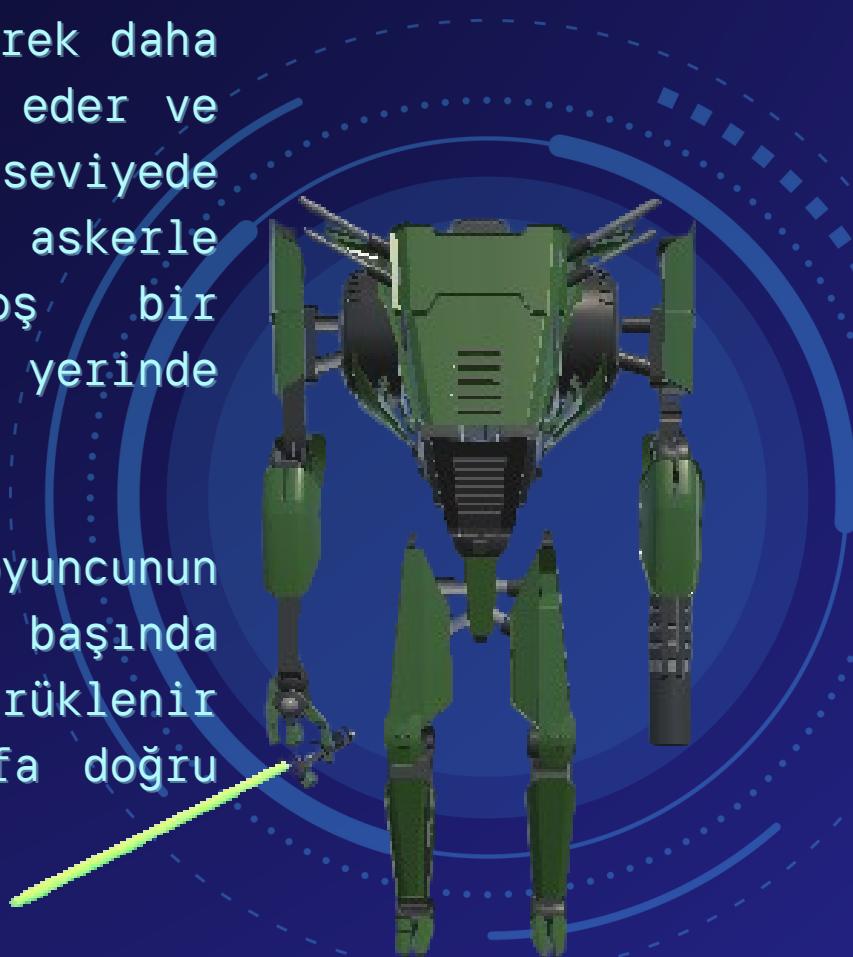
## 2. OYUN MEKANIĞI

Oyun askerleri birleştirerek daha güçlü birlikler oluşturmayı ve bu birlikleri stratejik olarak konumlandırarak düşman hatlarını aşmayı amaçlayan bir savaş oyunudur. Oyuncu her seviye başında belirli sayıda en gücsüz (default) askerle oyuna başlar.

İki askeri birleştirerek daha güçlü bir asker elde eder ve bu yeni askeri aynı seviyede başka bir askerle birleştirilebilir, boş bir kutuya koyabilir veya yerinde bırakabilir.

Askerler oyuncunun kontrolüyle koridor başında işaretlenmiş alana sürüklendir ve buradan sağ tarafa doğru ilerler.

Yol boyunca karşılaştıkları düşmanlarla savaşır ve lane sonuna ulaştıklarında üstteki hasar barını etkilerler.



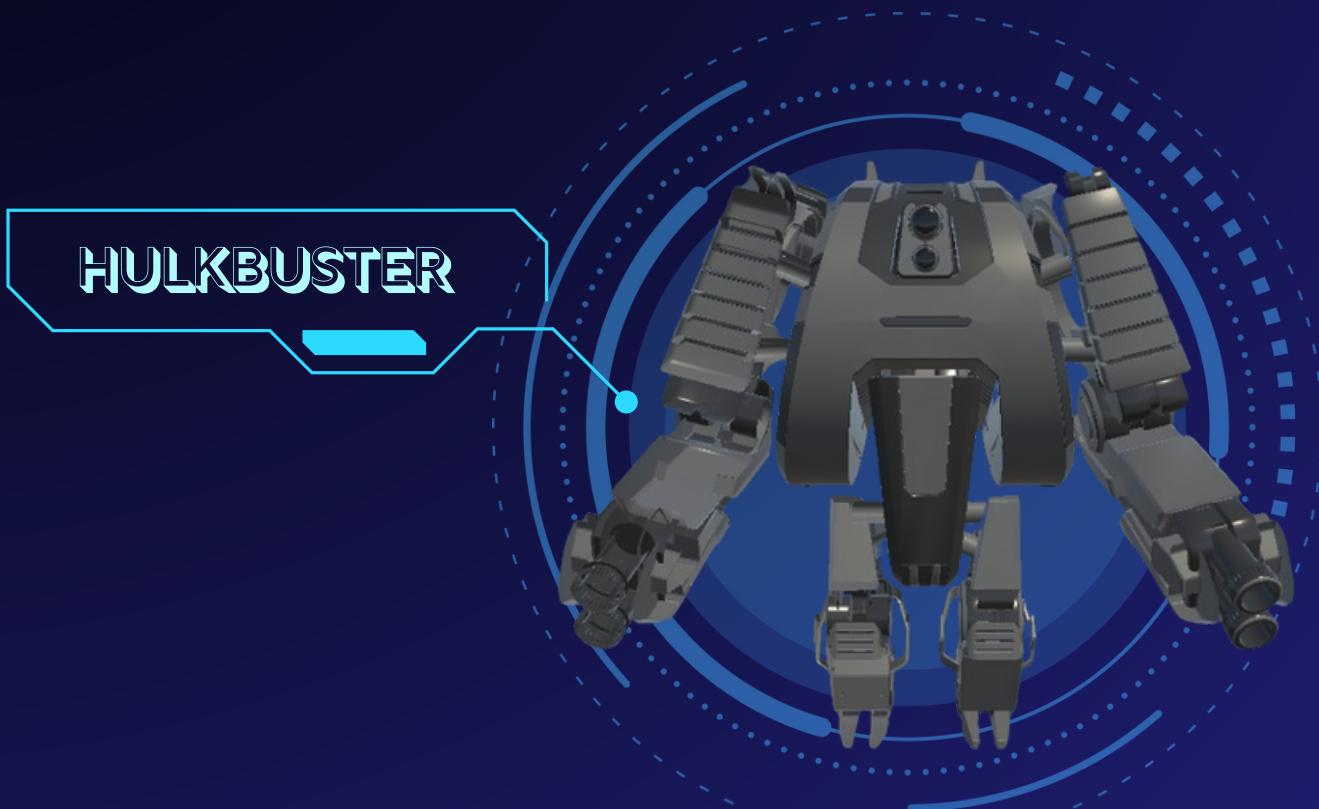
LASERDUELIST

**Birleştirme (Merge)**: Oyuncu her zorlukta belirli sayıda default (en gücsüz) askerle oyuna başlar. İki askeri birleştirerek daha güçlü bir asker elde edilir. Birleştirme işlemi sonrası yeni asker, aynı seviyede başka bir askerle birleştirilebilir, boş bir kutuya konabilir veya yerinde bırakılabilir.

**Koridor (Lane) Savaşı**: Merge alanındaki askerler sürüklendiğinde lane başında işaretlenmiş alana bırakılırsa, asker sağ tarafa (düşmana) doğru ilerlemeye başlar. Yol boyunca önüne çıkan her düşmanla savaşır. Lane sonuna ulaştığında verdiği hasar üstteki barı etkiler. Bar tamamen dolarsa oyun kazanılır, boşalırsa oyun kaybedilir.

**Yeni Asker Spawn**: Oyuncu, Merge alanına yeni asker spawnlamak için sağ üstteki butona basar. Butona her bastığında 2 default asker spawn olur. Askerlerin performansına göre butona basma sayısı artar ve buton üzerinde gösterilir.

**Özellik Kullanımı:** Özellikler parayla satın alınır. Her bir düşman öldüğünde para kazanılır. Özellikler zor durumlar için tasarlanmıştır. Özellik kutusu ilgili lane'e sürüklendiğinde (yeterli para varsa) kullanılır.



- **Özellik 1 (Soğuk Savaş):** Sürüklendiği lane'deki bütün askerleri 10 saniyeliğine dondurur.
- **Özellik 2 (Bomba):** Sürüklendiği lane'deki bütün askerleri öldürür.
- **Özellik 3 (Akıllı Bomba):** Sadece düşman askerlerini öldürür.

**AI Düşman:** Oyunun ilk 20 saniyesinde saldırımez. Sonrasında: Oyuncu koridorunda karakter varsa savunmaya çalışır. Koridordaki karakter sayısı kadar düşmanı yerleştirir. Savunulması gereken koridor yoksa boş bir koridora atak yapar.

**Mağaza:** Her level sonunda mağaza otomatik açılır. Oyuncu kazandığı parayla alışveriş yapabilir. Hareket hızı, saldırı hızı, saldırı gücü (damage) ve can gibi karakter özelliklerini yükseltebilir.



# 3. OYUN DÖNGÜSÜ

## 3.1 TEMEL DÖNGÜ

Oyunun temel döngüsü, oyuncunun askerleri birleştirip güçlendirerek, düşman hatlarını yarıp ilerlemesini ve nihai olarak üstteki hasar barını doldurmayı amaçlar. Oyuncu askerleri birleştirerek daha güçlü askerler yaratır ve bu askerleri savaş alanına sürükleyerek stratejik olarak yerleştirir.



Düşmanlar ile karşılaşıp savaşı kazanarak veya lane sonuna ulaşıp hasar vererek üstteki barı doldurur. Bar tamamen dolduğunda oyun kazanılır tamamen boşaldığında oyun kaybedilir.

**BOMBERBOT**

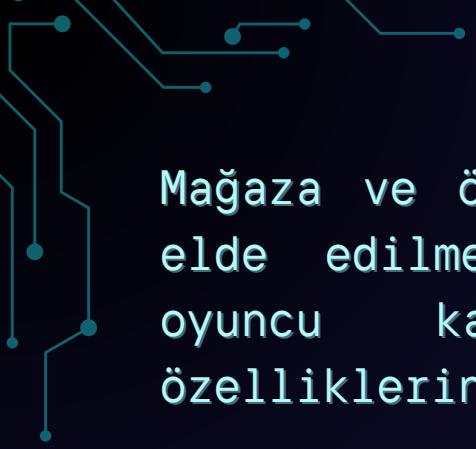
## 3.2 TEMEL DÖNGÜ

Düşmanın saldırılardan durdurmak ve kendi saldırılardan gerçekleştirmek için askerlerini stratejik olarak konumlandırır. Oyunun ilk 20 saniyesinde düşman saldırır, bu süre boyunca oyuncu kendi askerlerini birleştirip güçlendirme fırsatı bulur.

Sonrasında düşman, oyuncunun hamlelerine karşılık verir ve çeşitli stratejiler kullanarak oyuncunun askerlerini durdurmaya çalışır. Kolay, ora vve zor olmak üzere üç seçenekle oyuna başlayabilir



RIFFLEBOT



Mağaza ve özel yetenekler kullanarak avantaj elde edilmeye çalışılır. Her oyun sonunda oyuncu kazandığı paralarla askerlerin özelliklerini mağazada yükseltebilir.

### 3.3 OYUNUN AMACI

Oyunun amacı askerleri birleştirmek, daha güçlü bir ordu oluşturmak, düşman hatlarını yarıp geçmek ve üstteki hasar barını doldurarak oyunu kazanmaktadır. Oyun oyuncunun stratejik yeteneklerini ve kaynak yönetimini test eder.

## 4. KARAKTERLER VE DÜŞMANLAR

- Işın Kılıçlı - Yakın dövüş (default)
  - Lazer Tabancalı
  - Lazer Taramalı Tüfekli
  - Bomba Atarlı
  - Tank Robot - yakın dövüş (çok hasar, çok can)
- 

# 5. PROJE BOYUTU

## 5.1 PROJE SÜRESİ

1 haftadır.

## 5.1 TAKIM BOYUTU

**Takım Adı:** Takım-1 Opsiyonel

**Takım Üyeleri ve Sorumlulukları:**

**Team Lead:** Ata Dikmen

**Developers:** Emir Özçelik, Ata Dikmen, Alp Yılmaz, Can Usluel, Hatice Esra Yılmaz, Umut Fırat Yıldız

**Artists:** Ferhan Sönmez, Elif Uysal

**Designers:** Utku Gezensoy, Ebrar Tekış



# 6. TEMEL ASSET LİSTESİ

## Modellenen Assetler

- Karakter 1 : LightSaber
- Karakter 2 : Tank
- Karakter 3 : PistolMan
- Karakter 4 : Bomber
- Karakter 5 : RifleMan
- Bomba modeli
- Merge Masası UI



## Hazır Kullanılan Assetler

UI Paketi : [Buraya tıklayarak ulaşabilirsiniz](#)

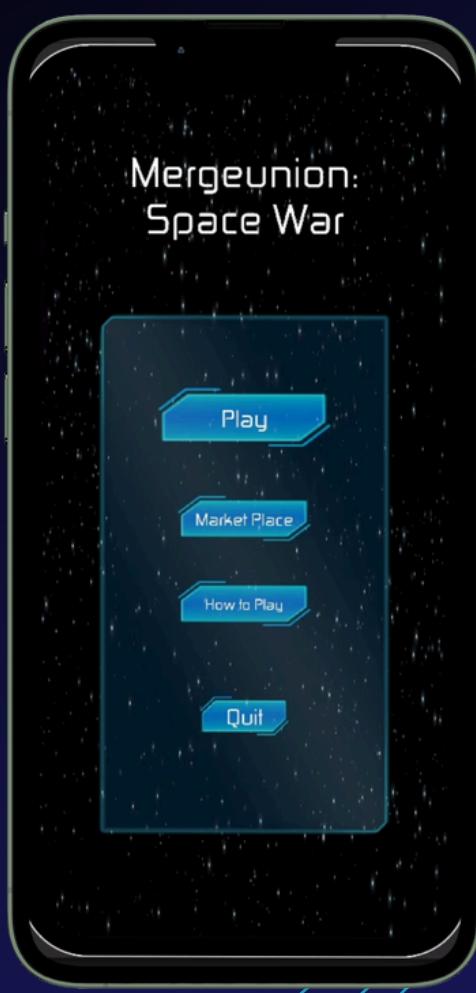
- VFX Paketi
- Konteyner modeli

## 7. TEMEL SES LİSTESİ

- "MergeLvl1" 1. seviye Merge yapılırken çalacak ses
- "MergeLvl2" 2. seviye Merge yapılırken çalacak ses
- "MergeLvl3" 3. seviye Merge yapılırken çalacak ses
- "MergeLvl4" 4. seviye Merge yapılırken çalacak ses
- "Decline" Merge yapılamazken çalacak ses
- "Spawn" Spawn butonuna tıklandığında çalacak ses
- "TankRobotHit" (3 farklı ses) TankRobot karakterinin saldırısı sırasında random çalınacak sesler
- "Lightsaber" (4 farklı ses) Lightsaber kullanan karakter saldırısı sırasında random çalınacak sesler
- "LazerGunShot" Gun Laser silahı kullanan karakterin saldırısı sırasında çalınacak ses
- "LazerRifleLoop" Rifle Laser silahı kullanan karakterin saldırısı sırasında loop halinde çalınacak ses

- "BombThrow" Bomba kullanan karakterin bombayı fırlatması sırasında çalınacak ses
- "BombExplode" Bombanın patlaması sırasında çalınacak ses
- "RobotDie" (3 farklı ses) Robotlar ölünce random olarak çalınacak sesler
- "BombThrow" Bomba kullanan karakterin bombayı fırlatması sırasında çalınacak ses
- "Metallic" Karakterleri Merge masasından koridora sürükleyip bıraktığımızda çıkacak ses
- "BtnClick" Ana menü butonlarına tıklandığında çıkacak ses
- "BtnNegative" Upgrade gerçekleşemediğinde (yetersiz kaynak) çıkacak ses
- "MainMenuMusic" Ana menüde arka planda çalacak müzik.
- "GameplayMusic" Oyun esnasında arka planda çalacak müzik.

# 3. OYUN GÖRSELLERİ



# OYNANIŞ GÖRSELLERİ

