

Proje Grubu : İrem Altıay , Beyza Altanlar

Proje Adı : Racevivor

Survivor parkur oyunu gibi bir takım oynu yapmayı planlıyoruz. Öncelikle, Mavi ve Kırmızı takım karakterleri ve özellikleri (güç, performans, hız) belirlenecek. Oyunumuzda iki karakterden biri otomatik olarak oynarken, diğer karakter kullanıcı tarafından manuel olarak hareket ettirilecektir. Her takımdan birer karakter seçilip oynayacak ve önceki skorlar tutulup belli skora ulaşan takım kazanacak. Karakterler benchte oyundaki takım arkadaşlarına destek verecekler. Karakterlerin hareketleri ve kullandıkları cisimlerin hareketleri fiziksel kurallara uygun ayarlanacaktır. Bir parkurda, 4-8 engellerle karşılaşacaklar.(yüzme, atlama, koşma, tırmanma, sürünme, atış yapma vb...) 2. Ve daha fazla oyna çıkan karakterin enerjisinin düşmesi hesaba katılacaktır.

Yarışmacıların parkurdan çıkması veya kurallara uymaması (engelin üstünden geçmek yerine altından geçmek gibi) faul olarak değerlendirilecektir. Bir yarışmacı iki kere uyarı aldığıında 5 saniye ceza durma cezası alacaktır.

Oyun ilk demo olarak test oyunu ile başlayacaktır. Eğer test oyunu seçilmezse, başta kullanıcı takım seçecek (mavi , kırmızı) daha sonra karakterler kullanıcı tarafından eşleştirilip oyna başlanacak.

Ekran görünümü

Sağ üstte skor tablosu, oyuncuların tutulan performans yüzdesi (kazanma istatistiği), kalan enerjisi ve altta kronometre gözükecektir.

Görev Dağılımı (Genel Taslak)

Önce birimiz platformu ve arka planı hazırlayacak. Karakterlerin fizik kurallarına uygun ve platforma göre hareketleri ve atış hareketleri ayarlanmasıyla ilgilenecek. Benchteki takım arkadaşlarının hareketleri ve konuşmaları ayarlanacak. Ek olarak, arka plan sesleri eklenebilir. Klavye tuşlarına görevleri atayacaktır. (Klavye yön tuşları, boşluk tuşu ve bazı harfler kullanılabilir)

Diğer kişi için; atış yaparken elindeki cismin ve çarptığı cismin fizik kurallarına uygun hareketleri, yüzme platformu için ayarlamalar, karakter özellikleri ayarlaması ve skorların tutulup kazanan takımın belirlenmesi görevi verildi. 2. Kez oynayan karakterin enerjisinin düşmesini ayarlamayı yapacaktır. Uyarıların takibini değerlendirecek.