**GAME DEVELOPER - CASE**

Oyun detayı/açıklaması : Vahşi batı temalı bir oyun geliştireceğiz . Oyundaki asıl amacımız, kullanıcılara “Theft City” oyunundaki gibi şehirde dolaşabileceğimiz , soygunlar yapabileceğimiz , insanları ateşli silah ile öldürebileceğimiz bir özgür oynanış sunabilmek . İnsanları öldürdükten sonra , soygun yaptıktan sonra kazandığımız paralar ile haritadaki yeni yerleri açmamız gerekecek . Bu yeni yerler(tile) ‘e yaklaştığımızda kazandığımız paralar bu tilelara doğru akacak ve tile açılacak.

**Case için dikkat edilmesi gerekenler** :

* İnsanları öldürdükten sonra onlardan düşen paraların düşme/yere dökülme hissiyatı
* Soygun yapacağımız binaya giriş yapacağız ve içerideki eşyaları soyacağız ( buradaki eşyalar unity içerisinde oluşturduğumuz basit küpler olabilir)
* Soygun yaparken çaldığımız eşyaların toplanma hissiyatı
* Ateşli silah ile ateş etme mekaniğinin çok akıcı hale getirilmesi (*örnek oyun : Squad Alpha)*
* Tile yakınındayken para aktarıcaz ve buradaki aktarım hissiyatı ve tile açılış hissiyatları

**Silah ile ateş etme mekaniği detaylı açıklama** : Şehirde silahımızla serbestçe dolaşabileceğiz , eğer ki bir düşmanın yanına belli bir mesafe yaklaşırsak hemen odağımız düşmanın üzerine dönecek ve ateş edeceğiz.

Eğer ki düşmanlardan belli bir mesafe uzaklaştıysak , ateş etmeyi keseceğiz ve baktığımız açıyı tekrardan düzelteceğiz.

**Bonus kısım** : Eğer ki karakterlere ragdoll giydirip , düşmanlar öldüğünde ragdoll sistemini güzel çalıştırabilirsek başarılı bir çalışma olacaktır.

**Soygun mekaniği** : Soygun kısmında asıl üzerinde durmamız gereken yer , binaların içerisinden eşyaları toplama hissiyatımız. Basit bir dörtgenin üstüne küp yerleştirip küpleri de soyabiliriz ve küplerin yakınına gelince smooth bir şekilde onları toplayabiliriz . Toplayınca direk UI’daki paramızda artış olması yeterli. Buradaki grafik tarafının kalitesini case için baz almayacağız. Tabii ki yapacağınız her ekstra çalışma değerlendirilecektir.

\*Theft City oyununun detaysız ve farklı kısımlar içeren bir prototipini yapıyor olacağız , oyunu iyi incelemeni tavsiye ediyorum.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.flexi.thieft&hl=en_US&gl=US>

<https://apps.apple.com/us/app/theft-city/id1606192094>

Cowboy karakteri için yardımcı olacak model ve animasyonlar:

<https://drive.google.com/drive/folders/1CalTxrx7C3umjbe_LTpzH-7Hb9uBGlQo?usp=sharing>

Altı patlar / ateşli silah için yardımcı olacak model:

<https://drive.google.com/drive/folders/1-ne5rLOsnevN9JvjQY13F9bQ2YkDYpAn?usp=sharing>

Düşman için yardımcı olacak model

<https://drive.google.com/drive/folders/1wwoYU1PNd580aQJjMRjvq78dMMdTvenE?usp=sharing>

\*Soygun yapacağımız yer modeli için internette basit bir fbx dosyası olarakta bulabilirsin yada unity içerisinden dörtgen kullanarakta yapabilirsin . Tüm projedeki ilk bakacağımız şey , akıcılık ve kolay oynanış olacaktır.

\*Karakterlerden düşen paralar için küp ya da başka basit bir şekil kullanabilirsin.

\*Yukarıda bahsettiğim tüm yardımcı olacak modelleri , dosya içerisinde bulabilirsin.

\*Oyunun kaynak kodlarını ve apk’sını bizimle projeni bitirdiğinde paylaşmanı isteyeceğim.

İyi çalışmalar diliyorum.