

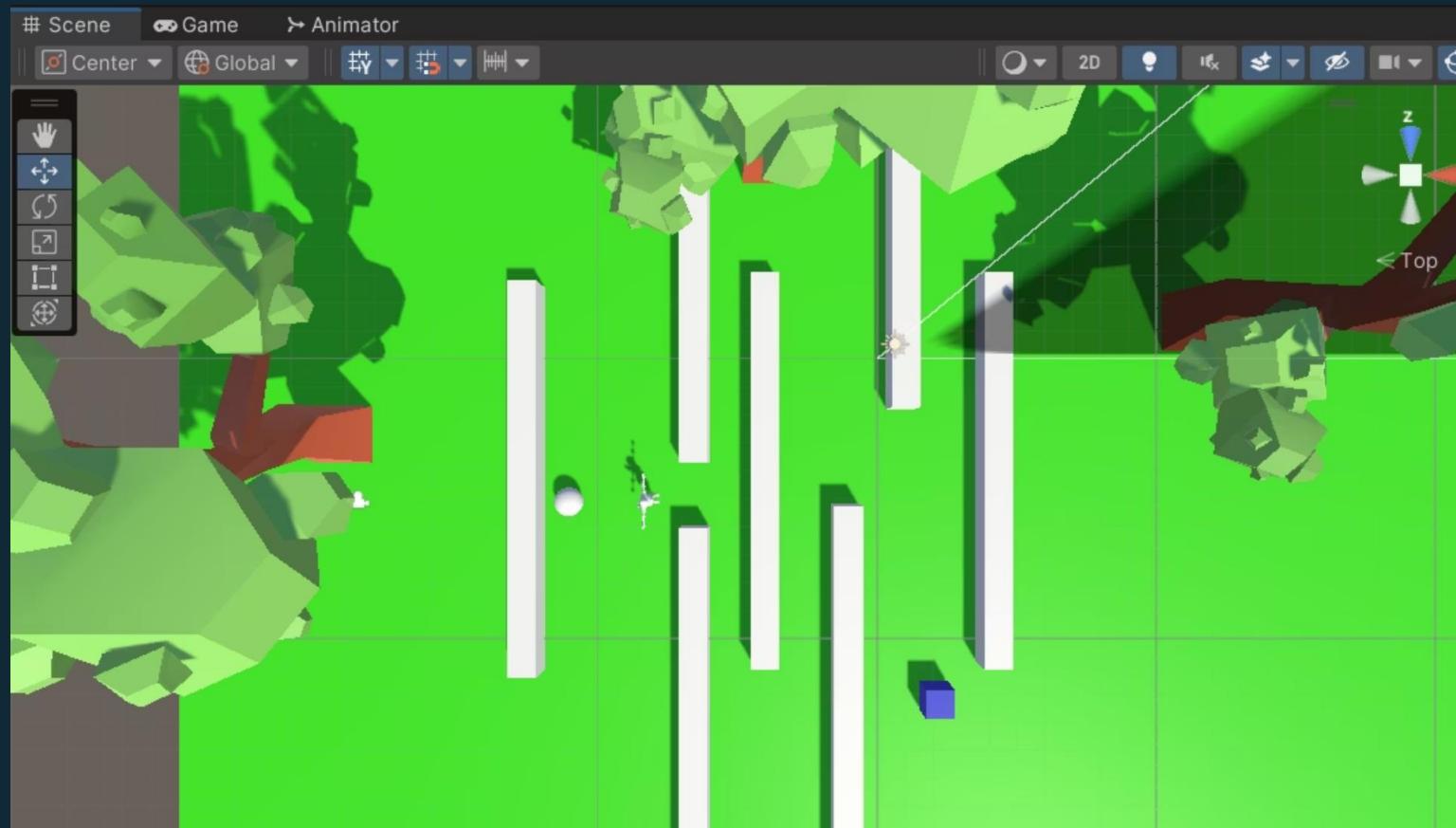
Unity Projesi: Kodlama ve Tasarımın Birlikteliği

Bu sunum, Unity platformunda geliştirilen ve hem yaratıcılığı hem de teknik yeterliliği birleştiren oyun projemizin detaylarını anlatmaktadır.

Yapımcı:

Ege Eymen KÖSE

Oyunun İlk Görünümü ve Ortamı



Oyunumuzun estetik tercihi, geliştiriciler için tanındık ve anlaşılır bir yapı sunarken, oyunculara da sade ve akıcı bir deneyim sağlamayı amaçlamaktadır. Projenin başlangıç aşamasındaki bu görüntü, temel oyun mekaniklerinin işlediği minimalist bir ortamı göstermektedir.

- Minimalist 3D ortam tasarımlı.
- Net görsel hiyerarşi.
- Oyunun temel unsurlarına odaklanma.



Karakter Kontrolleri: Hız ve Hassasiyet

Oyuncunun karakter üzerindeki hakimiyetini maksimize etmek için sezgisel ve standart kontroller kullanılmıştır. Bu düzen, hızlı aksiyon ve hassas manevralar için idealdir.



Hareket: İleri, Geri, Yan

W, A, S, D Tuşları: Karakteri dilediğiniz yöne doğru hareket ettirmenizi sağlar.



Saldırı: Ateş Etme

Boşluk Tuşu (Spacebar): Oyuncunun temel saldırısı olan ateş etme eylemini gerçekleştirir.



Yönlendirme: Karakteri Döndürme

Ok Tuşları: Karakterin baktığı yönü hassas bir şekilde ayarlayarak nişan almayı kolaylaştırır.

Puanlama Sistemi ve Düşman Etkileşimi



Oyunun Temel Özellikleri:



Düşman Tipi

Küresel formdaki düşmanlar, oyundaki temel tehdit unsurunu oluşturur.



Puan Kazanımı

Vurulan her küre şeklindeki düşman için **10 puan (Score)** kazanılır.



Skor Takibi

Güncel skor, oyuncunun performansı takip edebilmesi için ekranın sol üst köşesinde anlık olarak görüntülenir.

Korunan Hazine: Can Barı Mekanlığı

Oyundaki ana amaç, hayatı önem taşıyan Hazinemizi düşman saldırılarından korumaktır. Bu mekanik, oyuna bir savunma boyutu ekler.

Mavi Küp: Hazineniz

Ekranın sol tarafında gördüğünüz Mavi Küp, bizim **korumamız gereken Hazinemizdir**.

- Düşmanlar sürekli olarak Hazinenizi takip eder.
- Düşmanlar Hazineye dokundugunda, Küp'ün can barı azalmaya başlar.
- Can barı, Hazinenin dayanıklılığını gösterir ve ekranın üst kısmında yer alır.

Hazineyi korumak, sadece puan kazanmaktan öte, oyunun temel hayatı kalma koşuludur.





Oyuncu Sağlığı ve Risk Yönetimi

Hazineyi koruma görevinin yanı sıra, oyuncu karakterinin de hayatı kalması kritik öneme sahiptir. Düşmanlar, Hazinenin yanı sıra oyuncuyu da hedef alır.

Karaktere Doğrudan Tehdit

Düşmanlar, sağda gördüğünüz oyuncu karakterine dokunarak da hasar verebilirler.



Oyuncu Can Barı

Karakter hasar aldıça, ekranın alt kısmında bulunan **Can Barı** azalmaya başlar.



Çifte Savunma Zorunluluğu

Oyuncunun, hem Hazineyi hem de kendi canını eş zamanlı olarak yönetmesi ve koruması gerekmektedir.

Oyun Sonu ve Yeniden Başlatma Mekanizması

Oyundaki temel amaçlar (oyuncunun ve Hazinenin hayatı kalması) başarısız olduğunda, oyuncuya açık ve anlaşılır bir geri bildirim sunulur.

Oyun Bitti

Karakterinizin veya Hazinenizin Can Barı tamamen tükendiğinde, oyun sona erer.

Yeniden Başlama Seçeneği

Ekrandaki «Restart» tuşuna basarak oyunu anında yeniden başlatabilir ve yeni bir denemeye başlayabilirsiniz. Bu, oyuncu döngüsünü hızlı tutar.

