

OYUN GELİŞTİRMEYE GİRİŞ

FİNAL PROJE DÖKÜMANI

02210201065 – FURKAN AKYEL

1. Genel Amaç ve Özet

Oyunun adı: **Gladiator Fights**

Amaç: Oyuncular, bir arenada gladyatör olarak diğer gladyatörlere karşı mücadele eder ve kazanan gladyatör olmayı hedefler.

Oyun türü: Aksiyon ve savaş.

Platform: PC

İlham: Başta Gladyatör filmi olmak üzere tarihi gladyatör dövüşlerinden ve arena savaşlarından esinlenildi.

2. Detaylı Tanıtım

Oynanış:

Oyuncu karakteri: Güçlü saldırıya yeteneğine sahip gladyatör.

Rakipler: Zorluk seviyesi yüksek diğer gladyatörler topluluğu.

Arena: Kaotik arena

Hedef: Tüm rakipleri yenip hayatta kalan son kişi olmak.

Oyun Mekanikleri:

Kontroller: Hareket, saldırı.

Sağlık ve dayanıklılık sistemi. **Teknik Detaylar:**

Grafik motoru: Unity.

Kullanılan araçlar: Mixamo, Asset Store, NavMesh Library

Geliştirme süreci: Fikir, tasarım, kodlama, test

Düşman Mekanikleri:

NavMesh AI eklentisiyle düşman bilincine sahip gladyatörler ana

karakterlere saldırırlar. Duruş, yürüyüş, saldırı ve ölüm mekanikğine sahiptirler.

Assetler: Kaynak linkleri sıralı şekilde sayfa sonunda kısmında bulunmaktadır.

1. Low Poly Gladiators Arena

2. Lowpoly – Universal Character (Modular)

3. Modular First Person Controller

Oyun İçi Görüntüler





3. Sonuç

Oyunun Kazanımı:

Başarılı bir arena dövüşü sonrası diğer gladyatörleri alt eden oyuncu şöhretini geri kazanır.

Kaynakça

1. <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/fantasy/low-poly-gladiators-arena-167116>
2. <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/lowpoly-universal-character-modular-199781>
3. <https://assetstore.unity.com/publishers/52641>