

Unreal Engine 5 – Case Study

Genel Bilgiler

- Proje Unreal Engine 5 sürümünde yapılacak ve First Person Template ile başlatılacaktır.
- Projeyi yaparken elinizden geldiğince C++ kullanmaya çalışılmalı

Ana Karakter

1. Projede ana karakterimiz UE Manne olacak.
2. Oyunda NPC ler için de UE Manne kullanabilirsiniz.
3. C++ ile bir interaction interface classı oluşturulmalı ve bu class aracılığı ile NPC ler ile iletişime geçilebilmeli.

NPC ile iletişime geçtikten sonra bir pop-up açılacak ve bu noktada NPC ye yönlendirilebilen 3 farklı seçenek bulunacak.

4. Seçenek butonları ile NPC'ye farklı davranışlar sergiletilecektir. Buradaki davranış tanımları tamamen size özeldir. (Animasyon oynatabilirsiniz ya da görevi tamamlayabilirsiniz ya da karşı bir event oluşturabilirsiniz.)

5. NPC'ler için 3 farklı özellik tanımlanacak ve her spawn olan NPC için bu özelliklerin rastgele olması ayarlanacak.(özellikler herhangi bir variable olabilir: float,int,bool)

- 6.Ana karakterimiz için bir hotbar oluşturulacak. Bu hotbar a ise farklı objeler yerleştirilebilecek.(Yerleşecek nesneler level içerisinde yerde bulunabilir ya da NPC ler ile etkileşim sonrası hotbar'a gelebilir.)Hotbar eşyalarının kullanım inputları ayarlanacak.(Bu noktada kullanım ekrana hotbar eşyasının ismini yazdırmak olabilir.)

Müşteri

Müşteriler haritada belirli bir noktada spawnlanan ve spawn sonrası bir alana doğru giden ve gitmek istedikleri noktada başka bir müşteri varsa sıra bekleyen ünitelerdir. Tarafsız ünitenin hareketi belirlenen noktaya varmaya çalışan ve kendisiyle interaction sonrası spawn noktasına geri dönüp yok olan bir döngüye sahiptir.

Önemli Notlar:

🎬 Sahnedeki objeleri tasarlarken OOP prensiplerine dikkat etmeniz beklenmektedir.

🎬 Harita tasarımı tamamen size aittir, istediğiniz haritayı kullanıp değiştirebilirsiniz.

🎬 Modeller için hazır asset kullanabilirsiniz.

Başarılar

Unique NPC Games