



FOXY

KULLANICI KİTAĞPÇİĞİ



19 AĞUSTOS 2022
40 GÜN ZORUNLU YAZ STAJI-PROJE
ÖMER FARUK YILMAZ
192802051

1.Genel Bilgiler	3
1.1.Amaç ve Hikaye	3
2.Ekranlar	4
2.1. Main Menu	4
2.2. Credits	5
2.3. Level Select	6
2.4. Victory Screen	7
3.Kontroller ve Mekanikler	8
3.1.Temel Kontroller	8
Yürüme.....	8
Zıplama	8
Pause	8
Restart	8
3.2.Mekanikler.....	8
3.2.1.Toplanabilirler	8
3.2.2.Düşmanlar.....	9
Kurbağa Düşman	9
Fare Düşman.....	9
Kartal Düşman.....	9
Tank Boss	9
3.2.3.Level Mekanikleri	9
Bounce Pad	9
Checkpoint.....	9
Switch.....	10
Flag Pole.....	10
Portal	10
Platformlar	11
Slammer	11
Spike.....	11
Merdiven	11
Hide Sprite.....	11
Movement Restrictor.....	11
Possess.....	12

4.Leveller	13
4.1.Level1-1: The Beginning	13
4.1.Level1-2: For Forest	13
4.1.Level1-3: First Meeting	13
4.1.Level1-4: Dungeon	14
Nasıl Geçilir?.....	14
4.1.Level1-5: Helping Each Other.....	14
Nasıl Geçilir?.....	15
4.1.Level1-6: Sacrifice.....	15
Nasıl Geçilir?.....	15
4.1.Level1-7: Corrupt Lands	15
Nasıl Geçilir?.....	15
4.1.Level1-8: Maze.....	16
4.1.Level1-9: Final Boss	16
5.Teknik Bilgiler	17
Scripts	17
6.Bağlantılar.....	18
Yapımcı.....	18
Walkthrough- Oynanış Videosu.....	18
Github-Oyun ve Proje.....	18

1.Genel Bilgiler

Foxy, 2d platformer türünde puzzle öğeleri barındıran bir oyunur. Bu oyunun yapımında bazı klasiklerden ve bazı Game Jamlerden faydalandım, örnekler aldım.

1.1.Amaç ve Hikaye

Bu tarz oyunlarda hikayenin çok önemi yoktur. Foxy oyununda hikaye , Orman'a gelen tank kullanan askerin ormanın ruhunu bozması ve yozlaştırmasına karşın Foxy isimli tilkinin ormanı kurtarmaya çalışmasıdır.

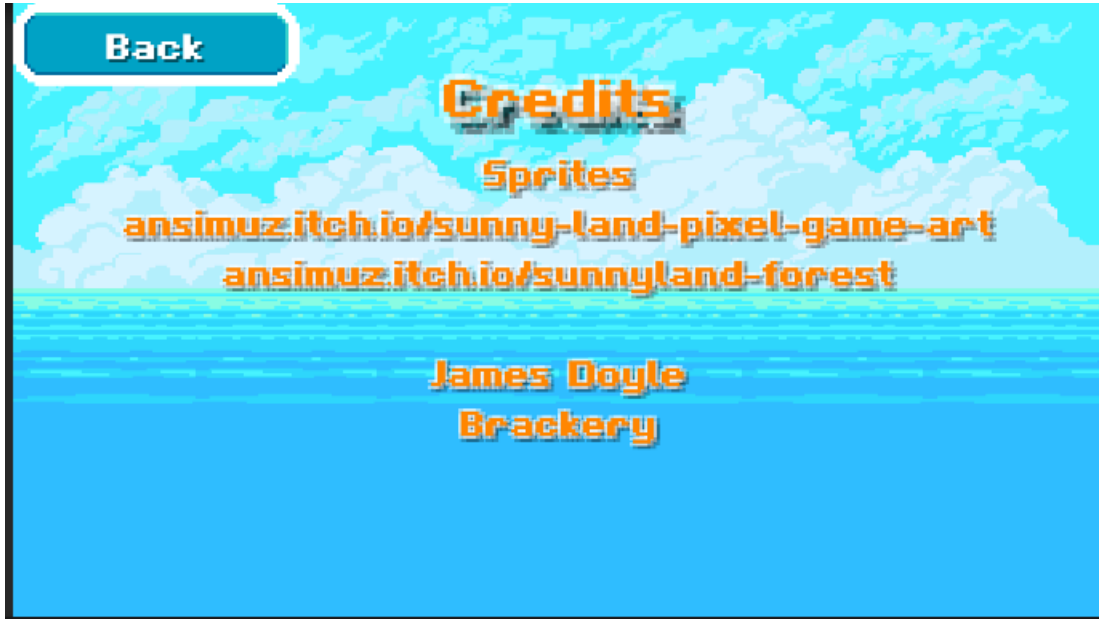
2.Ekranlar

2.1. Main Menu



Oyuna ilk başlandığında “continue” tuşu görünmeyecek. Oyuncu yeni oyuna başlamalı. Oyuna başlandıktan sonra ana menüye dönünce “continue” artık görünür olacaktır.

2.2. Credits



Oyunda kullandığım sprite yani görsel paketini aldığım yerler ve linkleri ; önemli mekaniklerde yararlandığım kişiler belirtilmiştir.

ansimuz.itch.io/sunny-land-pixel-game-art

ansimuz.itch.io/sunnyland-forest

2.3. Level Select



Bu ekranda “w,a,s,d” veya ok tuşları ile hareket edilebilir. Uygun levelin üstünde “Spacebar” basılırsa o level yüklenir. Kilidi açık levelin üstüne gelindiğinde alt kısımda mavi bir panel ve bu panelin altında; Leveldeki toplanabilirlerin sayısı, toplanmış olanlar, hedef bitirme süresi, en iyi bitirme süresi, level adı bulunmaktadır.

Level hedeften daha kısa sürede bitirilirse veya tüm elmaslar toplanırsa levelin kenarında rozetler açılır.



2.4. Victory Screen



Son level de tamamlanınca bu ekran oyuncuyu karşılayacaktır.

3.Kontroller ve Mekanikler

3.1.Temel Kontroller

Yürüme

“a,d” veya sağ-sol ok tuşları ile level boyunca hareket edilebilir.

Zıplama

“Spacebar” tuşu ile tekli ve çift zıplama yapılabilir.

Pause

“Escape” tuşu ile level içindeyken pause ekranı açılabilir.



Restart

“R” tuşuna basılınca level yeniden başlatılır.

3.2.Mekanikler

3.2.1.Toplanabilirler



Elmaslar, üzerine gelindiğinde alınan ve skor olarak kullanılan nesnelerdir.

Kirazlar, can puanı olarak kullanılır. Eğer ki can eksik değilse kiraz alınmaz.

3.2.2.Düşmanlar

Kurbağa Düşman



Yatay bir rotada iki nokta arasında rastgele bekleme süreleri ile hareket eden ve oyuncuya çarptığında oyuncuya hasar veren düşman karakter.

Fare Düşman



Yatay bir rotada iki nokta arasında durmadan hareket eden ve oyuncuya çarptığında oyuncuya hasar veren düşman karakter.

Kartal Düşman



Yerden yüksekte yatay bir rotada iki nokta arasında durmadan hareket eden, oyuncu belirli bir mesafeye girince oyuncunun üzerine doğru saldıran, saldırdıktan sonra kısa bir bekleme süresi ile oyuncuyu takip etmeye devam eden düşman karakter.

Tank Boss



Tank Boss, oyunda iki kez oyuncunun karşısına çıkar. Bu düşman bir nevi ana düşmanımız.

Tank, iki moda sahip; ateş etme , kaçma. Oyuncu Tank’a zarar verdiğinde asker tankın içine saklanır ve belirlenen iki noktadan diğerine kaçır. Bu kaçış modunda; arkasına, üstüne basınca patlayan mayınlar bırakır. Diğer noktaya ulaştığında tekrar ateş etmeye başlar. Tank’ın canı her azaldığında ateş etme ve mayın bırakma sıklığı artar.

3.2.3.Level Mekanikleri

Bounce Pad



Üzerine gelindiği zaman oyuncuyu normalden daha yükseğe zıplatan nesne.

Checkpoint



Oyuncu, üzerinden geçtiği zaman aktifleşen nesne. Oyuncu, ölmesi durumunda son aktif noktada respawn olur.

Switch



Kol'un alanına girildiğinde kapı nesnesini deaktif veya aktif eden nesne.

Flag Pole



Levelin son kısmı, kazanma bölgesi. Oyuncu bu bölgeye girince, girdi alma kapanır, “Level Complete!” yazısı çıkar ve oyuncu Level Select ekranına döner.



Portal



Oyuncu, portalın alanına girince “W” tuşuna basarak o portalın hedef portalına ışınlanabilir.

Platformlar



Tek Yönlü Platform: Sadece alttan üstüne zıplanabilir. Aşağı inilmez

Çift Yönlü Platform: Hem alttan üstüne çıkılabilir, hem de "S" tuşu ile altına inilebilir.

Hareketli Platform: Belirlenen 3 nokta arasında istenilen rotada hareket eden tek yönlü platform

Slammer



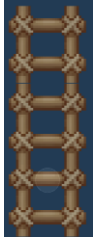
Oyuncu altından geçince yere doğru çarpar ve oyuncuya çarpınca öldürür. Slammer yere çarptıktan sonra verilen süre ile resetlenir ve resetlenme süresinde oyuncu altından geçebilir.

Spike



Oyuncu, çarptığı zaman hasar alır.

Merdiven



Alanına girince "W,S" tuşuna basılarak dikey hareket edilebilen nesne.

Hide Sprite

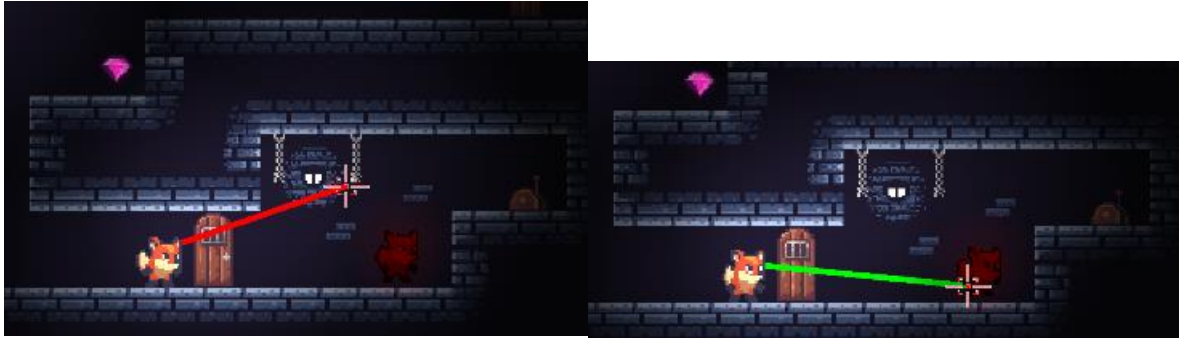
Levelin normal gibi görünmesini sağlayan ama aslında altında gizli bir oda saklayan görsel.

Movement Restrictor

Level içinde görseli olmayan, içinden geçince belirli saniye boyunca yada sonraki nesneye kadar geçerli olacak ve sağ-sol-zıplama hareketlerini kısıtlayacak alan.



Possess



Oyuncu “T” tuşuna basarak lazerini açar ve “w,a,s,d”, ok tuşları ile lazer yönlendirilebilir.

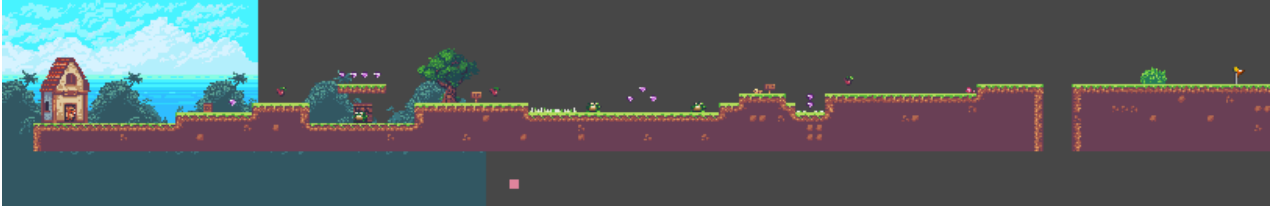
Lazer robotun üstüne gelince lazer yeşile döner ve “P” basılarak robotun kontrolü ele geçirilebilir.



Robot 2 cana sahip oyuncuya zarar veren şeyler Robota da zarar verir. Robot; toplanabilirlerle etkileşime giremez, switch kullanabilir. Kartallar, platformlar, checkpointler, portal, Flag Pole robotu hesaba katmaz. ”B” tuşuna basılarak tekrar oyuncunun kontrollerine dönülebilir.

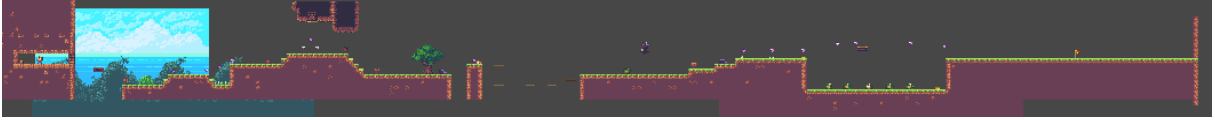
4. Leveller

4.1. Level1-1: The Beginning



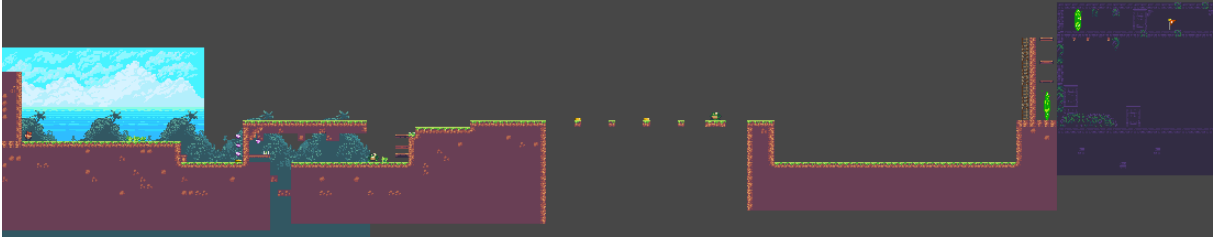
İlk bölüm, başlangıç. Menuden sonra oyuncunun göreceği ilk ekran. Hareket, çift zıplama, checkpoint, spike, Frog, gem, health gem mekaniklerinin ilk defa görülüp tanıtılacağı bölüm.

4.1. Level1-2: For Forest



Switch, moving platform, slammer, falling platform, Eagle, bounce pad mekaniklerinin ilk defa görülüp tanıtılacağı bölüm.

4.1. Level1-3: First Meeting



Ladder, portal, two-way platform ve en önemlisi Tank Boss'la ilk defa karşılaşılacak bölüm. Finalde son bir kez daha karşılaşılacak olan Tank'ın bu bölümde yenilmesi daha kolay.

4.1.Level1-4: Dungeon



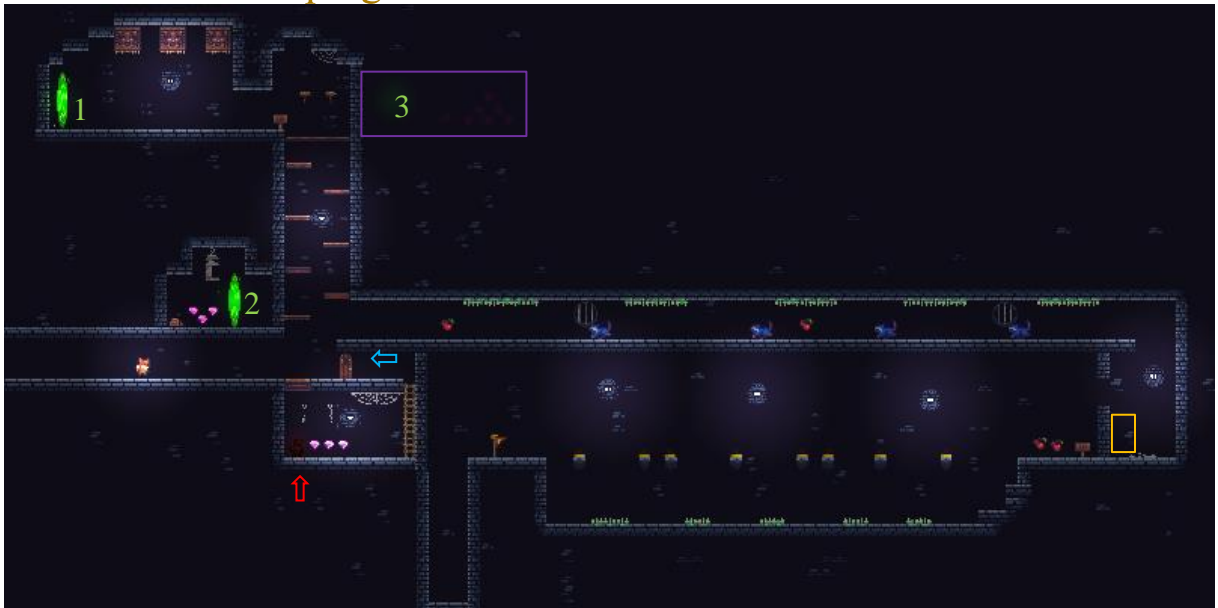
Işıklandırma sisteminin, possess, Fare, movement restrictor mekaniklerinin ilk defa kullanıldığı bölüm.

Nasıl Geçilir?

Kırmızı oklarla belirtilen robotlar ele geçirilip, bulundukları odadaki kollar ile **açık mavi** renkteki kapılar ortadan kaldırılacak.

1 numaralı sarı noktada(**sarı noktalar** movement restrictor'lerin bulunduğu yerler) oyuncunun zıplama özelliği deaktif edilecek. Oyuncu sağ taraftaki platform ile yukarı çıkıp **2** numaralı sarı noktaya varacak. **2** numarada zıplama aktif hale gelirken sağa gitme deaktif olacak. Oyuncu soldaki portala gidip sağdaki portala ışınlanacak. Sağdaki portala ışınlandığı an **3** numaraya girmiş olacak ve sağa gitme aktif olurken sola gitme yasaklanacak ve oyuncu sağa gidip leveli bitirecek.

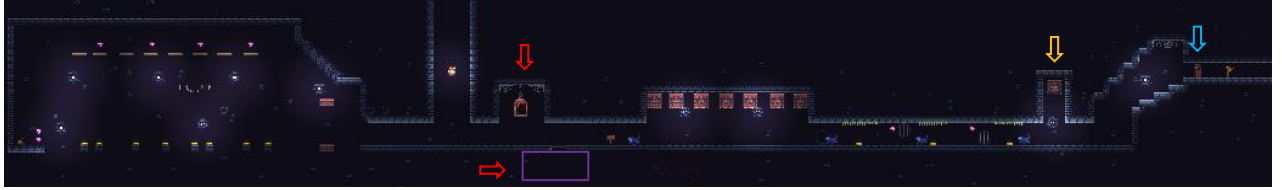
4.1.Level1-5: Helping Each Other



Nasıl Geçilir?

Oyuncu en üste çıkacak ve sola gidip **1** numaralı portala girecek. **1** numaralı portal **2** numaraya ışınlayacak. **2** numaralı portalın bulunduğu odadaki kol ile **kapıyı** ortadan kaldıracak. **2** numaralı portala girince **3** numaralı portalın bulunduğu **gizli alana** ışınlanacak. Oyuncu alana girince alan görünür hale gelecek. Burdan aşağı inen oyuncu **robotu** ele geçirip **turuncu alana** ulaştıracak. Oyuncu da o alana ulaşınca robotu basamak olarak kullanıp sol tarafa geçip, bounce padler aracılığıyla soldaki kısımda leveli bitirecek.

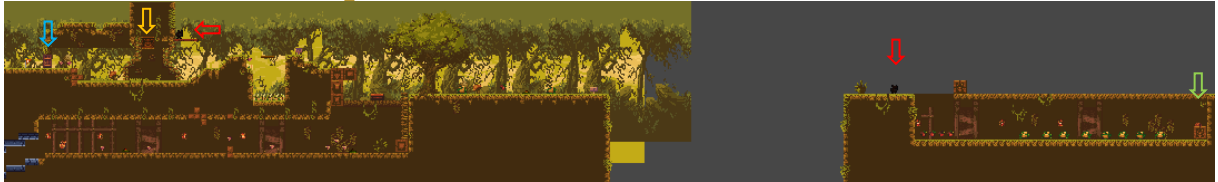
4.1.Level1-6: Sacrifice



Nasıl Geçilir?

Oyuncu ilk önce en soldaki kola gidip **kapıyı** kaldıracak. Arından biri **gizli alanda** olmak üzere iki robotu kontrol edip **Slammer**'i tetiklemeden hemen **Slammer**'in solunda bekletecek. **Slammer** normalden çok daha hızlı olduğu için oyuncu altından öylesine geçemez. Önce bir robotu feda edip, **Slammer**'in resetlenme süresinde diğer robotu, ve kendisini **Slammer**'in sağına geçirecek. En sağda robotu basamak olarak kullanıp leveli bitirecek.

4.1.Level1-7: Corrupt Lands



Sahte zeminlerin ilk görüldüğü level.

Nasıl Geçilir?

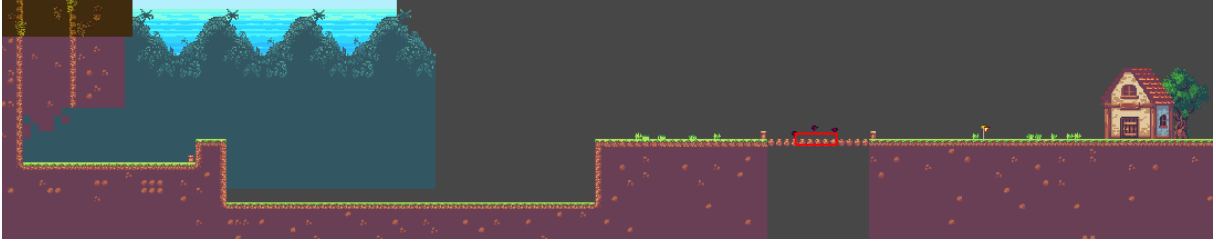
Oyuncu önce uçuruma kadar sağa gidip karşı taraftaki **robotun** kontrolünü alacak. Robotun canı 1. Dolayısıyla hiç hata yapmadan robotun en sağdaki **kolu** kullanması gerekmekte. Robotun ölmesi durumunda oyuncuda ölüp respawn olmalı ki robot da respawn olsun. Kol en soldaki **kapıyı** ortadan kaldıracak. Ardından soldaki robotu alıp bir önceki levelde olduğu gibi **Slammer**'a feda edip leveli bitirecek.

4.1.Level1-8: Maze



Oyuncu “M” tuşuna basıp tüm haritayı görerek, yolunu belirleyecek ve leveli bitirecek.

4.1.Level1-9: Final Boss



Levelde görünen çukura inilince Tank Boss karşımıza çıkacak. Tank mağlup edilince çukurun sağında oyuncunun çukurdan çıkmasını sağlayacak bir bounce pad aktif olacak. Son bir engel köprünün **orta alanın** sahte olması.
















































5.Teknik Bilgiler

Unity versiyonu: 2020.3.27f1

Tahmini minimum sistem gereksinimleri:

Windows işletim sistemi, Ekran Kartı, 100mb Ram, 100mb depolama alanı

Scripts

				
BossTankHitbox.cs	BossTankController.cs	BossBullet.cs	BossActivator.cs	AudioManager.cs
				
WallMovement.cs	UIController.cs	Teleporter.cs	TeleportController.cs	TankMine.cs
				
Switch.cs	StoryTeller.cs	Stompbox.cs	Slammer.cs	RobotRespawnController.cs
				
RobotHealthController.cs	RobotController.cs	Raycast.cs	PlayerHealthController.cs	PlayerController.cs
				
Platform.cs	Pickup.cs	PauseMenu.cs	MovingPlatform.cs	MovementRestrictorController.cs
				
MapPoint.cs	MainMenu.cs	LSUIController.cs	LSPlayer.cs	LSManager.cs
				
LSCameraController.cs	LevelManager.cs	LevelEnd.cs	LadderMovement.cs	KillRobot.cs
				
KillPlayer.cs	Hide.cs	FlyingEnemyController.cs	FallingPlatformController.cs	EnemyController.cs
				
Disabler.cs	DestroyOverTime.cs	DamagePlayer.cs	CheckpointController.cs	Checkpoint.cs
				
CameraController.cs	BouncePad.cs			

6.Bağlantılar

Yapımcı

<https://www.linkedin.com/in/ömer-faruk-yılmaz-490032234/>

Walkthrough- Oynanış Videosu

<https://youtu.be/mW-iG8fKFsE>

Github-Oyun ve Proje

<https://github.com/OmerFarukYilmaz-github/Foxy>