**README**

**Takım Unity 34**

**Takım Üyeleri ve Roller**

Berşan Şamlıoğlu Scrum Master /Artist /Developer   
Selin Sümbül Product Owner /Artist /Developer

Burakcan Gökkaya Developer

Berke Tabak Developer

Ahmet Bulut Developer

**Product BackLog**

(trello linki gelecek)

**Ürün Özellikleri**

*Oyun türü:* 3D fast-paced action-adventure

First-person

*Oyun hikayesi:*

Berşan’ın Hikayesi:

Oyun, fabrikaların güçlü yapay zekalar tarafından yönetildiği distopik bir gelecekte geçmektedir. Bu fabrikalardan en önemlisi olan Kimyasal Madde Fabrikası “X”, oldukça kirli bir bölgede bulunuyor ve burada üretilen ilaçlar Dünya'daki yaşamı sürdürmek için çok önemli. AI başlangıçta üretim sürecini optimize etmek ve israfı en aza indirmek için geliştirildi, ancak çevre kirliliğinin etkisi ile bozuldu ve tüm fabrikayı kontrolü altına aldı. Artık insanlık tehlike altında!

Ana karakterimiz, X fabrikasına sızarak AI’yı durdurması için tutulan genç bir hackerdır. Ancak hikayede işler ters gider ve AI izinsiz girişi algıladığında fabrikayı kilitleyerek oyuncuyu içeride hapseder.

Şimdi, kahramanımız hacker becerilerini ve savaş yeteneklerini kullanarak fabrikada düşmanlarla savaşmak ve şeytani yapay zekayı alt etmelidir.Oyuncu oyunda ilerledikçe, fabrikanın geçmişi ve orada üretilen kimyasalların gerçek doğası hakkında daha fazla bilgi edinir.

Selin’in Hikayesi:

Her sabah olduğu gibi işe gitmek için aynı saatte uyanan Max, bu sabah her zamankinden daha fazla yorgundur. Ancak saat 07.00’da başlayan mesaisine tam vaktinde yetişmek, geç kalmaksızın fabrikada görevinin başında bulunmak zorundadır.

Nükleer fabrikasında işçi olan Max, işe gitmek için erkenden yola çıkmak zorundadır. Oldukça kuvvetli kimyasalları bünyesinde barındırmakta olan fabrikanın, şehrin merkezinde konumlandırılamıyor oluşundan mustariptir. Her sabah olduğu gibi bu sabah da saat 06.00’da yola koyulur. Fabrika’ya ulaşmanın tek yolu yürümektir.

Uzunca bir yürüyüşün ardından ağaçların arasında beliren fabrikayı görür. Camlardan yansıyan ışığın her zamankinden daha fazla olduğunu fark eder ancak anlam veremez. Üzerine fazla düşünmeden fabrikaya doğru ilerler. Kapıyı açar, fabrikanın her zaman çalışmakta olduğu bölümüne doğru ilerler. Sistemi başlattığında aniden alarmlar çalmaya başlar. Max, sorunun kaynağının nereden geldiğini anlayamaz. Fabrikanın verilerinin depolandığı odaya doğru koşar. Bu odada yapay zekanın yardımını alarak sorunun kaynağını hemen çözmeyi hedefler.

Ekranın karşısında sorunun kaynağını anlamaya çalışırken yapay zekânın sorularına istediği şekilde yanıt vermediğini, emir verici nitelikte konuşmaya başladığını fark eder. Sorun gittikçe büyümektedir. Yapay zekâ artık Max’in tamamen kontrolünden çıkmaya başlamaktadır. Max, panik içerisinde bilgisayarın başından kalkar, sen olup bittiğini anlamaya çalışır. Kafasını çevirdiğinde, odadaki çok önemli kimyasallardan birisinin şişeden kırılıp, yapay zeka verilerinin depolandığı kaynağa döküldüğünü görür. Artık bambaşka bir forma bürünen yapay zekâ gücünü yalnızca insanlardan değil oldukça güçlü bir kimyasaldan da almaktadır. Max, artık fabrikanın tüm sistemini ele geçirmek üzere olan bu sistem ile bir an önce mücadele etmek durumundadır.

**Sprint 1:**

Sprint içinde tamamlanması tahmin edilen puan: ? Puan

Puan tamamlama mantığı: Toplamda proje boyunca tamamlanması gereken ? puanlık backlog bulunmaktadır. 3 sprint'e bölündüğünde ilk sprint'in en azından ? ile başlaması gerektiğine karar verildi.

Daily Scrum: Daily Scrum toplantılarının Discord üzerinden yapılmasına karar verilmiştir. Daily Scrum toplantıları Discord’da ses kanalı üzerinden yapıldığı için toplantı kaydı alınmasına karar verilmiştir. Toplantı kayıtları için: [LİNK]

Sprint Review:

Roller belirlendi.

Görevler belirlendi ve görev dağılımı yapıldı.

Github Desktop gibi grupça belirlenmiş gerekli uygulamalar takımca indirildi.

Oyun fikri ve teması belirlendi. Kısa bir hikaye yazıldı.

Gerekli olduğu düşünülen Assetler bulundu.

Sprint Retrospective:

Takım üyelerinin daha aktif olması gerektiğine karar verildi.  
İletişim için mesajlaşmaya da geçilmesi gerektiğine karar verildi.