

Soru-1)

Metroidvania; Metroid ve Castlevania oyun isimlerinin birleşmiş halidir. Aksiyon-macera türü oyunların bir alt türüdür. Zindan keşfederek veya boss gibi düşmanları öldürerek elde edilen yeteneklerle kendi karakterini geliştirmeye yarayan bir oyun türüdür.

Bence metroidvania tarzı oyunları geliştirmenin 4 temel maddesi vardır. Bunlar; oynanış (Gameplay), mekanik (Mechanics), karakter dizaynı (Character's design) ve seviye dizaynı (Level Design) dır.

a) Gameplay

Burada dikkat edilmesi gerekenler; oyuncunun dikkati oyunda neye çekilecek? Hikaye mi, tuş kombinasyonları mı, grafik mi? vb. gibi.

Ayrıca oyunun hedef kitlesi ve hedef platform da çok önemlidir.

b) Mechanics

Diğer önemli bir konu ise oyunda olacak yeteneklerin, kontrollerin, hareketlerin vb. mekaniklerin önceden tasarlanmış olması gerekir. Yetenek geliştirme, karakter hareketleri vb. gibi mekanikler oyuncuyu oyuna bağlayan en önemli etkenlerdir.

c) Character's Design

Karakter dizaynı, tasarımı da çok önemlidir. Oyunda kaç çeşit karakter olacak? (Savaşçı, şifacı, ninja vb.) Kaç çeşit boss ve küçük düşman olacak? Bunlara özel yetenekler ne olacak? Bu gibi özellikler oyun tasarımı için gereklidir.

d) Level Design

Son ve en önemli etkenlerden biri de seviye tasarımıdır. Üzerinde çok düşünülüp karar verilmesi gereken bir yerdir. Çünkü oyuncunun oynarken kazanacağı yeteneklerin ne olacağı, düşmanların nerede bulunacağı, onlara giden yolların ve ayrımların belirlenmesi, seviye sonu ödüller vb. gibi durumların tamamının burada hesaba katılması gerekir.

Bence metroidvania tarzı bir oyun geliştirirken oyunun %30'unu level design, %30'unu gameplay, %30'unu mechanics ve %10'unu character's design oluşturur.

Soru-2)

- a) Oyunun hemen oynanabilirliđi aısından bence en önemli 5 özellik řu řekildedir;
 - 1) Hareket yeteneđi (Sađ, sol vb.)
 - 2) Basit özel yetenek (Zıplama, řifa vb.)
 - 3) Saldırı özelliđi
 - 4) Basit düşman
 - 5) Basit bir harita
- b) Kodlamaya başlamadan önce, tasarımcıya, karakterin haritada hangi yönlele hareket etme izinleri olduđunu, karakterin ne kadar yükseđe zıplayabileceđini, düşmanın nerede durması gerektiđi gibi konuları sorarım.

Soru-4) Platformdan bağımsız input için, Unity'nin CrossPlatformInput assetini kullanırım ve ya kendi tasarlayacağım bir InputManager scripti ile kullanılacak platformlara uygun input girişini sağlarım. Platform kontrolünü de kod içerisinde Unity'nin bize sağladığı platform bağımsız compile kodunu eklerim.