



# BERMUDA GAMES

Ali AVCI  
Founder  
[aliavci@bermuda.gs](mailto:aliavci@bermuda.gs)

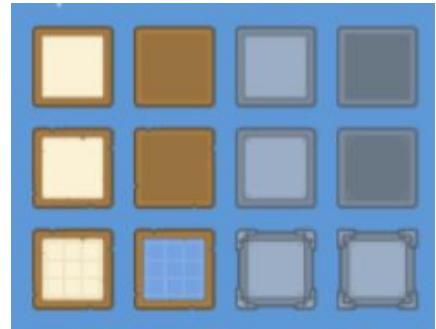
# Detay 1

Pack & Clash ve Bag Fight oyunlarındaki gridlere item yerleştirme ve basit bir fight mekaniği yapılacaktır. 8x6 veya benzeri büyülüklükte bir grid sistemi var ve hemen altında gridlere yerleştirilmeyi bekleyen bazı eşyalarımız var. Her bir eşya bir miktar hücre yer kaplıyor. Mesela sağdaki resimlerde kılıç 1x3'lük yer kaplıyor. Eşyaları doğru yerleştirerek olabildiğince çok eşya sığdırımıya çalışıyoruz.



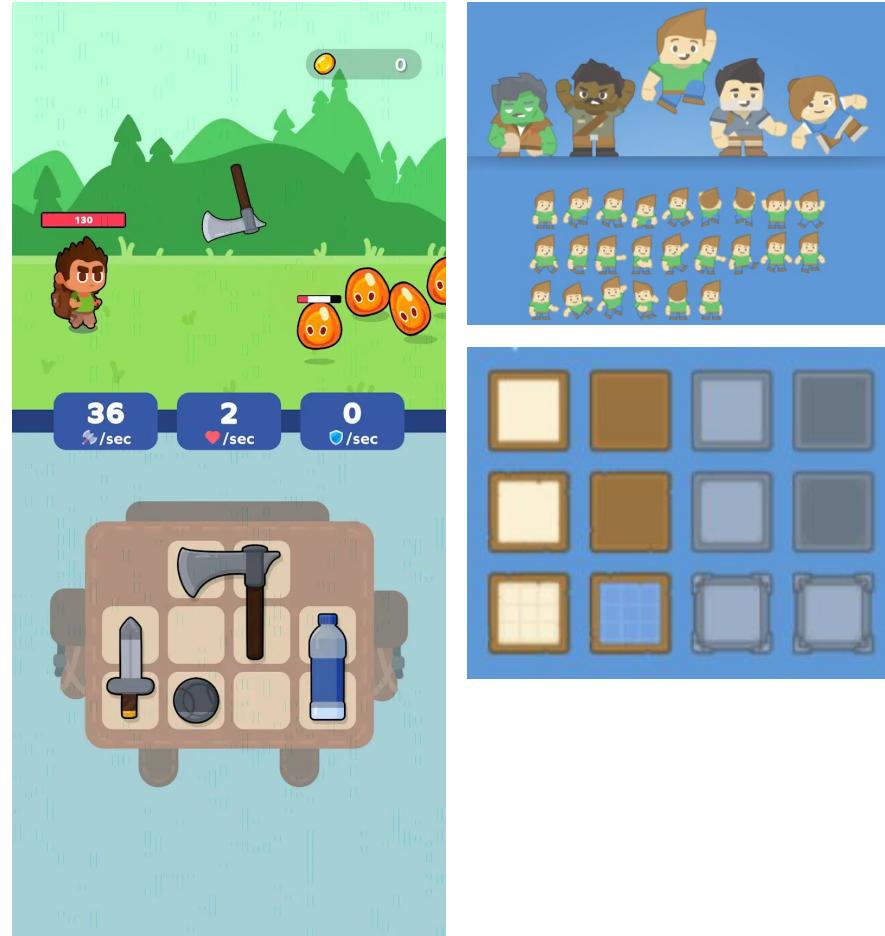
# Detay 2

Proje tamamen case çalışması olduğu için sonsuza kadar süren bir proses olmalı. Grid ekranında en aşağıda 3 adet eşya yerleştirdiğimizde tekrardan rastgele şekilde yeni itemler gelmeli. Yerleştirilen her bir item tekrardan alınıp başka bir yere yerleştirilebilir. Bir item yerleştirildiği anda kendisi bar gibi dolmalı ve dolduğunda o itemden karakterimizin üzerinden çıkmalı ve dönerek düşmana gitmeli. Sonra cooldown sıfırlanmalı ve bu şekilde tekrarlı devam etmeli. Karşımızda bir düşman var, bize hiç gelmiyor ve saldırıyor. Biz sürekli canavara eşya fırlatıyoruz ve öldüğünde yerine rastgele bir canavar çıkıyor.



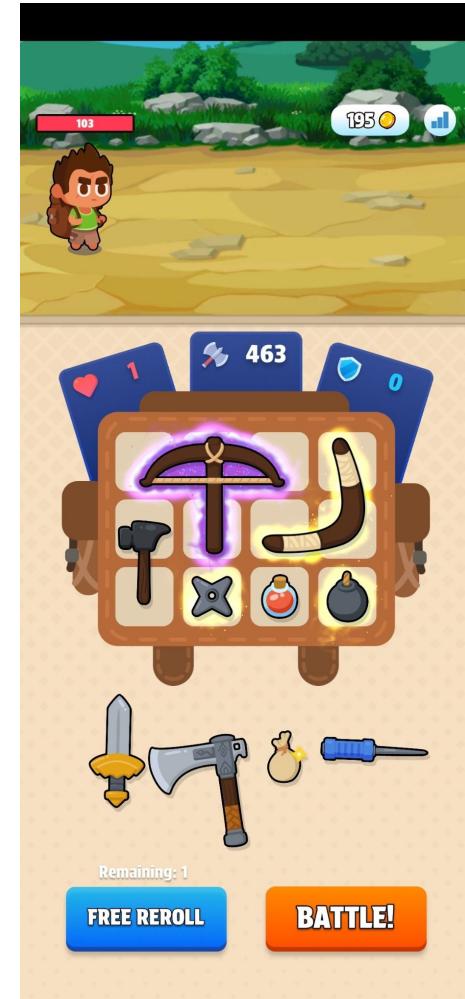
# Detay 3

Her bir eşyanın bir hasar bilgisi ve cooldown süresi var. Cooldown süresi, eşya fırlatıldıktan sonra ne kadar bekleyeceğini ifade eder. Bu tür bilgiler keyfi verilebilir. Obekleme süresinde envanterdeki eşya daha kararmış şekilde olmalı ve dolma efektiyle cooldown'un geçtiği belirtilmeli. Gerekli referansları son sayfalardaki linklerden ulaşabileceğiniz oyunları oynayıp alabilirsiniz. Oyunda kullanılacak assetleri ise yine son sayfalardaki linklerden ulaşabilirsiniz.



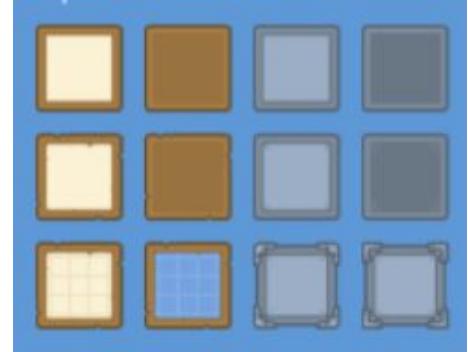
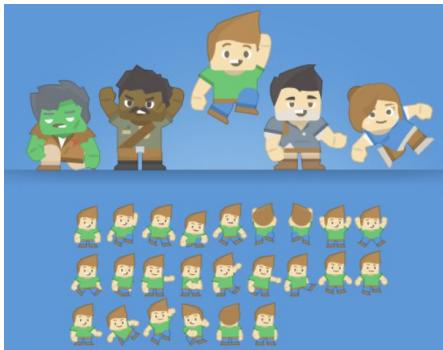
# Detay 4

Proje 2 boyutlu şekilde hazırlanmalıdır. Kullanılan particle efektlerle, spritelar üzerindeki efektlerle dikkat edilmelidir. Oyunun polish görünmesi adına farklı pluginler ve assetler kullanılabilir. Karakterlerin eşya fırlatması, düşmanların ölmesi, hasar alması vb. efektler size bırakılmıştır. **Örneğin Bag Fight'ta karakterde ridleme ile komplex bir animasyon yerine çok basit solid animasyonlar kullanılmasına rağmen çok daha estetik durmuştur. Hızlı ve farklı çözümlerle çok daha polish görünen efektler yapılabilir.**



# Detay 5

Başka bir örnek olarak eşyaların parmakla tutulurken, bırakılırken büyüp küçülme gibi efektler yapılması feedback olarak daha sağlıklı bir görüntü verir. Eşyaları gridlere taşıırken kapladığı alanın renk değiştirmesi, daha parlak olması, envanterdeki eşyaların kapladığı karelerin daha parlak, boş gridlerin daha koyu olması vb. efektler oyunun anlaşılmasında daha net ve polish olarak da daha düzgün bir görüntü verir.



# Detay 6

- Önerilen Unity versiyonu 6000.0.60f1(LTS) versiyonudur.
- Case süresi 72 saatdir.
- Kodlama yaparken SOLID prensiplerine dikkat edilmelidir.
- Işıklandırma, renk kurallarına dikkat edilmelidir. Örnek oyunlardan referans alınabilir.
- Proje teslim edilirken github linki ile teslim edilmelidir.
- Font olarak lisans problemi olmayan, messy görünmeyen basit ve smooth bir font seçilmelidir.
- Lisans problemi olmadığı sürece istediğiniz eklentiyi kullanabilirsiniz.
- Envanter bölümü yani grid bölümü UI'da da yapılabilir, Sprite olarak da, tamamen size kalmış bir süreçtir.
- Oyuna eklenen item kadar item eklenmeli. Itemlerin sadece 2 stat değeri olmalı; Hasar ve Cooldown.
- Eşya döndürme, silme gibi fonksiyonlar keyfi olarak eklenebilir.
- Grid büyüğünü tercihen 8x6 olabilir ama max 10x10, min 5x5 olacak şekilde istediğiniz grid büyüğünü yapabilirsiniz.
- **Oyunun mekaniklerinden ve fikrinden çok ayrılmadan, oyunu daha polish ve göze alımlı gösterecek herhangi bir eklenti, mekanik veya efekt eklemesi yapılabilir.**
- **Lütfen referans animasyonlar, efektler, geçişler ve mekanikler için Bag Fight ve Pack & Clash oyununa göz atın.**

# Sıkça Sorulan Sorular

S : Oyunda fight veya başla gibi buton olmalı mı? Yani envanter dizilimi ayrı sekans, savaş bölümü ayrı sekans mı?

C : Hayır, oyun tamamen idle bir şekilde ilerlemeli. Biz aşağıda eşyaları yerleştirirken, karakter yukarıda eşya fırlatmalı. Örneğin hiç eşya yoksa bir şey fırlatmamalı, yeni bir eşya koyduğumuzda itemin cooldown’ı başlamalı, dolduğunda item fırlatmalı. Eşya envanterdeyken elimize aldığımızda cooldown özelliği duraklatılmalı, tekrar bıraktığımızda kaldığı yerden devam etmeli.

## Kullanılacak görseller

<https://www.kenney.nl/assets/generic-items>

<https://www.kenney.nl/assets/ui-pack-adventure>

<https://www.kenney.nl/assets/platformer-characters>

<https://www.kenney.nl/assets/background-elements>

<https://www.kenney.nl/assets/background-elements-redux>

Hazır pluginler(Kullandığınız başka pluginler de olabilir)

[DOTween](#)

[Lean Touch](#)

[Sprite Outline](#)

[Cartoon Fx](#)

[Sounds](#)





## Bag Fight



## Pack & Clash



Sorularınız için iletişime  
geçebilirsiniz

Başvurduğunuz için teşekkür  
ederiz

