



# OYUN TASARIM BELGESİ

REZA DYSTA SATRIA

## İçindekiler

Tanıtım .....	2
Oyunun Özeti Konuşması.....	2
Ilham .....	2
Oyuncu Deneyimi .....	2
Platform .....	3
Tür .....	3
Hedef Kitle .....	3
Kavram .....	3
Oynanışa genel bakış .....	3
Tema yorumu (Welcome to the Jungle) .....	4
Birincil Mekanik.....	4
İkincil Mekanik.....	5
Sanat .....	6
Tema .....	6
Tasarım .....	6
Ses .....	7
Müzik.....	7
Ses efekti.....	8
Oyun Deneyimi .....	8
Kullanıcı Arayüzü.....	8
Kontroller.....	8
Geliştirme Zaman Çizelgesi .....	9
Minimum Uygulanabilir ürün.....	9
Ötesinde (eğer programın ilerisindeyse / ekstra süre) .....	9

# Tanıtım

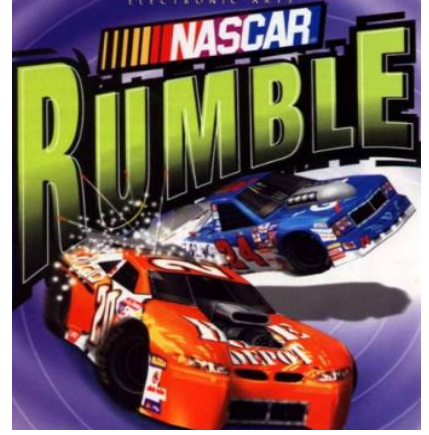
## Oyunun Özeti Konuşması

Trakya Drift, zamanla yarışan heyecan verici bir 3D araba yarış oyunu. Bu oyunda, oyuncular zamanla yarışarak kendilerini meydan okumaya davet ederler.

## Ilham

### Nascar Rumble

Nascar Rumble, eğlenceli bir arcade aksiyonunu birleştiren bir yarış oyunudur. Oyuncular, çeşitli seçenekler arasından araba seçer ve yoğun yarışlarda birincilik kazanmak için benzersiz pistleri keşfeder. Nascar Rumble'un yarış oyunu modu, bu heyecan verici yarış oyununu etkilemektedir.



### Burn Out 3

Burn Out 3, rakiplerin agresifliği ve yapay zeka tarafından yapılan çarpışmalar, Trakya Drift oyununun yapımında büyük ilham kaynağı olmuştur. Sadece bu da değil, "Puan Saldırısı" modu ve oyunun doğal ortamı, 3D orman manzaralı araba yarış oyununun geliştirilmesine de ilham vermiştir.



## Oyuncu Deneyimi

Bu yarış oyunu, "Time Attack", "Score Attack" ve klasik yarış olmak üzere 3 modele sahiptir. "Time Attack", oyuncunun belirlenen zamana karşı kazanması için aracını ustalıkla kullanmasını gerektirir. "Score Attack" ise sadece beceri değil, aynı zamanda yol üzerindeki paraları toplarken hızlı bir şekilde bitiş çizgisine ulaşarak yüksek skor elde etme becerisini gerektirir. Klasik yarış, bilgisayara karşı tur bazlı klasik bir yarış modudur. Burada hız, dikkat, çeviklik ve aracın kontrolünü sağlama yeteneği gereklidir.

## Platform

Trakya Drift, Windows PC platformu için tasarlanmış ve geliştirilmiştir.

### Geliştirme Yazılımı

- Unity Github 2022.3.11f1
- Visual Studio 2020 17.8.0

## Tür

Tek oyunculuğu, yarış

## Hedef Kitle

Araba yarış temasına sahip bu oyun, doğal tasarımı ve 90'ların klasik rock müziği ile dikkat çekiyor. 17 ila 35 yaş arasındaki oyuncuları hedefleyerek, heyecan verici yarış deneyimi ve büyüleyici nostalji sunuyor.

## Kavram

### Oynanışa genel bakış

Tek oyunculu yarış arcade oyunu elbette rahatlatıcı bir oyun olarak tasarlanmış ve oyunda katı kurallar gerektirmiyor. Oyuncuların yalnızca sürekli olarak tükenen sınırlı yakıtı kullanarak mümkün olduğu kadar fazla mesafe kat etmeleri gerekir. Aracın yakıtı biterse veya amcanın aracı devrilirse oyun sona erer. Tükenmeye devam eden araç yakıtının kullanılabilirliğini

korumak için bu oyun, yolculuğun ortasında mevcut yakıtı kolaylaştırır, böylece oyunun bitmesi kolay olmaz. Unutmayın, arabanın devrilmemesi ve oyunun devam etmesi için oyuncuların da aracın dengesini sağlaması gerekir.


## Tema yorumu (Welcome to the Jungle)

"Welcome to the Jungle" yorumu - Oyunculara, ormanda yaşar gibi arabaları sürme özgürlüğü tanınır.


Hızlı bitiş çizgisine ulaştıran kısayol yolları da müsaittir. "You can taste the bright lights, But you won't get them for free" (Sen parlak ışıkları tadabilirsin, ama bedava alamazsın). Orman her zaman ormandır. Oyunun özgürlüğü, oyuncuların zaferi elde etme özgürlüğü kadar büyüktür, bu da oyuncuların dikkatsiz ve rakibe çarparak veya araziye vurarak zaferi elde etmelerini engeller. Oyuncu, oyun alanında özgürlüğü hissetmekle birlikte mevcut engellere odaklanmayı sürdürür. Bu nedenle, bu oyunu oynamak için dikkat, çeviklik, beceri ve güçlü bir odaklanma çok önemlidir.

## Birincil Mekanik

Mekanik	Animasyonlu Prototip (Sanat kesin değil)
<b><u>Kaya</u></b> Oyuncunun belirli bir bölgeye hareketini engellemek veya sınırlamak için ekstra hız ve zaman gerekebilir (eğer düz ise). Bazen duvar gibi olduğu için geçilemez.	
<b><u>Ağac</u></b> Oyuncunun yolunu kesmek ve engellemek için çok sayıda var, onları geçmek oyuncu için zor olabilir.	

<p style="text-align: center;"><b><u>Bitiş Çizgisi</u></b></p> <p>Yarışın başlangıç noktası olarak kullanılır, her yarışta tur değişimini sağlar ve her modda yarışın son noktasıdır.</p>	
<p style="text-align: center;"><b><u>Düşman Yapay Zekası</u></b></p> <p>Yarış sırasında oyuncuya rakip olurlar. Zamanla yarışmakla kalmazlar, bazen oyuncunun arabasına çarparak oyuncuyu şaşırtmaya çalışarak oyuncuya engel olurlar.</p>	

## İkincil Mekanik

<b>Mekanik</b>	<b>Animasyonlu Prototip (Sanat kesin değil)</b>
<p style="text-align: center;"><b><u>Kaza varışı</u></b></p> <p>Oyun içindeki bir kaza, oyuncu aracını devirir veya kontrolünü kaybetmesine neden olur; bu, rakip araçlarla çarpışmadan, engellerle (kayalar, ağaçlar, zorlu arazi) çarpışmaya ve hatta yüksek hızda aracın kontrolünün kötü olmasından kaynaklanabilir. Bu kazalar, oyuncunun zafer elde etmesini engelleyebilir çünkü araç otomatik olarak durur ve bazen ters dönebilir veya yönü değişebilir.</p>	

### Küp Puanı

"Küp puanı", sadece puan toplama modunda mevcuttur, burada zafer en fazla puanın toplanması ve aynı zamanda en hızlı sürede bitiş çizgisine ulaşılmasıyla belirlenir.



## Sanat

### Tema

Trakya Drift oyununda, oyuncular gerçekçi bir doğal ortamda arabalarla yarışma deneyimi yaşayacaklar. Olağanüstü 3 boyutlu grafiklerle, oyuncular gerçekçi bir arazi üzerinde araçları ile akıcı bir şekilde ilerleyecekler, yarış alanındaki engellerle **ve zorluklarla karşılaşacaklar**. Sadece yarış arenasının kenarında bulunan gür ağaçlar, oyunculara doğal bir orman hissi vermektedir. Oyun, normal kontrast ve doygunlukta, gözleri rahatsız etmeyecek, canlı renklerden uzak durarak doğal **bir ortamı yansıtmayı hedefler**. Doğal tema, oyunculara ormanın içindeymiş gibi bir his verirken, araçlarının sorunsuzca kayarak ilerlemesini sağlar. Bu deneyim, yarışın yanı sıra doğal bir çevrede seyahat etmenin keyfini sunar

### Tasarım

Bu yarış oyunu, **doğa temasına odaklı 3 boyutlu** bir arka plan sunuyor. Oyun, gerçekçi yarış parkurları, yeşilliklerle dolu ağaçlar, konturlu yollar ve çeşitli doğal engeller gibi doğal unsurları içeren bir tasarıma sahip. Oyunun bu doğal güzellikleri, sadece görselliğini zenginleştirmekle kalmıyor, aynı zamanda oyunun cazibesini artırarak oyunculara etkileyici ve büyüleyici bir oyun deneyimi sunuyor.





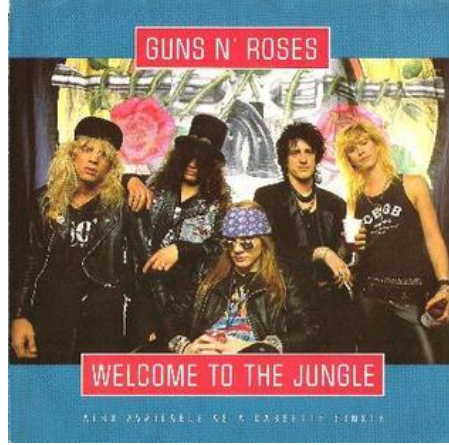
\* Oyundaki doğal temalı tarzı örneđi

## Ses

### Müzik

Yarış atmosferini sakın doğal bir ortamda artırmak ve zorlu bir meydan okuma sunmak için bu oyunun müzik teması, Gun n Roses tarafından popülerleştirilen "Welcome to the Jungle" şarkısıdır. Hızlı tempolu müzik, oyuncuların oyun sırasında hız ve beceri gerektiren bu oyunu oynarken adrenalini artırabilir. "Welcome to the Jungle" başlığı, ormanın ortasında geçen yarış sahnesiyle uyumlu olup oyunun heyecanını ve cazibesini artırabilir.





Gun N Roses – Welcome to the Jungle (1987)

Albüm: Appetite for Destruction

### Ses efekti

Oyuncu deneyimine daha fazla çekicilik ve daha iyi bir dokunuş eklemek için çeşitli çevresel ses efektleri, oyuncuların bu oyunu oynarken benzersiz bir deneyim yaşamalarını sağlayacak. Hareket eden araçların sesleri, çarpışmalar, ağaçlara çarpma ve benzeri ses efektleri, oyunculara daha gerçek bir ortam sunarak oyunu daha canlı ve sıkıcı olmayan bir deneyim haline getirecektir. Bu sayede oyuncular, oyunu gerçek hayatta yaşıyormuş gibi hissedebilirler.

## Oyun Deneyimi

### Kullanıcı Arayüzü

Sanat tarzı doğal renklere sahip ve karmaşık olmayan bir yapıya sahiptir, bu da 3 boyutlu araba yarışı oyunundaki kullanıcı arayüzüne (UI) eklemelerin yapılmasını mümkün kılar. Teknik kısıtlamalar içinde çeşitli renk tonları kullanılarak kenar yumuşatma efektleriyle UI daha belirgin bir hale getirilir, böylelikle klasik doğa temasının yapısını ön plana çıkarırken aşırı kontrast oluşturmada sıklıkla kaçınılması da kaçınılabilir.

### Kontroller

#### Klavye

- Ok tuşu

# Geliştirme Zaman Çizelgesi

## Minimum Uygulanabilir ürün

No.	Görev	Tür	Durum	Bitiş Tarihi	Notlar
1	Tasarım Belgesi	Diğer	Tamamlandı	2 Aralık 2023	-
2	Arıza varlıkları oluşturma	Sanat	Devam Ediyor	-	-
3	Araba oluşturma	Sanat	Başlatılmadı	-	-
4	Araba Hareketi	Kodlama	Başlatılmadı	-	-
5	Düşman Yapay Zekası	Kodlama	Başlatılmadı	-	-
6	Ana menü	Kodlama	Başlatılmadı	-	-
7	Müzik eklenmesi	Ses	Başlatılmadı	-	-
8	“Score Attack” modu oluşturulması	Kodlama	Başlatılmadı	-	-
9	“Time Attack” modu oluşturulması	Kodlama	Başlatılmadı	-	-
10	“Klasik yarısı” modu oluşturulması	Kodlama	Başlatılmadı	-	-

## Ötesinde (eğer programın ilerisindeyse / ekstra süre)

No.	Görev	Tür	Durum	Bitiş Tarihi	Notlar
1	Ana menü ses efektleri	Ses	Başlatılmadı	-	-
2	Gece modu varlık oluşturulması	Kodlama	Başlatılmadı	-	-
3	Çarpışma efektlerinin iyileştirilmesi	Kodlama	Başlatılmadı	-	-
4	Duraklatma menüsü	Kodlama	Başlatılmadı	-	-