-------

Tüm görevler için geçerli olan birkaç ortak kural vardır:

1. Oyununuz portre modunda oynanmalı ve farklı en boy oranlarını desteklemelidir. (her ekrana ayarla)

2.Unity 2020 LTS'yi kullanmanız bekleniyor.

3.Oynanabilir bir windows yapısı gönderime dahil edilmelidir. (unity play)

4.Herhangi bir gereksinim için üçüncü taraf asset kullanabilirsiniz.

5. Uygun olduğunda firma tarafından sağlanan varlıkları kullanın.

6. Verilen texturelarla materyal oluşturmanız ve ihtiyaç duyulan her yerde uygulamanız beklenir.

7.Ana kamera perspektifi üçüncü şahıstır. Gerektiğinde değiştirmekten çekinmeyin.

8. Çekirdek mekaniği değiştirilemez. Ancak oyunun diğer yönlerini istediğiniz gibi geliştirebilirsiniz.

9. Projeyle ilgili tüm soruları cevaplayabilmelisiniz.

10. Görevleri tam olarak anlayamıyorsanız, sormaktan çekinmeyin.

**TASK 1:PLATFORM RUNNER(SCORE: 35)**

Bu görevde, bir üçüncü şahıs koşucu oyunu yapmaktan siz sorumlusunuz. Amaç, herhangi bir engele çarpmadan platformun sonuna ulaşmaktır. Karakterimiz herhangi bir engele çarparsa oyun baştan başlayacaktır.

1. Oyunda kullanılacak platformu “Platform” klasöründe bulabilirsiniz.
2. Oyun sırasında kamera, karakteri arkadan takip edecektir. “Ekran görüntüleri” klasöründe örnek bir kamera açısı bulunmaktadır.
3. Platformda engellerden kaçınmaya çalışan bir karakter koşacak. Gerekli varlıkları “PlayerCharacter” klasöründe bulabilirsiniz. Üçüncü taraf sitelerden, tercihen Mixamo'dan animasyonlar bulmanız bekleniyor.
4. Platformda şerit olmayacak, böylece oyuncu, sapma mekaniğini kullanarak karakterini özgürce hareket ettirebilecek.
5. Oynanış yaklaşık 25 - 30 saniye olacaktır. Bu yüzden zamanınızı akıllıca kullanın ve seviyenizi buna göre tasarlayın.

**Zorunlu Engeller:**

2 tür zorunlu engel vardır. Bunlardan biri yatay hareket edecek, diğeri statik olacaktır. Seviye tasarımınıza bağlı olarak hareketli engeller başka yönlerde de hareket edebilir. Tarafımızdan sağlanan modelleri kullanmanız beklenmektedir. Bunları “MandatoryObstacles” klasöründe bulabilirsiniz.

**Bonus Mekaniği:**

3 çeşit bonus mekaniği vardır. Bunları “BonusMechanics” bölümünde bulabilirsiniz. Hepsini uygularsanız, 10 bonus puan alırsınız.

**Rotating Platform:**

Bu engel, z ekseni etrafında sabit hızla dönecek şekilde tasarlanmıştır. Tüm karakterler platform üzerinde hareket ederken dönme hızından etkilenmeli. Örneğin platform sola dönüyorsa karakterler ortada kalabilmek için sağa hareket etmeye çalışmalıdır. Kullanım örneğini “Ekran Görüntüleri” bölümünde bulabilirsiniz.

**Half Donut:**

Bu engel platformun kenarlarına yerleştirilebilir. Oyuncuları kandırmak için sopası zaman aralıklarında x ekseninde hareket ettirilebilir. Karakterler hem half donut hem de çubukla etkileşime girebilir.

**Rotator:**

Bu engel iki farklı kafes (Döndürücü ve Çubuk) içerir. Çubuk bir döndürücü ile birleştirilmeli ve y ekseni etrafında döndürülmelidir. Karakterler sopayla vurulduğunda, bir kuvvetle itilmelidirler. Karakterler hem döndürücülerle hem de çubuklarla etkileşime girebilir. Ama sadece çubuklar kuvvet uygulamalı

**TASK 2: PAINTING THE WALL(SCORE: 25)**

Bu görevde, bir nesneyi istediğiniz renge boyamaktan siz sorumlusunuz.

1.Platformu Görev 1'de bitirdikten sonra, bitiş çizgisinden sonra bir duvar gösterilecektir. Karakter duvarın önünde duracak ve oyuncu artık karakteri kontrol edemeyecek. Bunun yerine oyuncu, sapma mekaniğini kullanarak duvarı Kırmızı renkle boyayabilecek.

2.Boyalı duvarın yüzdesini gerçek zamanlı olarak gösterebilirseniz, 10 puan bonus kazanacaksınız.

**TASK 3: PLAYING AGAINST OPPONENTS(SCORE: 40)**

Bu görevde oyuncu artık yalnız oynamayacak. Kodunuz tarafından kontrol edilen rakiplere karşı oynayacak (multiplayer olmamalıdır,npc)

1. 10 rakip olacak.
2. Her rakip aynı modeli kullanacak. "Rakip Karakter" klasörü içinde bulabilirsin.

3.Tüm oyuncular birbirleriyle çarpışabilmeli.

4.Rakipler için amaç, engelleri aşarak oyunu bitirmektir.

5. Rakipler mümkün olduğunca mükemmel hareket etmeli ve kaçınmalıdır.

6.Rakipler herhangi bir engele çarparsa, baştan başlayacaklar.

7. Ekranın sol üst köşesinde, oyuncunun mevcut sıralaması gerçek zamanlı olarak gösterilmelidir.