

OYUN GELİŞTİRME FİNAL ÖDEV

Oyun Tasarım Dokümanı

İçindekiler Tablosu

Oyun İsmi	1
Oyun Açıklaması	1
Platform	1
Mekanik	1
Sanat Stili	1
Ana Döngü	2
Başarı – Başarısızlık Durumu	2
Oyunun Github Linki	2
Oyun İçi Görseller	2

Hasan Can Özbek | 02200201007
Muhammed Hükümdar | 02210201501

Oyun İsmi

Unutulmuş Şehir: Son Zamanlar

Oyun Açıklaması

Oyunumuz Third Person'dur.

Kıyametin eşiğinde bir dünyada hayatta kalmak için mücadele edin! "Unutulmuş Şehir: Son Zamanlar", zombi istilasının başladığı bir şehirde geçen aksiyon dolu bir hayatta kalma oyunudur. Sizi bekleyen tehlikeli bir dünyada, sürükleyici bir atmosfer sizi bekliyor.

2035 yılında geçen oyunumuz dünyadaki salgın bir hastalık sonucunda ortaya çıkan zombi istilasını konu alıyor. Bilim insanları tarafından ortaya çıkarılan ve kontrolden çıkan virüs dünyada yayılır ve insan nüfusunun çoğunu zombiye dönüştürür. Oyundaki asker olarak canlandırdığımız karakter, görevini başarıyla tamamlamak için, destek kuvvet gelene kadar hayatta kalmalı ve şehrini zombilerden temizlemelidir.

Platform

Tüm bilgisayarlar üzerinde oynanabilir. Windows, MacOS...

Mekanik

Oyundaki asker karakterimiz, yürüme ve ateş animasyonları gerçekleştirebilmektedir. Ayrıca oyundaki zombiler kullandığımız yapay zeka ile birlikte map üzerinde karakterimizi belirli bir yakınlığa ulaştığında kovalamaya başlar ve algoritma en kısa yoldan hedefi takip eder. Range içerisinde bulunan zombiler saldırı eylemi gerçekleştirip, 5 ila 10 arasında hasar vermektedir. Ana karakterimiz ise zombilere karşı isabet eden her mermi için 10 ile 15 puan arasında hasar vermektedir. Her iki taraf için de can 0'a eşit olunca ölüm animasyonları oynatılmaktadır. Performans açısından kayıp olmaması için 10 saniye sonra ölen karakterler map'ten silinmektedir.

Sanat Stili

Map asset store'dan alınmıştır. Swat karakterimiz, zombiler ve animasyonlar "Mixamo"dan alınmıştır. Ses dosyaları ise "Freesound" üzerinden alınmıştır. Silah ise Unity Asset Store üzerinden alınmıştır.

- Swat karakterimizde "idle" pozisyonu (bekleme pozisyonu)
- İleriye, geriye, sağa ve sola doğru yürüme animasyonları (Sağ çapraz, sol çapraz, sağ arka çapraz, sol arka çapraz yürümeleri Unity üzerindeki animatör üzerinden yapılmıştır.)
- Ateş etme, reload animasyonları kullanılmıştır.
- Yapılan her atıştan sonra silahın namlusundan bir "muzzle flash" animasyonu gösterilmektedir.
- Zombide ise "idle", "attack" ve "walk" animasyonları kullanılmıştır.

Ana Döngü

Oyunumuz açık dünya oyunudur. Harita üzerinde serbestçe dolaşırken karşınıza çıkan zombiler'i öldürmek üzerine kurgulanmıştır. Oyun iki farklı sonla bitmektedir.

1. Tüm zombiler haritadan temizlenirse oyun başarıyla sonlanır.
2. Karakterimiz zombiler tarafından öldürülürse oyun başarısız şekilde sonlanır.

Yukarıdaki iki durum dışında oyun sonsuz olarak devam eder. Herhangi bir şekilde sonlanmaz.

Başarı – Başarısızlık Durumu

Yukarıdaki başlıkta belirtildiği üzere oyunda iki son tanımlanmıştır. Haritadaki zombiler temizlenirse başarıyla tamamlanır ve oyuncuya kazandığına dair mesaj verilir. Oyuncu zombiler tarafından katledilirse, oyun yine sonlanır ve oyuncu, menü ekranında, başarısız olduğuna dair bilgilendirilir.

Oyunun Github Linki

Detaylı bilgi, kodlara erişmek, kullanılan template'ler ve animasyonlar için github üzerinden oyun dosyalarına erişmek için -> [Github Linki](#)

Oyun İçi Görseller





