

ÖZET

Şeker Yiyelim projesi Unity Engine ile tasarlanmış bir oyundur. Oyunda oyuncudan istenilen engellere çarpmadan skor şekerlerini toplaması ve sonraki bölüme geçmesidir. Engellere çarptıkça canı azalan oyuncuya belirli durumlarda tek seferlik can şekerleri sunulur. Oyun iki bölümden oluşmaktadır.

İlk bölümde belirli zaman aralıklarıyla kayalar çıkmakta ve skor arttıkça bu zaman aralığı daralmaktadır. İlk bölümde istenilen miktarda skor şekerini toplayan oyuncu ikinci bölüme geçmektedir.

İkinci bölümde oyuncu kendini skor şekerlerini aldıkça yükselen duvarların olduğu bir labirentte bulur. İstenilen miktarda skor şekerini toplarsa oyunu bitirebilir. Eğer duvarlara çarpar ve canı biterse bölümü ya da oyunu baştan oynayabilir veya ana menüye dönüş yapabilir.

Oyunu her yaş grubu oynayabilir fakat oyunun asıl hedef kitlesi 11 yaş ve altındaki çocuklardır.

Ana Menü:

Hareket için klavyeden input alınan bu oyun joystick kontrolleri eklendiği takdirde mobil platformlarda ve doğru build edilirse ANDROID – IOS gibi platformlarda oynanabilir.

Ana Menü sahnesinde oyun karakterimizin animasyonu ile birlikte bir prefabı bulunmaktadır. Bu prefabın altında oyuncu butonlar aracılığıyla oyuna yönlendirilir.

OYNA: Oyuncuyu oyunun ilk bölümüne yönlendirir. Oyun 2 bölümden oluştuğu için bu ekranda oyuncuya bölüm seçme şansı verilmemiştir.

KONTROL: Gameplay ekranı açılır. Oyunun hangi mekaniklerle oynandığını gösterir. Bu ekranda iki tane collectible bulunur. Collectible'lar skor ve can şekerleridir. Görünümleri ve işlevleri oyuncuya bu ekranda gösterilir.

ÇIKIŞ: Oyuncu oyundan çıkar. Oyuna tekrar girdiğinde oyuna ilk bölümden başlar.

1. Bölüm

Oyuncu haritanın ortalarında bir konumda oyuna başlar. Başlangıçta hiçbir engel yoktur. Zaman geçtikçe engeller çıkmaya başlar ve haritada hareket alanı kısıtlanır. 1. Bölümün engelleri kayalardır. Belirli zaman aralıklarıyla rastgele konumlarda kayalar çıkar. Kayaların sayısı arttıkça oyuncunun şekerini görmesi zorlaşır ve gezerek şekerini bulması beklenir. Eğer şeker ararken kayalara çarparsa canı azalır ve çarptığı kaya yok olur. Oyuncunun canı 50 olduğunda 1 tane can şekerini çıkar fakat bu can şekerini tek seferliktir. Can şekerini alıp sonrasında canı

tekrar 50 olduđuunda can řekeri ıkamaz. Oyuncunun canı 10 kaldıđında ise 3 tane can řekeri ıkar ve bunlar da tek seferliktir.

Can řekerleri oyuncuya 10 can verir. Skor ve can řekerleri rastgele konumlarda ıkar ve oyuncudan bulması beklenir. Eđer oyuncu bu blmde 30 skor řekeri toplarsa 2. blme geer.

2. Blm

Bu blmde oyuncu bařlangıta kendini drt duvar arasında bulur. Duvarlarda Reflection Probe olduđu iin sahnenin yansımasını verir ve bunu ayna grntsnden daha derinde gsterir. Duvardan yansıyan zemin oyuncunun bastıđı zeminden daha ařađıda ve uzakta grnr.

Oyuncudan skor řekerlerini toplaması istenir. Her řeker aldıđında yerden duvarlar ykselmeye bařlar ve blm ilerledike kapalı bir labirente dnřr. Koyu tonlarda kullanılan skybox ve yaklařılan duvarda grnen zemin yansımaları akıl karıřtırarak oyuncunun duvarlara arpmasına sebep olur.

Duvarlara arptıka oyuncunun canı azalır ve ilk blmde olduđu gibi bu dng devam eder. Oyuncunun labirentte dolařarak řekerleri bulması istenir. 20 řeker toplanırsa oyun biter.

Oyuncu eđer 20 řeker toplayamadan duvarlara arparak canını bitirirse  seenek sunulur. Oyunu tekrar oynayabilir, blm tekrar oynayabilir veya ana menye dnebilir.

GENEL BAKIř

Oyunda karakter ve řeker etkileřimi void OnTriggerEnter() fonksiyonu, karakter ve duvar etkileřimi void OnCollisionEnter() fonksiyonları ile sađlanmıřtır.

Karakter modeli ve animasyonları mixamo.com, ses efektleri ise freesound.org sitelerinden alınmıřtır. Hareket kontrolleri vertical ve horizontal olarak ayarlanmıřtır. Oyuncu hem yn tulařarıyla hem de W,A,S,D kontrolleriyle oyunu oynayabilir.

Look; Mouse kontrolldr. Dnřler iin mouse kullanılmalıdır.

Oyunun pazar payı dřnrse optimizasyonu yapılıp Google AdMob reklamları eklenerek yayınlanabilir. Yayınlandıđı taktirde dezavantajı řu an mobil oyun sektrnde Hyper Casual kategorisinin ok popler olmasıdır. Google Play hizmetleri eklenerek oyun iinde derecelendirme ile bir rekabet ortamı yaratılırsa mađazada bir sansasyon yaratabilir.

Hyper Casual: Tek mekanikli ve tek parmakla telefon ekranı dik konumda oynanılabilen erezlik bir oyundur. Helix Jump ve Z Escape bařarılı Hyper Casual oyunlara rnek verilebilir.