

PROJE KAPATMA BELGESİ

Hayatta Kalma - Kaçış Oyunu

Yavuz Selim Çoraklı
Esra Türk
İrem Çelebi
Nur Kırantepe

Ekim 2025

Giriş

Bu proje, oyuncunun bir evde kilitli kaldığı ve akıllı bir robot tehdidinden kaçarak çeşitli görevleri tamamlamaya çalıştığı, tek oyunculu ve iki boyutlu bir video oyununun geliştirilmesini kapsamaktadır. Oyun; bulmaca çözme, zamanla yarışma ve gerilim temalarını bir araya getirerek, oyuncuya stratejik ve heyecan dolu bir deneyim sunmaktadır.

Proje Lideri: Yavuz Selim Çoraklı

Proje Üyeleri: Esra Türk, İrem Çelebi, Nur Kırantepe

Proje Danışmanı ve Sponsoru: Dr. Samet Diri

Proje Süresi: 1 Nisan-31 Ekim 2025

Amaçlar/Hedeflerin Gerçekleşme Durumu

Projeye yönelik belirlenen hedeflerin hepsi gerçekleştirilmiştir.

- Yaratıcı ve Gerilim Dolu Oynanış Tasarımı:** Oyunculara sürükleyici ve dinamik bir atmosfer sunuldu.
- Yapay Zeka ve Etkileşimli Oynanış:** Robot, oyuncunun ses, ışık ve konumuna duyarlı olarak tepki verdi.
- Çevresel Bulmacalar ve Görevler:** Oyun ilerlemesini etkileyen çeşitli bulmacalar başarıyla entegre edildi.
- Zamanla Yarışma ve Zorluk Seviyesi:** Süreli görevler ve zorluk ayarları oyuncu deneyimine göre optimize edildi.
- Envanter ve Görev Sistemi:** Toplanan öğeler kullanılabilir şekilde envanterde tutuldu.
- Kapsamlı Test ve Dengeleme:** Yoğun testlerle dengeli ve hatasız oynanış sağlandı.
- Bilinçli Dağıtım ve Yayınlama:** Oyun, başarıyla Steam platformunda yayınlandı.
- Çift Dil Seçeneği ve Kullanıcı Dostu Arayüz:** Oyunculara iki dil seçeneğiyle kullanıcı dostu arayüz sunuldu.

Genel Risklerin Değerlendirilmesi

Projeye yönelik genel risklerin değerlendirilmesi verilmiştir.

- Teknik Zorluklar (Yapay Zekâ ve Oynanış Mekanikleri):** Yoğun testler ve dengeleme çalışmaları ile kontrol altına alındı.
- Zaman Planlamasına Uyumsuzluk:** Zaman planlanması düzenlendi ve kilometre taşlarının çoğu zamanında tamamlandı.
- Ekip İçi İş Yükü Dengesizliği:** Kritik aşamalarda görev paylaşımı yeniden yapılandırıldı.
- Yetersiz Test Süreci:** Yoğun test yapılabilirdi, bu risk gerçekleşmedi.
- Kullanıcı Deneyiminde Zayıflık:** Arayüz ve eğitim ekranları ile desteklendi.

6. **Steam Yayın Sürecinde Teknik Aksaklıklar:** Yayın ve dağıtım süreci sorunsuz tamamlandı.
7. **Beklenenden Düşük İlgi veya Geri Bildirim:** Olumlu geri dönüşler alındı, temel tanıtım yeterli oldu.

Teslim Edilen Çıktılar

- Oynanabilir oyun dosyası (.exe)
- Kaynak kodlar ve proje dökümanları
- Türkçe ve İngilizce dil paketleri
- Oyun içi grafik, müzik ve ses dosyaları
- Envanter, skor, kayıt sistemi modülleri
- Test raporları
- Yayın dosyaları ve Steam entegrasyonu

Proje Ekibi ve Katkıları

- **Ekip Lideri**
 - **Yavuz Selim Çoraklı (Yazılım Geliştirici)**
Projenin genel koordinasyonundan sorumlu olmuştur. Geliştirme sürecinin planlanması, ekip içi görev dağılımının yapılması ve proje ilerleyişinin takibi görevlerini yürütmüştür. Aynı zamanda oyun içi yazılım geliştirme faaliyetlerine doğrudan katkı sağlamıştır.
- **Ekip Üyeleri**
 - **Esra Türk (Yazılım Geliştirici)**
Oyunun yazılım altyapısını oluşturarak, temel oynanış mekanikleri, kullanıcı arayüzleri ve sistem entegrasyonları üzerinde çalışmıştır. Oyun içi etkileşimlerin programlanmasından ve teknik işlevselliğin sağlanmasından sorumlu olmuştur.
 - **İrem Çelebi (Tasarımcı ve Test Uzmanı)**
Oyunun görsel tasarımı, ses efektleri ve içerik üretimi alanlarında katkı sunmuştur. Ayrıca oyun testlerini yürüterek kullanıcı deneyiminin geliştirilmesine yönelik geri bildirimler sağlamış; hata tespiti, kalite kontrol ve dengeleme süreçlerini yürütmüştür.
 - **Nur Kırantepe (Tasarımcı)**
Oyunun senaryo yazımı, seviye tasarımı ve genel estetik yapısının oluşturulmasından sorumlu olmuştur. Görsel atmosferin ve oyuncu deneyiminin sürükleyici bir hale gelmesini sağlamak amacıyla grafik ve ses unsurlarının bütünlüğünü desteklemiştir.

Öğrenilen Dersler ve Gelişim Noktaları

- Yapay zekâ geliştirme süreci, test ve dengeleme açısından oldukça kritik bir süreçtir ve erken planlama gerektirir.
- Test sürecine yeterli zaman ayrılması, kullanıcı deneyimini doğrudan olumlu etkilemiştir.
- Rol dağılımında netlik ve görev takibi, ekip verimliliğini önemli ölçüde artırmıştır.
- Pazarlama ve topluluk etkileşimi erken aşamada başlatıldığında, oyunun görünürlüğü daha fazla olabilir.

Sonuç ve Onay

Proje, belirlenen zaman aralığında ve planlanan kapsam dahilinde başarıyla tamamlanmış; tüm temel hedeflere ulaşılmıştır. Oyunun Steam üzerinden yayınlanmasıyla birlikte kullanıcılar tarafından erişilebilir ve oynanabilir hâle gelmiştir. Projenin kapatılması uygun görülmektedir.

İMZA

Yavuz Selim Çoraklı	Samet Diri