

PROJE BAŞLATMA BELGESİ

Hayatta Kalma - Kaçış Oyunu

Yavuz Selim Çoraklı
Esra Türk
İrem Çelebi
Nur Kırantepe

Nisan 2025

Tanım

Bu proje, ana karakterin akıllı bir robot tehdidinden kaçarak anahtarı bulup evden çıkmaya ve hayatta kalmaya çalıştığı tek oyunculu bir video oyunudur. Geliştirilmesi hedeflenen bu oyun; bulmaca çözme, zamanla yarışma ve kaçınma temalarını bir araya getirerek gerilimli ve stratejik bir oynanış sunmayı hedeflemektedir.

Amaçlar/Hedefler

Bu projenin başarılı bir şekilde geliştirilmesi ve oyunculara gerilim dolu, stratejik bir deneyim sunması amaçlamaktadır. Projeye yönelik belirlenen ana hedefler aşağıda verilmiştir.

- Yaratıcı ve Gerilim Dolu Oynanış Tasarımı:** Oyunculara, zeka ve hız gerektiren bulmacalarla birlikte, bir robot tehdidi altında hayatta kalmaya çalışacakları, sürükleyici bir deneyim sunulmasıdır.
- Yapay Zeka ve Etkileşimli Oynanış:** Oyunun robot yapay zekâsı, oyuncu hareketlerine tepki vererek dinamik ve gerilim dolu bir atmosfer yaratacak. Robotun hareketleri, ışık, ses ve oyuncunun konumuna duyarlı olacaktır.
- Çevresel Bulmacalar ve Görevler:** Oyun, oyuncunun evdeki çeşitli nesneleri kullanarak bulmacaları çözmesini ve görevleri tamamlamasını gerektirecektir. Bu, oyuncunun ilerlemesi ve hayatta kalması için kritik bir unsur olacaktır.
- Zamanla Yarışma ve Zorluk Seviyesi:** Oyuncuya, belirli sürelerle sınırlı görevler ve dinamik bir oynanış sunularak, gerilim ve heyecan yaratılacaktır. Zorluk seviyesi, oyuncunun becerilerine göre ayarlanabilir.
- Envanter ve Görev Sistemi:** Oyuncular, topladıkları öğeleri envanterlerinde yönetebilecek ve çeşitli görevlerde kullanabilecekler. Bu sistem, oyuncunun strateji geliştirmesine olanak tanıyacaktır.
- Kapsamlı Test ve Dengeleme:** Oyun, kullanıcı deneyimini optimize etmek amacıyla kapsamlı bir test sürecinden geçecektir. Oyun hatasız ve dengeli bir şekilde yayınlanacaktır.
- Bilinçli Dağıtım ve Yayınlama:** Oyunun Steam platformuna başarıyla entegre edilmesi sağlanarak, oyunculara kolay erişim ve güncelleme desteği sunulacaktır. Aynı zamanda oyunun görünürlüğü artırılacaktır.
- Çift Dil Seçeneği ve Kullanıcı Dostu Arayüz:** Oyun, hem Türkçe hem de İngilizce dil seçenekleri ile kullanıcı dostu bir arayüz sunarak geniş bir oyuncu kitlesine hitap edecektir.

Paydaşlar

Proje sürecinde yer alan paydaşlar, oyunun başarısını etkileyen kritik unsurlar olup, her bir paydaşın rolü ve katkısı projeye farklı açılardan yön verecektir. Aşağıda, anahtar paydaşlar yer almaktadır.

- **Geliştiriciler:** Oyunun teknik altyapısını, kontrollerini ve oynanış mekaniklerini geliştiren kişilerdir.
- **Tasarımcılar:** Oyunun hikayesini, bulmaca ve seviye tasarımını kurgulayan; aynı zamanda 2D grafikler ve atmosferi destekleyen müzikleri oluşturan kişilerdir.
- **Yönetici:** Geliştirme sürecini planlayan, süreci koordine eden kişidir.
- **Dağıtım Platformu:** Oyunun yayınlandığı dijital dağıtım ortamı; temel gereklilikler, kullanıcı etkileşimi ve mağaza sayfası açısından önemlidir.
- **Oyuncular:** Oyunu deneyimleyip geri bildirim sağlayan, hedef kitlenin merkezinde yer alan son kullanıcı olan kişilerdir.
- **Test Uzmanları:** Oyunu test ederek hataları tespit eden ve oynanışın dengeli, sorunsuz olmasını sağlayan kişilerdir.
- **Topluluk ve İçerik Üreticileri:** Oyunun görünürlüğünü arttıran YouTube, Twitch yayıncıları ve Steam yorumcuları gibi kişilerdir.

Kapsam

Bu proje, oyuncunun bir evde kilitli kaldığı ve akıllı bir robot tehdidinden kaçarak hayatta kalmaya çalıştığı, 2 boyutlu ve tek oyunculu bir video oyununun geliştirilmesini içermektedir. Oyuncunun amacı, çeşitli görevleri yerine getirerek, çevresel bulmacaları çözerek ve robotun davranışlarını gözlemleyip ondan kaçarak anahtarı bulmak ve evden kaçmaktır. Oyun; bulmaca çözme, kaçınma ve zamanla yarışma unsurlarını birleştiren stratejik ve gerilim dolu bir oynanış sunmayı hedeflemektedir. Bu kapsamda oyunun senaryosu, oynanış mekanikleri, 2B grafik tasarımları, kullanıcı arayüzleri, temel yapay zekâ davranışları, envanter ve skor sistemi gibi temel bileşenleri geliştirilecektir. Oyun yalnızca Windows işletim sistemine sahip bilgisayarlar için, klavye ve fare ile oynanacak şekilde tasarlanacak ve Steam platformu üzerinden yayınlanacaktır. Çok oyunculu destek, sesli karakter diyalogları veya mobil/konsol platformlarına uyarlama bu proje kapsamının dışında bırakılmıştır.

Proje Ekibi ve Rol Dağılımı

- **Ekip Lideri**
 - *Yavuz Selim Çoraklı (Yazılım Geliştirici)*
Projenin genel koordinasyonundan sorumludur. Ekip içi görev dağılımını yönetir, geliştirme sürecini takip eder ve aynı zamanda yazılım geliştirme faaliyetlerine katkı sağlar.
- **Ekip Üyeleri**
 - *Esra Türk (Yazılım Geliştirici)*
Oyunun temel yazılım altyapısını geliştirir. Oynanış mekanikleri, kullanıcı arayüzü ve sistem entegrasyonları gibi teknik bileşenlerin programlanmasından sorumludur.

- **İrem Çelebi (Tasarımcı ve Test Uzmanı)**
Oyunun görsel, ses ve içerik tasarımına katkıda bulunur; ayrıca oyun testlerini yürüterek kullanıcı deneyimi, hata tespiti ve kalite kontrol süreçlerini gerçekleştirir.
- **Nur Kıranıepe (Tasarımcı)**
Oyunun senaryosu, seviye tasarımı ve genel estetik yapısının oluşturulmasından sorumludur. Oyun atmosferi ve oyuncu deneyiminin görsel ve ses olarak desteklenmesini sağlar.

Anahtar Gereksinimler

Yapılan incelemeler sonucunda proje kapsamında geliştirilecek olan oyunun temel gereksinimleri aşağıdaki şekilde belirlenmiştir.

1. Oyuncunun evde kilitli kaldığı senaryoda, anahtarı bulup robot tehdidinden kaçarak hayatta kalmaya çalıştığı bir oyun döngüsü tasarlanacaktır.
2. Oyuna giriş ana menü üzerinden yapılacak; kullanıcı yeni bir oyun başlatabilecek veya kayıtlı oyununa devam edebilecektir.
3. Oyuncu karakteri yön tuşları veya WASD ile hareket ettirilebilecek; sınırlı koşma süresi ile gerilim unsuru desteklenecektir.
4. Oyuncu çevresindeki nesnelerle (anahtar, kart, pil vb.) etkileşime geçerek envanterine ekleyebilecek ve görevlerde kullanabilecektir.
5. Oyunda zaman sınırlı görevler bulunacak; görevler başarıyla tamamlandığında skor sistemi üzerinden puanlama yapılacaktır.
6. Robot, oyuncunun ışık, ses veya konumuna duyarlı olarak hareket eden bir tehdit unsuru olacak ve oyuncuya yaklaştığında oyunu sona erdirecektir.
7. Oyunda çözülmesi gereken bulmacalar (şifreli kapılar, devre kutuları vb.) bulunacak ve bu bulmacalar ilerlemeyi sağlayacaktır.
8. Oyuncunun topladığı eşyaları görüntüleyip kullanabileceği bir envanter sistemi arayüzü yer alacaktır.
9. Oyun, belirli kontrol noktalarında otomatik olarak kaydedilecek ve oyuncular manuel olarak da kayıt alabilecektir.
10. Oyunun Türkçe ve İngilizce dil seçenekleriyle oynanabilmesi sağlanacaktır; arayüz ve metinler dile göre değişecektir.
11. Oyun yalnızca Windows işletim sistemine sahip bilgisayarlarda çalışacak şekilde geliştirilecek; klavye ve fare ile oynanacaktır.
12. Oyunun Steam platformuna entegre çalışması sağlanacak ve güncellemeler bu platform üzerinden yapılabilecektir.

Genel Riskler

Bu projenin gerçekleştirilmesi sürecinde teknik, yönetsel ve kullanıcı odaklı çeşitli riskler ortaya çıkabilir. Belirlenen başlıca riskler aşağıda verilmiştir.

1. Teknik Zorluklar (Yapay Zekâ ve Oynanış Mekanikleri):

Oyunda robotun yapay zekâsının oyuncu davranışlarına tutarlı ve gerçekçi şekilde tepki vermesi hedeflenmektedir. Bu sistemin hatalı veya dengesiz çalışması (örneğin robotun oyuncuyu sürekli yakalaması ya da hiç yakalayamaması), oynanış deneyimini olumsuz etkileyebilir.

2. Zaman Planlamasına Uyumsuzluk:

Kilometre taşı çizelgesine göre sıkı bir takvim öngörülmüştür. Tasarım, geliştirme ve test süreçlerinde yaşanabilecek gecikmeler projenin tamamlanma tarihini sarkıtabilir.

3. Ekip İçi İş Yükü Dengesizliği:

Geliştirme ve tasarım görevlerinin belirli üyelere yoğunlaşması, bireysel aşırı yüklenmeye ve motivasyon kaybına yol açabilir.

4. Yetersiz Test Süreci:

Test süreci sınırlı zaman aralığında planlandığı için oyundaki hatalar yeterince tespit edilemeyebilir. Bu durum kullanıcı deneyimini olumsuz etkileyebilir ve yayın sonrası düzeltme ihtiyacını artırabilir.

5. Kullanıcı Deneyiminde Zayıflık:

Eğitim bölümü veya arayüz yeterince açık ve kullanıcı dostu tasarlanmazsa, oyuncular oyunu öğrenmekte zorlanabilir. Bu da oyuncu memnuniyetini ve geri dönüşleri olumsuz etkileyebilir.

6. Steam Yayın Sürecinde Teknik Aksaklıklar:

Oyunun Steam'e yüklenmesi, entegrasyon (örneğin başarımlar, güncelleme sistemi) ve mağaza sayfası hazırlığı gibi adımlarda yaşanabilecek teknik sorunlar yayın tarihini geciktirebilir.

7. Beklenenden Düşük İlgi veya Geri Bildirim:

Pazarlama faaliyetlerinin sınırlı olması nedeniyle oyunun tanıtımı yeterli düzeyde yapılamayabilir. Bu da oyuncu sayısının ve geri bildirimlerin düşük kalmasına neden olabilir.

Kilometre Taşları

Proje sürecini gösteren kilometre taşı tablosu aşağıda verilmiştir.

Proje Onayı ve Başlatma	<i>1 Nisan 2025</i>
Proje Paydaş, Gereksinim, Kapsam, Zaman, Kaynak, Maliyet, Risk, Kalite ve İletişim Planlaması	<i>2 Nisan-14 Mayıs 2025</i>
Oyun Senaryosu	<i>14 Mayıs-25 Mayıs 2025</i>
Oynanış Mekanikleri, Grafik ve Müzik Tasarımı	<i>25 Mayıs-30 Haziran 2025</i>

Geliştirme Ortamının Kurulumu ve Ayarlanması	<i>1 Temmuz-3 Temmuz 2025</i>
Oyun Geliştirme	<i>1 Temmuz 2025-21 Eylül 2025</i>
Kapsamlı Test ve Düzenleme	<i>22 Eylül-13 Ekim 2025</i>
Oyunun Yayınlanması ve Dağıtımı	<i>13 Ekim-31 Ekim 2025</i>
Projeyi Değerlendirme ve Kapatma	<i>31 Ekim 2025</i>

Tablo 1- Kilometre Taşları