



Vindicta

BCO 650 – Dönem Projesi
Oyun Tasarım Dokümanı

Prof. Dr. Hakan TÜZÜN
Proje Danışmanı

N18135054 Muhammet Devran ŞAHİN

2020

İçindekiler Tablosu

1. Genel Bakış	2
1.1 Oyunun Konusu ve İçeriği	2
1.2 Hedef Kitle	2
1.3 Hedef Geliştirme Platform	2
1.4 Hedef Platform	2
2. Oyun Mekanikleri	3
2.1 Oynanış	3
2.2 Karakter Animasyonları	3
2.3 Düşmanlar	4
2.4 Kontroller	4
2.5 Kodlama	4
3. Görseller	5
3.1 Menü	5
3.2 Sahne	5
3.3 Objeler	6
3.4 Karakter	6
3.5 Silahlar	7
3.6 Araçlar	7
4. Oyun Yapımında Kullanılan Yazılımlar	8

1. Genel Bakış

1.1 Oyunun Konusu ve İeriği

Vindicta latince "intikam" anlamına gelmektedir, başarılı bir asker olan kahramanımız birliğı ile beraber gizli bir görevi gerçekleştirmek için orta asyaya göreve gitmiştir ancak görev yerlerine gittiklerinde pusuya düşülmüş ve sadece kahramanımız pusudan canlı olarak kurtulmuştur, bu olay sonrasında intikam için yemin etmiş olan kahramanımız, karşısına çıkan bütün düşmanlarını yok ettiğinde intikamını almış olacaktır. Third person shooter tipinde bir görev oyunudur ve bölümlerden oluşmaktadır, her bölüme ait sahnede oyuncu ve düşmanların saklanabileceğı, içine girebileceğı objeler, kullanabildikleri araçlar olacaktır. Oyuncu birden fazla silah türünü kullanabilecektir, oyuncunun alabileceğı silahlar sahnede belirli yerlerde olacaktır ya da yok ettiği düşmanından farklı silahları alabilecektir. Bölümdeki bütün düşmanlar yok edildiğinde bir sonraki bölüme geçilecektir. Oyunculara heyecanlı ve hızlı bir akış sunmak hedeflenmektedir.

1.2 Hedef Kitle

16 yaş üstü oyuncular hedef kitle olarak belirlenmiştir.

1.3 Hedef Geliştirme Platform

Unreal Engine de oyunun geliştirilmesi planlanmıştır.

1.4 Hedef Platform

R 1.1 sürümü ile ilk olarak piyasaya çıkacak olup PC oyunu olarak üretilecektir. R 2.1 sürümünde eş zamanlı birden çok oyuncunun oynayabileceğı bir yapının eklenmesi planlanmaktadır.

2. Oyun Mekanikleri

2.1 Oynanış

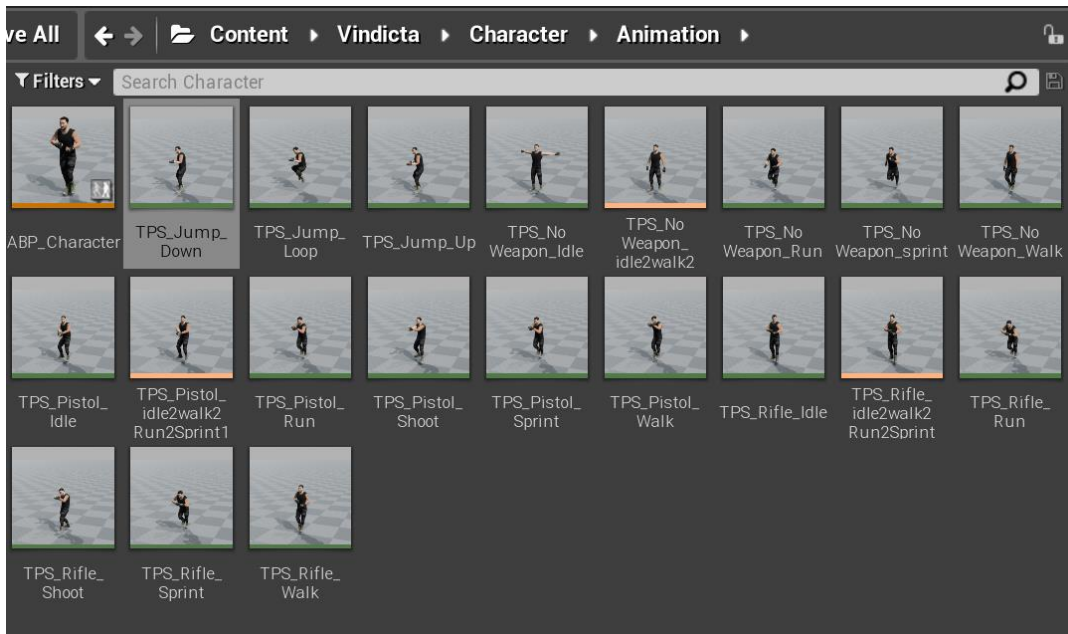


Oyun başlangıcında karakter sahnenin herhangi bir yerinde elinde silah olmadan oyuna başlamaktadır. Hareket olarak yürüyüp, koşup, zıplayabilmektedir. İlk olarak silah arayarak bir silah bulması, sonrasında ise etrafındaki düşmanları bulup onları teker teker yok etmesi gerekmektedir. Düşmanları yok ettikçe düşmanların ellerindeki silahlar yere düşmekte ve oyuncu bu silahları alarak ilerleyebilmektedir. Oyuncu klavyedeki tuşlar yardımı ile yerdeki silahı alır, ve birden fazla

silahı varsa seçim yaparak kullanabilmektedir. Oyun içerisinde küçük bir göl bulunmakta, oyuncu göl içerisine girerek yüzebilmektedir.

2.2 Karakter Animasyonları

Karakter oyunda 3 farklı silah kullandığı için her silah için koşma, ateş etme, sırtta alma gibi animasyonlar ortaktır. Kullanılan animasyonlar aşağıdaki resimde bulunmaktadır



2.3 Düşmanlar

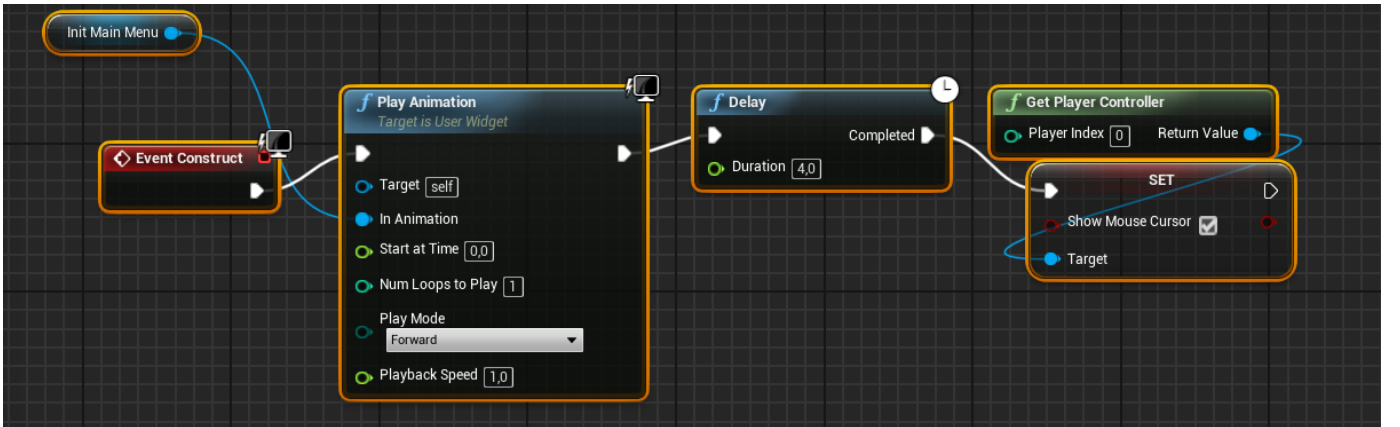
Düşmanlar oyun içerisinde rastgele bir noktada ve ellerinde rastgele bir silah ile oyuna dahil olmaktadır. Ana karakteri belirli bir mesafe ve açıdan gördüklerinde saldırmaya başlarlar. Düşmanları 100 adet canları bulunmaktadır. Her vurulduklarında 10 adet canları azalır.

2.4 Kontroller

A,S,D,W ve farenin tuşları ile karakter hareket etmekte, space tuşu ile zıplamaktadır. Hareket ederken shift tuşuna bir kere basıldığında koşmakta, ikinci kez basıldığında ise hızlı koşmaktadır. F tuşu ile yerden bulunduğu silahları alabilmektedir. 1,2,3 tuşları ile de aldığı silahları değiştirmekte, farenin sol butonu yardımı ile de ateş etmektedir.

2.5 Kodlama

Oyun içerisindeki oynanışın sağlanabilmesi için unreal engine'de bulunan blueprint yapısı kullanılmıştır. Aşağıda ekran açılında kullanılan örnek bir blueprint ekran görüntüsü yer almaktadır.



3. G6rseller

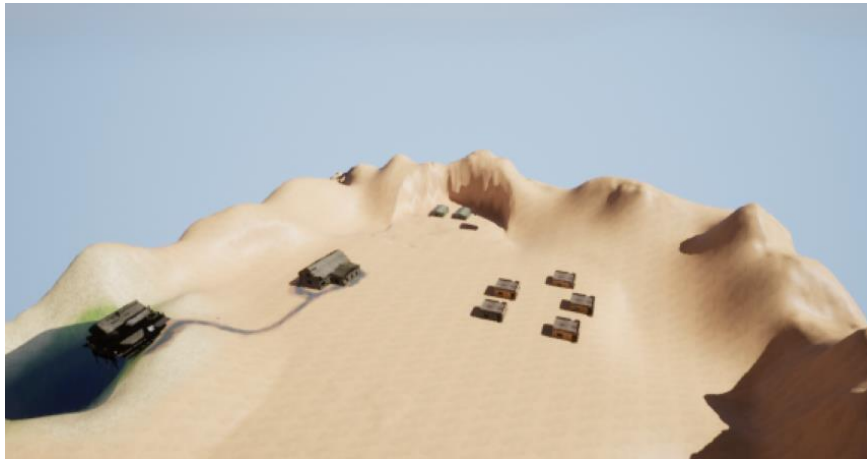
3.1 Men6

Oyun bařladıđı zaman ařađıdaki men6 aılmaktadır. Men6 resminin oyun konusu ile bađlantılı olması gerektiđi iin intikamı andıracak bir arka plan seilmiřtir.



3.2 Sahne

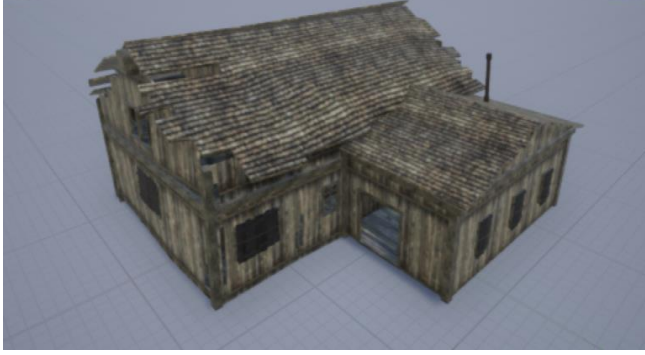
Birimci b6l6m olarak tasarlanan sahnede kumlarla evirili bir ortamda yerleřkesi olan askeri b6lge canlandırılmak istemiřtir. Sahne ierisine farklı t6rlerde evler, adırlar ve bir g6l eklenmiřtir. Tasarımdaki objelerin seilmesi ve kullanılmasındaki ama karakterlerin bu objeler ierisinde saklanabilmeleri ve bu objeleri kullanabilmeleridir.



Kumlarla evrili sahne

3.3 Objeler

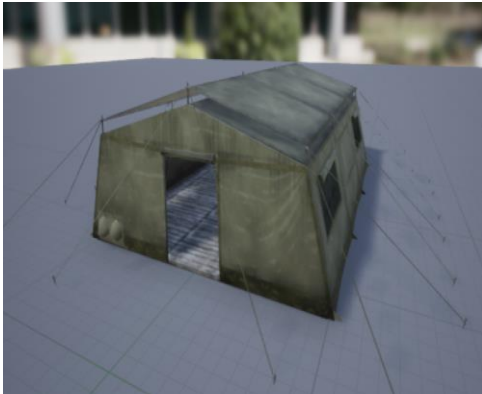
Eski ev objeleri ve göl evi sahnede bulunmaktadır, karakterler evlerin içerisinden geçebilmekte, göl evinde üst kata çıkabilmekte ve suya girebilmektedir. Evlerin içerisindeki geçişlerin sağlanabilmesi için alan sınırlamaları kullanılmıştır.



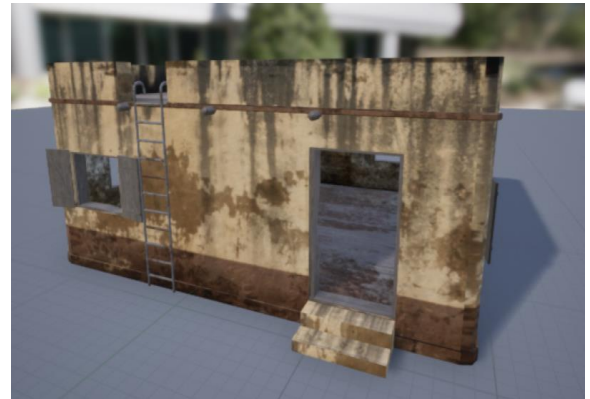
Eski Ev



Oyun alanının askeri bir yerleşkeye benzemesi için aşağıdaki resimde olan asker çadırı ve depo eklenmiştir. Çadır ve depo içerisine de karakterler girebilmektedir. Oyun içerisinde birden çok yerde çadır ve depolar bulunmaktadır. Bu durum düşmanların kolay bulunmasını zorlaştırmaktadır.



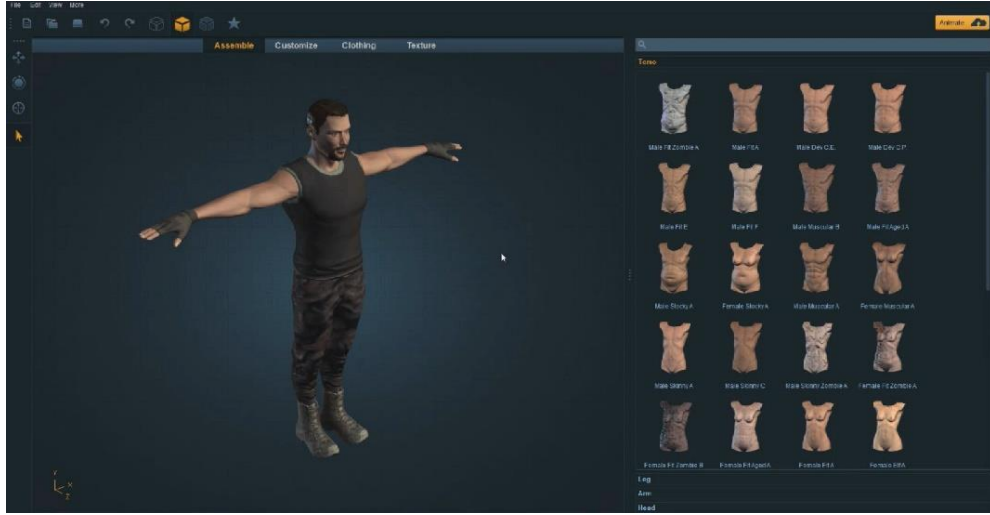
Asker çadırı



Depo

3.4 Karakter

Ana karakter askere benzeyecek şekilde giydirilmiştir, karakter adobe fuse kullanılarak oluşturulmuştur.



3.5 Silahlar

Oyunda ařađıdaki 3 farklı silah kullanılabilir. Aynı silahları dűřman objelerde kullanmaktadır.



3.6 Araçlar

Karakterin binebilmesi için ařađıdaki askeri cip sahne ierisinde yer almaktadır.



4. Oyun Yapımında Kullanılan Yazılımlar

Oyun Unreal Engine 4.20.3 ile geliştirilmiştir. Oyun mekaniklerinin programlanmasında blueprintler kullanılmıştır. Karakter modelleme için adobe fuse kullanılmış, sahne içindeki diğer objeler için ise ücretsiz objeler kullanılmıştır.