

HIKARI

GAME JAM PROJESİ

ÖZET

Game Jam etkinliğinde geliştirilen Hikari, "ışık" anlamına gelir. Projenin temel amacı, oyuncuya umut, rehberlik ve sıcaklık duygularını aşılamak ve oyuncuyu bir maceraya sürüklemektir. Hikaye, aile mirasını ve kutsal bir katanayı koruma mücadelesini anlatır.

GİRİŞ

Bu proje, kaybolan kutsal katanayı geri kazanmak için mücadele eden bir karakterin hikayesini konu alır. Oyuncu, düşmanlarıyla savaşarak ve engelleri aşarak macerasını tamamlar.

BULGULAR

Proje sonucunda elde edilenler ve deneyimler:

Hikari, oyunculara duygusal bir hikaye sunmayı başardı.

Oyunun temel mekaniği, katanayı korumak ve düşmanlarla savaşmaktır.

Takım uyumu ve hızlı karar alma süreçleri başarıyı getirdi.

MATERYAL VE YÖNTEM



Kullanılan Programlar: Unity, Blender, C#

Geliştirme Süresi: 48 Saat

Takım Üyeleri ve Roller: Rahime Batak (Programcı), Ceyda Nur Dindarık, Eda İrem Esen, Hayrettin Ca İban

SONUÇ VE ÖNERİLER

Projenin sonucunda Hikari, oyunculara bir kahramanlık hikayesi ve duygusal bir deneyim sundu. Gelecekte oyunun daha fazla bölümü ve mekanikleri genişletilebilir.

KAYNAKLAR

Unity Belgeleri

Blender Kılavuzları

C# Dökümanları