

Tasarım Dökümanı:

A Way Back

“Not Out!”™

Written by Süleyman Emre Demir & Numan Kemal Kazancı

Version # 1.00

Tuesday, April 17, 2018

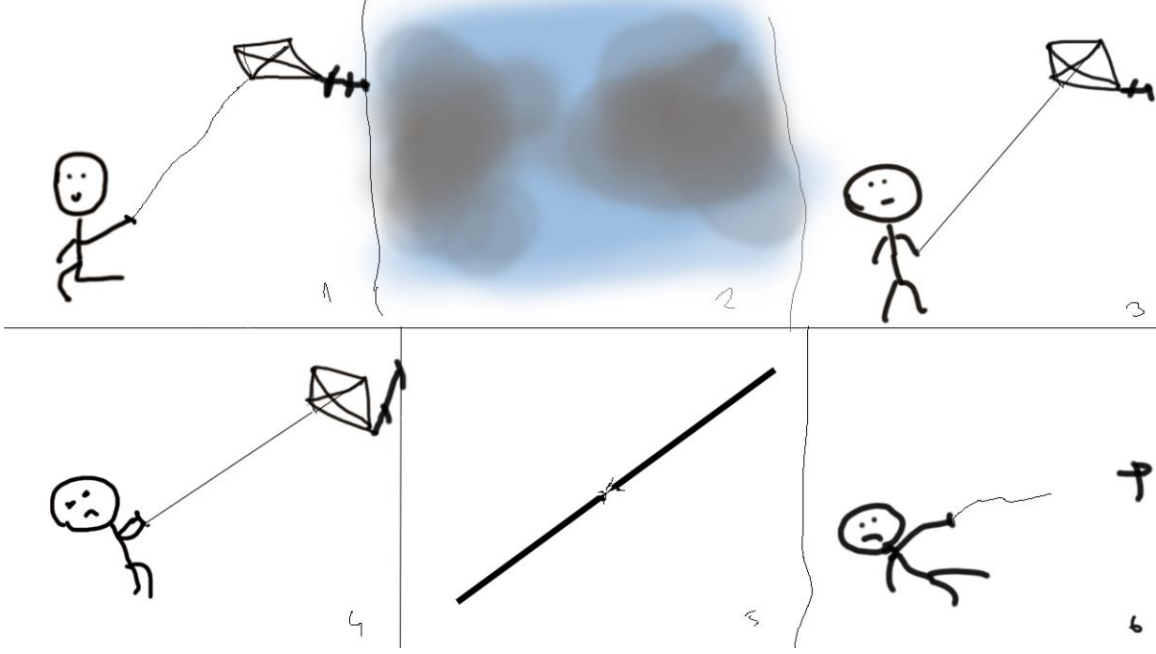
İçindekiler

Genel Bakış.....	3-4
Özet.....	3
Sıkça Sorulan Sorular.....	3-4
 Oyun İçi Özellikler.....	4
Genel Özellikler.....	4
Oynanış.....	4
 Oyun Dünyası.....	4-5
 Dünya Düzeni.....	5
 Oyun Karakterleri.....	6
 Kullanıcı Arayüzü.....	6
 Ses Efektleri ve Müzikler.....	6
 Tek oyunculu oyun.....	6

Genel Bakış

Özet

Uçurtmalar hepimizin çocukluğunda yer almış , güzel vakit geçirmemizi sağlayan, ilginç , renkli ve eğlenceli oyuncaklardır. Bu oyunda bir uçurtmaya can vererek aşağıda göreceğiniz gibi “bir geri dönüş” hikayesine tanıklık edeceğiz.



Sıkça sorulan sorular

Nedir bu oyun?

Basit bir şekilde açıklanması gerekirse bu oyunu bir uçurtma uçurma simülasyonu olarak düşünebiliriz.

Neden bu oyun?

2-boyutlu dünyada geçen oyunları sevdiğimizden ve günümüz oyunlarının şiddete yönelik eğilimlerine karşı duruşumuzu sergilemek amacıyla bu oyunu yapmaya karar verdik.

Oyun nerede geçiyor?

Oyunumuz dünya üzerindeki bir çok farklı mekanda geçecektir.

Neyi kontrol ediyorum?

Oyunumuzda bir uçurtmayı kontrol etmekteyiz.

Kaç karakteri kontrol ediyorum?

Bir uçurtmaya hayat verdiğimiz bir konseptimiz olduğundan tek bir karakteri kontrol edeceğiz.

Oyundaki ana odak nedir?

Uçurtmasını uçuran bir çocuğun aniden çıkan fırtına sonucunda uçurtma ipinin kopması nedeniyle uçurtmasını kaybetmesi ve bizim uçurtmanın kontrolünü ele almamız oyunun asıl konusu. Sonuç olarak oyundaki ana amacımız kontrol ettiğimiz uçurtmayı bir noktadan başka bir noktaya ulaştırarak çocuğa geri dönmeye çalışmaktır.

Farkınız ne?

Oyunumuzun diğer oyunlardan farkı uçurtmamızı sürekli geliştirebileceğimiz bir yükseltme sistemimizin olması ve bu sistemle oyunun tek düze olup zaman içinde sıkıcılaşmasının önüne geçilmesidir.

Oyun İçi Özellikler

Genel Özellikler

Uçurtma uçurma
Farklı mekanlar arasında geçiş
2-boyutlu grafikler
32-bit renk

Oynanış

- Yön tuşlarıyla uçurtmanın kontrolü
- Oyun dünyasında bulunan nesnelerin toplanmasıyla para kazanılması
- Kazanılan para ile uçurtmaya yükseltmeler satın alınabilmesi
- Hedefe ulaşmak için farklı mekanlar arasında geçişler yapılması
- Kötü hava koşulları, düşmanlar vb. engeller

Oyun Dünyası

Genel Bakış

Oyun farklı şehirlerde yer almaktadır. Farklı hava koşulları ile karşılaşılabilir.

Anahtar Mekanlar

Oyun farklı ülkelerdeki önemli yapıların bulunduğu mekanlarda geçecektir.

Seyahat

Uçurtmamız tahmin edilebileceği gibi uçarak mekanlar arası yolculuk edecektir.

Ölçek

Oyunumuzda gerçek dünyadaki mekanlar kullanılacak ama oyuncunun sıkılmaması amacıyla bu mekanlar gerçekteki karşılıklarına oranla çok daha küçük tutulacaktır.

Objeler

Toplanabilir objeler

Düşmanlar

Uçurtma

Hava Durumu

Dünyamızda rüzgar önemli bir rol oynayacaktır.

Zaman

Bölümlerin sonunda oyuncuya bölümü kaç dakikada bitirdiği bilgisi verilecektir.

Rendering Sistemi

2D/3D Rendering

Oyunumuzda Unity'nin 2-boyutlu render motoru kullanılmaktadır.

Kamera

2-boyutlu dünyada uçurtmaya yandan bakarak kontrol etmekteyiz.

Oyun Motoru

Genel Bakış

Unity oyun motorunu kullanmaktayız.

Çarpışma Algılama

Oyun motorumuz çarpışmayı algılama kısmını kendisi halledecektir. Örneğin uçurtmanın yere düşmesi vs.

Dünya Düzeni

Genel Bakış

Buraya sonradan hazırlayacağımız dünya tasarımlarından kesitler koyacağız.

World Layout Detail #1

World Layout Detail #2

Oyun Karakterleri

Genel Bakış

Oyunumuzun ana karakteri uçurtmadır.

Düşmanlar

Düşmanlar bizim hedefimize ulaşmamızı engellemeye çalışacaktır.

Kullanıcı Arayüzü

Genel Bakış

Oyunumuzda bi ana menu bulunacaktır. Bunun dışında oyun içindeki puanımızı vs. görebileceğimiz ve uçurtmamıza yükseltmeler yapabileceğimiz bir bölümler arası ekran olacaktır.

Ses Efektleri ve Müzikler

Genel Bakış

Oyunumuzda bir adet arka plan müziği ve çevre sesleri olacaktır. Örneğin rüzgar , çarpma sesi , puan sesi vs.

Tek oyunculu-oyun

Genel Bakış

Oyunumuz tek oyuncu odaklı olacaktır. Kontrol ettiğimiz uçurtma ile hedeflerimize ulaşmaya çalışacağız. Yolda karşımıza çıkan engellerden kurtulmaya çalışacağız.

Hikaye

Oyunumuza bir çocuğun uçurtma uçurmasını izleyerek başlıyoruz. Bir dizi talihsiz olaylar sonrası çocuk uçurtmasının kontrolünü kaybetmekte ve uçurtmanın ipi kopmaktadır. Bu noktadan sonra biz uçurtmayı kontrol ederek çocuğa geri dönmeye çalışacağız.

Oynanış Süresi

Hedefimiz tekrar oynanabilirliği yüksek bir oyun ortaya çıkarmaktır. Bu sebeple oyunumuz için bir oynanış süresi sınırı yoktur. Ana hikayenin süresi ise oyuncuya bağlı olarak 30dk ile 2 saat arasında değişmektedir.

Oyunun Bitişi

Tüm seviyeleri geçen oyuncu oyunu tamamlamış olacaktır.