

GALAXY DESTROYER

Oyun Tasarım Dökümanı

İÇİNDEKİLER

Oyun Tasarımı

- Hikayesi
- Oynaması
- Oyunun Mantığı ve Hedefi
- Çekirdek Oyun Döngüsü
- Stili

Araştırmalar ve Referanslarımız

Karakterler ve Tasarımları

- Uzay Gemileri
- Co-pilotlar
- Bosslar

Gezegenler ve Çevre Tasarımı

- Dünya
- Mars
- Neptün
- Satürn
- Uranüs

Arayüz Tasarımı-UI

- | | |
|-----------------|----------------------|
| Açılış Ekranı | Co-pilot Ekranı |
| Ana Ekran | Başarımlar Ekranı |
| Envanter Ekranı | Game Over Ekranı |
| Market Ekranı | Oyun Hazırlık Ekranı |
| Garaj Ekranı | Credits Ekranı |

BÖLÜM I - Oyun Tasarımı

Hikayesi, Oynanışı, Oyunun Mantığı ve Hedefi, Çekirdek Oyun Döngüsü, Stili



OYUNUN HİKAYESİ

Oyun, bütün galaksiyi yok etmek isteyen bir pilotun, gezegenlere açtığı savaşı konu alır. Komedî tabanlı bir anlatımı baz alır.

Oyuncu portrait bir ekranda, aşağıdan yukarıya doğru hareket eden bir uzay gemisini yönetir. Uzay gemisi, kullanıcının parmağını, kendi hareket hızı el verdigince bir hızla takip eder. Uzay gemisi, kullanıcının dokunabileceği her yere gidebilir.

Uzay gemisi düzenli aralıklarla otomatik olarak ateş etmektedir. Uzay gemisinin ateş birimleri sırasıyla; "ana silah, yardımcı silah ve akıllı füze" sistemleridir. Ana silah, seviyesine göre tekli ve çoklu ateş edebilir. Ana silahın ateş etme hızı, seviyesine bağlıdır. Yardımcı silah, ana silahtan daha güçlündür. Ancak, ana silahtan daha az aralıklarla ateşlenir. Akıllı füze sistemi ise ateş edileceği sırada ekranda bulunan vurulabilir bir nesneye kilitlenir, ona doğru, ona çarpmak üzere ilerler. Oyuncu, oynadığı her bölümde bir gezegene saldırır. Gezegenin kendine ait hava ve deniz güçleri bulunmaktadır. Her gezegenin aynı zamanda bir bölüm sonu canavarı bulunmaktadır. Oyuncu kazandığı her bölümde, bir gezegeni yok eder ve şeytani amacına bir adım daha yaklaşır.

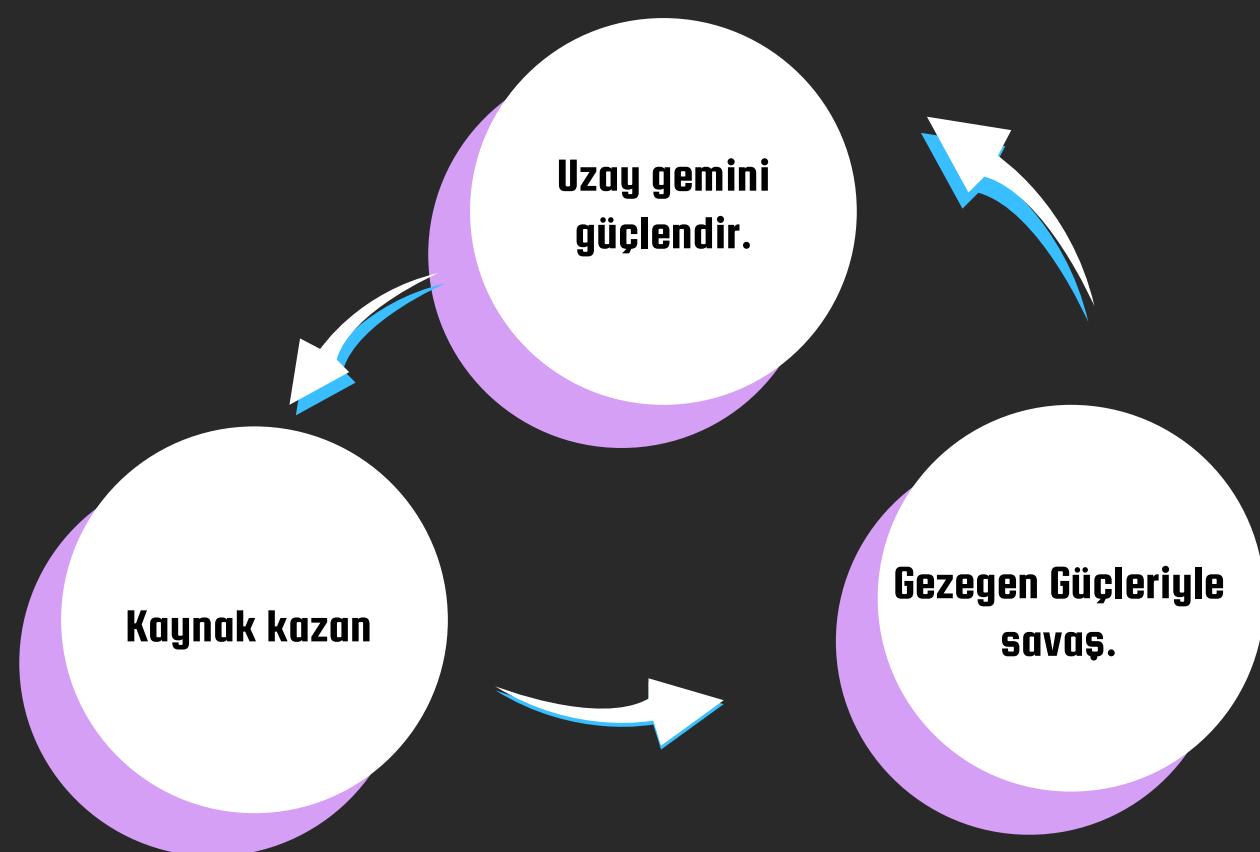
Oyuncu yok ettiği gezegenlerden kazandığı kaynaklarla, gemisinin parçalarını upgrade edebilir.



Oyunun Mantığı Ve Hedefi

Beklenen akımın evreni kurtarmak olduğu bir dünyada, oyuncudan evreni yok etmeyi amaçlayan bir karakteri yönetmesini istemek, oyuncuyu alışılmışın dışında düşünmeye yönlendirecektir.

Çekirdek Oyun Döngüsü (Core Loop)



OYUNUN STİLi

Renk Paleti



#151531
#421a92
#404be3
#39beff
#c051ff

Font

D-Din

A B C D E F G H İ J K L M N
Ö Ö P R S Ş T U Ü V Y Z X
a b c ç d e f g ğ h i i j k l m n
ö ö p r s ş t u ü v y z x

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

. , - ! ? () &

Logolar

**GALAXY
DESTROYER**

**GALAXY
DESTROYER**

**GALAXY
DESTROYER**

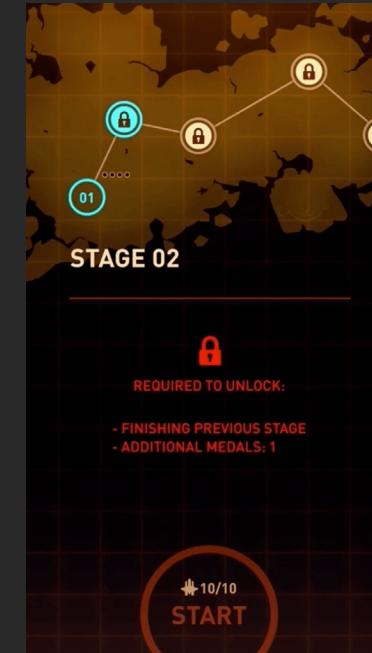


BÖLÜM 2: REFERANSLAR VE ÇIKIŞ NOKTALARI

Oyunlar

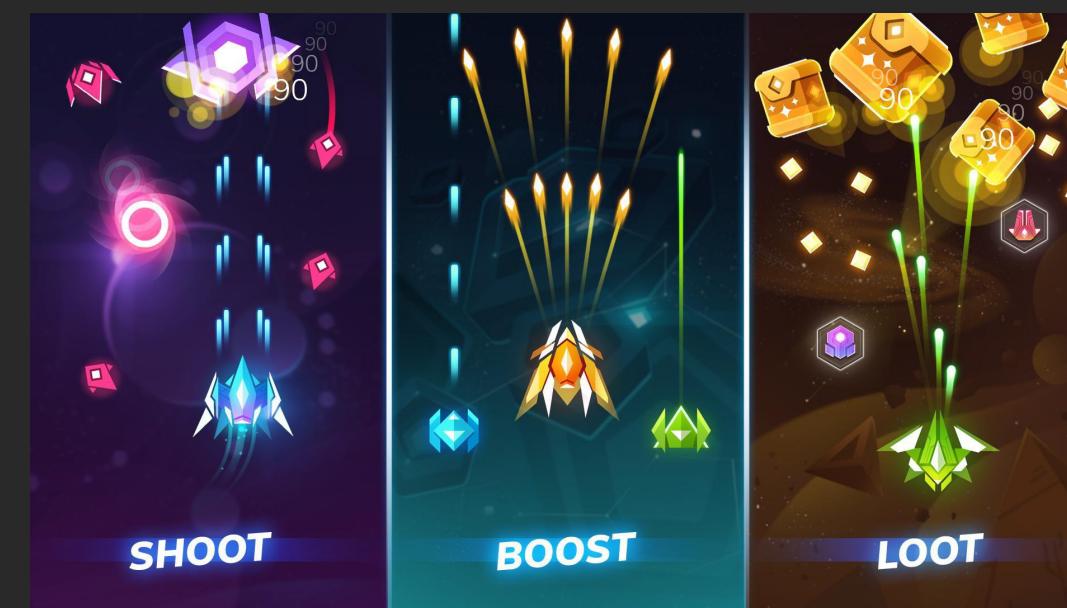
Sky Force Reloaded (3D)

Infinite Dreams tarafından geliştirilen ve yayınlanan oyun Galaxy Destroyer 3D için oyun mekaniği ve döngüsü başta olmak üzere hikaye ve arayüz-UI tasarımları gibi birçok konuda referans oldu.



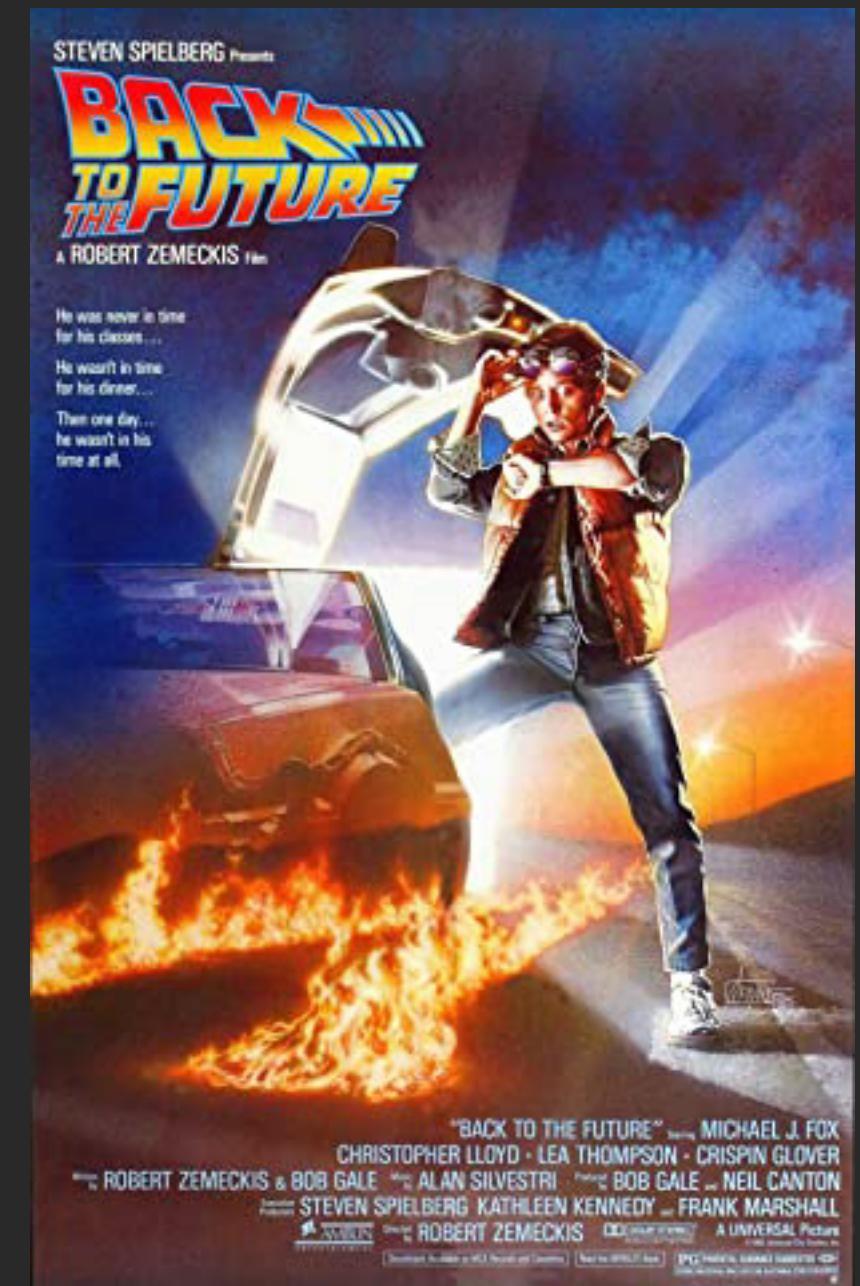
Shootero (2D)

GEMMOB Adventure tarafından yayınlanan oyun teması ve UI tasarımında Galaxy Destroyer 2D için önemli bir referans oldu.



BÖLÜM 2: REFERANSLAR VE ÇIKIŞ NOKTALARI

Filmler



BÖLÜM 3: KARAKTERLER

Uzay gemileri, Co-pilotlar, Düşman Bosslar

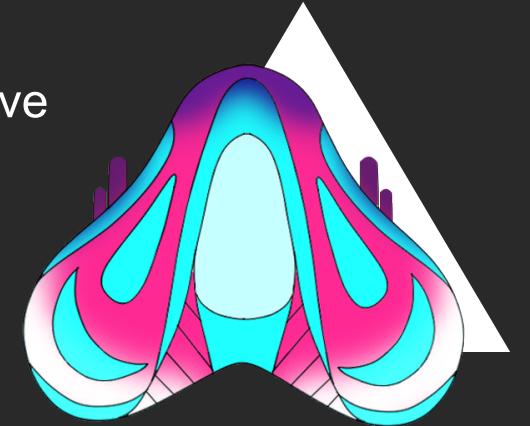
Karakterler

Uzay Gemileri

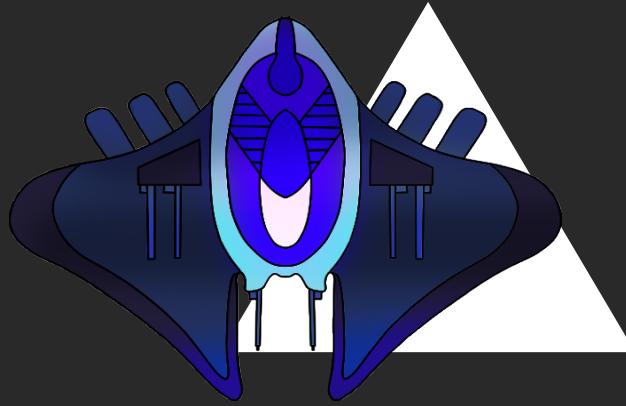
Godaliva



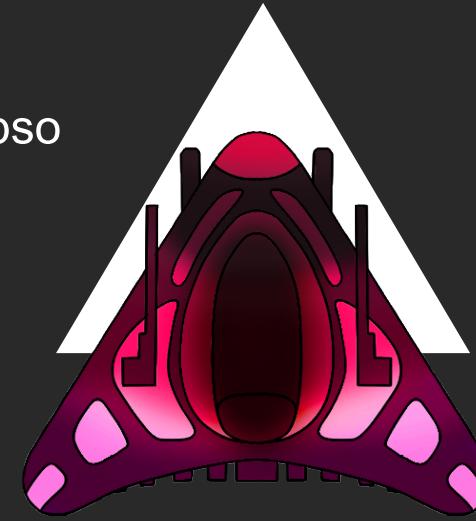
Maeve



Anso



Calypso



Domninus



Goda



Phoneix



Karakterler

Co-pilotlar



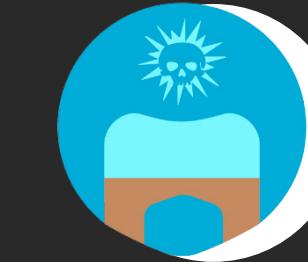
Fireth Rower Kısa menzilli ve sürekli alev atar.



Gotyo Urback Geminin etrafında sürekli dönen bir kalkan yaratır.



Nowyo Udont Rehinelerine yakınken görünmez olur.



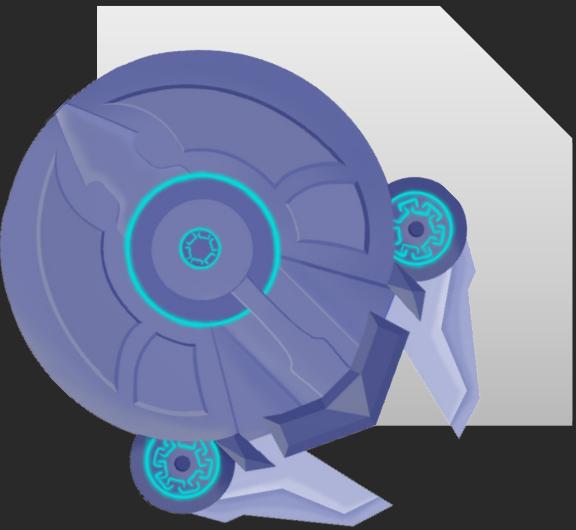
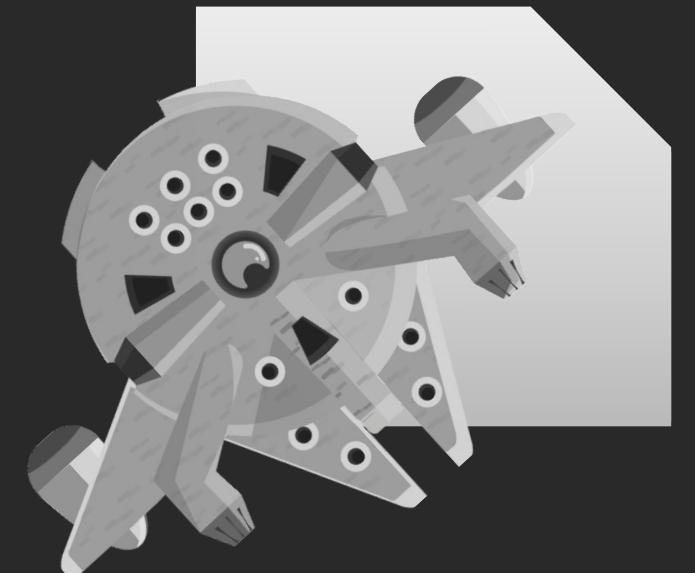
Shoc Kwave Hasar yenildiğinde tüm ekran boyunca uzanan bir şok dalgası gönderir



Waitf Orit Vurulmadığın her 3 saniyede 1 "Mermi gücü" kazanırsın.

Karakterler

Düşman Bosslar



BÖLÜM 4: GEZEGENLER ve ÇEVRE TASARIMI

Dünya, Uranüs, Mars, Neptün, Satürn



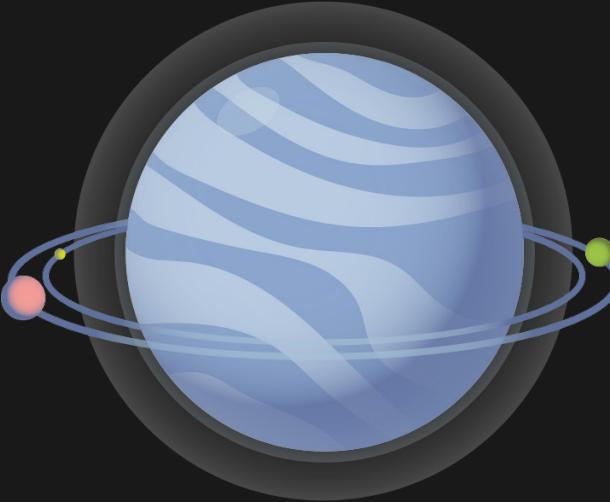
Dünya



Mars



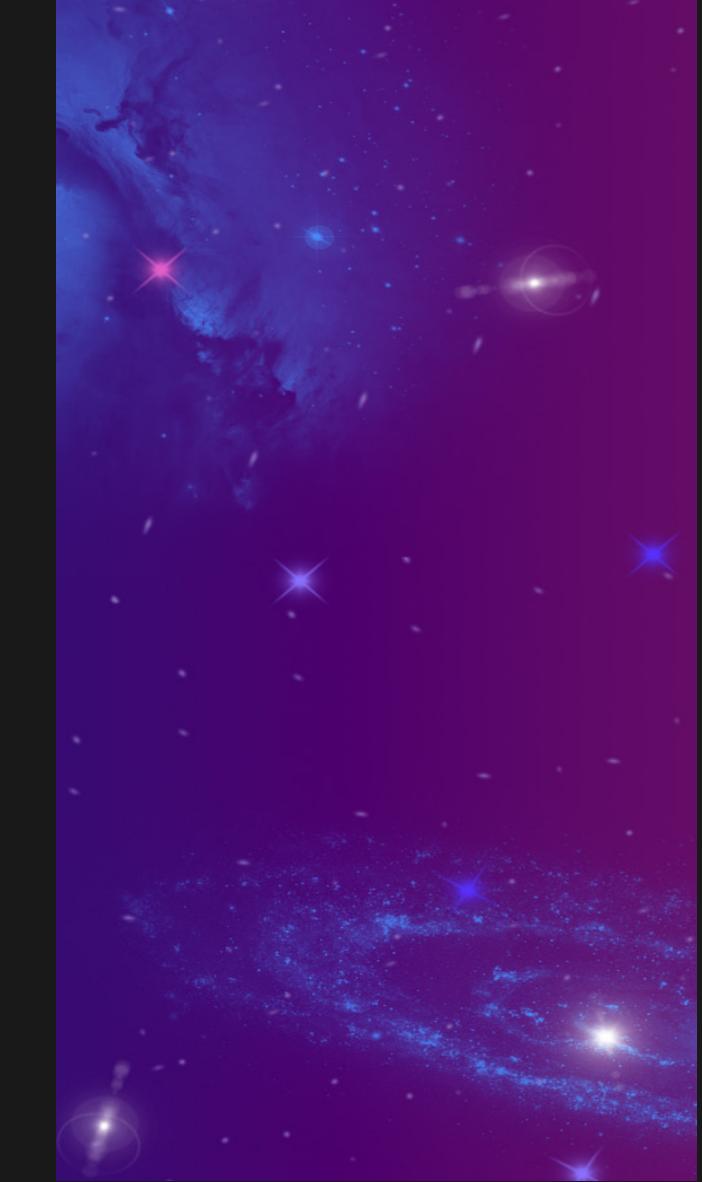
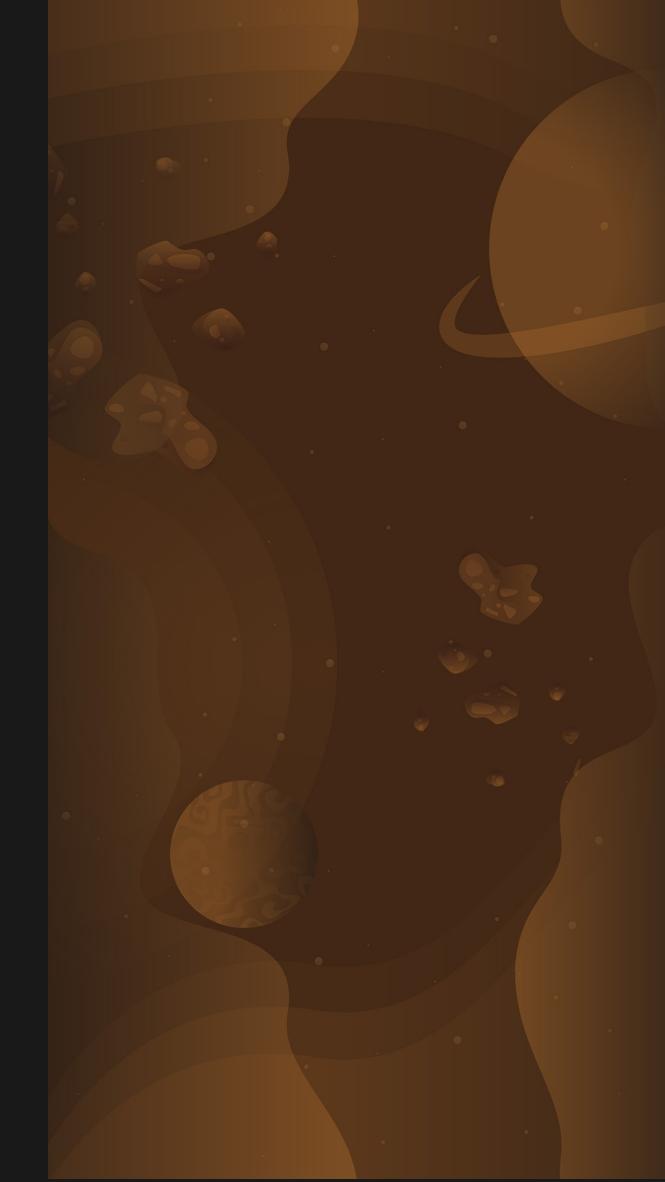
Uranüs



Satürn



Neptün



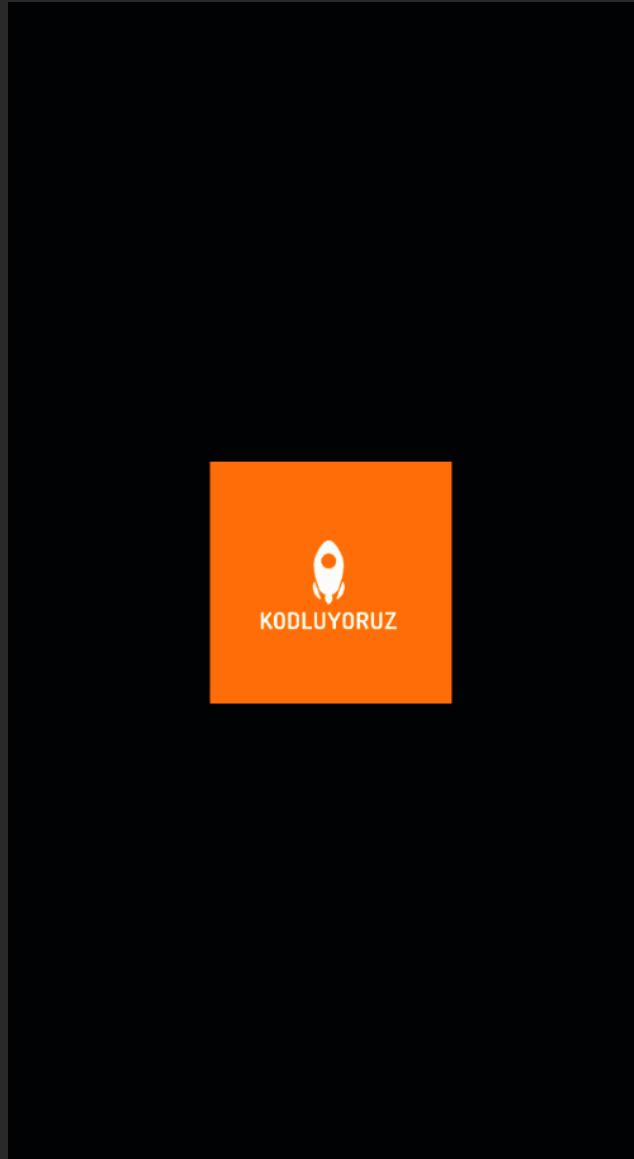
BÖLÜM 5: Arayüz - UI

Ekranlar, İkonlar, Kartlar,

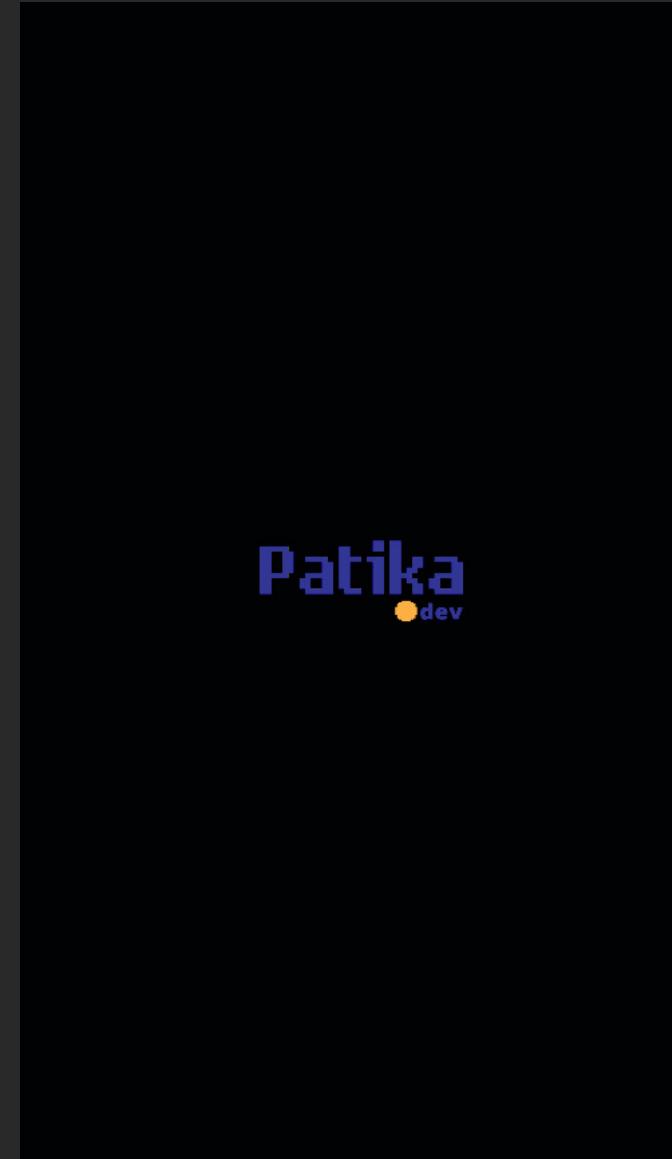


Ekranlar

Açılış Ekranı



Oyun açılırken önce Kodluyoruz logosunun yer aldığı ekran görünür. Ardından küçülerek kaybolur.

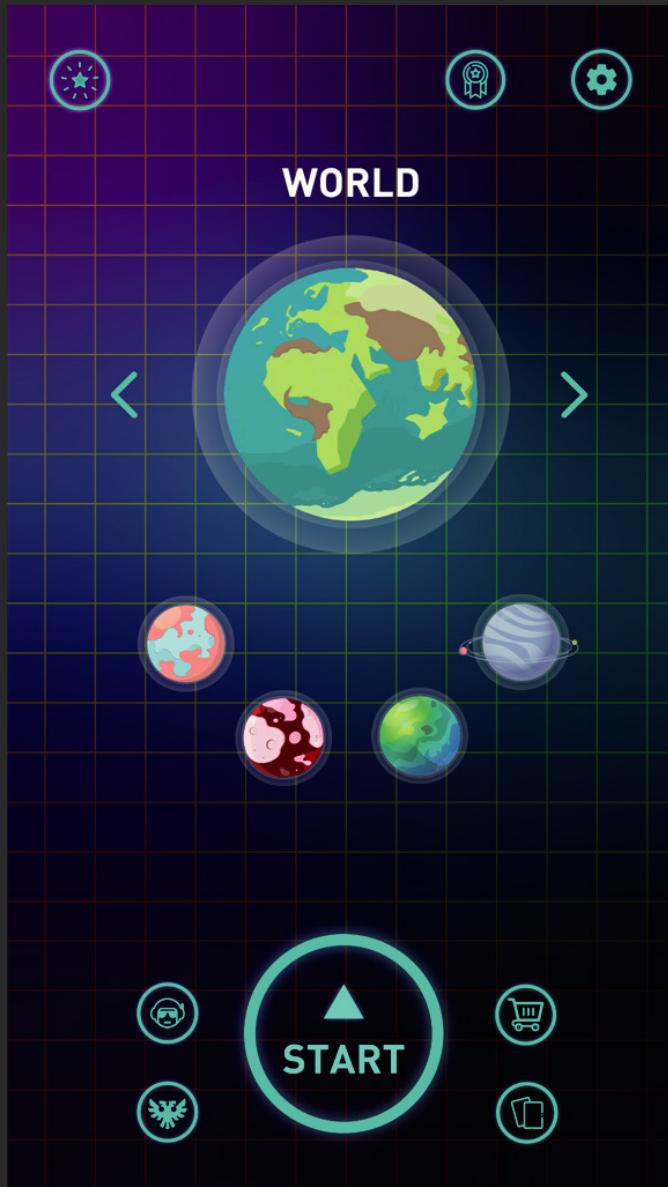


Kodluyoruz logosunun kaybolmasının ardından Patika.dev logosu görünür. Ardından Patika.dev logosu da küçülerek kaybolur.



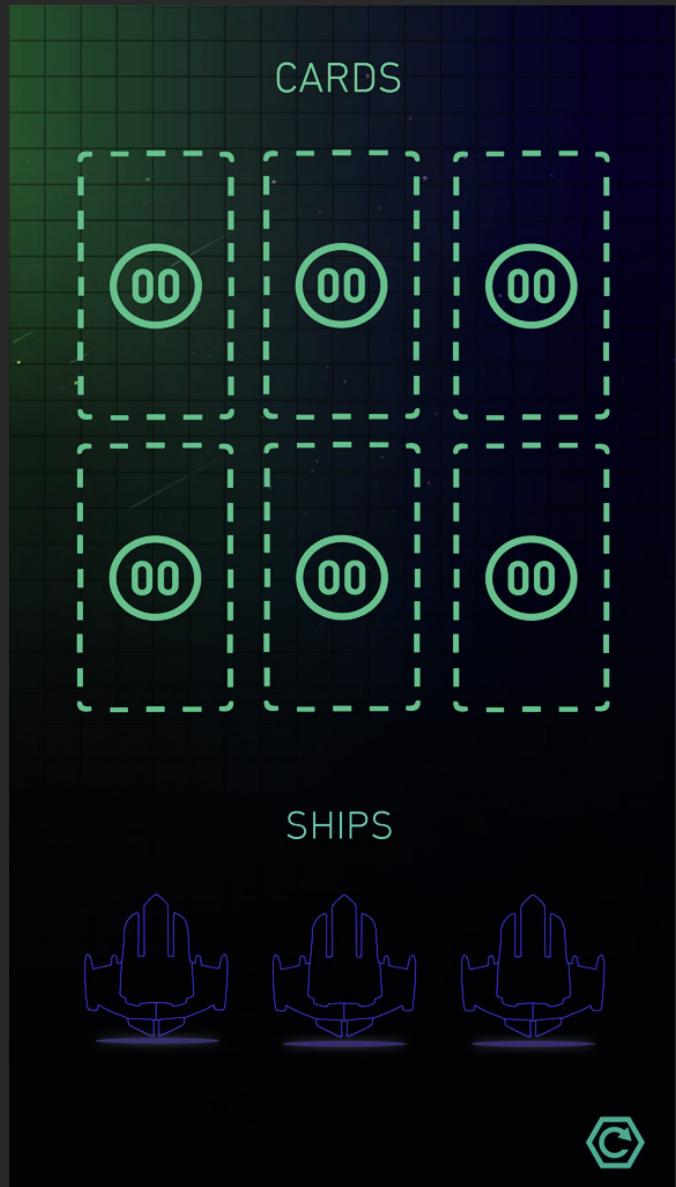
Patika.dev logosunun küçülerek kaybolmasının ardından tasarlanmış Galaxy-Destroyer logolarından birisi rastgele ekranda görünür. Bu süreçte sağ alt köşede de yükleniyor ikonu döner.

Ana Ekran



Oyuncu, oyundaki diğer tüm ekranlara bu ekrandan ulaşır. Aynı zamanda oyun öncesi gezegen seçimi ana ekrandan yapılır.

Envanter Ekranı



Oyuncunun sahip olduğu geçici ve kalıcı kartları gördüğü ekranıdır. Geçici kartlar için kalan süreye de bu ekrandan ulaşılabilir.

Market Ekranı

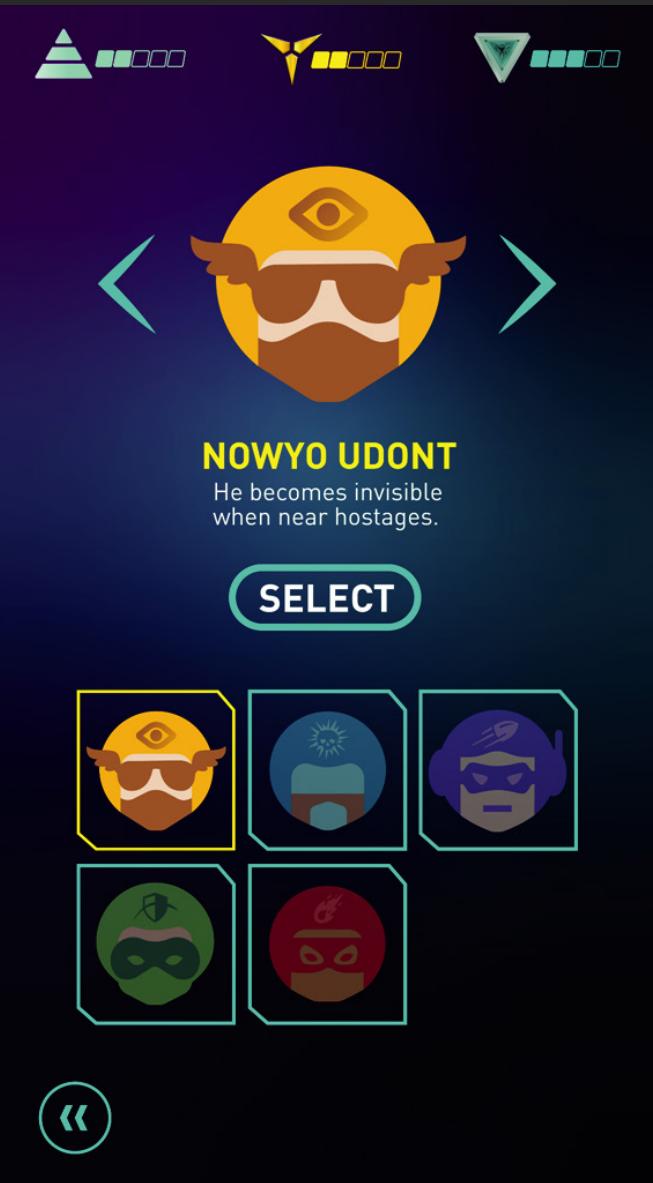


Oyuncu bu ekranda 3 farklı sandıkla karşılaşır.(Bronze, Silver, Gold) Farklı sandıklar dan farklı materyaller belirli olasılıklarla çıkar.

Garaj Ekranı



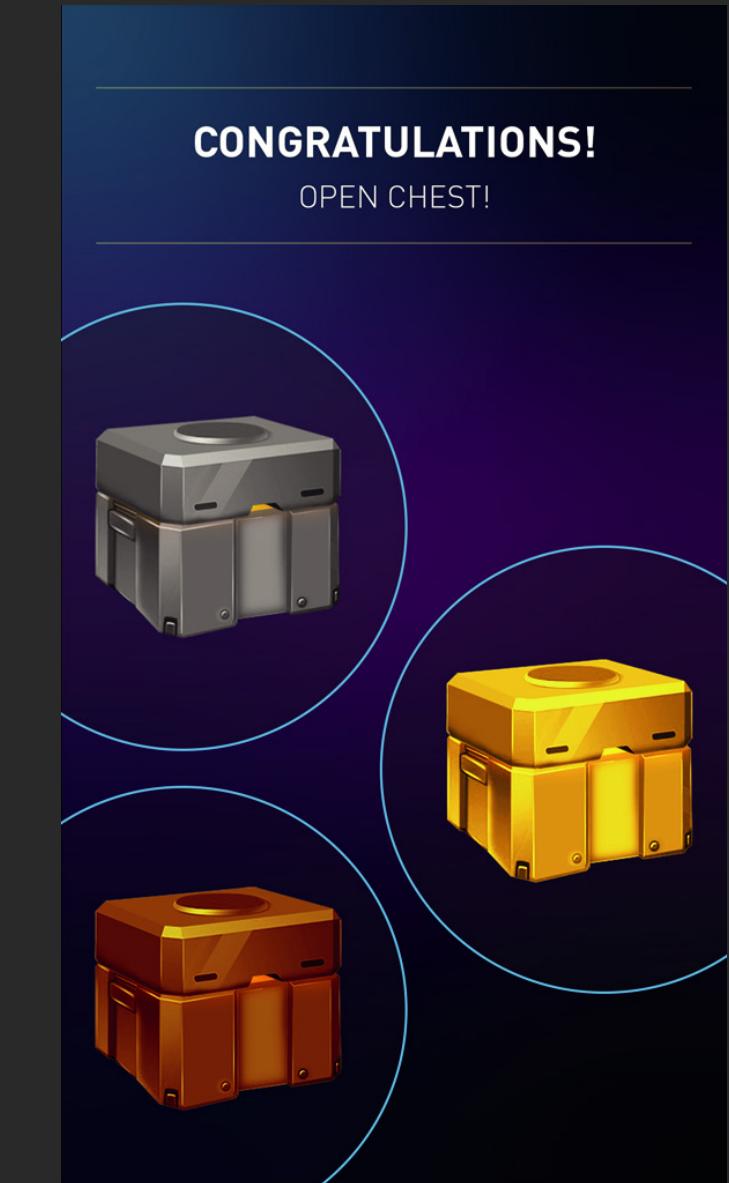
Co-pilot Ekranı



Garage ekranı oyuncunun ship olduğu coin miktarını görebileceği ve gemilerinin toplamda 10 adet olan parça ve özelliğini yükseltebildiği ekranıdır. Herbir yükseltme için 6 minor level ve 5 major level bulunur. Minor level 6 ya ulaştığında major level artırılabilir.

Oyuncu oyundaki tüm co-pilotlara ve sahip olduğu co-pilotlara bu ekranın ulaşır. Co-pilotlara başarımlar kazanıldıkça erişilebilir.

Başarımlar Ekranı



Tüm başarımlar bu ekranın görüntülenir. Bu ekranın belirtilen görevler tamamlandıkça ekran güncellenir ve ödüller kazanılır.

Game Over Ekranı



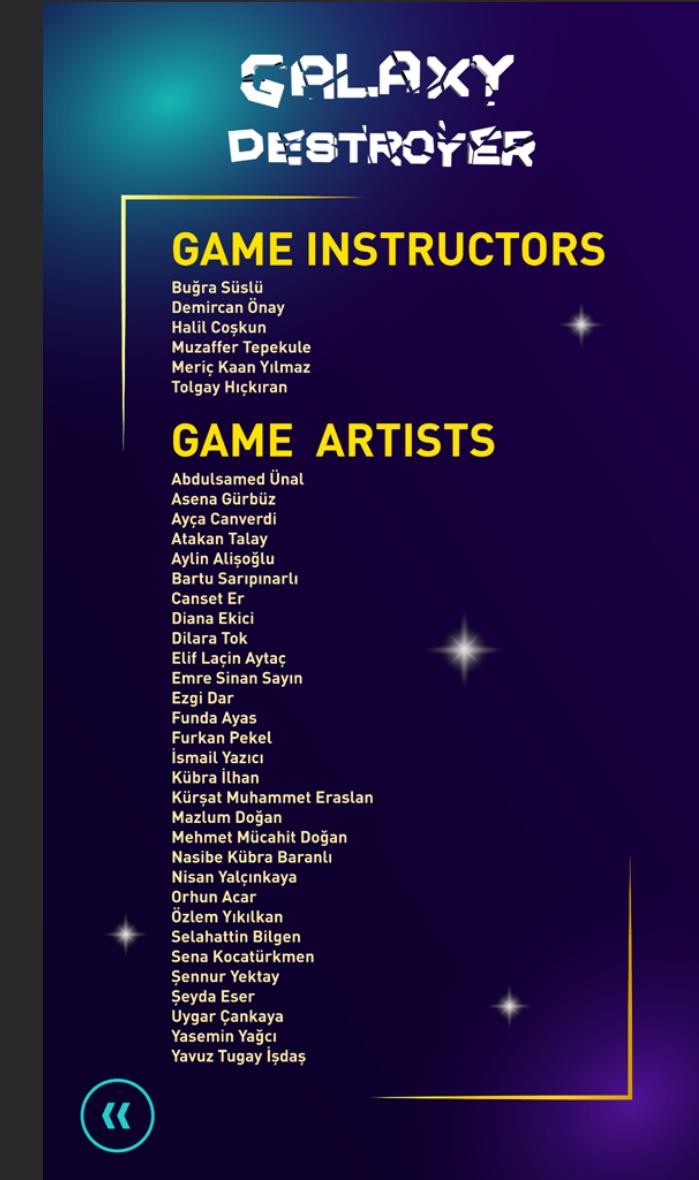
Oyun Hazırlık Ekranı



Oyun sonrası görüntülenen ekranıdır. Ayarlar, ana menü, ve tekrar oyun hazırlık ekranlarına dönebilmek için butonlar bulunur.

Oyuncunun oyundan önce uzay gemisini ve co-pilotu seçebildiği ekranıdır. Oyun sırasında kullanabilmek için lazer, mega bomba ve enerji kalkanı satın alma işlemi de bu ekranda yapılır.

Credits Ekranı

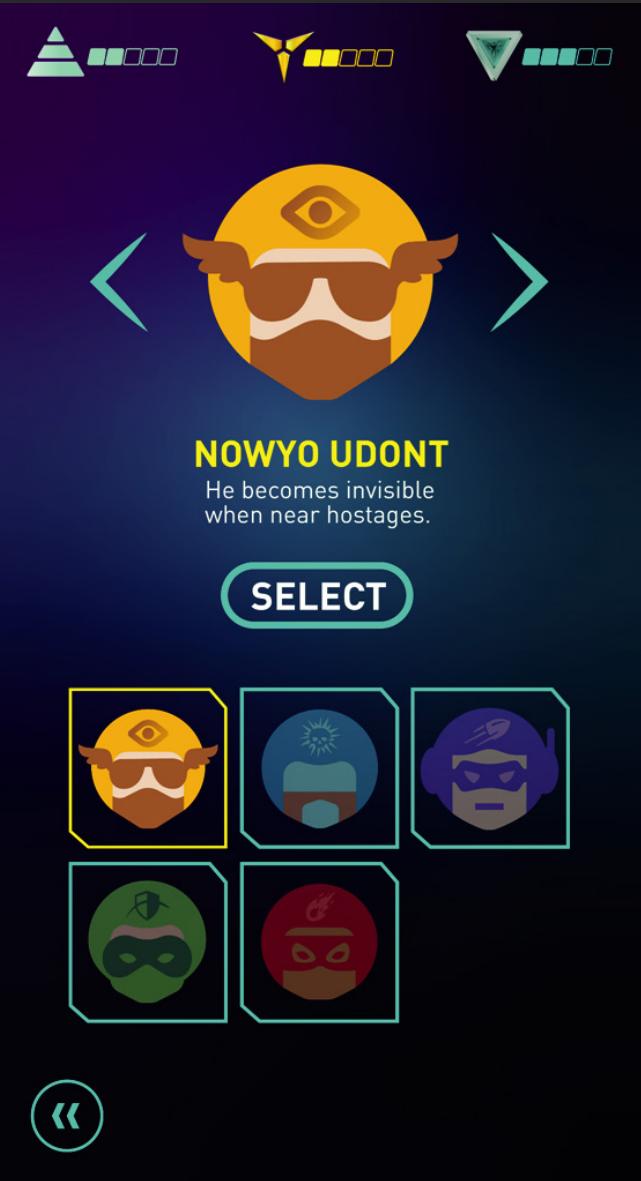


Projede emeği geçen tüm takım üyelerinin isimlerinin sergilendiği ekranıdır.

Garaj Ekranı



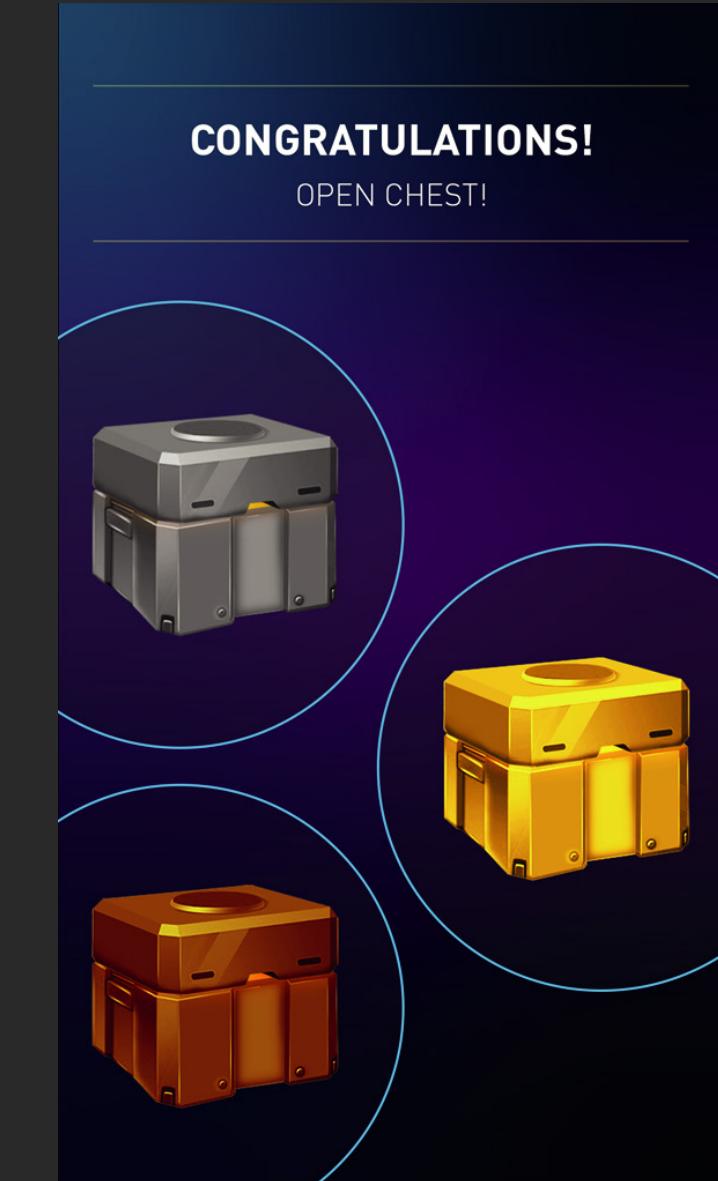
Co-pilot Ekranı



Garage ekranı oyuncunun ship olduğu coin miktarını görebileceği ve gemilerinin toplamda 10 adet olan parça ve özelliğini yükseltebildiği ekranıdır. Her bir yükseltme için 6 minor level ve 5 major level bulunur. Minor level 6 ya ulaştığında major level artırılabilir.

Oyuncu oyundaki tüm co-pilotlara ve sahip olduğu co-pilotlara bu ekranın ulaşır. Co-pilotlara başarımlar kazanıldıkça erişilebilir.

Başarımlar Ekranı



Tüm başarımlar bu ekranın görüntülenir. Bu ekranın belirtilen görevler tamamlandıkça ekran güncellenir ve ödüller kazanılır.

Game Over Ekranı



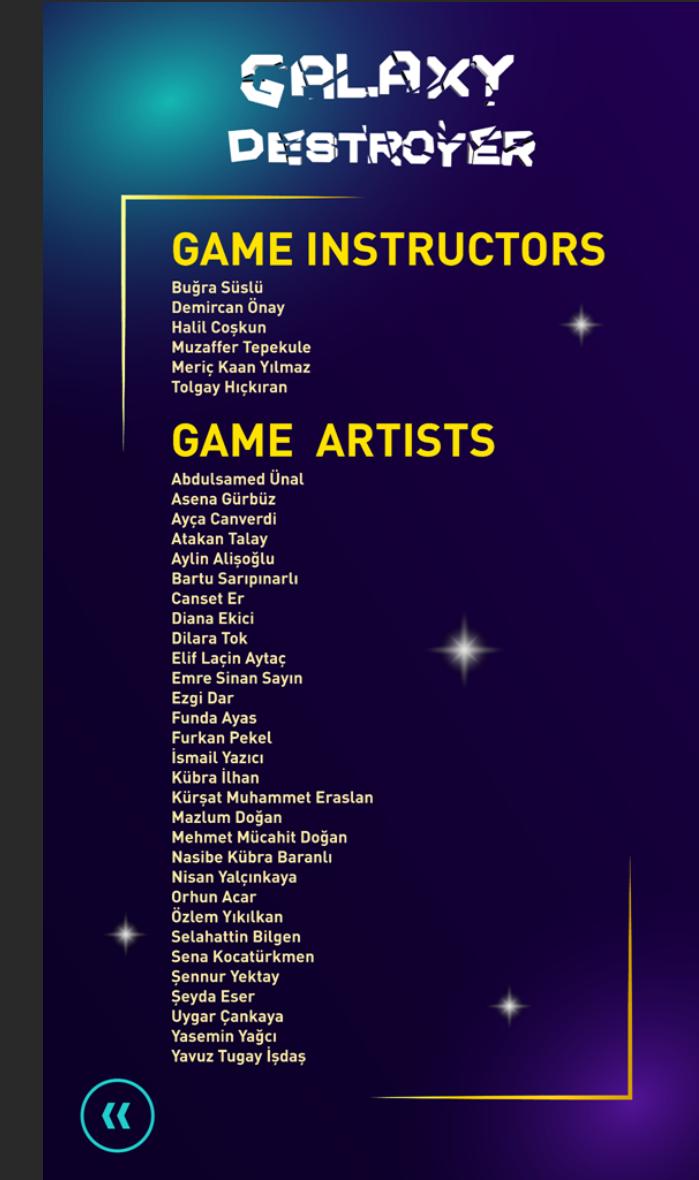
Oyun Hazırlık Ekranı



Oyun sonrası görüntülenen ekranıdır. Ayarlar, ana menü, ve tekrar oyun hazırlık ekranlarına dönebilmek için butonlar bulunur.

Oyuncunun oyundan önce uzay gemisini ve co-pilotu seçebildiği ekranıdır. Oyun sırasında kullanabilmek için lazer, mega bomba ve enerji kalkanı satın alma işlemi de bu ekranda yapılır.

Credits Ekranı



Projede emeği geçen tüm takım üyelerinin isimlerinin sergilendiği ekranıdır.

son