Sounds of Earth – Game design document

## Game Identity / Mantra:

**List your single sentence description of the game that you will use to guide design decisions. (Example: *Stylized action platformer about a meatball fighting the dinner table.)***

Farklı ülkelerden dillerin oyuncu tarafından çoktan seçmeli soruları cevaplayarak bilmesi gerekilen bir “Trivia” oyunu.

## Design Pillars:

**List up to 3 words/phrases that convey the feeling or emotion you want the player to experience. (Example: *Fast. Action-packed. Mayhem.*)**

Rekabet, bilgililik, kültürlülük.

## Genre/Story/Mechanics Summary:

**List what the game is from a gameplay and/or story perspective. (Example: *This game uses a unique swinging rope mechanic to tell a story about what it means to be a meatball...*)**

Bir trivia oyunu olduğu için bir hikayesi yok. Katılımcı kendi bilgisini sınamak için oyunu oynuyor. Farklı modlardan bağımsız olarak, oyuncuya üst üste 10 soru soruluyor. Sorular rastgele bir dilge bir metnin okunması ve bu dilin dünya küresi üstünde çıkan 4 seçenekten hangisine ait olduğunu içeriyor. Skorlama sistemi kullanıcıya dil dinletildikten sonra ne kadar hızlı şekilde yanıt verdiği, doğru veya yanlış yanıt verdiği veya kaç sorudur doğru yanıt verdiğine göre işliyor.

## Features:

**List the cool features or unique elements that you want to include in your game.**

-Skora göre puanınızın üyeliğinizin bulunduğu ülkeye bir fidan biçiminde dünya modeli üstüne “ekilecek” olması ve uluslararası, iyi niyetli rekabeti teşfik eden bir oyun mekaniği sağlaması. Örnek olarak Pikmin Bloom’da oyunun fazla oynandığı yerlere bir çok çiçek türemesi verilebilir. (https://www.youtube.com/watch?v=jp2StaIKZgk)

-Goole Text to speech API’den alınacak sesler sayesinde oyunun içeriğinin dalga dalga arttırılabilmeye açık olması.

-Dünya üstünde farklı konseptlerden soruları da gelecekte açık bir “template” sunması ve bu trivia oyununun gelecek varyasyonlarının “Mimari”, “yemek” “müzik”, “bayak” gibi çeşitli kültürel mirasları soracak yan oyunlar üretebilmeye açık olması.

## Interface:

**List the player input method, the controls, and how the player interacts with your game.**

Çoktan seçmeli şıkları seçerek oyunda ilerlenmekte.

## Art Style:

**Include references to lots of images and games that have a similar aesthetic to what you're trying to achieve.**   
  
Sade ve göz yormayacak tasarıma ulaşmaya çalışılacak. Aynı zamanda bu tarz bir oyunun hedeflediği yaş aralığı biraz daha büyük olacağı için büyük oyuncuları uzaklaştıracak çocukları hedefleyen tasarımlardan da kaçılacak.

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated with medium confidence

## Music/Sound:

**Include links to music and sound design similar to What you're trying to achieve. You can also list the emotional responses that the sound should invoke in the player.**

BGM & SFX: Trivia like game music. Example: https://www.youtube.com/watch?v=77QllwOnpaw

## Development Roadmap / Launch Criteria:

**Platform:** Android/WebGL **Audience:** 15-70/Male-Female/Trivia Games.

|  |  |
| --- | --- |
| **Milestone 1:** Conceptualization Complete 7/5/2022  **Milestone 2:** Mechanics complete 22/05/22  **Milestone 3:** Bugfix & Audiovisual make-up 06/06/2022 | ---------------------------  **Launch Day:** 6/6/2022  **Milestone 4:** Post Bootcamp: Polish & Get ready for launch & iOS version |