## **Test Game GDD**

### **Özet**

Runner/Platformer türünde olacak oyunumuzda bir adet karakterimiz ve elinde bulunan silahı ateş ederek kendi önünü açmaya çalıştığı bir oyun olacaktır.

### **Mekanikler / Oynanış**

**Kamera Açısı ve Platform**

Kamera açısı aşağıda gösterilen örnekteki gibi çok fazla kullanılan third person ve oyuncuyu takip eden özellikte olacaktır.

Platform oyuncunun sağa sola gitmesine izin verecek, örnekte olduğu kadar bir genişlikte olacaktır.



**Ateş etme**

Oyun içerisindeki ateş etme mekaniği herhangi bir aksiyon alınmasına gerek olmadan otomatik ve sürekli gerçekleşecektir.

Oyuncunun elinde tuttuğu silahtan küre şeklinde mermilerin çıktığı görülecektir.

**Hareket etme**

Karakterimiz sabit bir hızda ileriye doğru hareket edecektir. Oyuncu sadece platform içerisinde sağa ve sola karakteri hareket ettirmek için slide mekaniğini kullanacaktır.  
  
Slide mekaniği için oyuncunun ekranın herhangi bir yerine dokunarak sağa sola çekmesi yeterli olacaktır.

**Engeller**

Referans olarak verilen model asset’i içerisindeki “SM\_PolygonPrototype\_Buildings\_Block\_1x1\_01P”, “SM\_PolygonPrototype\_Buildings\_Ramp\_45\_1x1\_01P”, “SM\_PolygonPrototype\_Primitive\_Cylander\_01P”, “SM\_PolygonPrototype\_Primitive\_Sphere\_01P”, “SM\_PolygonPrototype\_Primitive\_Tube\_01P”, “SM\_PolygonPrototype\_Prop\_Crate\_03” modelleri engel olarak kullanılabilir.  
  
Engellere oyuncunun çarpması durumunda oynanan level fail olacaktır.

2 Farklı tipte engel olacaktır. Bu iki tipteki engel ateş edildiğinde yok olup olmamasına göre ayrılacaktır. Engellerden beyaz renktekiler ateş edildiğinde yok olanlar iken mavi olanlar ateş edildiğinde yok olmayanlar olacaktır.

Ateş edildiğinde yok olmayacak olan engeller fiziksel olarak ateş edilmenin etkisi ile arkaya doğru savrulacaktır.

### **Görseller**

#### **Karakter**

Referanstaki asset içerisinde bulunan “SM\_Bean\_…” karakterlerinden bir tanesi kullanılabilir.

#### **Silah**

Referans asset içerisinde bulunan “SM\_Wep\_WaterPistol\_01” silahı kullanılacaktır. Silahın ateş etmesi ile silahtan çıkacak olan mermiler için “SM\_PolygonPrototype\_Primitive\_Sphere\_01P” modeli kullanılabilir.

### **Levellar**

Oyun için 2 adet level üretilecektir. Level içerisindeki engeller üst üste, tuğla duvar gibi sıralı ve başka şekillerde yerleştirilebilir. Engellerin boyutları birbirinden farklı olacak şekilde değiştirilebilir.

İlk level tutorial niteliğinde kısa süren ve ~30-50 engelden oluşan bir level olacaktır.

2. level içerisinde ~200 engel kullanılacaktır.

### **Referanslar**

Oyun içi modeller;

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/polygon-starter-pack-low-poly-3d-art-by-synty-156819>

Benzer incelenebilecek oyunlar;

<https://apps.apple.com/US/app/id1507676488?l=en>

<https://apps.apple.com/US/app/id1538553425?l=en>

### **Bonuslar**

1. Karakteri referansta verilen humanoid karakter ile değiştirip mixamo üzerinden paylaşılan linkteki animasyonları kullanarak değiştirme.
   1. Karakter modeli referanstaki asset içerisinde bulunan “SM\_Character\_Male\_01” modeli kullanılabilir.
   2. Koşu ve diğer animasyonlar için kullanılacak olan mixamo linki; <https://www.mixamo.com/#/?genres=&page=1&query=run+shoot&type=Motion%2CMotionPack>
   3. Elinde silah tutarak karakterin koşması ve sağa sola gitme durumlarında animasyonun bu harekete göre adapte olması (çapraz koşma) gerekmektedir.
2. Engellerin yok olmasında parçalara ayrılması
3. Engellerin üzerinde rakam ile kaç kez ateş edileceğinin gösterilmesi
4. Silah gelişimi ve ateş etme sayısının buna göre değişmesi  
   Referans asset içerisinde bulunan “SM\_Wep\_WaterPistol\_01”, “SM\_Wep\_Watergun\_01”, “SM\_Wep\_Watergun\_02” silahları yazıldığı sırada kullanılacaktır.
   1. Her silah gelişimi ateş edilecek olan mermi sayısını 1 arttıracaktır.
   2. Silahlar arasındaki gelişim oyun içerisinde gösterilecek olan bir kapı içerisinden geçme ile olacaktır. Kapı üzerinde alınacak olan silah gösterilecektir.  
      Kapı için kullanılacak olan asset ismi “SM\_PolygonPrototype\_Buildings\_DoorFrame\_01P” olacaktır.
5. 2. level’dan sonra her level auto generated bir şekilde üretilmiş ve birbirinden farklı levellar olacaktır.
6. 1. level’ın başında Tutorial olarak parmak ile gösterim yapılacaktır.