Hack & Hop - Oyun tasarım dokümanı

Oyun özeti:

Hack & Hop, Tunca adlı 30’lu yaşlarda bir adam, karısının uzaylılar tarafından kaçırıldığını öğrenir. Karısını kurtarmak için uzaylığı kovalamaya başlayan Tunca hurdalıktan binalara, binalardan uzay gemisine çıkacak. yolda bulduğu işlevi dışında kullanacağı aletler en büyük yardımcısı olacaktır.

Oyun 2D platformer türünce olacak, oynanışın ana mekaniği bölümler boyunca bulduğumuz aletleri kullanarak diğer bölüme geçmektir.

OYUN MEKANİKLERİ:

Oyun özeti:

* Zıplayıp diğer platformlara geçmek
* Belli alanlardaki düşmanları öldürmek
* etraflardan güçlenlendirmeler kazanmak ve bunları yeni patikalara ulaşmak için kullanmak

Kontroller:

* W-A-S-D: Karakter hareket ettirmek
* Z: düşmana saldırma
* Q-E: Aletler arasında dönme
* Space: Aleti kullanma

İlerleme sistemi:

* Yeni aletler bulma ve geçilemeyen patikalardan ilerlemek

SANAT STİLİ:

Görsel:

* 2D Side-scroller(Yandan bakmalı)
* Ciddi olmayan bir atmosfer
* Genelde Renkli tonlar kullanılacak
* ayrıntı olmayan bir pixelart

İşitsel:

* 16 bir tarzı platformer müzikleri
* Düşmanlara ölüm ve hasar yeme sesleri
* her alet edavat için kullanıldığında ses efekti
* hurdalık ve uzay gemisi için ambiyans sesi

TEKNİK PLAN:

* Motor: Unity 2D
* Platform: PC
* Temel Sistemler:

Zıplama sistemi

Savaşma sistemi  
 Basit düşman AI

**ZAMAN ÇİZELGESİ**

1. Gün:

● Versiyon kontrollerin bağlanılması

● Bölümün Skeçinin yapılması

● Assetlerin oluşumu

2. Gün:

● Temel hareketler

● Assetlerin oluşumu

3. Gün:

● Düşman AI oluşturma

● Oyuncuların saldırıların eklenmesi

● Bölümlerin oluşturulması

4. Gün:

● Aletler arası geçisin yapılması

● UI tasarımı ve menüler

5. Gün:

● Mekaniklerin cilalanması

● Bossların yapılması

6. Gün:

● Test ve hata ayıklama

**MVG (MINIMUM VIABLE GAME) ÖZELLİKLERİ**

* 2 farklı alet
* 1 boss
* 1 çeşit düşman
* 2 farklı konseptli bölüm
* 3-4 ses efekti
* 2 farklı müzik

**İsteğe bağlı özellikler**

* Checkpoint(öldüğün yerden devam etme) sistemi
* Giriş slaytı sahnesi
* MVG’de verilenlerin daha fazlası

**TAKIM GÖREV DAĞILIMI**

* Ali: Sanat tasarımı-Programlama (Karakter, düşman assetleri, boss assetleri, temel karakter hareketleri)
* Mehmet: Tasarım (Çevre assetleri bulma, Bölümlerin tasarımı)
* Hakan: Programlama (Düşman AI Tasarımı, Ses efektlerini bulma-uygulama)