 

FORM 12 - OYUN TASARIM RAPORU

- PROJE İSMİ -

# GİRİŞ

* 1. Önsöz

Bu kısımda projenin başlatılma gerekçelerinden ve proje sahiplerinden kısaca bahsedilecektir.

Kod Ödülleri yarışmasına katılım

Ali Melik Ersoy-Emin Serkut Yüksel-Burak Özyurt

# GENEL TANITIM

* 1. Oyunun İsmi

Oyunun tam ismi yazılacaktır.

* 1. Hedef Kitle

Hedef kitle; yaş, cinsiyet, milliyet, ülke, bölge, lokasyon, firma, sosyal statü ve diğer gruplandırılabilir özelliklerine göre gruplandırılarak yazılacaktır.

10-18 Yaş Orta-Okul Lise Öğrencileri

* 1. Oyun Türü

Oyunun türü yazılacaktır.

(Oyun türü örnekleri için Proje Ön Bilgi formuna bakınız.)

Shelter-Craft

**Eğitici, Öğretici**

* 1. Anafikir

Oyunun kullanıcıya vermeyi amaçladığı anafikir nedir?

Periyodik Cetveli

* 1. Anaduygu

Oyunun kullanıcıya hissettirmeyi amaçladığı anaduygu nedir?

Öğrenirken zevk alabilmesi, kolay öğrenebildiğini hissedebilmesi.

# TASARIM

* 1. Tasarım Hedefleri

Oyun tasarlanırken gösetilen hedefler açıklanacaktır.

O

* 1. Oyunun Hikayesi Oyunun hikayesi anlatılacaktır.
  2. Sahneler

Oyunda bulunması planlanan sahneler tarif edilerek ayrı ayrı anlatılacaktır. Temsili görsellerle veya karakalem çalışmalarıyla anlatımlar desteklenecektir.

Sahne 1 - Yaşam Alanı(4-7 Birimlik Ekran) İPTAL

Sahne 2 - Periyodik tabloda gezinirken(8-14 Birimlik Ekran)

Sahne 3 - Asansör Animasyonu-Bilgi Alma (Tüm Sahne)

Sahne 4 – Craft Table

Sahne 5 – Reçete

* 1. Karakterler

Oyunda yer alacak karakterler tarif edilerek tek tek anlatılacaktır. Anlatımlar temsili görsellerle veya karakalem çalışmalarıyla desteklenecektir.

Ana Karakter – Bilim Adamı Mehmet

* 1. Objeler

Oyunda yer alan objelerin işlevleri ve sonuçları tek tek anlatılacaktır. Anlatımlar temsili görsellerle veya karakalem çalışmalarıyla desteklenecektir.

Craft Table

Elementler

Asansör

Karakter

Reçete Tablo

Buttonlar(Hareket, Aksiyon ve Asansör kat yönlendirme)

* 1. Müzikler

Oyun içerisinde kullanılacak müziklerin türleri, kullanılacakları sahneler ve verilmek istenen duygu tek tek anlatılacaktır.

* 1. Ses Efektleri-Animasyonlar

Oyun içerisinde yer verilecek ses efektlerinin kullanılacağı durumlar ve verilmek istenen duygu tek tek anlatılacaktır.

Yürüme

Craft Table açılış ekranı

Craft Table nötron proton elektron arttırma azaltma

Craft Table başarılı craft

Craft Table başarısız craft

Craft Table kapanış

*Reçete açılış-kapanış(aynı olucak)*

*Asansör giriş-çıkış(Kapı açılış-kapanış)*

*Asansör hareket*

*Elementi Yerleştirme*

*Element Hakkında İpucu alma*

* 1. Oyunlaştırma Öğeleri

Oyunda kullanılacak oyunlaştırma öğeleri tek tek anlatılacaktır. (Oyunlaştırma öğelerine ilişkin örnekler için Proje Ön Bilgi Fomuna bakınız)

Craft sistemi ve bulunan elementleri bulmacada yerine yerleştirme

Bulmacayı başarılı bir şekilde tamamlama

* 1. Oyun Mekanikleri

Oyunda ana hareket mekaniğinin ve yardımcı mekaniklerin nasıl olacağı anlatılacaktır. (Mekanik türlerine ilişkin örnekler için Proje Ön Bilgi Fomuna bakınız)

Hareket – Sağ Sol yürüme

Asansör ile belirtilen yere gitme

Üretilen elementi yerine yerleştirme

Craft table ve Reçeteyi açma

Üstüne gelinen element hakkında bilgi-ipucu

* 1. Kullanıcı Kontrolleri

Kullanıcının oyunu oynarken kullanacağı kontrolleri tek tek sayınız ve işlevlerini anlatınız.

Hareket Butonu – Sağ ve Sol hareketleri

Aksiyon Butonu – Craft table, Reçete, Element yerleştirme ve bilgi alma, asansöre giriş

Asansör Kat Butonları – Her bir kat için gitme

Hikaye-Diyalog geçme butonu

* 1. Oyuniçi Menüler ve Ayarlar

Oyuniçi menülerin genel tasarımını ve içeriklerini anlatınız. Anlatımları örnek görseller ile destekleyiniz. Oyuniçi ayarlar menüzünden değiştirilebilen ayarların neler olduğunu sayınız.

Müzik Açma-Kapama

Ses efektleri Açma-Kapama

Çıkış Butonu

# OYNANIŞ

* 1. Oyunun Oynanışı

Oyunun oynanışını(gameplay) detaylı olarak anlatınız. Oyunun anlatıldığı ana kısım burasıdır.

# MENÜ TASARIMI

Menü tasarımında temel alınan kriterlerden kısaca bahsedilecektir.

V1. Menü Sayfaları

Menüde yer alacak sayfalar tek tek sayılacaktır. Her birinin amacı ve işlevi kısaca anlatılacaktır. Örnek sayfalar olarak şunlar sayılabilir: Anamenü, oyuna giriş, yardım, ayarlar, hakkında, vs...

V2. Görsel Menü Tasarımı

Menünün genel görsel tasarımı anlatılacaktır. Arkaplan resmi, pencerelerin genel tasarımı, sayfa yerleşimi, kullanılacak logolar, menü animasyonları anlatılacaktır.

* 1. Menü müzikleri

Menüde yer verilecek müzik türleri ve oluşturulmak istenen ambiyans anlatılacaktır. Menü müziğinin görsel menü tasarımı ile bağlantısı gösterilecektir.

* 1. GUI Öğeleri

Menüde kullanılacak formlar, listeler, düğmeler, metin kutucukları, kaydırma çubukları ve diğer kontroller örnek resimlerle anlatılacaktır.

* 1. Ayarlar

Menünün ayarlar sayfasında yer verilecek ayarlar, bu ayarların işlevleri, davranışları ve nasıl kaydedilecekleri izah edilecektir.

# MONETİZASYON -İPTAL-

* 1. Monetizasyon Yöntemleri

Oyunda kullanılacak monetizasyon yöntemlerinden bahsedilecektir. Bunların menüye ve oyun içerisine nasıl entegre edileceği anlatılacaktır. Örnek monetizasyon yöntemleri: in-app ürün satışı, genel reklam yayınlama, özel reklam yayınlama, tam sürüm satışı, vb..

# TEKNİK ÖZELLİKLER

* 1. Hedef cihazlar

Ürünün çalışacağı hedef cihazların teknik özellikleri verilecektir. Cihazların tam listesi ürün çıkartılırken verilecektir. Oyun tasarım raporunun bu bölümünde sadece genel bilgiler anlatılacaktır.

Android Mobil Game App

* 1. Lokalizasyonlar

Oyunun destekleyeceği diller tek tek sayılacaktır. Oyunların en azından EFSIGPT dillerini desteklemesi tercih edilmelidir. (İngilizce, Fransızca, İspanyolca, İtalyanca, Almanca, Portekizce, Türkçe)

Türkçe

* 1. Oyun Motoru

Oyunun yapımında kullanılacak oyun motorunun markasına ve sürüm numarası verilecektir.

NgdroidApp açık kaynaklı oyun motoru.

* 1. Dış Hizmetler

Oyunun bağlanacağı ve kullanacağı dış hizmetler nedenleriyle anlatılacaktır.

* 1. Yazılım dili ve API listesi

Oyunu geliştirirken kullanılacak yazılım dili belirtilecek ve kullanılacak API’ler listelenecektir.

Yazılım Dili – Java

APİ – OpenGL

# TELİF HAKLARI

* 1. İsim-Marka Hakları

Oyunun isim ve marka haklarına kimin sahip olacağı belirtilecektir.

* 1. Yayın Hakları

Oyunun yayın haklarına kimin sahip olacağı belirtilecektir.

* 1. Diğer Telif Hakları

Oyunda varsa diğer telif haklarının sahipleri belirtilecektir.

# EKLER

* 1. Görsel Taslak (Storyboard)
  2. Diğer Ekler