**Intern Game - 1**

**GAME DESIGN DOCUMENT**

# **Basics**

|  |  |
| --- | --- |
| **Isim** | Flying Man |
| **Aciklama** | Karakteri en güçlü şekilde fırlatarak maximum toplanabilir öğeleri toplayarak oyun sonuna ulaşmaya çalışmak. |
| **Oyunda kullanılacak genre** | 1. Indicator Shooter  2. Collectible Hypercasual Arcade |

** Specifications**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktor** | En güçlü şekilde fırlatılan ve en fazla sayıyla sona gitmeye çalışan bir aktörsün |
| **Mekanik** | Touch and Swipe Control |
| **Kamera Acisi** | Third Person Shooter Camera |
| **Props** | Environment (mapping); Low Poly Modeller ve Basic Soft Renkli Temalarda Texturelar |
| **Amac** | En fazla adama en güçlü şekilde fırlatılarak sonuca ulaşmak |
| **Oynanış** | İndikatörün en güçlü anında dokunarak çevredeki en fazla fayda sağlayan interaktif objelere değerek sonuca ulaşmaya calış ve levelları geç. |
| **Fail State** | Güçsüz atış, eksik adam toplama durumlarında leveli tekrar etmek |
| **Success State** | Güçlü atış sonunda son ekranda ki düşman sayısını yenme durumunda ileri levela atlama |
| **Rewarding Senaryoları** | Level geçememe durumlarında reklam bağlantılarının aktif olarak oyuncunun reklam izlemesini sağlayarak başarılı geçme koşuluna maruz bırakmak.  Video izleyerek level geçmesini sağlamak. |

# **Style**

|  |  |
| --- | --- |
| **Benzer oyunlar** | https://play.google.com/store/apps/details?id=com.make.it.fly&hl=en&gl=US |