**Intern Game - 2**

**GAME DESIGN DOCUMENT**

# **Basics**

|  |  |
| --- | --- |
| **Isim** | HyperCasual Town Game |
| **Aciklama** | Elma toplayıp satarak başlayan karakter para kazandıkça yeni mahsullere sahip olacak ve yeni marketlerin kilidini açacak. |
| **Oyunda kullanılacak genre** | 1. Scriptable Object Pooling  2. Collectible Hypercasual Arcade |

** Specifications**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktor** | Mahsül toplayıp satan bir aktörsün |
| **Mekanik** | Sürükle-Bırak Kontrolcü Sistemi |
| **Kamera Acisi** | Third Person Shooter Camera |
| **Props** | Kasaba, Market, Tarla, Meyve-Sebze |
| **Amac** | Elma toplayıp satarak başlayan karakter para kazandıkça yeni mahsullere sahip olacak ve yeni marketlerin kilidini açarak yeni haritaları açmak.. |
| **Oynanış** | Mahsül topla-sat işlemini sürekli yaparak otonomlaşana kadar manuel olarak topla-sat işlemi yapılmakta |
| **Fail State** | Fail durum yoktur |
| **Success State** | Bütün kilitli alanları acarak harıtayı tamamlamak. |

# **Style**

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