



DAĞA GİDEN DAYI



OYUN TASARIM BELGESİ

REZA DYSTA SATRIA

İçindekiler

Genel	2
Oyun Konsepti	2
Oyun Türü.....	2
Oyunun Amacı.....	2
Oyun Akış Şeması	2
Hedef Kitle	2
Teknik Özellikler.....	3
Görünüm	3
Platform	3
Kodlama Dili	3
Audio	3
Oynanış Sistemi.....	3
Kural	3
Kontrol Sistemi (Mekanikler).....	4

Genel

Oyun Konsepti

"Dağa Giden Dayı", oyuncuların mümkün olduğunca uzak yolculuk yapmaya çalıştığı bir hyper-casual yarış arcade oyunudur.

Oyun Türü

Dağa giden dayı, gerçek araç simülasyonlarından farklı olarak, yarış ve arcade tarzında bir oyundur. Oyunun odak noktası eğlence ve zorluk üzerinedir. Yeni oyuncular için öğrenmesi kolay olmasına rağmen, farklı zorluk seviyeleriyle heyecan verici anlar yaşatan bir oyun deneyimi sunar.

Oyunun Amacı

“Dağa Giden Dayı” adlı oyunum, sevdiği aracıyla zorlu ve dolambaçlı tepeler arasında ilerleyen bir dayının hikayesini anlatıyor. Oyuncunun temel amacı, aracı devirmeden veya yakıt bitmeden mümkün olduğunca uzak bir mesafe kat etmek. Dayının arabasıyla ilerleyerek en uzun mesafeye ulaşmak oyuncunun başlıca hedefidir.

Oyun Akış Şeması

Dağa Giden Dayı, tırmanma oyunu akış şeması şunları içerebilir:

- Menu



Play : Oyunu Baslatilir

Quit : Oyundan Cikartilir

- Oyun Oynanışı (Game Play)
- Oyun Sonu (Game Over)

Hedef Kitle

Dağa Giden Dayı oyunu genellikle her yaştan oyuncunun ilgisini çeker. Özellikle zorluk seviyeleri ve benzersiz sürüş deneyimleriyle ilgilenen oyuncular için oldukça ilgi çekicidir. Bu oyun, basit ancak zorlu atari oyunlarını seven çocuklar, gençler ve yetişkinler tarafından oynanabilir.

Teknik Özellikler

Görünüm

Dağa Giden Dayı oyununda görünüm, tırmanma temasını yansıtan 2 boyutlu grafikler kullanılır. Bu grafikler, genellikle dağlık manzaraları, dik yolları ve farklı engelleri içerir. Oyunun arka planında genellikle tepeler, dağlar, ağaçlar ve diğer doğal unsurlar bulunur. Ayrıca, oyuncunun kontrol ettiği araç veya karakter, grafiksel olarak gösterilir ve tırmanırken veya iniş yaparken animasyonlarla hareket edebilir. Bu 2D görünüm, oyuncuya tırmanma temasını ve oyunun zorluklarını aktarmak için düzenlenmiştir.

Platform

Geliştirdiğim bu oyun, Windows platformu için tasarlanmış ve geliştirilmiştir. Bu oyun, tek oyunculu yarış arcade oyunu özelliği taşır. Yani bu oyun, çok oyunculu bir mod veya birlikte oynama modu olmadan sadece bir oyuncu tarafından oynanması için tasarlanmıştır. Basit tasarımı ve oyunu, bu oyunun oyunculara karmaşık ve zor oyunları düşünmeden sıkılmadan tek oyunculu arcade oyun deneyimi sunmak için tasarlanmıştır.

Kodlama Dili

C# programlama dilindeki işlevler, araç hareketlerini, kat edilen mesafeyi hesaplamayı ve yakıtı yönetmeyi düzenlemek için kullanılır. Bu dilin sentaksı ve işlevleri, kullanıcı etkileşimlerini kontrol etmeye ve oyun içindeki önemli durumları izlemeye yardımcı olur. Bu sayede oyuncular, oyunu etkin bir şekilde oynayabilirler.

Audio

Nietzsche şöyle söylemiş “ Müzik olmasaydı hayat bir hata olurdu“.Bu nedenle, "Daga Giden Dayı" adlı oyunda Lynyrd Skynyrd - Free Bird şarkısı eşlik ediyor. Bu müziğin oyunculara eşlik etmesiyle, oyunun oynanışı sırasında farklı bir duygu ve zevk katması, oyunculara farklı bir heyecan ve tatmin duygusu yaşatması hedeflenir.

Oynanış Sistemi

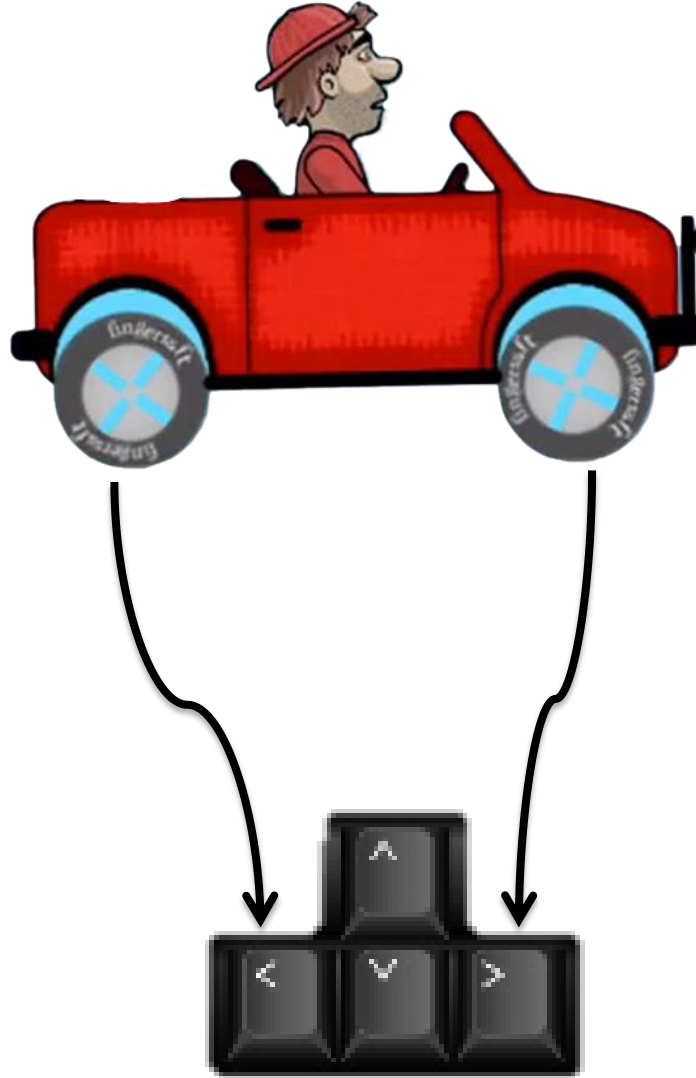
Kural

Tek oyunculu yarış arcade oyunu elbette rahatlatıcı bir oyun olarak tasarlanmış ve oyunda katı kurallar gerektirmiyor. Oyuncuların yalnızca sürekli olarak tükenen sınırlı yakıtı kullanarak mümkün olduğu kadar fazla mesafe kat etmeleri gerekir. Aracın yakıtı biterse veya amcanın aracı devrilirse oyun sona erer. Tükenmeye devam eden araç yakıtının kullanılabilirliğini korumak için bu oyun, yolculuğun ortasında mevcut yakıtı kolaylaştırır,

böylece oyunun bitmesi kolay olmaz. Unutmayın, arabanın devrilmemesi ve oyunun devam etmesi için oyuncuların da aracın dengesini sağlaması gerekir.

Kontrol Sistemi (Mekanikler)

Bu oyunun benzersizliği oyunculara benzersiz bir deneyim sunuyor. Oyun kontrolleri yalnızca 2 düğmeden oluşsa da, bu oyunu oynamak için iyi bir stabilite gereklidir. Oyuncular sadece ilerlemeye devam etmekle kalmaz, aynı zamanda istikrarlı bir şekilde hareket edebilmek ve mümkün olan en uzun mesafeyi kat etmeye devam edebilmek için iyi bir araç kontrolüne de ihtiyaç duyarlar. Bu oyun sisteminin kontrolü araca, özellikle de lastiklere odaklanır.



- **Soldaki gezinme düğmesi** aracın **arka lastik** yönünden hareketini düzenler
- **Sağdaki gezinme düğmesi** aracın **ön lastik** yönünden hareketini düzenler

Kaynaklar

Wiki, C. T. H. C. R. (n.d.). *Hill Climb Racing*. Hill Climb Racing Wiki.

https://hillclimbracing.fandom.com/wiki/Hill_Climb_Racing

<https://connect-prd-cdn.unity.com/20201215/83f3733d-3146-42de-8a69-f461d6662eb1/Game-Design-Document-Template.pdf>

two-fighter-to-fight.pdf

Çakıl, E. A. (2023, April 11). *Game Design Document (GDD) Nasıl Yazılır?* -

GameFactoryHub - Medium. Medium. <https://medium.com/gamefactoryhub/game-design-document-gdd-nas%C4%B1l-yaz%C4%B1%C4%B1r-93a5e7f25a1a>