Orphan GDD

[Genel bakış](#_heading=h.3dy6vkm)

[Tema / Ayar / Tür](#_heading=h.1t3h5sf)

[Temel Oynanış Mekaniği Özeti](#_heading=h.4d34og8)

[Hedeflenen platformlar](#_heading=h.2s8eyo1)

[Para kazanma modeli (Özet/Belge)](#_heading=h.17dp8vu)

[Proje Kapsamı](#_heading=h.3rdcrjn)

[Etkiler (Kısa)](#_heading=h.26in1rg)

[Asansör Konuşması](#_heading=h.lnxbz9)

[Proje Tanımı (Kısa)](#_heading=h.1ksv4uv)

[Proje Tanımı (Detaylı)](#_heading=h.44sinio)

[Bu projeyi farklı kılan nedir?](#_heading=h.2jxsxqh)

[Temel Oynanış Mekaniği (Ayrıntılı)](#_heading=h.z337ya)

[Hikaye ve Oynanış](#_heading=h.3j2qqm3)

[Hikaye (Kısa)](#_heading=h.1y810tw)

[Hikaye (Detaylı)](#_heading=h.4i7ojhp)

[Oynanış (Kısa)](#_heading=h.2xcytpi)

[Oynanış (Detaylı)](#_heading=h.1ci93xb)

[İhtiyaç Duyulan Varlıklar](#_heading=h.3whwml4)

[2D](#_heading=h.32hioqz)

[3D](#_heading=h.qsh70q)

[Ses](#_heading=h.3as4poj)

[Kod](#_heading=h.1pxezwc)

[Animasyon](#_heading=h.49x2ik5)

[Tarife](#_heading=h.2p2csry)

[<Nesne #1>](#_heading=h.147n2zr)

[<Nesne #2>](#_heading=h.1hmsyys)

[<Nesne #3>](#_heading=h.41mghml)

[<Nesne #4>](#_heading=h.2grqrue)

# 

# 

# Genel bakış

## Tema / Ayar / Tür

* + 3 Boyutlu Aksiyon, Macera, Platform

## Temel Oynanış Mekaniği Özeti

* + <Oynanış Mekaniği #1> Yumurta Kontrolü
  + <Oynanış Mekaniği #2> Kontrol:1(Haritaya göre hızlanma)
  + Can barı
  + Sayaç
  + Checkpoint
  + <Oynanış Mekaniği #3> Engeller ve Zorluklar
  + <Oynanış Mekaniği #4> Power-Up'lar
  + Yumurtanın zor koşullarda ısınıp güç kazanması (modelinin değilşmesi)
  + Yumurtanın yüzmesi (suyla etkileşimi)

## Hedeflenen platformlar

* + PC

## Para kazanma modeli (Özet/Belge)

* + <Para Kazanma Türü> Ücretli olarak Steam platformuna sunum.

## Proje Kapsamı

* + <Oyun Zaman Ölçeği>
    - <Maliyet?> /Ne kadara mal olacak?/
    - <Zaman Ölçeği> /Bu oyunu yapmak ne kadar sürer?/ 1 AY SÜRE
  + <Takım Büyüklüğü>
    - <Çekirdek Ekip>
      * <Samet Kaplan
        + /Developer /
        + <Onları tam zamanlı veya yarı zamanlı çalıştırmanın maliyeti>
        + <vesaire>
      * /İhtiyaç duyduğunuz kadar çekirdek ekip üyesini listeleyin/
    - <Pazarlama Ekibi>
      * <Abdullah Karnıbüyük>
        + /3D model-Level Design/
        + <Onları tam zamanlı veya yarı zamanlı çalıştırmanın maliyeti>
        + <vesaire>
      * /İhtiyaç duyduğunuz kadar pazarlama ekibi üyesini listeleyin/
  + <Lisanslar / Donanım / Diğer Maliyetler>
  + <Arıza ile Toplam Maliyetler>
    - * <Abdulvehap Taşkıran>
        + /Developer/
        + <Onları tam zamanlı veya yarı zamanlı çalıştırmanın maliyeti>
        + <vesaire>
      * /İhtiyaç duyduğunuz kadar pazarlama ekibi üyesini listeleyin/
  + <Lisanslar / Donanım / Diğer Maliyetler>
  + <Arıza ile Toplam Maliyetler>

## Etkiler (Kısa)

* + <Etki #1>
    - <The Hobbit 1 Final Sahnesi> (Televizyon, Oyunlar, Edebiyat, Filmler vb.)
    - <Filmde bulunan yalnız dağdan yola çıkılarak oraya ulaşmak amacıyla yapılacak olan platform macera oyunu fikri >
  + <Etki #2>
    - <The Hobbit 1 > (Televizyon, Oyunlar, Edebiyat, Filmler vb.)
    - <Filmdeki ejderha ya da deve kuşu modelinin yumurtasını kaybedip yumurtanın tekrar yalnız dağa ulaşması>
  + <Etki #3>
    - <Unreal Engine 5 > (Televizyon, Oyunlar, Edebiyat, Filmler vb.)
    - < >
  + <Etki #4>
    - <Ortam> (Televizyon, Oyunlar, Edebiyat, Filmler vb.)
    - <Bunun neden bir paragrafta veya daha azında bir etki olduğunu açıklayın>

## Asansör Konuşması

<Oyununuz için tek cümlelik bir adım>

/Oyununuzu asansörde bir yöneticiye sunuyormuş gibi yapın. 60 saniyeden az süreniz var.

## 

## Proje Tanımı (Kısa)

Ejderha 3 yumurtasını yalnız dağa taşırken birini düşürür. Bu durumdan habersiz olan ejderha yoluna devam eder ve düşen yumurtamız tekrar annesine kavuşmak için kendini zorlu amansız bir yolculuğun içinde bulur.

## Proje Tanımı (Detaylı)

<Dört-Altı paragraf proje açıklaması>

# Bu projeyi farklı kılan nedir?

* + The Lost Egg özünde fizik tabanlı bir oyundur.
  + Oyun mekanikleri gereği oynaması zor bir oyundur.
  + Fizik yasalarının acımasız bileşenlerini içerir.

## Temel Oynanış Mekaniği (Ayrıntılı)

* + <Çekirdek Oyun Mekaniği #1> - Yumurta Kontrolü

<Ayrıntılar>: Karakter, oyuncunun kontrolünde olan bir yumurtadır. Yumurta, çeşitli engellerle karşılaşırken ileri, geri, sağa, sola ve yukarı doğru hareket edebilir. Oyuncunun amacı, yumurtayı mümkün olduğunca yükseğe çıkarmak ve bölümü tamamlamaktır.

<Nasıl çalışır>: Oyuncu, yumurtanın kontrolünü klavye veya gamepad üzerinden alır. Yumurta, fizik tabanlı bir şekilde hareket eder ve çeşitli engellerle karşılaşır. Oyuncu, yumurtanın hareketini kontrol ederken dengeli bir şekilde ilerlemeli ve zıplamalıdır. Yumurta, yerçekimi etkisi altında ileri geri kayabilir ve oyuncu, engelleri aşmak için doğru zamanlamayla zıplama yeteneğini kullanmalıdır.

* + <Temel Oyun Mekaniği #2> - Yükseklik Hedefi

<Ayrıntılar>: Oyunun amacı, yumurtayı mümkün olduğunca yükseğe çıkarmaktır. Her seviye, belirli bir yükseklik hedefi belirler ve oyuncu, bu hedefi başarıyla tamamlamak için engelleri aşmalı ve doğru zıplama tekniklerini kullanmalıdır.

<Nasıl çalışır>: Her seviyede, oyuncuya belirli bir yükseklik hedefi verilir. Yumurta, seviye boyunca ilerlerken engellerle karşılaşır ve oyuncu, bu engelleri aşarak yüksekliği artırmalıdır. Oyuncu, yumurtanın kontrolünü elinde tutarak ve doğru zıplama tekniklerini kullanarak yükseklik hedefini tamamlamalıdır.

* + <Çekirdek Oyun Mekaniği #3> - Engeller ve Zorluklar

<Ayrıntılar>: Oyunda çeşitli engeller ve zorluklar bulunur. Engeller, yumurtanın ilerlemesini zorlaştırır ve oyuncunun dikkatli bir şekilde hareket etmesini gerektirir.

<Nasıl çalışır>: Oyuncu çeşitli engellerle karşılaşır. Engeller arasında dar geçitler, yüksek duvarlar, dönen engeller ve düşmeye neden olan tehlikeler bulunabilir. Oyuncunun, bu engelleri aşmak için yumurtanın kontrolünü ustaca kullanması gerekir.

* + <Çekirdek Oyun Mekaniği #4> - Power-Up'lar

<Ayrıntılar> Oyunda çeşitli power-up'lar bulunur. Bu öğeler, oyuncuya avantaj sağlar ve yumurtanın ilerlemesini kolaylaştırır.

<Nasıl çalışır>: Oyuncu, seviyeler boyunca power-up'ları toplayabilir. Bu power-up'lar, yumurtanın hızını artırabilir, engelleri aşmayı kolaylaştırabilir veya kısa bir süreliğine yumurtaya invincibility (yenilmezlik) kazandırabilir. Oyuncunun, bu power-up'ları kullanarak yumurtanın ilerlemesini daha etkili bir şekilde yönetmesi gerekir.

# Hikaye ve Oynanış

## Hikaye (Kısa)

* + Ailesine kavuşmak için kendini zorlu bir maceraya atan devekuşu yumurtasının engellerle dolu yolcuğu.

## Hikaye (Detaylı)

* + Bir gün, Tropik Ormanlar Krallığı'nda yaşayan bir deve kuşu ailesi, en değerli yumurtalarından birinin kaybolduğunu fark eder. Yumurtaları olan deve kuşu ebeveynler, hemen harekete geçerler ve kayıp yumurtalarını bulmak için şehrin dışındaki ormanlara doğru yola çıkarlar. Ancak, kayıp yumurta bir Şahin tarafından yanlışlıkla alınmıştır ve ormanın derinliklerindeki gizemli bir bölgeye düşmüştür. Yumurta, yalnız ve kırılgan bir şekilde, Ailesine Kavuşma yolunda bilinmeyen bir maceranın içine çekilir.
  + /Amacınızı iletmek için Zihin Haritalama yazılımını kullanın/

## Oynanış (Kısa)

* + <Aşağıdakilerin Özet versiyonu>

## Oynanış (Detaylı)

* + /Gerektiği kadar ayrıntıya girin/
  + /Detay yok/
  + /Bunu yukarıdaki oyun mekaniği bölümüyle birleştirin/

# İhtiyaç Duyulan Varlıklar

## 2D

* + Doku
    - Gökyüzü, bakır, demir, tahta gibi birçok dokular içermektedir.
  + Menü
* Menü arayüzü.

## 3D

* + Karakter Listesi
    - Deve Kuşu Yumurtası – Genel
    - Tamam Deve Kuşu Yumurtası – Kış Modeli
    - Deve Kuşu Yumurtası – Yaz Modeli
    - ve saire.
  + Çevresel Sanat Listeleri
    - Bakır boru
    - Tahta bench
    - Ahşap platform
    - Buz küpleri
    - Çamur Topları ( Karakterin Çarpması Durumunda Hızını Engeller )
    - ve saire.

## Ses

* + Ses Listesi (Ortam)
    - Dışarı
      * Rüzgar ses efekti
      * Kuş ses efekti (Gün vakitlerinde)
      * Ateş böceği ses efekti (Gece vakitlerinde)
      * ve saire.
      * Kar yağışı ses efekti
    - İçinde
      * Toprak kayması
      * Buz kayması
      * Su birikme ses efekti
      * ve saire.
  + Ses Listesi (Player)
    - Karakter Hareketi Ses Listesi
      * Yumurtanın yuvarlanma ses efekti
      * Yumurtanın zıplama ses efekti
      * ve saire.

* + - Karakter Vuruşu / Çarpışma Sesi listesi
      * Yumurtanın yere çarpma ses efekti
      * Düşme ses efekti
      * ve saire.
    - Yaralı / Ölüm ses listesindeki karakter
      * Deve kuşu yumurtasının çatlama etkisi (Can değerinin azalması)
      * Deve kuşu yumurtasının kırılma etkisi (Can değerinin sıfıra düşmesi)
      * ve saire.

## Kod

* + Karakter Komut Dosyaları (Oyuncu Piyonu/Oyuncu Denetleyicisi)
  + Ortam Komut Dosyaları (Arka planda çalışır)
    - Örnek
  + NPC Komut Dosyaları
    - Örnek
    - ve saire.

## Animasyon

* + Ortam Animasyonları
    - Örnek
    - ve saire.
  + Karakter Animasyonları
    - Oyuncu
      * Örnek
      * ve saire.
    - NPC
      * Örnek
      * ve saire.

# Tarife

## <Nesne #1>

* + Zaman ölçeği
    - Kilometre Taşı 1
    - Kilometre Taşı 2
    - Ve saire.

## <Nesne #2>

* + Zaman ölçeği
    - Kilometre Taşı 1
    - Kilometre Taşı 2
    - Ve saire.

## <Nesne #3>

* + Zaman ölçeği
    - Kilometre Taşı 1
    - Kilometre Taşı 2
    - Ve saire.

## <Nesne #4>

* + Zaman ölçeği
    - Kilometre Taşı 1
    - Kilometre Taşı 2
    - Ve saire.