

Game Name: Airport Traffic Management

Rise Time:

Game Genres: Hypercasual / Simulation

Game Description: İniş yapmak için gelen uçakları, doğru pist alanları ile eşleştirerek para kazanıyoruz. Kazandığımız para ile de pistlerin ve iniş için gelen uçakların sayısını arttırabilir ve yeni alanlar açabiliriz.

References:

1. Car Lot Management
 - a. <https://apps.apple.com/tr/app/car-lot-management/id1622538251?l=tr>

ASSETS

Planes:

1. Yolcu uçağı
2. Jet
3. Helikopter
4. Kargo uçağı

Environment:

1. Gözlem kulesi
2. Airport
3. Hangar

Runways:

1. Helikopter pisti
2. Uçak pisti

Vehicles:

1. Kargo yük aracı
2. Transport aracı

**** Hazır asset kullanılacaktır.**

MECHANICS

Main Type: Tap

Type: Organizing

Mechanic Features:

1. Gameplay;
 - a. Bekleme alanında bulunan uçaklar tap ile seçilecek (her seferinde bir uçak seçilebilir) ve seçilen uçağın etrafında yeşil renginde outline olacak.
 - b. Uçak seçildikten sonra yine tap ile pist alanı seçilecek; uygun pist ise pistin içi yeşil olacak değil ise kırmızı olacak.
2. Spawn / Timer;
 - a. Transparan bir daire olacak.
 - b. Bekleme alanındaki uçaklar için; yeşilden kırmızıya doğru renk değişimi yaparak saat yönünün tersinde dolacak.
 - c. Pist alanındaki uçaklar için; yeşil renginde saat yönünün tersinde dolacak.
 - d. Bekleme alanı;
 - i. Bekleme alanı boşken 3-5 saniye aralığında random sürede yeni uçak spawn olacak.
 - ii. Bekleme alanına gelen uçak 3-5 saniye aralığında random sürede bekledikten sonra timer çalışacak.
 - iii. 15 saniye süresince işlem yapılmaz ise uçak geri dönecek (kaybolacak.)
 - e. Pist/iniş alanı;
 - i. Uçak piste iniş yaptıktan sonra yeşil renginde timer başlayacak ve 23-25 saniye aralığında random sürede pistte kalacak.
 - ii. Uçak pistten ayrılırken para, UI'da bulunan total para göstergesine animatik olarak gidecek. Uçaktan kazanılan para total paraya eklenecek.
3. Uçaklar ve pist seçimleri;
 - a. Yön seçimi; sol ve sağ
 - b. Satır seçimi; örneğin "Row X"
 - c. Yön ve satır seçimi; "Left X"
 - d. Uçak tipleri ve özel seçimler;
 - i. Jet - standart
 - ii. Yolcu uçağı - transport aracının olduğu pist
 - iii. Helikopter - helikopter pisti
 - iv. Kargo uçağı - yük taşıma aracının olduğu pist
 - e. Uçaklar eşleştirilen pist için en kısa yolu seçmelidir. 2 iniş yolu bulunan alanlarda en kısa yola göre iniş yolunu seçerek ilerleyecektir.
4. Her alanın başlangıcında default olarak bir uçak spawn/bekleme alanı ve iki pist alanı olacak.
5. Gameplay UI;
 - a. Pist seçimi baloncuk ile verilecek. Baloncüğün içinde seçim gösterilecek. (text ya da ikon) Baloncuk uçağın baş kısmında olacak ve dışında gösterilecek.
 - b. Her uçağın üzerinde ücreti olacak.
 - i. Ücret değeri solda para ikonu sağda olacak.
 - c. Timer, ücretin hemen altında spawn olacak.
 - d. Pist alanında bulunan uçaklarda sadece timer olacak.
 - e. Yeni pist, spawn alanı ve yeni alan için solunda text sağında para ikonu bulunan butonlar olacak.
6. Pist ve spawn alanlarının sayısı arttıkça kamera açısı genişleyecek. (Design bölümünde referans verilecektir)
7. Uçak hareketleri;
 - a. Spawn alanına gelen uçaklar pisti ile eşleştirildikten sonra burun tarafından öne eğim yaparak ve yavaşlayarak yola inecek. Eşleştirildiği piste yol üzerinden gidecek.
 - b. Uçak pistten çıkarken; geriye doğru gelecek ve sonra yola doğru ilerleyecek. Yola geldikten sonra hızlanarak burun tarafından yukarıya doğru eğim yaparak uçacak ve sahnenin dışına çıkacaktır.
 - c. Helikopterler burun ve kış noktasından sırası ile eğim yaparak ve yavaşlayarak konacaklar.
 - d. Helikopter pistinden yine burun ve kış noktasından sırası ile eğim yaparak kalkacak ve sahne dışına çıkacaklar.

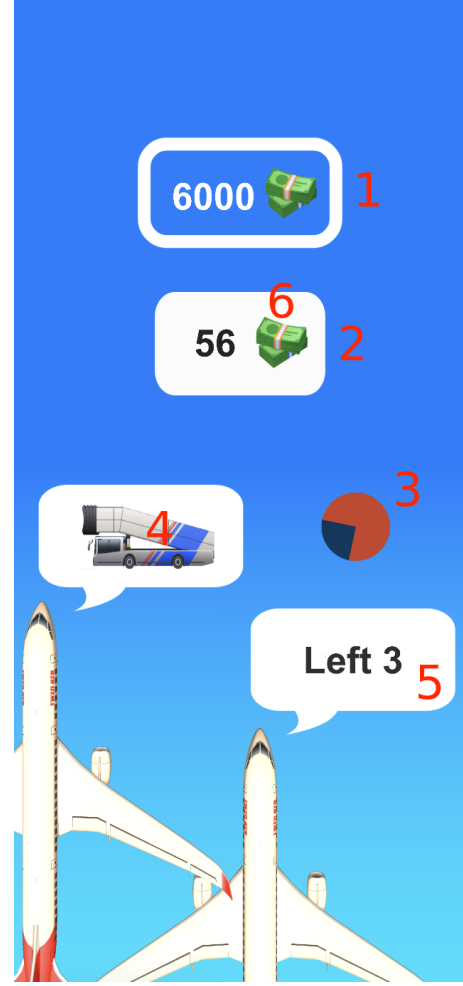
Economy System:

1. İlk pist ve spawn/bekleme alanı açılış değeri 100 dolar olacak.
 - a. Ondan sonraki her pist açılışında kullanıcı sırası ile 100-200-300-600 dolar ödenecek.
 - b. 4. pist açılışından sonraki her pist açılışı için 800 dolar ödenecek. (5.alandan itibaren)
 - c. Her yeni alanda spawn ve pistlerin değeri 50 dolar artarak birinci maddedeki gibi devam edecek. (Örneğin ikinci alanda; 150-250-350-650 dolar ödemek zorunda).
2. Yeni alan ücret değerleri sırası ile;
 - a. 3500 dolar
 - b. 5000 dolar
 - c. 6000 dolar
 - d. 8000 dolar
3. Uçaklar ve ücretleri
 - a. Alan 1 ve 2;
 - i. Yolcu uçağı 40-60 dolar
 - ii. Jet 50-80 dolar
 - iii. Helikopter 60-90 dolar
 - iv. Kargo uçağı 60-90 dolararalarıklrında random ücretlerde olacaklar.
 - b. Alan 3-4-5;
 - i. Yolcu uçağı 40-80 dolar
 - ii. Jet 50-100 dolar
 - iii. Helikopter 60-120 dolar
 - iv. Kargo uçağı 60-120 dolararalarıklrında random ücretlerde olacaklar.

UI

1. Pist ve yeni alan butonu çerçevesi
2. Uçak ücret göstergesi için çerçeve
3. Timer
4. Transport aracı
5. Yük taşıma aracı
6. Baloncuk
7. Para ikonu

**Araç ikonları modellerden sonra güncellenecektir.

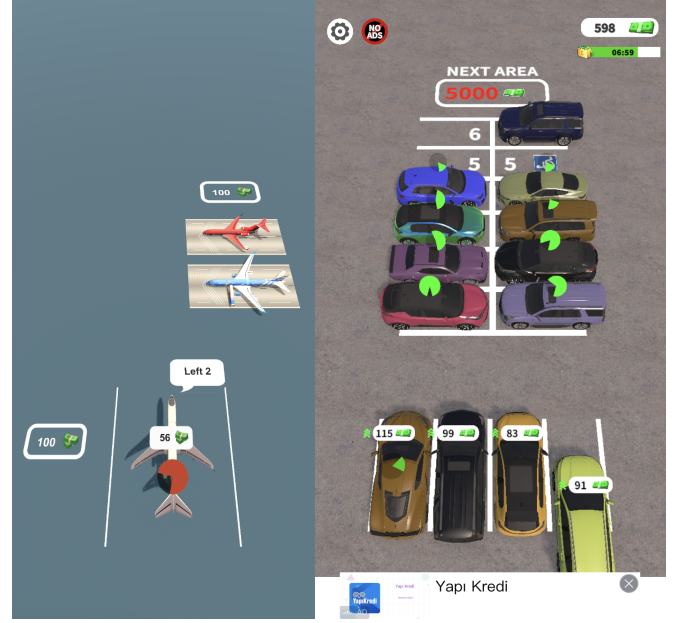


ART

Art Style: Realistic

Camera:

1. Kamera açısı top down olacak.
2. Rotate x değeri 30 - 40 derece olacak.
3. Kamera, sahneye göre z ekseninde geride duracak.
4. Yukarıdan ve alanı karşıdan görececek bir şekilde olacak.
5. Sağ tarafta verilen referans görsellere benzer bir şekilde olacaktır.



Materials / Shader:

1. Ramp ve base özellikleri yeterli olacaktır.
2. Renk geçişleri smooth olacak
3. Detaylı texture kullanılacak.

Lights:

1. Intensity: 1
2. Renk; beyaz
3. Strength: 0.8
4. Bias değerleri default
5. Shadow type: Soft
6. Lightning source: Color

Trail:

1. Beyaz renginde olacak.
2. Uçak kanatlarının ucundan çıkacak
3. Transparan olacak.

LEVEL DESIGN

Area Count: 5

** Transport Aracı

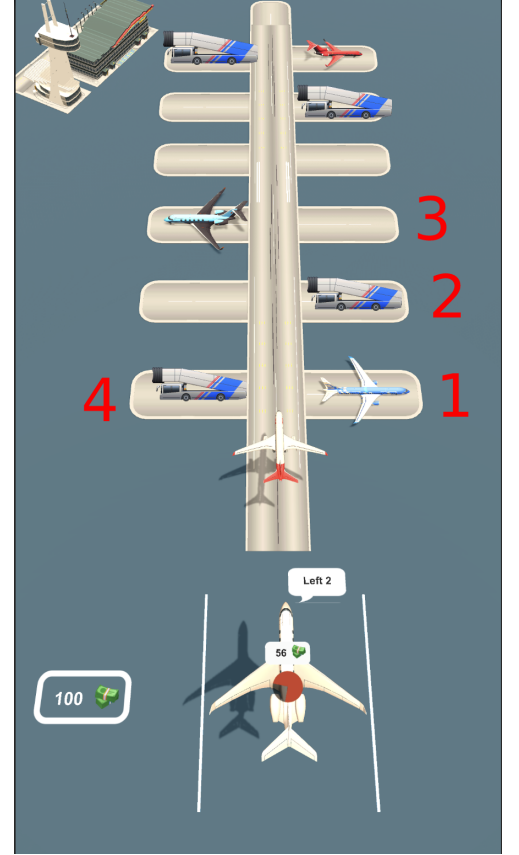


** Yık Taşıma Aracı



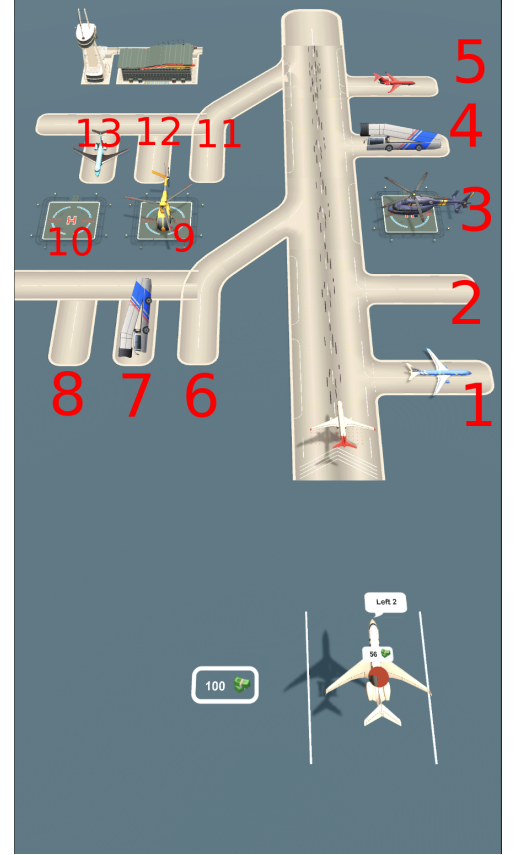
Area 1:

1. ve 2. pist default olarak açık olacaktır.
- Pistlerin açılış sırası sağ tarafta verilen referans görseldeki gibi olacaktır.
- Kullanıcı ilk önce 3.pisti açabilecek.
- 4.pistten sonra iki sütundan da kullanıcı istediği sütundan pist açabilecektir.
- Maksimum 4 spawn alanı açılabilir.
- Bu alanda iki tip araç kullanılacaktır;
 - Yolcu uçağı
 - jet
- Transport aracı,
 - sağ tarafta verilen referans görsellerdeki pistlerde bulunacaktır.



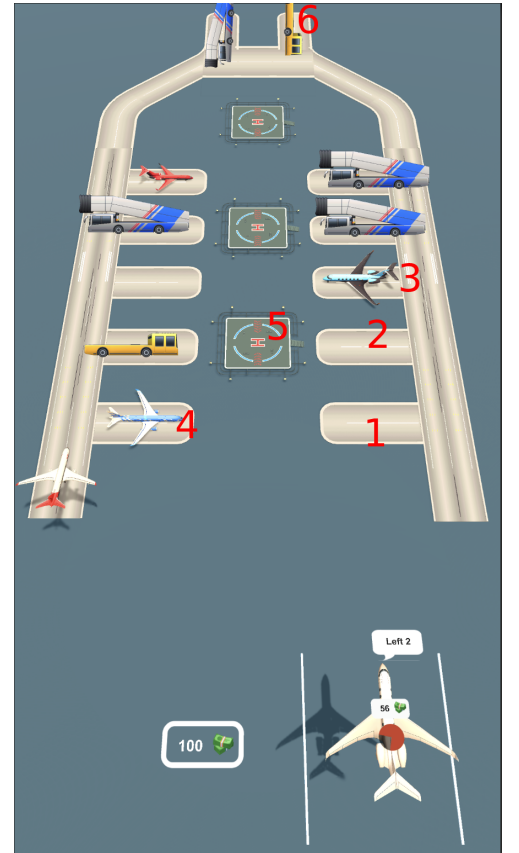
Area 2:

1. ve 2. pistler default olarak başlangıçta açık olacak.
- Kullanıcı ilk önce 3. pisti açabilecek ve açtıktan sonra
 - 6.pist için açılış butonu çıkacak (7-8 olarak sola doğru devam edebilecek)
 - 6.pist açıldıktan sonra 9 numaralı pist için açılış butonu çıkacak. (10. pist açılabilir olacak)
 - 9.pist açıldıktan sonra 11 numaralı pist için açılış butonu çıkacak (12-13 olarak sola doğru devam edebilecek)
 - Not: 3.pist açıldıktan sonra kullanıcı isterse 4-5 numaralı pistler ile sırası ile devam edebilir.
- Bu alanda üç tip araç olacak;
 - Yolcu uçağı
 - Jet
 - Helikopter
- Maksimum 5 spawn alanı açılacaktır.
- Transport aracı;
 - sağ tarafta verilen referans görsellerdeki pistlerde bulunacaktır.



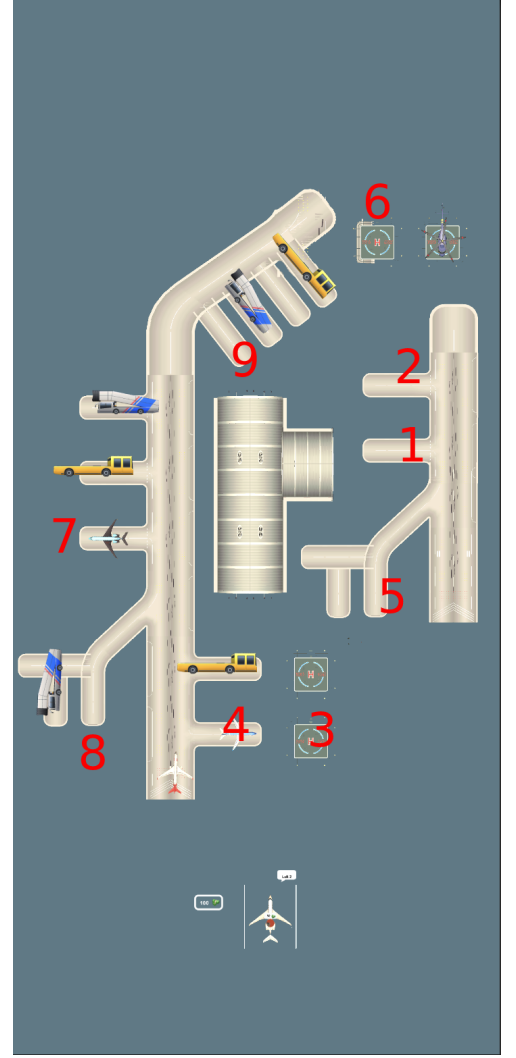
Area 3:

1. ve 2. pist default olarak başlangıçta açık olacak.
- Kullanıcı ilk önce 3.pisti açabilecek ve 3.pist açıldıktan sonra;
 4. pist açılabilir olacak ve yukarıya doğru kullanıcı diğer pistleri açabilir olacak.
 4. pist açıldıktan sonra 5 numaralı pist için açılış butonu çıkacak ve yukarıya doğru kullanıcı helikopter pistlerini açabilir olacak.
 4. pist açıldıktan sonra 6 numaralı pist için açılış butonu çıkacak ve kullanıcı 6.pistin solundaki pisti açabilir olacak.
 - Not: Kullanıcı 3.pisti açtıktan sonra yukarıya doğru olan pistleri de açabilir olacaktır.
- Alanların ilk pistleri açıldıktan sonra kullanıcı istediği pistten açmaya devam edebilecektir.
- Maksimum 5 spawn alanı olacaktır.
- Bu alanda 4 tip araç olacaktır;
 - Yolcu uçağı
 - Jet
 - Helikopter
 - Kargo uçağı
- Transport ve yük taşıma araçları;
 - sağ tarafta verilen referans görsellerdeki pistlerde bulunacaktır.



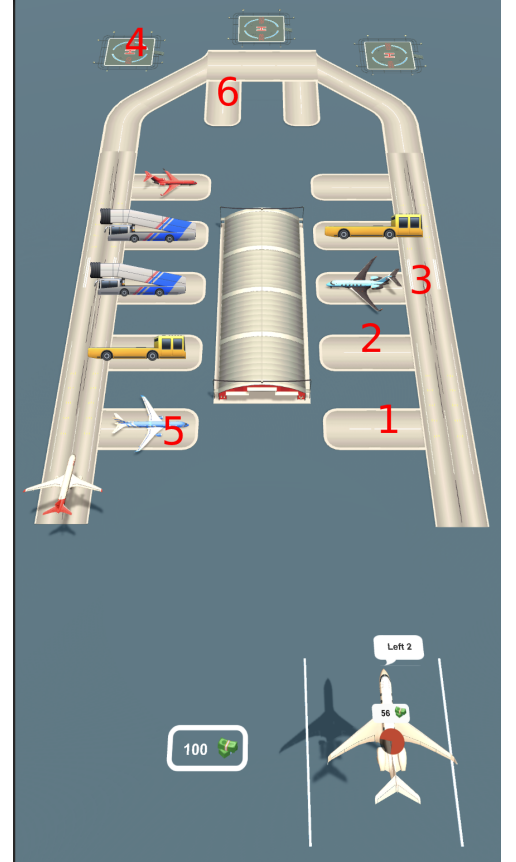
Area 4:

1. 1. ve 2. pistler başlangıçta default olarak açık olacak.
2. Kullanıcı ilk önce 3.pisti açabilecek ve 3.pist açıldıktan sonra isterse üstündeki helikopter pistini açabilecek ya da;
 - a. 4. pist için açılış butonu çıkacak ve üstündeki pisti de açabilir olacak.
 - b. Aynı işlemler sağ tarafta numara ile gösterilen pistler için devam edecek.
3. Maksimum 6 spawn alanı olacaktır.
4. Bu alanda 4 tip araç olacaktır;
 - a. Yolcu uçağı
 - b. Jet
 - c. Helikopter
 - d. Kargo uçağı
5. Transport ve yük taşıma araçları;
 - a. sağ tarafta verilen referans görsellerdeki pistlerde bulunacaktır.



Area 5:

1. 1. ve 2. pistler başlangıçta default olarak açık olacak.
2. Kullanıcı ilk önce 3.pisti açabilecek ve sonrasında isterse üstündeki iki pisti açabilir olacak ya da;
 - a. 4.pist için açılış butonu olacak ve kullanıcı diğer helikopter pistlerini açabilir olacak.
 - b. 4. pist açıldıktan sonra 5.pist için açılış butonu olacak ve kullanıcı yukarıya doğru diğer pistleri açabilir olacak.
 - c. 5.pist açıldıktan sonra 6. pist için açılış butonu çıkacak ve yanındaki pist açılabilir olacak.
3. Maksimum 6 spawn alanı olacaktır.
4. Bu alanda 4 tip araç olacaktır;
 - a. Yolcu uçağı
 - b. Jet
 - c. Helikopter
 - d. Kargo uçağı
5. Transport ve yük taşıma araçları;
 - a. sağ tarafta verilen referans görsellerdeki pistlerde bulunacaktır.



Alanlar hakkında genel durumlar;

1. Kullanıcının her alanda 2. pistini açması ile spawn alanları açılabilir olacaktır.
2. Helikopter pistlerinde taşıma ve transport aracı bulunmayacaktır.
3. Yeni spawn/bekleme alanı sola doğru olacak.