

**Game Name:** Skill Up

**Rise Time:**

**Game Genres:** Runner

**Game Description:** Karakterimiz sol ve sağ el. Sol el ile öne doğru stack, sağ el ile skillimizi geliştiriyoruz. Skillimizi, topladığımız elmasları oyun içindeki üç gate üzerinden yapıyoruz (Power, burst, rate). Amacımız karşısımıza gelen düşmanları yemek.

**Game Final Event:** Base'lerden boss ve standart olmak üzere iki çeşit düşman spawnlanır. Spawnlanan düşmanlar playera doğru gelmektedir. Amacımız düşmanları ve base'leri yok etmektir.

**References:**

1. Gun up  
<https://apps.apple.com/cy/app/gun-up/id1603679501?l=tr>

## ASSETS

### Characters:

Sağ ve sol el



### Characters evolution:

1. Buzdan el



2. Kayadan el  
a.



3. Ateş kaplı el  
a.



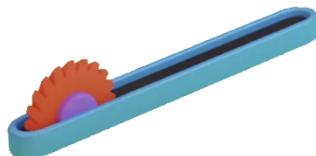
4. Yıldırım el  
a.



Environment: Yok

**Obstacles:**

1. Movable saw
  - a.



2. Wall

- a.



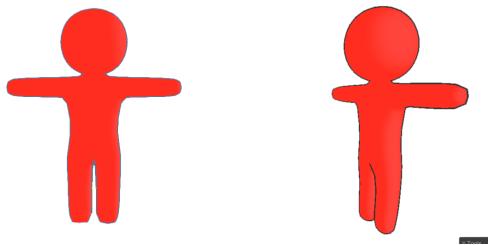
**Road Type:** Runner platform

**Collectable:** Money

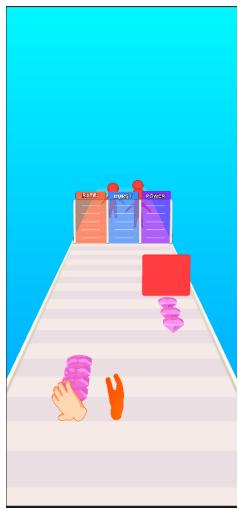
**Gates:** Rate, burst ve power olmak üzere 3 adet. Aşağıdaki görsel gibi olacaktır. İkonlar değişecek.



**Gameplay Enemy:**



**Gameplay Scene demo:**



**Final Scene:**

1. Gameplay için referans verilmiş stickman'in 1.5 katı boyutunda boss olacak
2. Düşman Base: Standard ev (Odundan)
3. Final environment; ağaçlar ve düşmanların yürüdüğü yol

## MECHANICS

**Control:** Swipe

**Type:**

1. Front stack
2. Evolution

**Mechanic Features:**

1. Collectable'lar sol elde öne doğru stacklenecek.
2. Player'ın sol ve sağ hareketinde stacklenen collectable'lar sway (dalgalanma) hareketi yapacak.
3. Player collectable'ını power kapısına yatırdığında, player'ın element skill'i upgrade olacak.
  - a. 4 collectable'da bir element değişecek
    - i. Standart el
    - ii. Buzdan el
    - iii. Kayadan el
    - iv. Ateşten el
    - v. Yıldırımdan el
4. Player collectable'ını rate kapısına yatırdığında, player'ın skill atma hızı artacak upgrade olacak.
  - a. 2 collectable'da bir 1x hız kazanacak.
5. Player collectable'ını burst kapısına yatırdığında, player'ın element patlama şiddeti upgrade olacak.
  - a. 2 collectable'da bir 1x artacak
6. Standart düşmanlar, 2 vuruşa yok olacak.
7. Upgrade'lenme halinde düşman havuzuna genel etki olacak (5 düşmanım var, burst 4x ise tek vuruşa 2 düşman yok edilecek )
8. Finalde bulunan boss'lar 4 vuruşa yok olacak. (Upgrade arttıkça sayı düşecek)
9. Her ölen standart düşmandan 1 collectable, boss'tan ise 2 collectable kazanılacak.
10. Toplanan collectable sayısı sağ üstte UI'da gösterilecek.
11. Düşman vurulmadan üstüne gelinirse sağ el düşmanı vurarak öldürülecek (Gun up oyunundaki gibi)
12. Oyunda iki engel olacak, duvar ve hareket edebilir testere
  - a. Testere sağa ve sola (testere z ekseni yerleştirilirse ileri ve geri) hareket edecek
  - b. İki engelde stacklenen collectable'ı kaybettirecek
  - c. Kaybedilen collectable'lar random bir şekilde yola dağılacak(tekrar toplanabilir olacak)
13. Final Mekanik:
  - a. Player'ın kontrolünde olan ve spawnlanan düşmanların üzerinde gezinen bir hedef ikonu olacak.
  - b. Shooting işlemi "tap" mekaniği ile olacak.
  - c. Kamera TPS'Den Fps'e geçicek. (Gun up'taki gibi)
  - d. Boss'lar standart düşmanların arkasından spawnlanacak.

## ANIMATIONS

**Idle:**

1. Sol el açık olarak bekleyecek (Avuç içi aşağıya)
2. Sağ el açık olacak (Avuç içi yukarıya doğru)
3. Stickmanler için mixamo'daki "breathing idle"

**Combat:**

1. Stickmanler mixamo'daki "standing react death" ile ölebilir.
2. El element atış: Avuç içi karşıya bakıçak şekilde el açılacak.

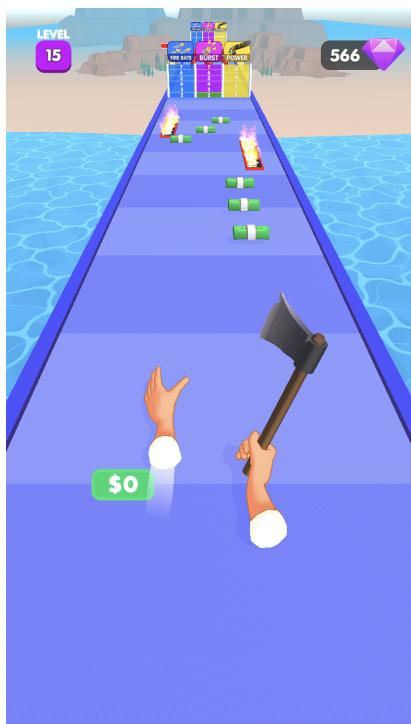
Not: Örnek görüntüler bulunduğu / çekildiğinde eklenecek.

## ART

**Art Style:** Cartoon

### Gameplay Camera:

1. Aşağıda verilen referans görseldeki gibi olacaktır.
2. Player'ı arkadan görecek (TPS)
3. Kamera player'ı takip edecek.
4. Player'ın sağ ve sol hareketlerinde x ekseninde player odaklı olarak sağ ve sol hareket edecek.
5. X rotasyonu 20 olabilir.
6. Kamera yüksekliği (Y pozisyon değeri) 8 olabilir.
7. Field of View sabit 60



### Final Camera:

1. Sadece sağ el olacak ve FPS
2. Geniş açı (Gameplay açısına göre)



**Materials / Shader:**

1. Düşmanlarda outline olacak.
2. Ramp ve base özellikleri yeterli olacaktır.
3. Renk geçişleri smooth olacak

**Lights:**

1. Intensity: 1
2. Renk; beyaz
3. Strength: 0.1
4. Bias değerleri default
5. Shadow type: Soft

**Particle System:**

1. Collectable engele çarptığında
2. Yıldırım upgrade'inde elin etrafı mavi ve küçük yıldırımlar ile çevrelenecek. (referanstaki gibi)
3. Ateş upgrade'inde elin etrafı alev ile kaplı ve avucunda küçük bir alev olacak.
4. Skill efektleri

**CPI / CREATIVE**

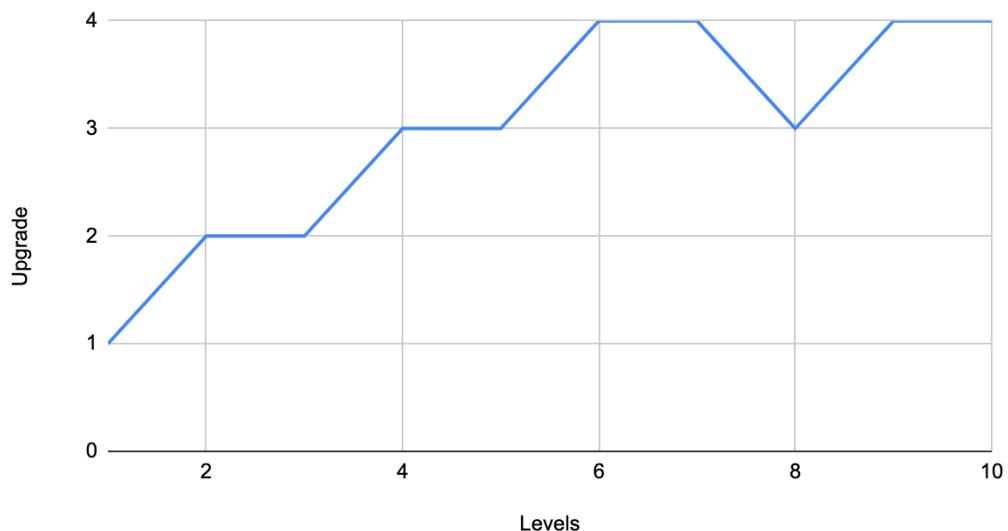
Motorway terror oyunundaki (sağ tarafta ekran görüntüsü verilmiştir) gibi bir popup yaparak, her yeni upgrade de düşman öldürükle alttaki surat ifadelerini verebiliriz. (soldan sağa doğru)



## LEVEL DESIGN

Level Count: 10

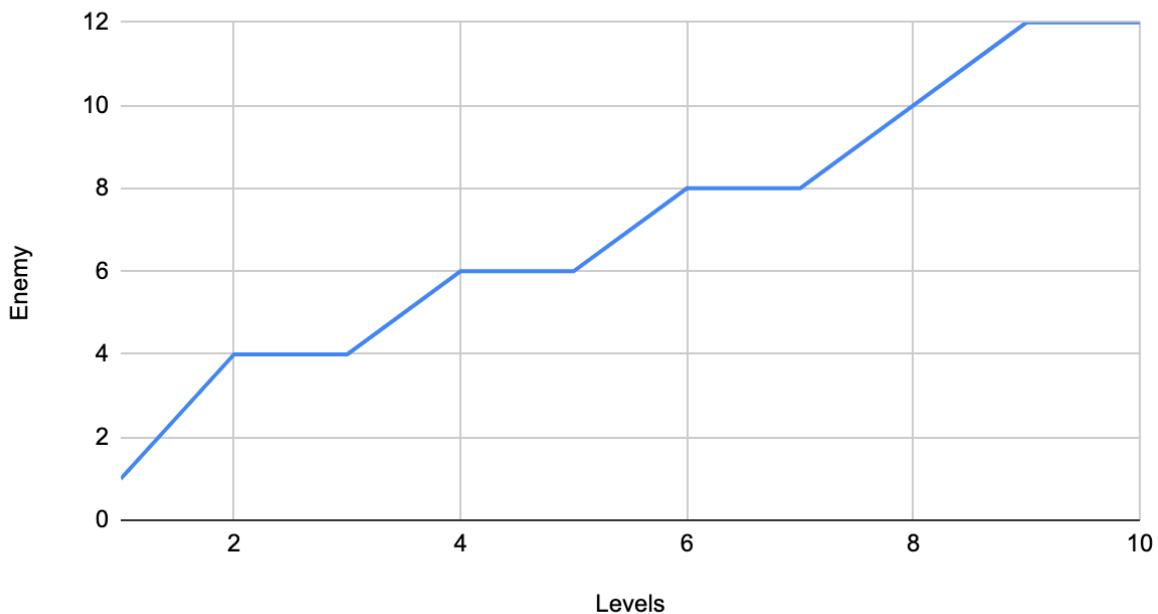
### Upgrade-Levels



**Fail Case:** Standart el ile tamamlarsa fail olacak. Level tekrar oynanacak.

**Degree of Difficulty:**

### Enemy-Levels



**User Progress Case:** Kullanıcı her iki levelde yeni bir upgrade göreceğ şekilde ilerlemeli (6.levelde son elementi görmeli). Sonraki levellerden bir tanesi nefes alırma amaçlı farklı bitmeli.