

Game Name: Arm Evolution

Rise Time:

Game Genres: Hypercasual

Game Description: Robotik bir kolumuz var, topladığımız parçalar ile kolumuzu evolve ederek karşımızdaki düşmanları yenmeye çalışıyoruz.

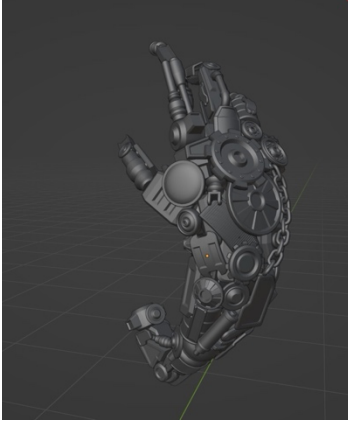
References:

1. Mag neat o!
 - a. <https://apps.apple.com/tr/app/mag-neat-o/id1582823116?l=tr>

ASSETS

Characters:

1. Player Arm



2. Enemies

Bıçaklı suikastçi kadın

Boksör

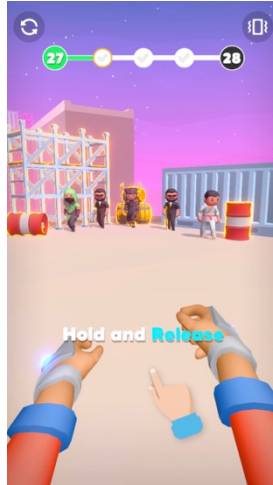
Ajan

Sopalı punkçı / serseri



Environment:

1. Roof
2. Varil
3. Box
4. İskele
5. Environment building
6. Konteynır



Collectable:

1. Mekanik kol parçaları (Karakter 1.maddede verilmiştir.)

MECHANICS

Type: Swipe

Mechanic Features:

1. Açılış sahnesi
 - a. Leveldeki ilk platformda sabit olarak duracak.
 - b. Start ile sadece kolu kontrol edebilecek.
 - c. Ekranın üstünde
 - i. Ortada level sayısı
 - ii. Sağ tarafta kullanıcının total parası bulunacaktır.
 - d. Bir adet kullanıcı için power bar olacaktır. (Konumuna taslak sahne tasarlandıktan sonra karar verilecektir.)
 - e. Kontrolü ifade eden bir tutorial olacaktır.
2. Kullanıcı Durumları
 - a. Kontrol ve ilerleyiş;
 - i. Kolu, Swipe ile sağa ve sola hareket ettirerek kontrol ediyoruz.
 - ii. Kullanıcı, bulunduğu platformdaki bütün düşmanlar yok edildiğinde otomatik olarak diğer platforma ilerleyecek.
 - b. Collectable ve saldırı;
 - i. Collectable toplama işlemi Swipe ile olacak.
 - ii. Collectable topladıkça kol uzayacak. (Öne doğru)
 - iii. Uzama işlemi model yapısına göre ayarlanacaktır.
 - iv. Kol düşmana erişebildiği sürece Swipe ile sağ sol yaparak saldıracaktır.
 - v. Kullanıcı, kendisine gelen mermi ve bıçakları Swipe ile savuşturabilecek.
 - vi. Default damage değerine x dersek;
 1. Her uzama işleminde o anki damage değerinin 4'te 1'i eklenerek artacak.
 2. Örneğin;
 - a. İkinci uzama anındaki damage değeri x_1 ise yeni damage değeri $x_1 + x_1 / 4$ olacaktır.
 - b. Üçüncü uzama anındaki damage değeri x_2 ise yeni damage değeri $x_2 + x_2 / 4$ olacaktır.
 - vii. Environment props
 1. İskele
 - a. Fizik kullanılacak.
 - b. Tetiklendiğinde iskelenin parçalarının/ kendisinin düştüğü alan içerisinde bulunan düşmanlar yok edilecek.
 2. Varil
 - a. Tetiklendiğindeki etki alanını dairesel kabul edersek, yarı çapı r olacak.
 - b. r yarı çaplı daire içerisinde bulunan düşmanlar yok edilecek.
 3. Kutu
 - a. Fizik kullanılacak.
 - b. Tetiklendiğinde parçalanacak.
 - c. Parçaların çarptığı düşmanlar yok edilecek.
 3. Düşman Durumları
 - a. Düşman saldırı durumları
 - i. Suikastçi kadın karakteri, sabit konumdan bıçak fırlatma işlemi yapacak.
 - ii. Ajan karakteri, sabit konumdan silahı ile ateş edecek.
 - iii. Mermi ve bıçak slow motion hareket edecektir.
 1. t_1 sürede bir ateş edilecektir / bıçak fırlatılacaktır. (Seri atış olmayacak.)
 - iv. Boksör, kullanıcıya doğru ilerleyecek ve ulaştığında vuracak.
 - v. Sopalı punkçı, kullanıcıya doğru ilerleyecek ve ulaştığında sopa ile vuracak.
 - vi. Boksör ve sopalı punkçı karakterleri t_2 sürede karaktere ulaşabilecekler.
 - b. Düşmanların health barları olacak, kafalarının üstünde bulunacak.
 - i. Düşmanların health değeri = y
 - ii. $y \leq 3x$ (Not: uzama sayısına göre değişebilir.)
 - c. Ölen karakterler gri rengine dönecek ve yedikleri saldırının yönüne göre yere düşecekler.
 4. Win and Fail Case
 - a. Kullanıcı, level içerisindeki bütün düşmanları yok eder ise kazanmış olacak.
 - b. Kullanıcıya; mermi, bıçak, yumruk veya sopa değdiğinde fail sayılacak ve leveli tekrar oynamak zorunda olacak.
 5. Kritik Not:

- a. Kolun uzaması, en uzaktaki düşmana kadaar olmuyor ise sabit duracak karakterler de t_2 sürede karaktere ulaşacak ve ilerken ateş edecek / bıçak fırlatacak.

ANIMATIONS

Walk / Run: Standart yürüme (Sopalı punkçı ve boksör karakterleri için)

Idle: Eller yana doğru açık bir şekilde bekleme, ileri geri sallanma (Bütün karakterler için)

Combat:

1. Yumruk (Boksör): <https://www.youtube.com/watch?v=uEaVw-BWB5M>
2. Sopa ile vurma (Punkçı): <https://youtu.be/vBzGXSiUF1o?t=56> (0:56 – 01:00)
3. Silah ile ateş etme (Ajan): <https://youtu.be/hqFn9AU7les?t=123> (02:03-02:05)
 - a. İlk ateş ettiğinde sadece silahı belinden çıkartacaktır, sonrasında el havada referanstaki gibi olacaktır.
4. Bıçak fırlatma (Suikastçi kadın): https://youtu.be/7D7_eui64RA?t=1 (00:01-0:03)

Kritik Not:

**** Ajan ve suikastçi karakterleri sabit olarak planlanmıştır, development'a göre bu durum değişebilir. Development'a başladığında güncellenecektir.**

Power bar: **referans eklenecek.

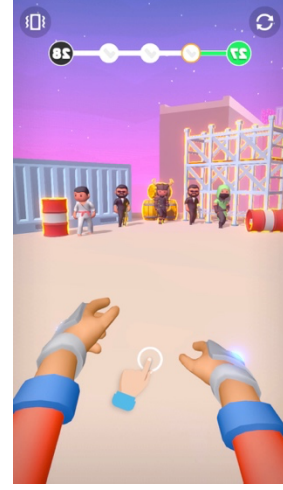
UI

ART

Art Style: Toon

Camera:

1. Fps olacak.
2. Sağ taraftaki görsel referans olarak verilmiştir.



Materials / Shader:

1. Rim ve specular özellikleri kullanılacaktır.
2. Renk geçişleri smooth olacak.
3. Önerilen shader: Toony Colors Rro URP

Lights:

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

Particle System:

1. Varil patlama
2. Kullanıcının düşmana vurduğu an için
3. Bıçak ve mermi için trail
4. Kan particle'ı (düşmanlar için)