

Game Name: Vivid Nails

Rise Time:

Game Genres: Runner

Game Description: Karakterimiz bir el. Uzunluk ve genişlik artıran kapılardan geçerek tırnaklarımızın hacmini ve yol üzerindeki süsleme yapan objeler ile görüntüsünü geliştiriyoruz. Amacımız uzun, hacimli güzel görünümlü tırnaklar geliştirmek.

Game Final Event: Tırnaklardan en uzununu baz alarak high score belirleyip ona göre para kazanıyoruz. Kazandığımız para ile de farklı konseptlerdeki kadınları güzelleştirip, giydiriyoruz.

References:

1. Dream Lashes
<https://apps.apple.com/in/app/dream-lashes/id1606703875>
2. Nail Stack
<https://apps.apple.com/us/app/nail-stack/id1579517157>
3. Long Nail 3D!
<https://apps.apple.com/us/app/long-nails-3d/id1559504687>

ASSETS

Characters: Kadın Eli

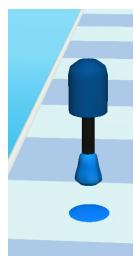
1. Sağ el
2. Belirgin, normalden biraz daha uzun ince tırnaklar



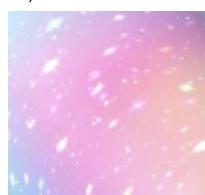
Environment: Gradient Skybox

Collectables:

1. Oje fırçası
 - a. Fırçası daha uzun ve kalın olacak



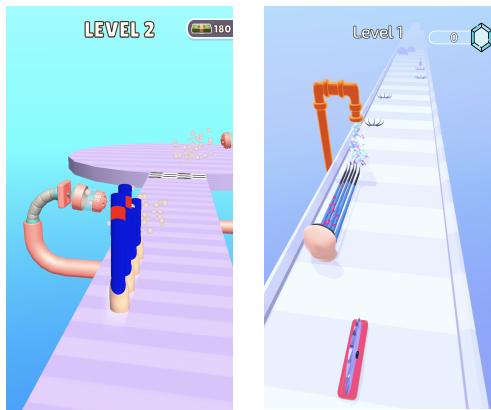
2. Sim kutusu, silindir bir kutu olacak ve aşağıdakine benzer bir texture ile kaplanacak.



3. Kaplama tırnak (1 adet ince, uzun ve sivri tırnak üzerinde olacak)



4. Sticker aracı; ucu aşağıya değil soldaki görseldeki gibi karşıya bakacak. İki görseldeki aracın birleştirilmiş basit bir araç olabilir.



5. Para

Obstacles:

1. Testere



2. Törpü (Ucu daha uzun olacak)

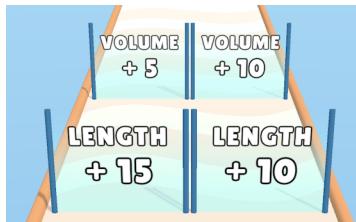


3. Makas (uçları daha uzun olacak)



Road Type: Runner platform

Gates: Pozitif kapılar mavi, negatif kapılar kırmızı renginde olacaktır.

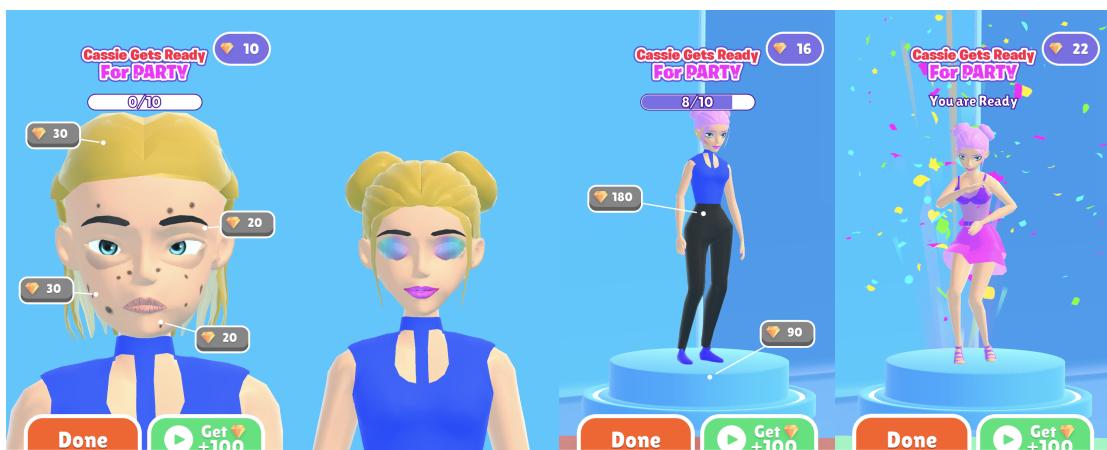


Final:

1. Gotik



2. Parti Kızı



3. Şarkıcı



4. Jüri; ellerinde puan tabelaları tutabilen 2 kadın ve bir erkek.
5. Onların oturduğu bir platform ve masa



6. Final karakterlerinin durduğu dairesel platform (karakter referanslarında olduğu gibi)
7. Her final karakteri için (Juri hariç);
 - a. Saçı
 - b. Göz kapakları
 - c. Tırnakları
 - d. Dudakları
 - e. Yanakları
 - f. Kıyafetleri
 - g. Ayakkabıları

İçin paspal - çirkin görüntü ve iyileştirilmiş sık - güzel görüntüleri olacak.

MECHANICS

Main Type: Swipe

Type: Stacking

Mechanic Features:

1. Width ve length olmak üzere iki tür kapı ve bunların negatif ve pozitif değerleri olacaktır.
 - a. Kapı işlemleri; toplama, çıkarma, bölme ve çarpma
2. Tırnakların uzaması ve genişlemesi dream lashes oyunundaki gibi animatik olacaktır.
3. Renklendirme: Oje fırçası;
 - a. Havada süzülmüş gibi duracak.
 - b. Tırnak boyama için geldiğinde fırça yukarıdan aşağıya giderek boyayacak. (Tek bir tırnak boyanacak, random seçilecek.)
 - c. Renk tipleri
 - i. Solid
 - ii. Gradient
4. Sim:
 - a. Sim kutusu havada olacak ve aşağı yukarı hareket ederken (dökme hareketi) simler particle olarak dökülecek.
 - b. Parlak ve ışılılı durmalı
 - c. Bütün tırnaklara etki edecek.
5. Sticker:
 - a. Yolun sağında ve solunda bulunan araçlardan x eksenin boyunca particle olarak saçılacaklar.
 - b. Etki eden tırnakta olacak.
6. Kaplama:
 - a. Collectable olarak yoldan toplanacak.
 - b. Bütün tırnaklara etki edecek.
7. Engeller:
 - a. Engeller; aşağı - yukarı, sağa - sola hareket edebilir olacak. (Sabit olmasına ek olarak)
 - b. Engeller, başlangıç tırnak boyunun üzerinde (havada) konumlanacak.
 - c. Başlangıç boyuna etki etmeyecek.
 - d. Etki ettiği tırnağın boyunu kısaltacak.
 - e. Etki ettiği anda tırnak parçaları particle olarak dökülecek.
8. Yol üzerinde ve high score da toplanan paralar UI da gösterilecek.
9. Runner daki her paranın değeri 1 dolar olacak.
10. Final:
 - a. Dream lashes oyunundaki gibi bir high score duvarı olacak.
 - b. Sol tarafında sıfatlar sağ tarafında ise puanlama (1x, 2x, 3x...) olacak.
 - c. Sıfatlar;
 - i. Noob (1x - 4x) + 10 dolar
 - ii. Stylish (5x - 8x) + 20 dolar
 - iii. Fabulous (9x - 12x) + 30 dolar
 - iv. Perfect (13x - 16x) + 40 dolar
 - v. Excellent (17x - 20x) + 50 dolar kazandıracak.
 - d. Fail yok, default tırnak ile bitirirse kullanıcı, 1x de bitirecek.
 - e. High score hesaplamasından sonra, farklı bir ekrana geçerek bu ekranda sırası ile;
 - i. Gotik kız
 - ii. Parti kız
 - iii. Şarkıcı kızmodelleri güzelleştirilecek.
 - f. Güzelleştirme işlemi 2 aşama olarak yapılacak.
 - i. İlk kafa güzelleştirilecek (yakın plan)
 1. Saç - price 20 dolar
 2. Göz kapağı - price 10 dolar
 3. Dudak - price 20 dolar
 4. Yanaklar - price 30 dolar
 - ii. Sonrasında beden de güzelleştirmeler olacak (geniş açı)
 1. Kıyafetler - price 120 dolar
 2. Ayakkabı - price 90 dolar
 3. Tırnak - 30 dolar

- g. Bütün işlemler yapıldıktan sonra kadın karakter jüriye doğru dönecek ve Jüriler oylama yapacak
 - i. Gotik karakter için puanlama; 7 - 8 - 7
 - ii. Parti kızı için puanlama; 8 - 8 - 9
 - iii. Şarkıcı için; 9 - 10 - 9
- h. Oylamadan sonra konfeti patlayacak(particle) ve karakter dans etmeye başlayacak
- i. Bir karakterin güzelleştirilmesi bitmeden diğer karaktere geçilemeyecek.
- j. Güzelleştirme işlemleri ücretinin yazdığı butonlar ile olacak.
- k. Bu butonlar değişiklik yapacağı objenin yanında olacak. (dream lashes oyunundaki gibi, assets kısmında referans görsellerde verilmiştir.)
- l. Kullanıcının istediğiinde o ekranдан ayrılop runner'a dönebilmesi için "done" yazan bir buton olacak.

ANIMATIONS

Idle:

1. El için; parmaklar sırasıyla ileri geri yapacak.
2. Final karakterlerinin hepsinin duruşu aynı olacak, 4.sayfadaki referans görseldeki gibi olabilir.
3. Juriler, elleri masa da birleşmiş vaziyette duracak.

Other:

4. Final karakterleri
 - a. Gotik kız
 - i. dans
 - ii. <https://drive.google.com/file/d/1A4RVUcObN8idVfBP3JKF9oTK3X49NQ7q/view?usp=sharing> (mixamo dancing runner man) (Bu veya buna benzer)
 - b. Parti kız
 - i. dans
 - ii. https://drive.google.com/file/d/1XKDCTJtlebfLyi_mERPpxvogbxWHNqaY/view?usp=s_haring (mixamo snake hip hop dance) (bu veya buna benzer)
 - c. Şarkıcı
 - i. dans
 - ii. <https://drive.google.com/file/d/1L6TM4d0V8B3joXQ9CWaCy2e6tWhaQoIV/view?usp=sharing> (mixamo hip hop dancing) (bu veya buna benzer)
 - d. Juriler
 - i. Puan tabelasını havaya kaldırma

**Hepsi için yüz animasyonları;

İlk halinde; somurtma

Son halinde gülümseme, göz kapağı kapama açma

DESIGN

Art Style: Toon

Gameplay Camera:

1. Player'ı arkadan görecektir (TPS)
2. Kamera player'ı takip edecek.
3. Player'ın sağ ve sol hareketlerinde x ekseninde player odaklı olarak sağ ve sol hareket edecek.
4. Kameranın açısı, tırnakların uzaması ekranı geçtikten sonra ufak ufak genişleyecek. (Dream lashes oyunundaki gibi)
5. Aşağıdaki görseldeki kamera açısına benzer; eli ve tırnakları daha net gördüğümüz, x rotation daha düşük (daha paralel bir görüntü)



Final Camera:

1. High score duvarında, eş zamanlı olarak yukarı doğru takip edecek tırnakları
2. Yüz geliştirme sırasında yakın plan olacak ve yüzü görecektir sadece
3. Kıyafet geliştirmeye gelindiğinde geniş açıya alınıp bütün beden gözükecek.

Materials / Shader:

1. Ramp ve base özellikleri yeterli olacaktır.
2. Renk geçişleri smooth olacak
3. Outline vee specular olmayacak.
4. Ana rengi texture'dan alacak.

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. Tırnaklar, engellere çarptığında, tırnak parçalarının etrafına dağıılması
2. Sim

3. Sticker
4. Final confetti

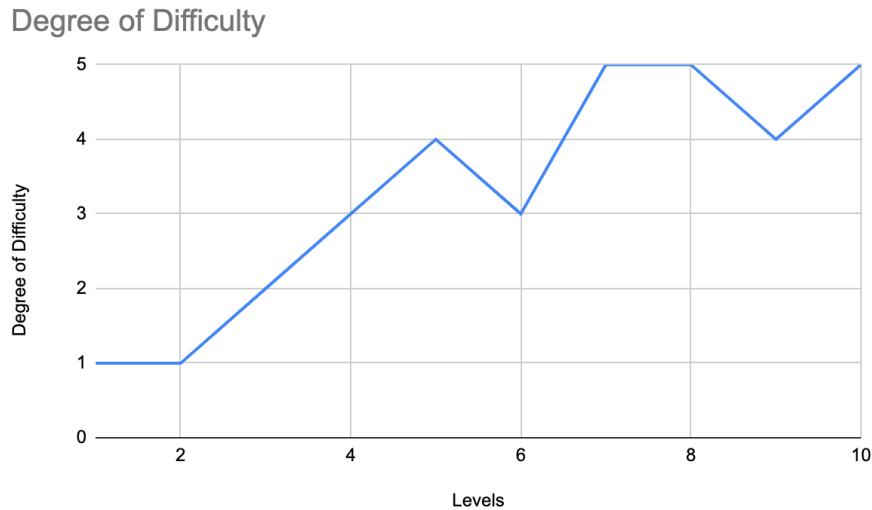
LEVEL DESIGN

Level Count: 10

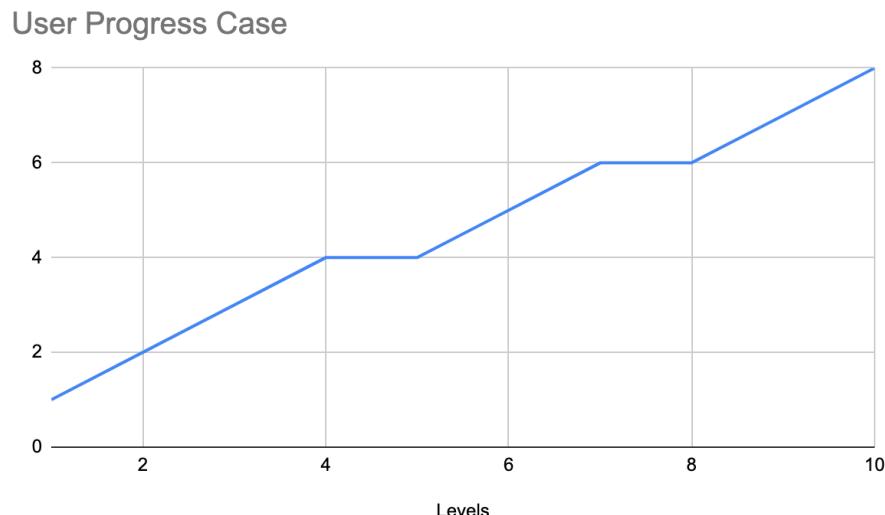
Win Case: Kullanıcı, tırnağını hiç uzatamasa bile default tırnak ile bitirecek, karakter geliştirme ekranına geçebilecek

Fail Case: Fail yok.

Degree of Difficulty:



User Progress Case:



Level Yapısı:

1. Karakter level içerisinde çok uzun tırnaklara ulaşabilmeli fakat o şekilde sürekli bitirmemeli(Final uzunluk için user progress grafiği baz alınabilir)
2. Level 3' e kadar engel olarak sadece testere görmeliyiz, 4 - 6 levele kadar testere ve törpü; 7 - 10 levele kadar ise bütün engelleri (testere-törpü-makas) görmeliyiz.
3. Leveller içerisinde uzama ve kısalma işleminin farkları yüksek olabilir, oyunun hissiyatı tamamen orada olacak. Örneğin (bir anda 20 birim uzadı ve sonra 2 birime düşürme gibi)