

Game Name: Balloon Stack 3D

Rise Time:

Game Genres: Runner

Game Description: Rengarenk balonları öne doğru stackleyen bir elimiz var. Stacklediğimiz balonların rengini değiştirerek, süsleyerek ve araçlar ile farklı şekillere dönüştürüyoruz. Amacımız güzel görünümlü balonlar üreterek balonların değerini arttırmak.

Game Final Event: Final platformunun sağında ve solunda bulunan çocuk müşterilere topladığımız balonları satıyoruz.

References:

1. Sponge Art
<https://apps.apple.com/us/app/sponge-art/id1592298170>
2. Coffee Stack
<https://apps.apple.com/us/app/coffee-stack/id1591921962>

ASSETS

Characters:

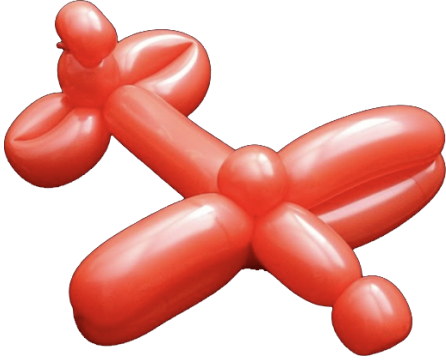
1. Hand
2. Balloon types
 - a. Kıvrım noktaları belirgin olmalıdır.
 - b. Referans görseller sosis balon üzerinden olduğu için ince, normal balon üzerinden gittiğimiz için daha şişik olabilirler.
 - c. Dog



- d. Sword



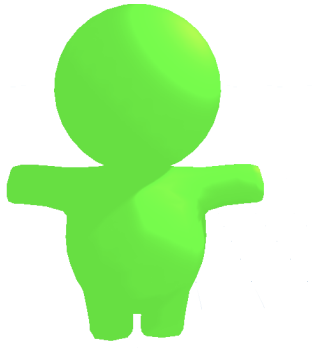
- e. Plane



- f. Flower



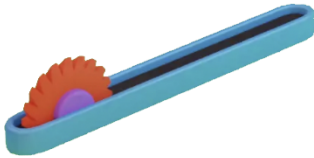
g. Character



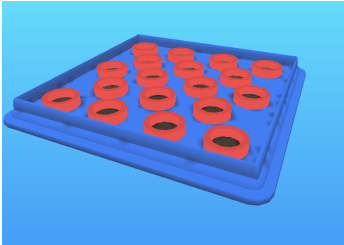
Environment: Gradient Skybox

Obstacles:

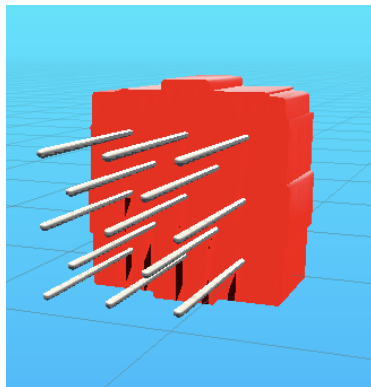
1. Movable saw



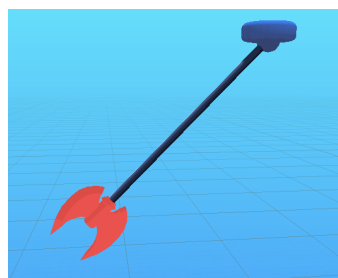
2. Movable Spiky trap (Aşağıdakine benzer bir platformdan aşağı yukarı hareket edebilen dikenler çıkacak şekilde olmalı)



3. Spiky wall



4. Swing axe (Sağa sola hareket edebilir olmalı)

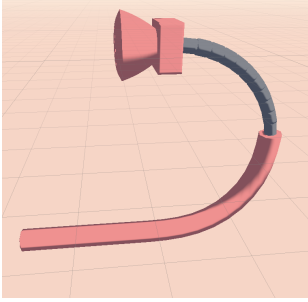


Interactables Tools:

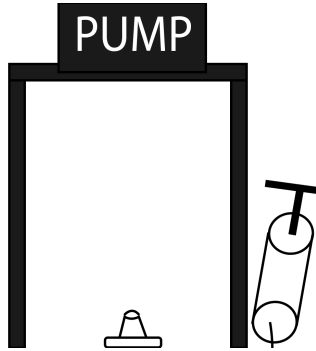
1. Üzerinde paint yazacak bir tabela olacak. (Sağdan ve soldan boya musluğu olmasına gerek yok, üstten olması yeterli)



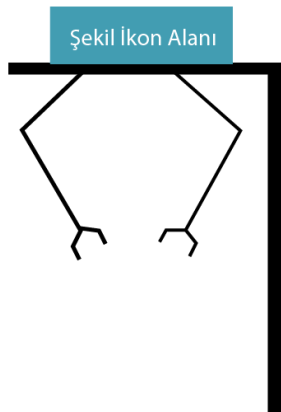
2. Sticker tool
 - a. Nail oyunu için yapılan sticker aracı kullanılacak. (Başlık kısmı şeffaf olup içerde stickerlar gösterilirse daha güzel durabilir)



3. Pompa



4. Şekillendirici
 - a. 5 çeşit şekillendirme olacağı için, ikon alanı değişebilir olmalı.
 - b. Örneğin köpeğe dönüştüren şekillendirici de köpek ikonu olacak.



Others:

1. Final:
 - a. Yandaki referans görsele benzer bir ev modeli olacak. (Balonları olmayacak)
 - b. Environment için ağaçlar ve çimenler olacak.
 - c. Gökyüzü için bulutlar olacak.



MECHANICS

Main Type: Swipe

Type:

1. Front Stack
2. Evolution

Mechanic Features:

1. Balonlar, el(karakter) ile öne stack olarak toplanacak.
2. Default balonlar (collectable) random renklerde olacak.
3. Sway hareketi, candle gift ve nail stack arasında bir hassasiyette olacak.
4. Stack işlemi ayırık olacak (birleşik olmayacak) olacak. (balonlar arası mesafe olacak.)
5. Balonlar, havada duracak.(Zemine bitişik olmayacak.)
6. Balonlar 4 işlemden geçecek;
 - a. Şekillendirme
 - i. Köpek
 - ii. Kılıç
 - iii. Karakter
 - iv. Uçak
 - v. Çiçek
 - vi. Her şekillendirme aracı bir şekli kazandıracak.
 - vii. Şekillendirme işlemi oyun akışı içerisinde olacak, duraklama olmayacak.
 - viii. Şekillendirme işleminde yukarıda verilen modeller ile default balon modeli yer değiştirecek.
 - b. Boyama
 - i. Kapıdan geçen balonlar boyanacak
 - ii. Renkler, canlı durmalı;
 1. Solid
 - a. Kırmızı
 - b. Sarı
 - c. Yeşil
 - d. Mavi
 - e. Mor
 - f. Turuncu
 2. Rainbow Gradient
 - iii. Çiçek sapı ve ortasındaki yuvarlak balonun default renginde olacak, ve sadece yapraklar boyanacak.
 - c. Sticker
 - i. Sticker aracı yolun sağı veya solunda bulunacak, x ekseninde sürekli olarak sticlerları fırlatacak.
 - ii. Temas eden balonun yüzeyine random olarak yerleştirilecek.
 - d. Büyütme
 - i. Kapıdan geçen balon balon işlem görecekt.
 - ii. X,Y ve Z ekseninde genişleme olacak.
 - iii. Büyüme işlemi animatik olacak, direkt büyümececek.
7. Fiyatlandırma
 - a. Her işlem değer kazanımı sağlayacak ve elin solunda bulunan fiyat etiketinde gösterilecek. (Total değer)
 - b. Boyama, şekil değiştirme ve sticker eklemeye stacklenen balonların sağında; her işlem tekrarında + X dolar yazıp görünecek. (Candle gift ve coffee stack oyunlarında olduğu gibi)
 - c. Her yeni balon 1 dolar
 - d. Her yeni renklendirme 1 dolar
 - e. Sticker ve büyüme işlemleri 2 dolar
 - f. Şekillendirme işlemi 3 dolar kazandıracak.
8. Engeller
 - a. Engellere temas eden balonlar kaybedilecek/patlayacak.
 - b. Engellere temas etmeyen, önde bulunan balonlar etrafa random yayılacak ve tekrar toplanabilir olacak.

- c. Assets bölümünde referansta verilen movable spike engelindeki dikenler aşağı yukarı hareket edecek.
 - d. Swing axe engeli sağdan sola/soldan sağa doğru hareket edecek. (x ekseninde)
9. Final;
- a. Final alanında bulunan evin bacasına balonlar yerleşecek. (Assets/final bölümünde verilen referans görseldeki gibi)
 - b. Ev yükselecek, yüksekliği fit olarak ölçülecek.
 - c. Her 5 balon 2 ft kazandıracak.
 - d. Her 2 ft'lik yükselme durumunda 3 random balon patlayacak.
 - e. Final için Coffee stack oyunu referans alınacak.
 - f. Total ulaşılan fit * 10 dolar üzerinden kullanıcı para kazanacak. (Örneğin; 20 fit yükseklik ile bitirdiğinde 200 dolar kazanacak.)
 - g. Balonların üstünde kaç fitte olduğunu belirten bir UI olacak.

ANIMATIONS

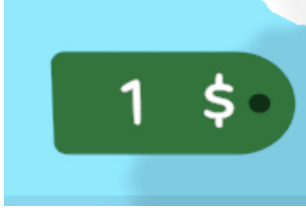
Final Idle: Kollardan biri platforma uzanmış ve el açık bir şekilde bekleyecek

Final:

1. Eller şekeri alacak ve avuç içinde tutacak..
https://drive.google.com/file/d/1jVK2PaGOTVDxkN72kGWp4RL_-NStbfhE/view?usp=sharing (Buradaki gibi olabilir)
2. Çocuklar random şekilde oynuyormuş gibi yapacak.(İki eli ile tutup sağa sola sallanabilir, yukarıya kaldırabilir vb.)

UI

1. Fiyat Etiketi:



2. Şekillendirme araçları için ikonlar

- a. Modeller hazır olduktan sonra alınan rendera göre hazırlanacak.

3. Stickerlar

- a. Yıldız
- b. Kalp
- c. Pride
- d. Silah
- e. Random shape ve renkli görseller

**Console evolution oyunundaki stickerlar baz alınabilir.

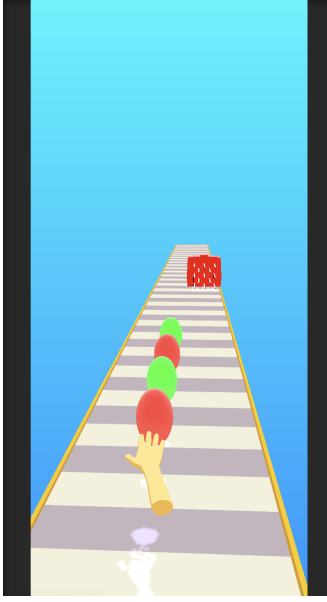
4. Fit ölçümü için UI

DESIGN

Art Style: Toon

Gameplay Camera:

1. Player'ı (balonları) arkadan görecek (TPS)
2. Yukarıdan ve sağdan bakacak..
3. Kamera player'ı takip edecek.
4. Player'ın sağ ve sol hareketlerinde x ekseninde player odaklı olarak sağ ve sol hareket edecek.
5. Aşağıda verilen referans görseldeki gibi olacaktır.



Final Camera:

1. Sağdan ve geniş bir açıda olacak ve kullanıcı balonların bacaya yerleşmesini görebilecek.
2. Daha sonrasında ise kamera eve paralel olacak ve onunla birlikte yükselecek.

Materials / Shader:

1. Rim kullanılabilir.
2. Renk geçişleri smooth olacak
3. Renklerin canlı gözükmesi gerekmektedir.

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. Engele çarpan balonların patlaması
2. Mekanik bölümündeki 5.maddenin b numarasında verilen işlem particle olacak.
3. Stickerlar
4. Şekil değiştirme
5. Boyama da kullanılacak spray modelinden yayılacak gaz bulutu