

**Game Name:** Raft Idle

**Rise Time:**

**Game Genres:** Idle

**Game Description:** Denizin ortasında bulunan bir sandalda yaşayan karakterimiz hayatta kalmak için gereken itemleri toplamaya çalışarak sandalını geliştirir.

**References:**

1. Raft  
<https://store.steampowered.com/app/648800/Raft/>
2. Tricky Track 3D  
<https://apps.apple.com/us/app/tricky-track-3d/id1533442608>

## ASSETS

### Characters:

1. Player Stickman
  - a. Yırtık şort, tshirt vb. kıyafetler olacak.



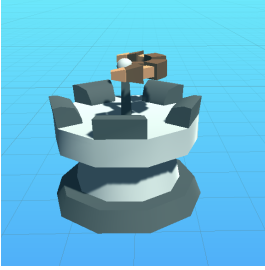
2. Loot Stickman
  - a. Player stickman ile aynı olacak, kıyafetler değişecek.

### Environment:

1. Deniz
2. Adalar
3. Gradient Skybox

### Building:

1. Crossbow tower



2. Izgara



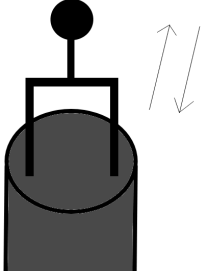
3. Su pompası



\*\*Eski plastik bir su pompasının etrafını tahtalar soldaki verilen görseldeki gibi kapatacak ve bardak orada duracak.

4. Fishing tower

- Crossbow tower ile aynı mantıkta olacak, sadece daha kısa
- Crossbow yerine mancınığa benzer bir sistem olacak(tahtadan)
- Aşağıda soldakine benzer bir mekanizma ileri geri yaparak, sağ alttakine benzer ipten bir ağ atacak.



5. Base



6. Yemek masası ve tabureler

- Masa kare şeklinde olacak ve toon gözükecek.
- Tabure ve masa birlikte 1x1'lik grid alanını kaplayacak ebatta olacak.

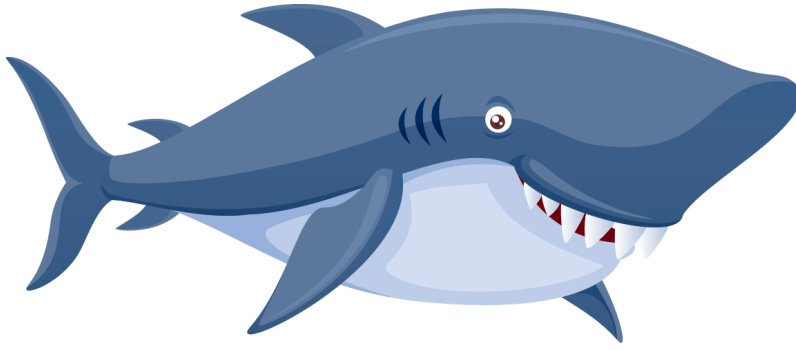


7. Sandal (1x1 kare) parçası



**Obstacles:**

1. Köpek Balığı (Daha ciddi duracak)



**Weapon:**

1. Mızrak  
a. Uzun bir sopa ve ucu aşağıdaki görseldeki gibi olacaktır.



2. Çekiç  
a. Üst tarafı taş olacak.



**Collectable:**

1. Tahta parçası



2. Demir parçası



3. Plastik



4. Taş



5. Fıçı



6. İp



7. Yaprak



8. Balık - çiğ - pişmiş hali (\*\*Balık modeli aşağıdaki referans görselin daha sade ve basit hali olmalı)



9. Bardak/Su



## MECHANICS

**Main Type:** Joystick

**Type:**

1. Hold
2. Drag and release

**Mechanic Features:**

1. Sandal genişliği 2x2 olarak başlanılacak.
2. Sandal otomatik olarak hareket edecek. (player kontrolünde olmayacak)
3. Player sandal alanı içerisinde joystick/hold ile hareket edecek.
4. Player sandal dışarısına çıkamayacak.
5. Player, sandalın ön tarafında (dikdörtgen şeklinde) bulunacak çıkıntıya geldiğinde loot toplama mekaniğine geçecek.
  - a. Kullanıcı kancayı belli bir mesafeye kadar fırlatabilecek.
  - b. Fırlatma işlemi drag and release ile olacak.
  - c. Fırlatma işlemi için sağ tarafta verilen görsele benzer bir ui olacak.
    - i. Daire yerine kesik çizgi
    - ii. Mavi daire yerine nişan ikonu
  - d. Maks mesafeyi geçmek istediğinde kırmızı olacak.
  - e. Kanca, kullanıcı drag ile nişan alıp release ile bıraktığında otomatik olarak o noktaya fırlatılacak.
  - f. Alınan loot çekilerek sandala doğru gelecek ve ui'da gösterilecek.
  - g. Hata payını baz almak için collectable'ların collider geniş tutulabilir.
6. Player'ın susuzluk ve açlık olacak;
  - a. Bu barların seviyesinde azalma 90.sn' de başlayacak.
  - b. Her 30 saniyede bir susuzluk %15 azalma olacak.
  - c. Her 30 saniyede bir açlık barında %10 azalma olacak.
  - d. Bar seviyelerinden herhangi birisi %50'ye düştüğünde player hızında azalma olacak.
7. Player'ın üzerinde default olarak mızrak ve çekiç bulunacak.
  - a. Çekiç build işleminde kullanılacak. (otomatik-animasyon)
  - b. Mızrak, köpek balığının alanına girdiğinde otomatik olarak aktif olacak ve player saldırarak. (animasyon)
8. Player, yemek masasını build ettikten sonra beslenme ve su içme işlemini yapabilecek.
  - a. Yemek masasına geldiğinde otomatik olarak tüketecek.
9. Loot sistemi
  - a. 15 saniyede bir yeni loot grubu spawn olacak.
  - b. Kullanıcı loot toplama alanına gelmese dahi lootları denizde görebilecek.
  - c. Loot Grubu
    - i. tahta parçası
    - ii. plastik
    - iii. yaprak
    - iv. Bir itemden maksimum 3 tane bulunacak.
  - d. 45 saniyede bir bonus loot havuzu spawn olacak.
    - i. Bunun özelliği loot grubuna göre daha çok item toplama şansı yaratması olacak.
    - ii. Loot grubuna ek olarak havuzda aşağıdaki itemlerde olacak;
      1. stickman
      2. demir parçası
      3. taş
      4. ip
    - iii. Her loot havuzunda maksimum 3 stickman olacak.
    - iv. Diğer itemlerin sayısı maksimum 10 olacak.
  - e. Bonus
    - i. 30 saniyede bir fıçı spawn olacak.
    - ii. Fıçının içerisinde tek bir item bulunacak ve adedi 7 olacak.
  - f. Başlangıçta;
    - g. Tahta parçasından 20 adet
    - h. Yapraktan 20 adet bulunacak.



10. Playerın kurabileceği yapılar;

i. Su pompası

1. Hammadde
  - a. Plastik
  - b. Tahta
2. 1x1'lik alan kaplayacak.
3. 25 saniyede 1 adet su spawn edecek.

ii. Izgara

1. Hammadde
  - a. Taş
  - b. Demir
  - c. Tahta
2. 1x1'lik alan kaplayacak.
3. 25 saniyede 1 adet pişmiş balık spawn edecek.

iii. Crossbow tower

1. Hammadde
  - a. Taş
  - b. Demir
  - c. Tahta
2. 1x1'lik alan kaplayacak.

iv. Fishing tower

1. Hammadde
  - a. İp
  - b. Tahta
  - c. Taş
2. 1x1'lik alan kaplayacak.
3. 10 saniyede bir ağ atarak balık toplayacak. (1 adet tutacak.)
4. Tutulan balık envanterde/ui'da gösterilecek.

v. Base

1. Hammadde
  - a. Tahta
  - b. Taş
  - c. Yaprak
2. 2x2'lik alan kaplayacak.
3. Player, genişletebilecek.
4. Stickman toplama kapasitesi sağlayacak.
5. İlk kurulduğunda 2 kişilik kapasite sağlayacak.
6. Sonrasında her 2x2'lik genişleme de kapasiteyi 1 arttıracak.

vi. Yemek Alanı

1. Hammadde
  - a. Tahta
  - b. Yaprak
2. 1X1'lik alan kaplayabilecek.
3. Player, genişletebilecek.
4. Toplanan stickmanlerin hayatta kalabilmesi için player'ın genişletme yapması gerekecek.
5. Izgaradan ve su pompasından çıkan yemek/içecek bu alana spawn olacak.

11. Alanların açılabilmesi için öncelikle sandalın alanının genişletilmesi gerekmektedir.

12. Sandal genişletme ve build alanları sırası ile tutorial ile yaptırılacak.

13. 45 saniye de bir köpek balığı spawn olacak ve sandalın random bir köşesine saldırarak.

- a. Köpek balığı her seferinde bir parça yok edecek.
- b. 5 dakika da köpek balığı spawn sayısı 2'ye çıkacak.
- c. 10.dakika da köpek balığı spawn sayısı 3'e çıkacak.
- d. 20.dakikadan sonra sabit olarak 4 köpek balığı spawn olacak.
- e. 5.dakikadan sonra 90 saniye de bir köpek balığı spawn olma işlemi olacak.



- f. Her köpek balığının bir can barı olacak. %20'lere düştüğünde geri kaçacak.
  - g. Köpek balığının sandaldan yıktığı alanın/yapının yeniden kurulabilmesi için; normalde kurulması için gerekli loot sayısının yarısı kadar loot harcanacak.
  - h. Örneğin; sandal parçası o aşamada 40 tahta parçası gerekiyor ise 20 tahta parçası ile yıkılan sandal parçasını kurabilecek.
14. Toplanan stickmanlerde de açlık ve susuzluk olacak, player'a göre daha kırılgan olacaklar.
- a. Toplanan stickmanler, köpek balıkları ile savaşıacak.
  - b. Kullanıcının yapması gereken işlemleri de yapabilecek.
  - c. Stickman toplama işlemi sınırlı olacak.
  - d. Base ve alan genişlemesine göre kapasite artabilecek.
  - e. Player yeteri kadar beslenme ve su ihtiyacı sağlayamaz ise loottan alınmış stickmanler kaybedilecek.
  - f. Yeterli kapasite yok ise, toplanan stickman çekildikten sonra geri denize düşecek ve uyarı mesajı verilecek kullanıcıya.
15. Build İşlemi
- a. Build butonuna tıkladıktan sonra açılan panelde build edilecek yapı ve gerekli şartlar gözükecek. (Gerekli item ve adedi)
  - b. Kullanıcı sürükleyerek(drag) grid sisteminde uygun alana build edebilecek.
  - c. Build edebileceği alanlar yeşil, edemeyeceği alanlar kırmızı olarak gözükecek.
  - d. İlk buildler tamamlandıktan sonra bir sonraki buildler için item sayısı artarak ilerlenecek. (+35 baz alınabilir.)
  - e. Yapılar ve build şartları
    - i. Yemek masası
      - 1. 20 adet tahta
      - 2. 20 adet yaprak
    - ii. Su pompası
      - 1. 22 adet plastik
      - 2. 18 adet tahta
    - iii. Izgara
      - 1. 16 adet demir
      - 2. 20 adet tahta
    - iv. Crossbow tower
      - 1. 24 adet taş
      - 2. 36 adet demir
      - 3. 30 adet tahta
    - v. Fishing tower
      - 1. 32 adet ip
      - 2. 34 adet tahta
      - 3. 20 adet taş
    - vi. Base
      - 1. 50 adet tahta
      - 2. 20 adet taş
      - 3. 10 adet yaprak
      - 4. 15 adet demir
    - vii. İlk önce yemek masası kurdurulacak sonrasında sırası ile;
      - 1. Su pompası
      - 2. Izgara
      - 3. Fishing tower
      - 4. Kalan yapılar kullanıcı inisiyatifinde olacak.

## ANIMATIONS

**Walk / Run:** Standart yürüme (Bütün karakterler için)

**Idle:** İki kol açık bir şekilde durma (Bütün karakterler için)

**Combat:**

1. Karakterler öne doğru eğik bir duruş ile (dizler bükülmüş) mızrağın ucu yere bakacak şekilde ileri geri yapacak. (Köpek balıkları, karakterlere göre alçakta)
2. Köpek balığı ağzı ile saldırarak, ısırma işlemi
3. [https://youtu.be/8DXF\\_YCEhIA?t=329](https://youtu.be/8DXF_YCEhIA?t=329)

**Building:** Player, tek dizinin üstüne çömelmiş bir şekilde yere çekiç ile vuracak. (Sadece player için)

<https://youtu.be/kEvFiNVs2LQ?t=38>

**Beslenme:**

1. Masaya oturma işlemi
2. İki el ile yemek yemek ve ağza doğru eli götürme
3. Bir el ile bardağı ağza doğru götürme

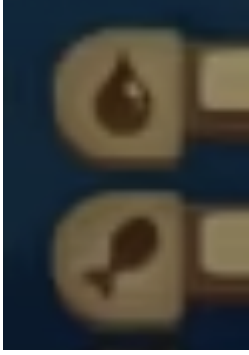
## UI

### Panels:

1. Building paneli
  - a. 2x3'lük bir grid sistem olacak.
  - b. En üstte ikon, altında gerekli itemler(itemlerin sağında adedi) ve en altta "build" yazan bir buton bulunacak. (Tercihen yeşil)
  - c. Sağ üstte çarpı ikonu bulunan ve paneli kapatma işlevini yerine getirecek yuvarlak bir buton bulunacak. (Tercihen kırmızı)

### Icons:

1. Tahta parçası
  2. Plastik
  3. Yaprak
  4. Taş
  5. Demir/metal parçası
  6. İp
  7. Balık
- Modellerin renderına göre hazırlanmalı
8. Açlık
  9. Susuzluk



### Buttons:

1. Build
  - a. Tercihen yeşil renğinde

### Collectable UI:

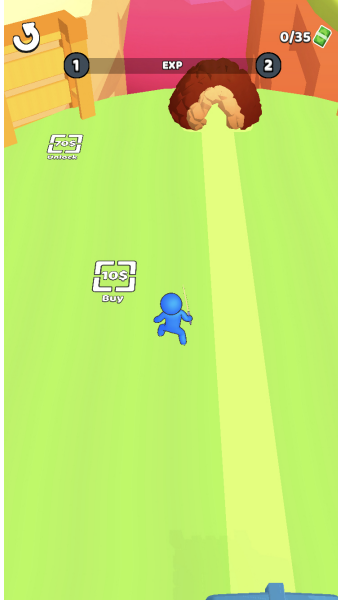
1. Sağ üstte ve alt alta bir yapıda olacak.
2. Adedi ikonların sağında yazacak.

## DESIGN

**Art Style:** Toon

### Gameplay Camera:

1. Kamera açısı "Top Down" olacak.
2. Kamera player'ı takip edecek.
3. Player'ın sağ ve sol hareketlerinde x ekseninde player odaklı olarak sağ ve sol hareket edecek. (Offset değerlerinin düşük olması lazım)
4. Aşağıda verilen referans görseldekine benzer bir kamera açısı olacaktır.



### Materials / Shader:

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

### 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. Player ve köpek balığı karşılaşmasında kan particle'ı (köpek balığından çıkacak)
2. Köpek balığı sandal veya yapılara saldırdığında çıkacak tahta parçaları
3. Build işlemi tamamlandığında particle
4. Toplanan itemler UI'a eklenirken o panele doğru gidecek ve sonra item sayısı artacak.
5. Izgarada ateş ve duman particle'ı
6. Crossbow tower'dan çıkacak ok particle'ı