

**Game Name:** Football Training Management

**Rise Time:**

**Game Genres:** Simulation

**Game Description:** Antrenman sahasına gelen futbolcuları, tercihlere göre hangi antrenmanın uygulanacağı alana yönlendiriyoruz. Gelişen futbolcuyu ya kendi takımımıza gönderiyoruz ya da başka bir kulübe satıyoruz. Kazandığımız para ile yeni antrenman alan ve sahaları açıyoruz.

**References:**

1. Car Lot Management
  - a. <https://apps.apple.com/tr/app/car-lot-management/id1622538251?l=tr>
2. Air Traffic Management
  - a. <https://apps.apple.com/us/app/air-traffic-management/id1628871433>

## ASSETS

### Characters:

#### 1. Antrenörler



- a. Birinci karakter soldaki gibi olacaktır.
- b. İkinci karakter genç ve yeleksiz olacaktır.

#### 2. Futbolcular

##### a. Kaleci



##### b. Standart futbolcu (3 tip)



- i. Futbolcuların üzerinde antrenman yeleği olacak
- ii. Sarı-kırmızı-mavi renklerde olacak.
- iii. Futbolcular kel, kısa ve uzun saçlı olarak üç tip olacak (vücutlar aynı)



**Environment:**

1. Huni



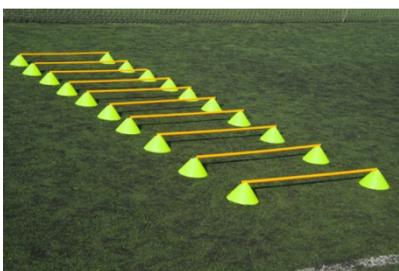
2. Kale



3. Futbol topu



4. Engelli atlama seti



5. Kaleci çalışma seti



6. Antrenman Mankeni



7. Futbol sahası environment  
a. Yedek kulübesi



b. Top sepeti (üst kapak ve tekerler olmayacak)



## MECHANICS

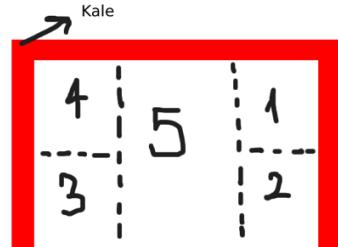
**Main Type:** Tap

**Type:** Organizing

### Mechanic Features:

1. **Gameplay**
  - a. Bekleme alanına gelen karakterler tap ile seçilecek. (Her seferinde bir karakter seçilebilir.)
  - b. Seçilen karaktere yeşil outline uygulanacaktır.
  - c. Karakter seçildikten sonra yine tap ile antrenman alanı seçilecek.
    - i. Uygun antrenman alanı ise alanın içi yeşil olacak. (2-3 salise)
    - ii. Uygun antrenman alanı değil ise alanın içi kırmızı olacak. (2-3 salise)
2. **Spawn / Timer**
  - a. Timer transparan bir daire olacak.
    - i. Bekleme alanındaki karakterler için yeşilden kırmızıya doğru saat yönünün tersinde animatik bir şekilde dolacak.
    - ii. Antrenman alanındaki karakterler için ise ana renkten yeşile doğru saat yönünün tersinde animatik bir şekilde dolacak.
  - b. **Spawn**
    - i. Bekleme alanı boşken 3-5 saniye aralığında random sürede yeni karakter spawn olacak.
    - ii. Bekleme alanına gelen karakter 2-4 saniye aralığında random sürede bekledikten sonra timer çalışmaya başlayacak.
    - iii. Timer başladıkten sonra 10-12 saniye boyunca kullanıcı işlem yapmaz ise karakter geri dönecek.
  - c. **Antrenman alanı**
    - i. Karakter, antrenman alanına geldikten sonra timer başlayacak ve 18-20 saniye aralığında random sürede antrenman alanında kalacak.
3. **Karakterler**
  - a. Karakterler, bekleme alanına yürüyerek gelecek.
  - b. Karakterler, bekleme alanından antrenman alanına "koşarak" gidecek.
  - c. Antrenman alanlarında, uygun animasyon uygulanacaktır. (5. maddede hangi alanda hangi hareketin yapılabacağı belirtilmiştir.)
  - d. Antrenman bittikten sonra üzerindeki yelek kaybolacak, eğer kulüpte kalacaksa default forma olacak.
    - i. Karakter satılır ise forması çeşitler arasından random seçilecek.
    - ii. Karakter sahanın dışına çıkacak.
4. **Antrenman Seçimi**
  - a. Yön seçimi; left-right
  - b. Satır seçimi; row x
  - c. Yön ve satır seçimi; left x
  - d. Özel seçimler
    - i. Kaleci çalışma alanları sadece kaleciler için geçerli olacaktır, diğer karakterler seçemeyecektir.
    - ii. Yine aynı şekilde kaleciler de kaleci çalışma alanları dışında başka bir seçim yapamayacaktır.
    - iii. Kaleciler dışındaki futbolcular, random olarak özel antrenman alanlarını seçebilecek.
  - e. Karakterler, eşleştirildikleri alan için en kısa yolu seçerek o alana geçeceklereid.
5. **Antrenman Alanları:**
  - a. Top sürme
    - i. Alanda huniler olacak.
    - ii. Karakter huniler arasında topla birlikte hareket edecek.
  - b. Penaltı atma
    - i. Alanda kale ve kaleci default olarak bulunacak.
    - ii. Penaltı çizgisi olarak belirlenen konumda top bulunacak.
    - iii. Her penaltı kullanımından sonra top aynı alanda spawn olacaktır.
  - c. Frikik atma
    - i. Alan içerisinde belirlenen noktalardan şut çekecektir.
    - ii. Alanda antrenman mankeni ve kale bulunacak.
  - d. Atlama / kondisyon
    - i. Alanda atlama seti bulunacak.
    - ii. Karakter set üzerinde atlamalar yapacak.
  - e. Pas

- i. Bu alanda default bir karakter ve top bulunacaktır.
  - ii. Gelen karakter ile yerden pas yapacaktır.
  - f. Kaleci basic antrenmanı
    - i. Kaleci çalışma setine topu atacak ve geri tutacak.
  - g. Kaleci şut antrenmanı
    - i. Alanda default karakter bulunacak, belirlenen noktadan şut çekerse.
    - ii. Kaleci, alana gelerek kaleye geçecek ve gelen şutları kurtarmaya çalışacaktır.
  - h. Bütün antrenmanlar süreleri dolana kadar loopa olacaktır.
6. Gameplay UI
- a. Karakterlerin üstünde 3'lü yıldız sistemi olacak.
    - i. 3 yıldızdan (ana rengi gri transparan) ne kadarının sarı ile dolu olduğuna göre değer hesaplanacak.
    - ii. Değerler tam ve yarımlar olarak kullanılacak.
      - 1. Örneğin, 1 yıldız-1.5 yıldız vb.
    - iii. \*\*Referans eklenecektir.
    - iv. Spawn olan karakterler maksimum 2.5 yıldıza sahip olabilecekler.
    - v. Her antrenman sonrası yıldızlar 3'e tamamlanacak.
  - b. Choice
    - i. Seçimler, karakterlerin kafasının üzerinden çıkacak baloncuk ile verilecektir.
  - c. Money
    - i. Bekleme alanında;
      - 1. Karakterin gövde kısmında, kazanılacak para yazacak.
    - ii. Antrenman bittikten sonra;
      - 1. Antrenman alanının üzerinde panel açılacak.
      - 2. Panelde "takımda tut" (spawn olduğunda verilen fiyat) ve "sat" (yeni belirlenen fiyat) yazılı butonlar olacak.
      - 3. İşlem tamamlandıktan sonra para ui'a animatik bir şekilde gidecektir.
  - d. Timer
    - i. Bekleme alanına gelen karakterde, para ui'nın altında konumlanacak.
    - ii. Antrenman alanına geçtikten sonra alanın ortasında konumlanacaktır.
7. Kamera
- a. Yeni antrenman alanı açıldıkça kamera açısı genişleyecektir.
  - b. Kamera açısı, alan açılımına bağlı olarak gerekli görüntüyü göstererek şekilde genişlemelidir.
8. Antrenman Sistemi
- a. Şut sistemi
    - i. Sağ tarafta verilen görseldeki gibi kale 5 parçaya bölünecek.
    - ii. Karakter topa vurduktan sonra bu bölgelerden birine random olarak gidecek.
    - iii. X vuruşta bir top kalenin dışına gidecek.
    - iv. X != 0
      - v. Topun gidişi düz ve çizgisel olmayacak. Doğal durması için parabolik hareket edecek.
  - b. Pas sistemi
    - i. İki karakter arasında aynı çizgi üzerinden olmayacak şekilde top karakterler arasında ilerleyecek.
  - c. Kaleci sistemi
    - i. Kaleci 5 kurtarış hareketinde bulunacak. (Animasyon kısmında verilmiştir.)
    - ii. Topun sağ tarafta verilen görseldeki 5 alandan hangisine gideceği bilgisine göre o alana kurtarış gerçekleştirecektir.



**Ekonomi Modeli:**

1. Aşağıda verilen tablo 1-2. Sahalar için geçerli olacaktır.
2. 3-4-5. Sahalar için maksimum fiyata +20\$ eklenecektir.
3. Özel alan seçimlerinde +15-30\$ dolar arasında random bir değer eklenerek uygulanacaktır.
4. Yeni saha ücretleri ücret değerleri sırası ile;
  - a. 3500 dolar
  - b. 5000 dolar
  - c. 6000 dolar
  - d. 8000 dolar
5. İlk antrenman alanı ve spawn/bekleme alanı açılış değeri 100 dolar olacak.
  - a. Ondan sonraki her antrenman alanı açılışında kullanıcı sırası ile 100-200-300-600 dolar ödenecek.
  - b. 4. Antrenman alanı açılışından sonraki her antrenman alanı açılışı için 800 dolar ödenecek.  
(5.alandan itibaren)
  - c. Her yeni alanda spawn ve antrenman alanlarının değeri 50 dolar artarak birinci maddedeki gibi devam edecek. (Örneğin ikinci alanda; 150-250-350-650 dolar ödemek zorunda).

Yıldız	Kazanç
0.5	40-60\$
1.0	50-70\$
1.5	60-80\$
2.0	70-90\$
2.5	80-100\$

## ANIMATIONS

### Walk / Run:

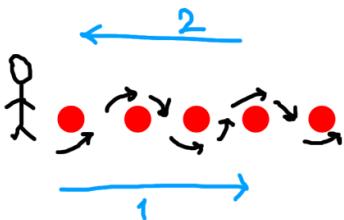
- Futbolcu ve kaleciler için yürüme ve koşma animasyonları olacak.

### Idle:

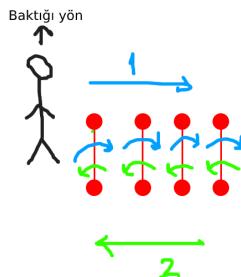
- Bütün karakterler için idle animasyonu olacak.
- Kolları çapraz bağlama: [https://www.youtube.com/watch?v=zq1FcvP\\_QE](https://www.youtube.com/watch?v=zq1FcvP_QE)

### Training:

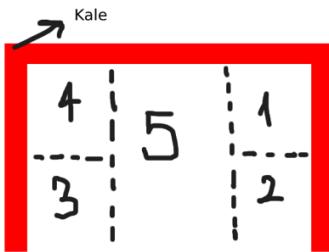
- Top sürme: <https://youtu.be/3a0eRXTqfOo?t=208> (3.28)
  - Karakter top ile birlikte hunilerin arasında geçerek bitişe ulaşacak, dönecek ve tekrardan top ile birlikte başlangıç noktasına hunilerin arasında geçerek ulaşacak. (loop)
  - Aşağıda verilen görselde kırmızı noktalar hünüyi temsil etmektedir.



- Şut çekme:
  - Penaltı: <https://youtu.be/bHQXpqqZumo?t=56> (00:56)
  - Frikik: <https://youtu.be/bHQXpqqZumo?t=156> (02:36)
- Atlama: <https://youtu.be/qU6tgGaRKwY?t=67> (01:08)
  - Videodaki topa vurma işlemi olmayacak, sadece çubukların üstünden ve aralarından ilerleyecek.
  - Soldan sağa doğru ve yan bir şekilde videoda verildiği gibi çubukların üstünden geçerek ilerleyecek. Sona geldiğinde aynı işlemi soldan sağa doğru yapacak. (Loop)



- Pas antrenmanı: <https://youtu.be/xvaD2AamMpU?t=21> (00:21)
  - Karakterler oldukları konumdan topa vurarak birbirlerine gönderecekler.
- Kaleci basic antrenman: [https://youtu.be/JlxvrYmi\\_I4](https://youtu.be/JlxvrYmi_I4) (00:00-00:07)
- Kaleci kurtarışları
  - <https://youtu.be/2-GulyjGt1Y?t=88> (01:28-01:33)
    - 1 numaralı alan için kurtarış
  - <https://youtu.be/2-GulyjGt1Y?t=26> (00:26-00:30)
    - 2 numaralı alan için kurtarış
  - <https://youtu.be/mtF11NgOJaw?t=142> (02:22-02:24)
    - 3 numaralı alan için kurtarış
  - <https://youtu.be/yxvaURdWJS8?t=53> (00:53-00:58)
    - 4 numaralı alan için kurtarış
  - 5 numaralı alan kurtarışı için 5.madde de verilen kaleci basic antrenman animasyonu kullanılacak.



UI

Stars:



Bubble:



Icons:

\*\*Para İkonu, timer ve ücret butonlarında air traffic management oyunu için hazırlanan ui'lar kullanılacaktır.

Antrenman sonu sunulacak seçenekler paneli:



## ART

**Art Style:** Realistic

**Camera:**

1. Kamera açısı top down olacak.
2. Rotate x değeri 30 - 40 derece olacak.
3. Kamera, sahneye göre z ekseninde geride duracak.
4. Yukarıdan ve alanı karşısından görecek bir şekilde olacak.
5. Sağ tarafta verilen referans görsellere benzer bir şekilde olacaktır.



**Materials / Shader:**

1. Ramp ve base özellikleri yeterli olacaktır.
2. Renk geçişleri smooth olacak
3. Detaylı texture kullanılacak.

**Lights:**

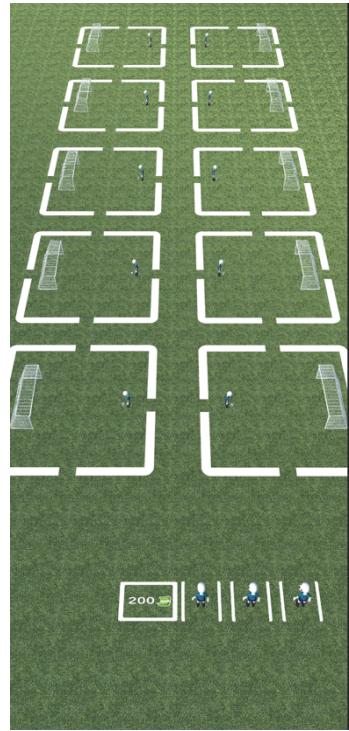
1. Intensity: 1
2. Renk; beyaz
3. Strength: 0.8
4. Bias değerleri default
5. Shadow type: Soft
6. Lightning source: Color

## LEVEL DESIGN

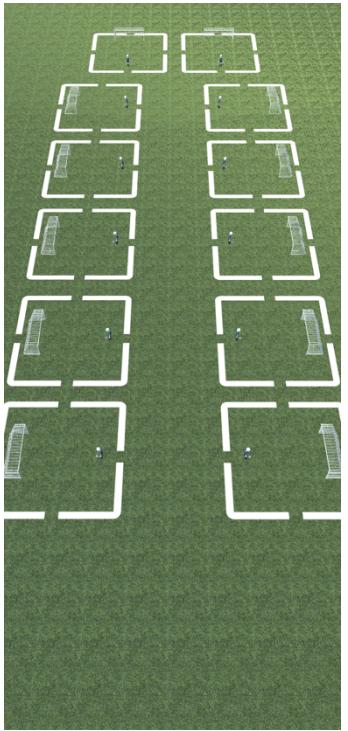
Area Count: 5

Areas:

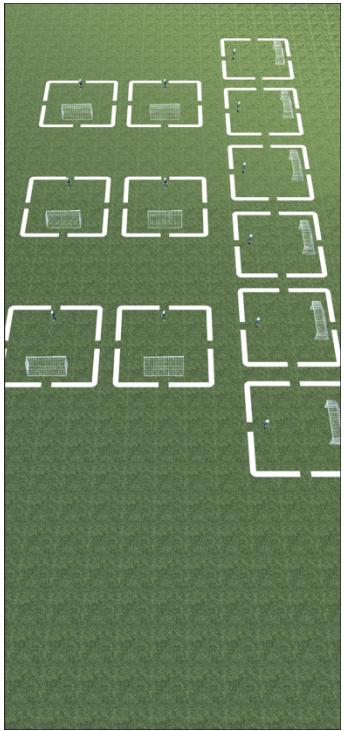
Area 1



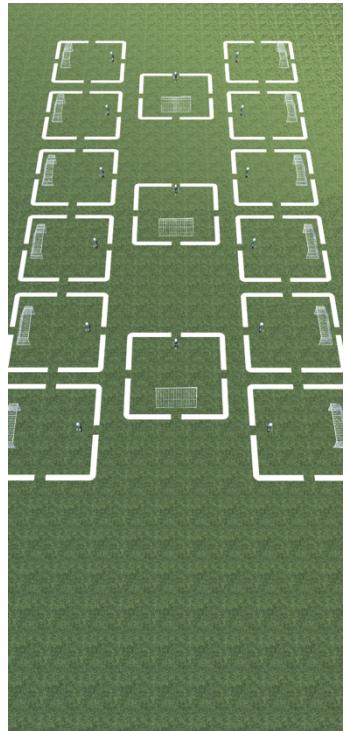
Area 2



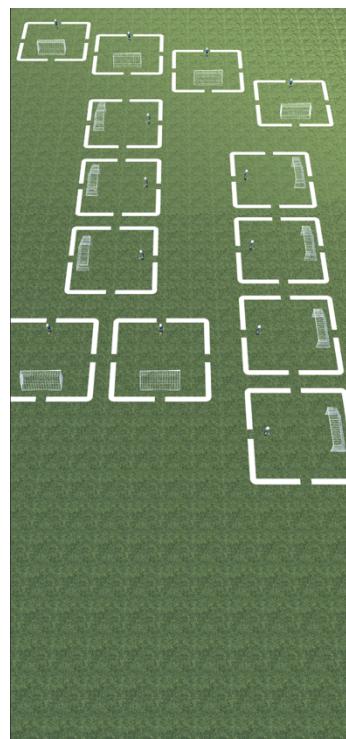
Area 3



Area 4



## Area 5



\*\* Antrenman malzeme modelleri bittikten sonra güncellenecektir.