

**Game Name:** Candy Stack

**Rise Time:**

**Game Genres:** Runner

**Game Description:** Slime şeklinde, biçimsiz bir şeker ile başlayarak yoldan şeker parçaları topluyoruz; topladığımız bu şeker parçalarını renklendiriyor, biçimlendiriyor ve süslüyoruz. Amacımız güzel görünümlü şekerler toplamak..

**Game Final Event:** Finalde çocuk müşterilerden oluşan alanlar var, topladığımız şekerleri bu alanlarda satıyoruz.

**References:**

1. Candle Gift  
<https://apps.apple.com/us/app/candle-gift/id1602811087>
2. Handmade Candy Run  
<https://apps.apple.com/tr/app/handmade-candy-run/id1603423588?l=tr>
3. Nail Stack  
<https://apps.apple.com/us/app/nail-stack/id1579517157>

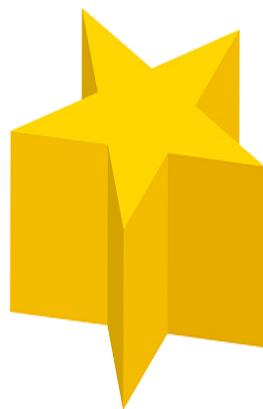
## ASSETS

### Characters:

1. İlk hali;
  - a. Slime şeklinde olacak.
  - b. Random shape olacak.

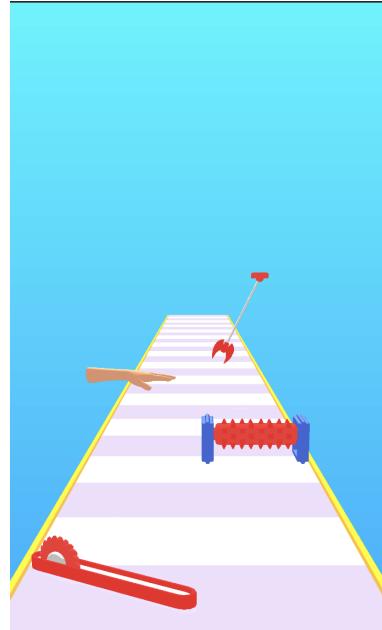


2. Dikdörtgen prizması
3. Silindir
4. Yıldız (6 uçlu olacak)



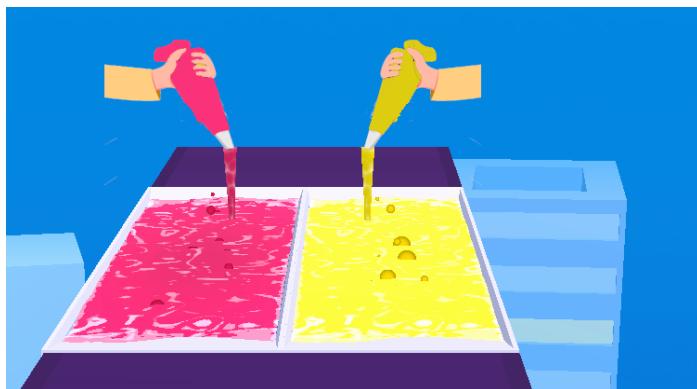
### Obstacles:

1. Movable saw
2. Swing axe
3. Hand
4. Spike
5. Flame pool



**Others:**

1. Krema sıkma torbası ve renk havuzu (mavi-kırmızı-sarı-yeşil-rainbow)



2. Şekillendirme araçları (Aşağıdakî referans resimdeki yıldız ikonu olan parça, verilecek şekle göre yani; dikdörtgen prizma, silindir ve yıldız olmak üzere üç tane olacak.)



3. Spatula (Kesme işlemi için)



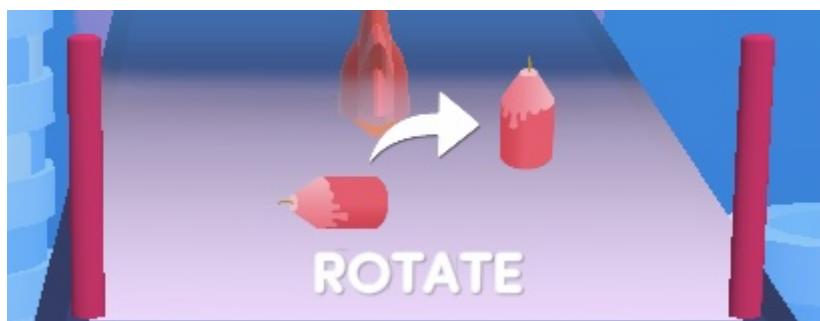
4. Şeker paketi (Papyon yerine klasik beyaz kurdela olacak ve yukarıdan bağlanacak, referans görseldeki gibi şeffaf bir paket olacak.



5. Paketleme (Aşağıdaki referans görseldekine benzer bir platform olacak ve sağında paket modeli olacak)



6. Rotate kapısı



7. Süsleme aracı



8. Süsleme de kullanılacak şeker parçaları (particle için)



9. Final

- a. Yolun sağ ve solunda aşağıdaki referans sahneye benzer şekilde olacak.



Bu tarz 8 tane kol olacak.

Kollar platformda dururken sırtmamalı.

10. Finalde, fazla gelen şekerlerin konulacağı tezgahlar aşağıdaki referans görselde bulunan sarı tezgahlar gibi olacak.



## MECHANICS

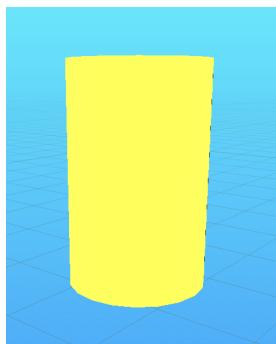
**Main Type:** Swipe

**Type:**

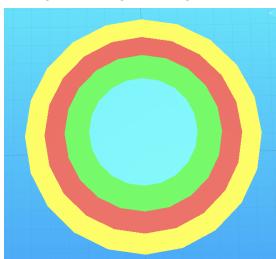
1. Front Stack
2. Sway

**Mechanic Features:**

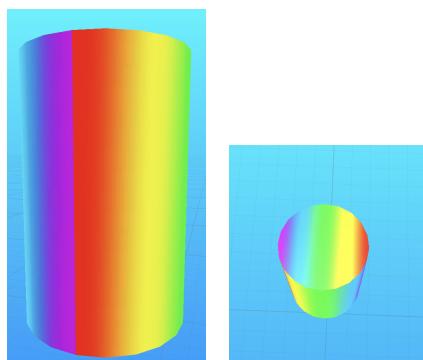
1. Şekerler, slime görüntüsünde olacak
2. Şekerleri öne stack şeklinde toplayız.
3. Sway hareketi, candle gift ve nail stack arasında bir hassasiyette ve ayrık olacak (birleşik olmayacak) olacak.
4. İki çeşit rotate kapısı olacak;
  - a. yataydan dikeye
  - b. dikeyden yataya
5. Şekerler 5 işleminden geçeceğ;
  - a. biçimlendirme
    - i. Dikdörtgen (yatay şekildeyken işlem göreceğ)
    - ii. Silindir (dikey şekilde rotate olduğunda )
    - iii. Yıldız (dikey şekilde rotate olduğunda)
  - b. renklendirme
    - i. mavi - yeşil - kırmızı - sarı ve rainbow renkleri kullanılacak
    - ii. en son aldığı renk dış yüzeyde gözükecek.



- iii. renk alındığaaslında üst üste katmanlar olmuş gibi olacak (candle gift) (5. maddeden sonra referans olarak verilmiştir.)
- iv. maksimum katman sayısı 4 olacak.
- v. dikey pozisyondayken bu katmanlar görülebilecek.



- vi.
- vii. Rainbow renklendirilmesinde katman olmayacak her yerden aynı görüntüyü alacak.



- c. süsleme
    - i. şeker parçacıkları (random shape)
  - d. paketleme
    - i. şeffaf bir paketleme
  - e. rotate
    - i. kesme işleminden önce dikeyden yataya
    - ii. şekillendirme işleminden (silindir ve yıldız için) önce yataydan dikeye
  - f. Kesme
    - i. şekerler spatulanın aşağı yukarı hareket etmesi ile temasa girdiğinde kesilecek.
6. Her işlem, bir değer kazanımı sağlayacak, stacklenen şekerlerin en başında ve solunda duracak fiyat etiketinde toplanmış olarak gözükecek.
7. Renklendirme, şekil değiştirme ve paketleme de stacklenen şekerlerin sağında + X dolar yazıp görünecek. (Candle gift ve coffee stack oyunlarında olduğu gibi)
8. Engellere çarptığında, şekerlerin çarptığı sıradan ön tarafa kadar olan şekerler etrafa random yayılacak ve tekrar toplanabilir olacak.
9. Final;
- a. Final için Coffee stack oyunu referans alınacak.
  - b. Finale ulaşan şekerler platformun sağı ve solunda bulunan ellere geçecek.
  - c. Çocukların kafasından baloncular çıkacak ve içlerinde emoji listesinden alınmış rastgele sprite'lar olacak.
  - d. Çocukların ellerinin bulunduğu platform parça parça olacak ve sırasıyla üstlerinde;
    - i. 3 dolar
    - ii. 7 dolar
    - iii. 11 dolar
    - iv. 15 dolar
    - v. 19 dolar
    - vi. 23 dolar
    - vii. 27 dolar
    - viii. 30 dolaryazacak ve kullanıcı 8.noktayı geçtiğinde totalde 135 dolar kazanmış olacak.
- e. Çocuk modellerinden 4'ü solda 4'ü sağda olacak. platformun her parçasında bir çocuk kolu olacak.
- f. Bu platformun sonunda yukarıya doğru para sayımı yapılan platform olacak. Onun başlangıç noktasında ise etrafını dairesel olarak sarmış kare şeklinde tezgah platformları olacak.
- g. Tüm çocuklara dağıtıldıktan sonra kalan şekerler bu tezgahlara dağıtılacak.
- h. Sonrasında kullanıcının topladığı para hesaplanacak (Console evolution).
10. Ekonomi sistemi;
- a. her yeni şeker 1 dolar
  - b. her yeni renklendirme 1 dolar
  - c. Şekil değiştirme, süsleme, kesme işlemlerinde ve finalde tezgaha yerleştirilen şekerlerden 2 dolar
  - d. Her yeni paketleme 3 dolar
- kazandıracak.

#### Kısaca akış:

Runner: Oyun akışı kısaca şu şekilde olacak; slime ve biçimsız şekilde olan şeker parçalarını stackledim, onları düzgün dikdörtgen hale getirdim. Bu süreçte kadar renklendirmeler ve süslemeler yaptım. Rotate kapısından geçerek dikleştirdim. Sonrasında silindir veya yıldız şeklinde getirdim. Tekrardan rotate ederek yataya aldım. Kesme işlemini yaptım, paketledim ve finale geldim.

Final: Platformun sağ ve sollarında çocuklar var. Bu şekerler onlara satılacak ve para kazanılacak.. Çocuklar şekerleri aldıktan sonra kafalarının üstünden konuşma balonu ile emoji çıkacak. Kazanılan total para üst üste stacklenerek yukarı doğru tırmanacak.

## ANIMATIONS

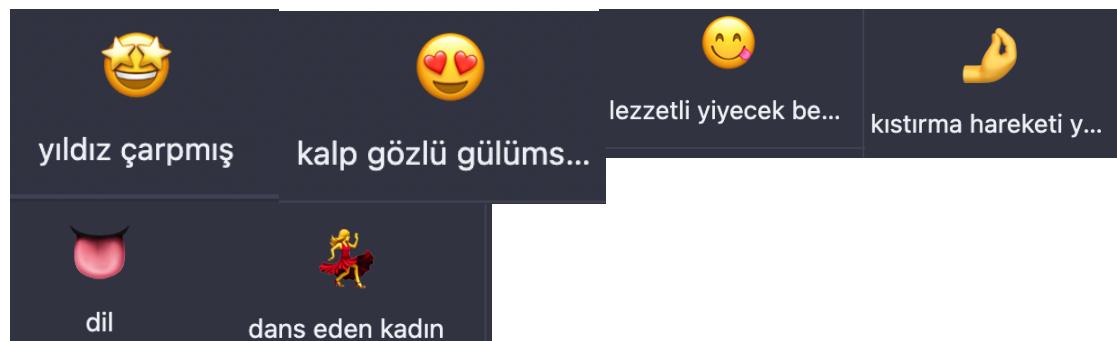
**Final Idle:** Kollardan biri platforma uzanmış ve el açık bir şekilde bekleyecek

**Final:** Eller şekeri alacak ve avuç içinde tutacak. Daha sonra ağıza doğru götürecek.

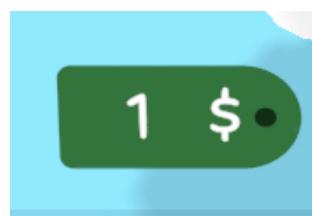
[https://drive.google.com/file/d/1jVK2PaGOTVDxkN72kGWp4RI\\_NStbfhE/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1jVK2PaGOTVDxkN72kGWp4RI_NStbfhE/view?usp=sharing) (Buradaki gibi olabilir)

## UI

### 1. Emojiler:



### 2. Fiyat Etiketi:



### 3. Gate İkon(Assets kısmında gate referansına bakılabilir.):

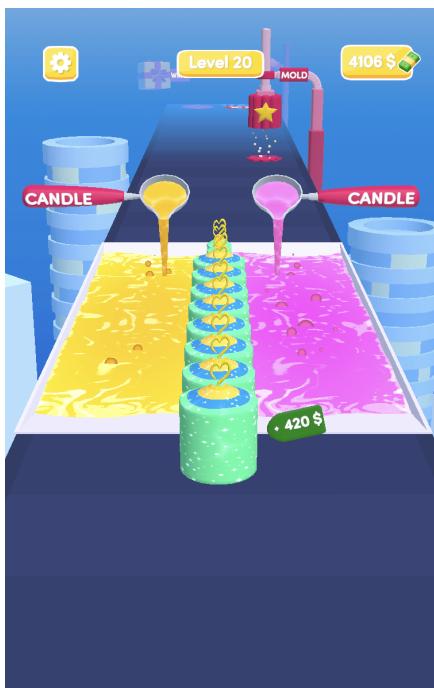
- a. Dikeyden yataya
- b. Yataydan dikeye
- c. Candle yerine şekerlerin görüntüsü olacak.

## DESIGN

**Art Style:** Toon

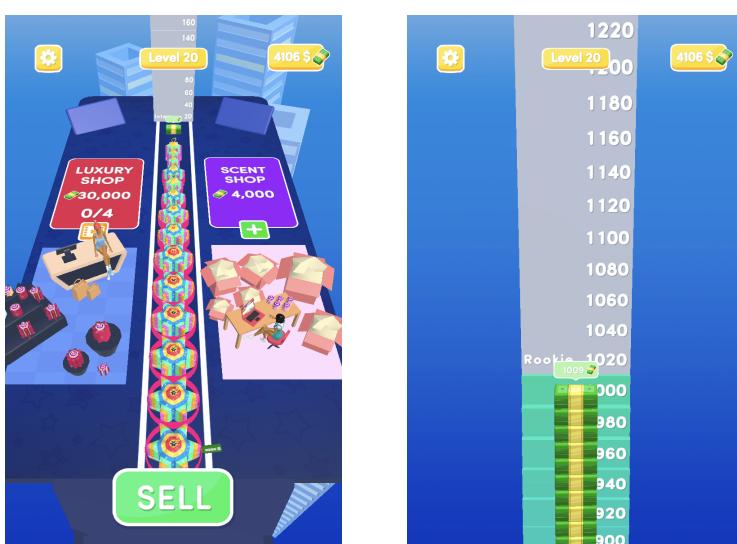
### Gameplay Camera:

1. Player'ı (şekerleri) arkadan görecektir (TPS)
2. Yukarıdan bakılacak.
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. Pos y değeri artacak.
2. Rotation x değeri artacak.
3. Para sayılırken kamera paralel bakacak ve para ile birlikte yukarı doğru çıkacaktır.
4. Aşağıda verilen görsellerdeki gibi olacaktır.



**Materials / Shader:**

1. Slime için; rim, specular ve emission kullanılabilir.
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. Şeker süslemeleri particle olacak.
2. Flame pool'dan çıkan dumanlar particle olacak.

## **LEVEL DESIGN**

**Level Count: 10**

**Level Yapısı:**

1. Silindir, yıldız şekillendirme ve paketleme işlemlerine şekerler dikey pozisyonda girmelidir.
2. Kesme işlemine yatay pozisyonda girmelidir.
3. Collectable toplama işlemi runner'in ilk 17 saniyesinde olacaktır.

**Fail Case:** Fail yok, o yüzden ilk şekerin asla kaybetmeyecek.