

**Game Name:** Super Robot 3D

**Rise Time:**

**Game Genres:** Runner

**Game Description:** Öne doğru para stackleyen bir elimiz var. Karşısına çıkan upgrade kapılarına para yatırarak robotunu güçlendirir ve modifiye ederek finale hazırlar.

**Game Final Event:** Player leveline göre farklı robot düşmanları ile savaşarak kazanmaya çalışır.

**References:**

1. Gun Up: <https://apps.apple.com/cy/app/gun-up/id1603679501?l=tr>
2. Gear Hunter: <https://apps.apple.com/us/app/gear-hunter/id1611472649>
3. Heroes Inc: <https://apps.apple.com/us/app/heroes-inc/id1550674740>

## ASSETS

### Characters:

1. Hand
2. Player Robot
  - a. Kafa default (ağzı kismı olmayacak)



- b. Kafa upgrade 1 (Ağzı kismı dikdörtgen olacak ve açılıp kapanabilecek)



- c. Kafa upgrade 2



- d. Kafa upgrade 3 (Ağzı kisminın ortası açık olmalı, işin çıkaracak)



- e. Kol default (f maddesindeki robotik kola benzer bir kol olacak ve el yerine aşağıdakine benzer bir kıskaç olacak)



- f. Kol upgrade 1 (Omuzdan dirseğe kadar robotik bir kol olacak ve dirsekten sonra 2.görseldekine benzer bir kılıç olacak. El olmayacak. Kolun yarısı direkt kılıç olacak)



- g. Kol upgrade 2 (Robotik kolun üzerinde aşağıdaki görseldekine benzer roketatar mekanizması olmalı)



- h. Kol upgrade 3



- i. Ridge upgrade (İki eklemlı olması yeterli olacaktır ve sırtta eklenecek, uçları karşıya yani öne bakmalı.)



j. Göğüs default



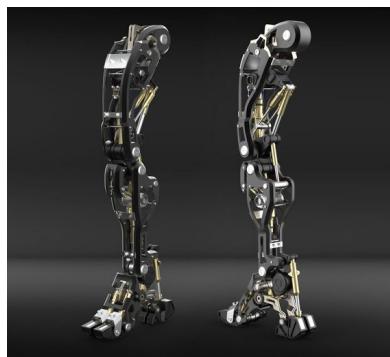
k. Göğüs upgrade (Aşağıdakiler referans görseldeki gibi göğsün ortasında ışın için çıkış olmalı)



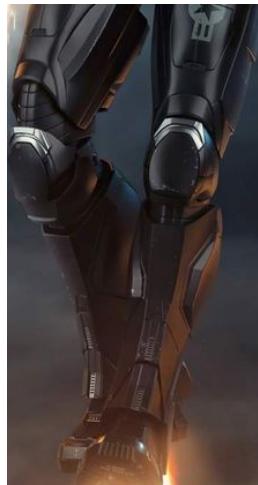
l. Bacak default



m. Bacak upgrade 1



n. Bacak upgrade 2



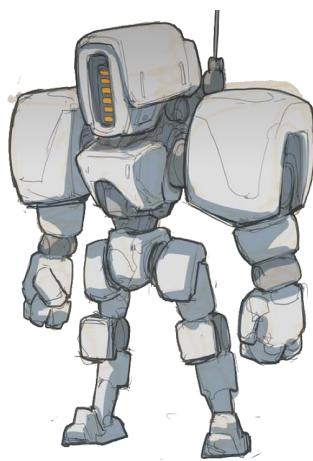
\*\* Yukarıdaki karakter parçalarında default olarak belirtilenler başlangıç robotunun bedeni olacaktır.

\*\* Kullanıcının hangi upgrade'i ne zaman yapacağı belli olmayacağı için bütün parçaların anatomik olarak birleşebilmesi lazım.

3. Basic Enemy



4. Boss 1



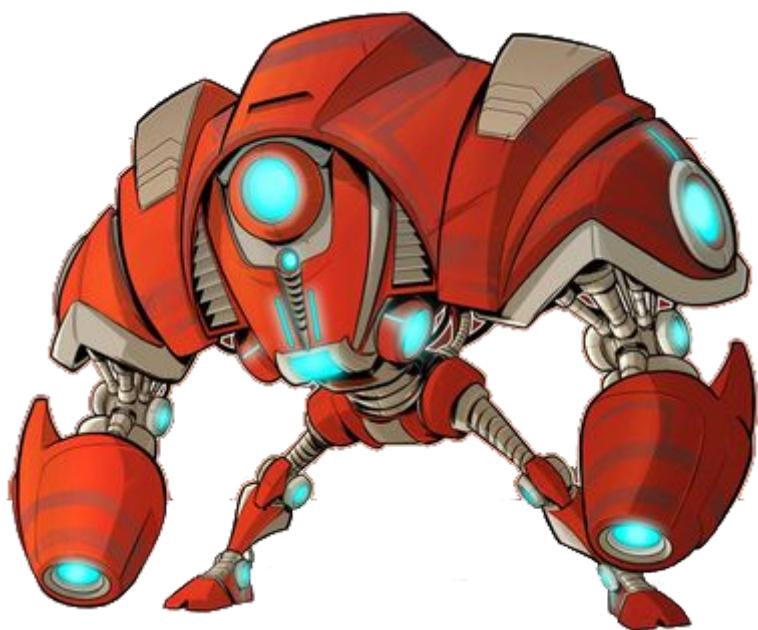
5. Boss 2 (Gövde kısmı daha kısa olmalı)



6. Boss 3

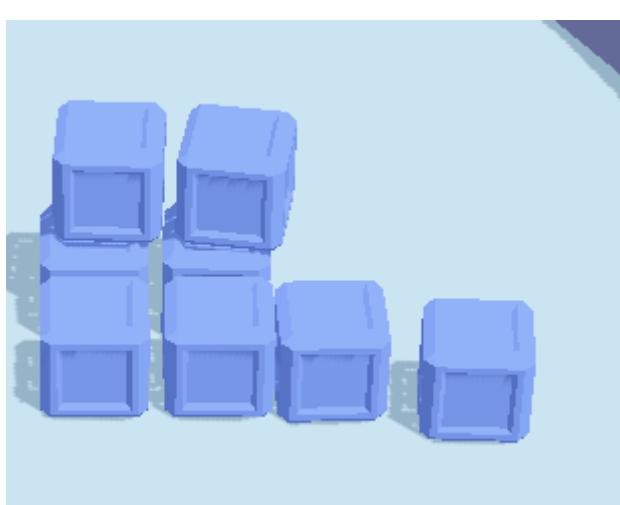
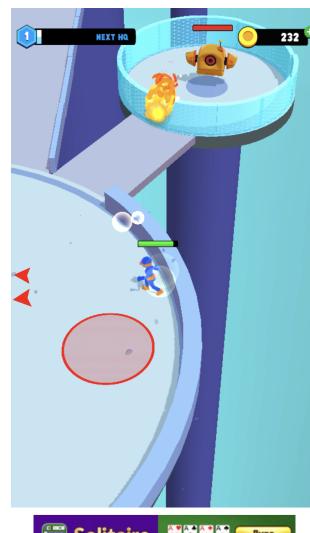


7. Boss 4 (En uzun ve iri olan olmalı)



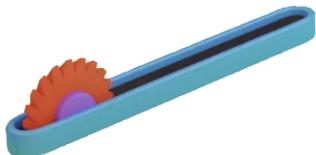
**Environment:**

1. Runner environment
  - a. Gradient skybox
2. Final Environment
  - a. Areas (Aşağıdakine benzer bir şekilde farklı alanlara bölünebilen bir platform olacaktır. Açık mavi tonunda olan duvarlar kapı rolünde olacağrı için ayrılabilir olmalı)



**Obstacles:**

1. Movable saw



2. Flame obstacles



3. Basic wall



**Road Type:** Runner road

**Collectable:**

1. Money

**Gates:** Jutsu'daki gateler ile aynı olacak.

## MECHANICS

**Main Type:** Swipe

**Type:**

1. Front Stack
2. Hold (Gate trigger)
3. Joystick (Final mechanic)

**Mechanic Features:**

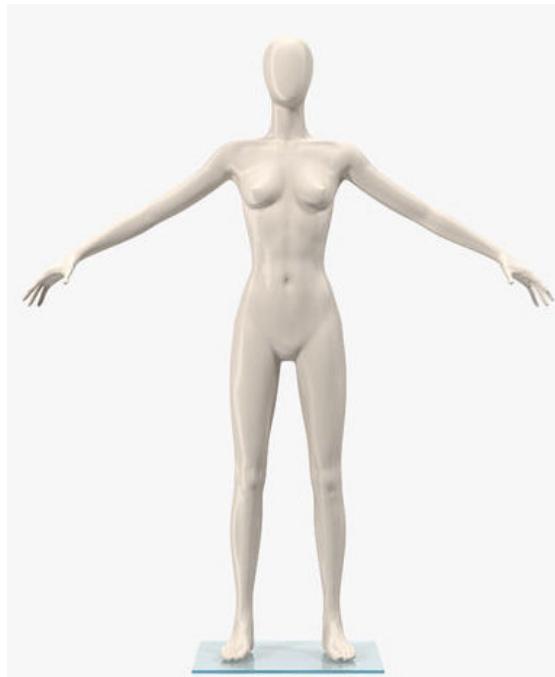
1. Collectable'lar öne doğru stacklenecek.
2. Player'ın sol ve sağ hareketinde stacklenen collectable'lar sway (dalgalanma) hareketi yapacak. (Gun up oyunu hassasiyet için referans alınabilir)
3. Üçlü gate yapısı kullanılacak ve her gate skill upgrade sağlayacak.
4. Head Gate
  - a. Ağızdan ateş çıkma
    - i. Düşman gördükçe çıkacak
  - b. Gözlerden lazer çıkma (kırmızı)
    - i. Düşman gördükçe çıkacak
  - c. Ağızdan ve gözlerden ışın çıkma (mavi)
    - i. Düşman gördükçe çıkacak
5. Upper Body Gate
  - a. Sol kol
    - i. Bıçak şeklinde
      1. Yakın dövüş
    - ii. Koldan roketatar
      1. koldaki mekanizmadan küçük roketler fırlayacak.
      2. Düşman gördükçe ateşleyecek
    - iii. Silaha dönüşmüş kol
      1. ışın topları atacak
      2. Düşman gördükçe ateşleyecek
  - b. Sağ kol
    - i. Bıçak şeklinde
    - ii. Koldan roketatar
    - iii. Silaha dönüşmüş kol
  - c. Göğüs - sırt
    - i. Göğüsde ışın (iron man)
      1. Düşman gördükçe çıkacak
    - ii. Sırttan kıskaçlar çıkacak ve onlarla ateş edecek.
      1. Kıskaçların ucundan ışın silahı tarzı ateş edecek
      2. Düşman gördükçe ateşleyecek
6. Lower Body Gate
  - a. Sol bacak
    - i. Hızlanma
      1. +1 hızlandıracak
    - ii. Uçmak için roket
      1. Ayağın altından ateş çıkacak
      2. Yüksekliği +2 artacak
  - b. Sağ bacak
    - i. Hızlanma
      1. +1 hızlandıracak
    - ii. Uçmak için roket
      1. Ayağın altından ateş çıkacak.
      2. Yüksekliği +2 artacak
  - c. Uçmak
    - i. İki bacakta da ikinci upgradeler gerçekleştirirse yüksekliği +4 artacak
    - ii. Dik pozisyonda uçacak ve hareket edebilecek.
7. Her skill 2 kademe de bir açılacaktır. (örneğin; head gate de bulunan 1 puana 2 para yatırıldığındá skill açılacak.)
8. İki bacakta da ilk upgradeler gerçekleştirse hız +2 artacak.

9. Gate'lere para yatırma işlemine gelindiğinde kontrol mekaniği hold'a geçecektir. (Gun up oyunu referans alınacaktır.)
10. Referansta verildiği gibi ekranın sol üsté yakın bölgesinde robotun önizlemesi bulanacak.
  - a. Altında bir "power bar" bulanacak.
  - b. Her upgrade skill önizlemesi (kısa süreli) ile gösterilecek.
11. Collectable'lar engellere çarptığında random pozisyonlarda ileri doğru düşecek. (sadece flame obstacle da çarpan collectable'lar kaybedilecek)
12. Final Mechanic:
  - a. Düşman alanlarını gösteren 1-2 saniyelik bir tutorial olacak.
  - b. Sonrasında kamera player'a geri dönecek.
  - c. Player'ın bütün skilleri otomatik olarak düşmana karşı tetiklenecek. (Heroes Inc. oyunundaki gibi)
  - d. Player joystick ile kontrol edilecek.
  - e. Player'ın ve düşmanların bir health bar'ı olacak. Player'ın power(level)'ı ile orantılı olacak.
  - f. Player'ın herhangi bir skill'i açılmamış ise canı hızlı bitecek ve fail olacak.
  - g. Düşman robot skilleri ve alanları;
    - i. Basic düşman
      1. Gözden lazer ateşleyecek
    - ii. Boss 1
      1. Alan 1
      2. İki kolu L şeklindeyken aynı anda aşağı yukarı yaparak vuracak
    - iii. Boss 2
      1. Alan 3
      2. Uçacak ve elliinden ateş edecek
    - iv. Boss 3
      1. Alan 4
      2. Gövdesindeki daireden işin atacak
    - v. Boss 4
      1. Alan 2
      2. Ellerinden işin atacak
  - h. Düşman alanları ve skill eşleştirme
    - i. Gerekli skill var ise o alan aktif olacak ve önünde ui bölümünde verilen ikon olacak.
    - ii. Alanların kaplarının açılması ve player'a saldırımı için player'in o alanın önüne gelmesi gerekecektir.
    - iii. Ağızdan ve gözlerden işin çıkarma skill'i açıldığında alan 1 ve düşmanları player'a saldıracak.
    - iv. İki kolu da silaha dönüştüğünde alan 2 ve düşmanları player'a saldıracak.
    - v. Uçma açıldığı zaman alan 3 ve düşmanları player'a saldıracak.
    - vi. Kırkaçlar açıldığında alan 4 ve düşmanları player'a saldıracak.
  - i. Alanlara ek olarak her level sonunda basic düşman spawn olacak.
  - j. Basic düşmanlar tek vuruş ile ölecek.
  - k. Boss'lar basic düşmana göre 4 kat daha zor ölecek.

## ANIMATIONS

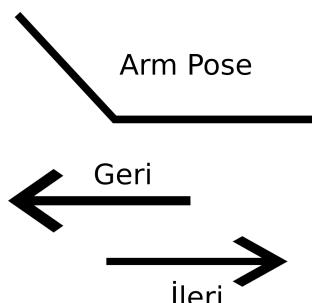
### Idle:

1. El
  - a. El açık vaziyette dikey pozisyondayken parmaklar sırası ile ileri geri yapacak.
2. Robot
  - a. Kollar açık bir şekilde duracak.



### Combat:

1. Player Robot
  - a. Kılıç kol
    - i. <https://youtu.be/wHbAvfgt4vQ?t=47>
    - ii. İki kolda da olacaktır.
    - iii. Referans videodaki gibi kolunu savrulacaktır.
  - b. Roketatar kol
    - i. Kollar havada düz pozisyonda düşmana doğru yönelecektir.
    - ii. <https://youtu.be/PjJofEuSA78?t=170>
    - iii. Referans videodakine benzer şekilde.
  - c. Silahlanmış kol
    - i. Kol aşağıdakine benzer bir açıda bükülperek önce geri sonra ileri yaparak ateş edecek.



- d. Uçma: Dikey pozisyonda olacak, bacaklardan bir tanesi aşağıdaki görsele benzer bir şekilde bükümlü olabilir. Kollar, upgrade durumuna göre değişecek.



2. Boss 1 Combat
  - a. Kolların vurma şekli aşağıdaki linkte verilen videodakine benzer olacaktır.
  - b. Zıplama durumuna gerek yoktur.
  - c. Vurma işlemini yaparken duracak.
  - d. <https://drive.google.com/file/d/1ljEoSyspDXJfsVzskopj-Vy4UzFiPqhg/view?usp=sharing>
3. Boss 2 Combat
  - a. Kollarından ateş edeceği için kolları öne doğru olup player robotunun yönüne doğru hareket etmelidir.
  - b. Ateş ederken uçmaya decam edecek.
4. Boss 3 Combat
  - a. Göğsünden işin atacağı zaman kollar sabit yana doğru (t pose gibi) açık olmalıdır.
  - b. Ateş ederken duracak.
5. Boss 4 Combat
  - a. Player robotta verilen c numaralı maddedeki gibi kolları bükülü ve öne doğru olan pozda sabit ateş edecek.
  - b. Ateş ederken yürümeye devam edecek.

**Walk:**

1. Player robotu humanoid bir yürüyüş yapacak ve aynı zamanda ateş derken de yürüyebilecek.
2. Düşman robotlar, standart robot yürüyüşü yapacak. Kollar bükülü ileri geri yaparken yürüyecek.

**Other:**

1. Sadece tek bir bacakta roket açıldığı zaman uçma aşağıda verilen referansa benzer bir şekilde olmalıdır.
2. Roketi açılmayan bacağın tarafına göre eğimli durmalıdır.
3. Kollar yine kendi upgrade animasyonunda göre hareket edecktir.
  - a. <https://drive.google.com/file/d/1grGRBl2myawhvNSoUjGhXUSSiAKqHZxs/view?usp=sharing>

## UI

### Bars:

1. Player health bar (yeşil)
2. Enemy health bar (kırmızı)
3. Runner gameplay de power bar ve background'u
  - a. Design bölümünde kamera için referans görselden baz alınabilir.

### Icons:

1. Gate icons
  - a. En üst upgrade modellerine göre hazırlanacak.
2. Boss areas opening icon (yeşil)

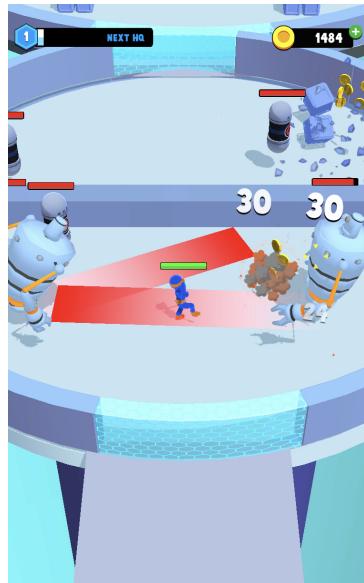
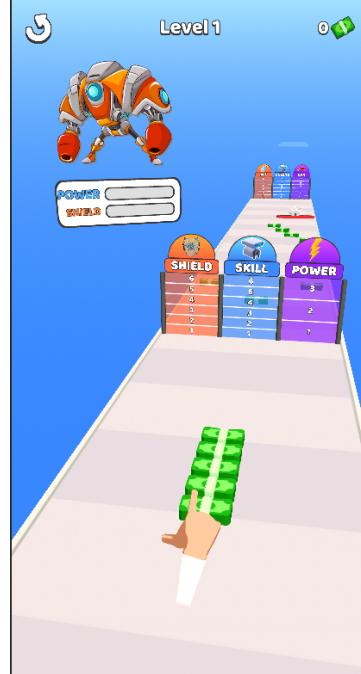


## DESIGN

**Art Style:** Toon

### Gameplay Camera:

1. Player'ı (eli) 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. Sağ tarafta verilen referans görseldeki gibi olacaktır.
6. Gate'lere geldiğinde kamera açısı 2 3 birim genişleyecektir.



BIGO LIVE - Canlı y...  
7/24 Canlı Yayın, Görüntülü

### Final Camera:

1. Bütün final alanı top down olarak 1-2 saniyelik tutorial olarak gösterilecek.
2. Kamera, fiinal başlangıçtan bitişe doğru gidecek ve tekrar player'a doğru gelecek. (Animatik ve efektif olmalı)
3. Sol tarafta verilen referans görseldeki gibi top down 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. Collectable, obstacle'lara değdiği zaman küçük küçük para parçaları (Jutsu'da olduğu gibi)
2. Düşman robotların parçalanması ve patlaması
3. Player robot skilleri
  - a. lazer
  - b. ışın
  - c. ateş
  - d. roket

## LEVEL DESIGN

### Level Count: 10

**Win Case:** Spawn olan bütün basic düşmanları ve açılan boss'ları öldürdüğünde leveli başarılı bir şekilde tamamlamış olacak.

**Fail Case:** Player hiçbir skill'i açamaz ise fail olacak.

Levels	Basic Enemy Count
1	5
2	7
3	10
4	12
5	12
6	12
7	15
8	15
9	18
10	18

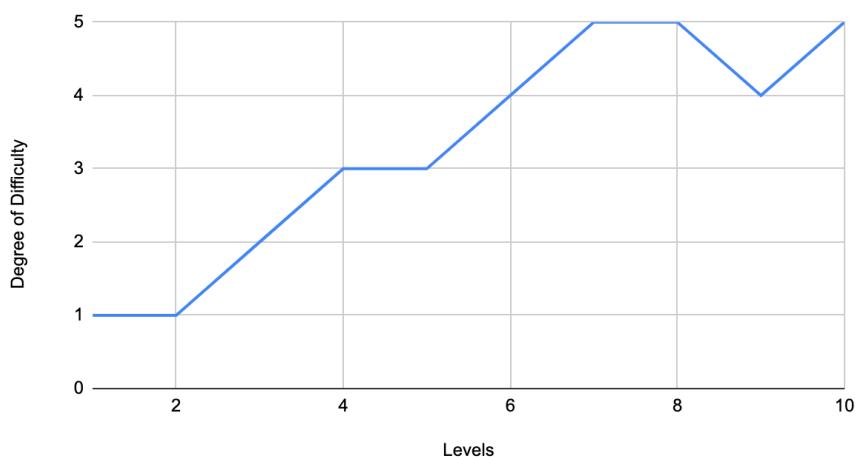
Levels	Boss Type	Boss Count
1	1	1
	2	3
	3	1
	4	1
2	1	1
	2	3
	3	1
	4	1
3	1	2
	2	5
	3	2
	4	2
4	1	2
	2	5
	3	2
	4	2
5	1	2
	2	5

	3	2
	4	2
6	1	3
	2	5
	3	3
	4	3
7	1	3
	2	5
	3	3
	4	5
8	1	4
	2	7
	3	4
	4	4
9	1	4
	2	7
	3	4
	4	4
10	1	5
	2	10
	3	5
	4	5

#### Degree of Difficulty:

\*\*Obstacle sayısı ve yerleştirilmesi için baz alınacak.

Degree of Difficulty-Levels



**User Progress Case:**

\*\*Collectable ilerleyışı için baz alınacak.

User Progress Case-Levels

