

SATURDAY, APRIL 30 2022/ 30 NISAN

CUMARTESI 2022

In this meeting, the team members focused more on the game's concept to be chosen. Our discussion on how to proceed mainly revolved around choosing 3D or 2D development. Within this framework, the advantages and disadvantages of both areas were laid out.

It was pointed out that creating a 3D game could be more time-consuming and complex rather than a 2D game. It could also give the team a leg-up at the end of Bootcamp reviews since it was explained that the jury put the game being 3D into the category of extra points. Other considerations, such as a team member being able to create personalized assets in the Blender program, such as characters and certain textures in 3D, or others being better at 2D environment development rather than 3D, were taken into account.

Some games from Steam, itch.io, etc., were brought into the conversation to gather more information and inspiration. We've looked into these games' character animation, background organization, and other specifications. During this time, there was also a conversation about making our game stand out from similar games that could arise.

Cmt, 30 Nis	
09:00 PM - 10:00 PM	Oyun Konseptini Geliştiriyoruz Toplantı Kimliği: 852 7271 9822
08:00 PM - 09:00 PM	Oyun Konseptimizi Geliştiriyoruz Toplantı Kimliği: 863 8744 1804

At that point, we've discussed more in-depth the clues, collectibles, and other such items that could be placed throughout our game, how they could come up, in which mechanism they could be triggered, what kind of dialogues, writings or soundtrack would be involved in these items' appearance.

We've decided to convene again on Tuesday to accomplish these tasks when all team members can participate and bring their input.

-

Bu toplantıda takım üyeleri daha çok oyun için seçilecek çerçeveye, 2D ya da 3D mi konusuna odaklandılar. Bu çerçevede iki alanında artı ve eksileri tartışıldı.

Öncelikle 2D yerine 3D grafiklerle yapılacak bir oyunun daha fazla zaman alacağı ve daha komplike bir çalışma yaratacağı konuşuldu. Bununla birlikte Bootcamp sonunda olacak değerlendirmede Akademi tarafından sağlanan Bootcamp dokümanında da belirtildiği üzere, 3D bir oyunun ekstra puan sağlayabileceği üzerine konuşuldu. Bunların yanında takım üyelerinden Blender üzerinden 3D karakter, texture'lar ya da benzeri itemler yaratabilecek birinin olması, 2D'de daha hızlı çevre düzenlemesi yapılma ihtimali ve diğer takım üyelerinin böyle bir platformda daha fazla ve daha hızlı destek sağlayabileceği üzerinde konuşuldu.

Hem ilham sağlamak hem de daha fazla teknik üzerine konuşabilmek adına itch.io ve Steam gibi platformlardan bazı örnek oyunlara bakıldı. Bu oyunlarda karakter animasyonunun, arka plan organizasyonunun, ve bunun gibi diğer özelliklerin oyunu nasıl daha iyi kıldığı üzerine konuşuldu. Bu özellikler de dikkate alınarak kendi oyunumuzu diğerlerinin yanında nasıl öne çıkarabiliriz üzerine detaylı bir konuşma oldu.

Bu noktada da oyunumuza ekleyebileceğimiz ipuçları, toplanabilir itemler vb. oyun boyunca nasıl yerleştirilebilir, bu itemler nasıl ortaya çıkabilir, hangi mekanizma harekete geçirir ya da nasıl diyalog, yazı ve müziklerle ortaya konulur, bunlar üzerine tartışıldı.

Tüm bu görevleri nasıl tamamlayabiliriz bunun için gerekli kararları almak adına bir sonraki salı akşamı tekrar buluşmaya karar verdik.