

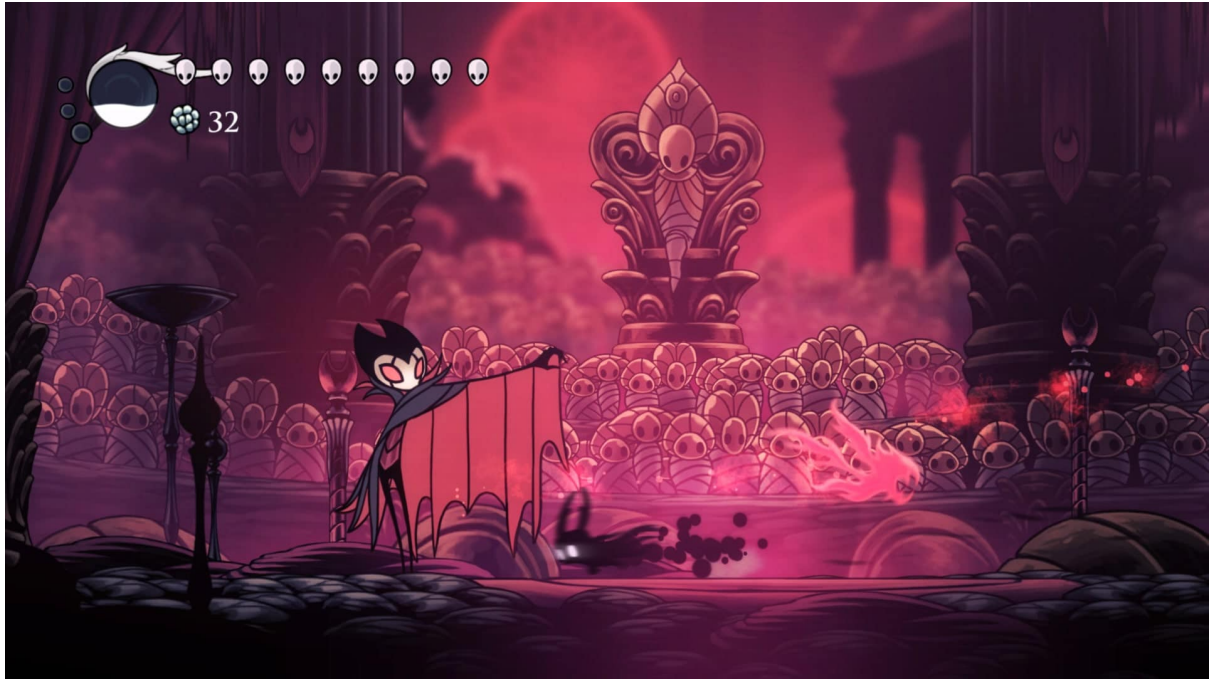


Game : MetoCod

| | |
|----------------|--------------------------|
| 🕒 Created | @June 16, 2023 3:11 PM |
| 🕒 Last Updated | @June 16, 2023 3:59 PM |
| 👤 Owners | |
| ▼ Type | Game |
| ▼ Select | In Progress |
| ⚙️ Status | In progress |
| 📎 Materials | |
| ☑ Reviewed | <input type="checkbox"/> |
| 📅 Date | @July 10, 2023 |



METOCOD GAME DESİNG DOCUMENT



🎮 Name of the game : Revival

👥 Stakeholders : Sodhis Ur

Partners

- Dev: @.wilkagul,
- Design: @.wilkagul
- QA: @.Sümeye
- PM: Sümey

Overview - *Genel Bakış*



Project scope - *Proje Kapsamları*

- Budget: 15\$
- Timeline : 36 Days



Elevator Pitch & Game Analysis - Asansör Konuşması

MetoCod, Eğlenerek öğrenebileceğiniz, Gezegen savunması konseptini benimsemiş, C# Algoritma pratiklerini bolca uygulayacağınız; 2D platform oyunudur. Temel olarak İpad pro'da çizdiğimiz meto adlı karakterimizin gezegeni korumak için kötücül düşmanlarla savaştığını, Ayrıca "Kodlama dünyayı güzelleştirir" montosuyla çıktığımız bu yolda, C# algoritma sorularının sonuçlarını gezegenimize ulaştırılmasını sağlayarak, C# öğrenme yolculuğuna katkı sağlamasını amaçladığımız bir oyun türüdür.



Mission Statement - Görev Beyanı

"MetoCod" oyununda gezegenin hemen üstünde bulunan meto karakterimiz, gezegen üzerinden kullanıcıdan gelen tek input ile hareket etmektedir. Meto'unun amacı gezegene düşmekte olan kötücül düşmanları ve meteor'ları engellemektir. Meto ayrıca ülkesini ve geleceğini zenginleştirmek için kod bloklarına gezegene sağlık bir şekilde inmelerine katkı sağlaması gerekmektedir. Yanlız Bizlerin meto'ya yardım etmesi için, C#'da hazırlanmış olan algoritma sorularına doğru cevaplar vererek, gezegeni geliştirmemiz gerekmektedir.



Genre - Tür

Oyunumuzun türü 2D platform oyunu gibi şeklindedir, Dikey yani portait ekranlarda oynanacaktır.



Platforms - Platform

Oyunumuz mobile platformlarında ve android ve ios marketler'de listelenmesi hedeflenmiştir.



Target Audience - Hedef Kitle

Hedef kitle, oyunun türüne ve amacına bağlı olarak belirlenir. Platform oyunları genellikle geniş bir kitleye hitap eder, ancak temanın Eğitsel yazılım ve kodlama ile ilgili olması, oyuncuların daha çok yazılıma meraklı olan kişiler arasından seçilebileceğini gösteriyor. Ayrıca, konsept'te basit algoritma mantığını öğrenmek isteyen herkese hitap etmesi, Erken dönem eğitim gören kişileride kapsadığını

düşünüyoruz. Bu nedenle, hedef kitle olarak teknoloji'ye ve yazılıma meraklı olan herkes olarak kategorilendirmek istiyoruz.

Ayrıca aşağıdaki gibi bir liste oluşturup sizlere sunuyoruz.

Programlama Öğrencileri: İlk adımlarını atan veya programlama öğrenmeye yeni başlayan öğrenciler.

1. Üniversite Öğrencileri: Bilgisayar bilimi, yazılım mühendisliği veya ilgili alanlarda okuyan üniversite öğrencileri.
2. Kendi Kendine Öğrenenler: Programlama dili öğrenmek veya becerilerini geliştirmek isteyen kendi kendine öğrenen bireyler.
3. Yeni Başlayanlar: Herhangi bir programlama diline hakim olmayan ve temel becerilerini geliştirmek isteyen bireyler.
4. Programlama İlgisi Olanlar: Programlamayı merak eden ve programlama dünyasına girmek isteyen herkes.

Story - Hikaye

Bir zamanlar uzak bir gezegende, Meto adında sevimli bir karakter yaşarmış. Meto, gezegenin koruyucusu olarak görev yapar ve kötücül düşmanlara karşı savaşırken gezegeni korumak için elinden gelenin en iyisini yapardı. Bir gün, Meto'nun gezegenine kötücül düşmanlar tarafından saldırı başladı. Uzay gemileri, meteorlar ve tehlikeli yaratıklar gezegene doğru ilerlemeye başladı. Meto, hemen harekete geçti ve kötücüllerle savaşmak için gezegenin hemen üstüne yükseldi. Ancak Meto'nun tek başına mücadele etmesi zordu. Neyse ki, Meto'ya yardım etmek için C# algoritma sorularını çözebilen insanlar vardı. Meto, gezegeni korumak ve geliştirmek için C# algoritma sorularına doğru cevapları kullanıcıların göndermesini bekliyordu.

Gameplay - Oynanış

Overvif Of Gameplay - Oynanışa Genel Bakış

“MetoCod” oyununda yönettiğimiz tek karakter, Meto adlı karakter'dir, Bu karakter genelde yatay yönde hareketini gerçekleştirmektedir, Amacı kötü düşmanları

engellemek, Dost varlıklara ise gezegene iniş yapmasını sağlamaktır. Dost varlıklar daha önce bahsettiğimiz gibi, algoritma sorularının sonuçları olacaktır.

Bu oyun 2D retro uzay savaşları oyunlarından esinlenilmiştir. Tematik olarak gezegen savunması seçmemizin sebebi yaşayabileceğimiz tek dünya olması ve o dünyayı yazılım ile güzelleştirmek isteme sebebi içindir. Bu sebeple stilize gezegenimizi meto karakteriyle düşmanlardan korumak görevlerimizin arasındadır.

Meto'nun kimin dost kimin düşman olduğunu biz oyunlar yardım etmemiz gerekmektedir. Bu sebeple oyun UX içerisinde bir konsol ekranında basit algoritma sorularını göstereceğimiz alanlar bulunmaktadır. Oyuncu oyun ekranında 2 yeride sürekli kontrol etmesi gerekmektedir. Birincisi soruların olduğu kısımlar, ikincisi ise, kötücül düşmanları gezegenden uzak tutmaya çalışmak.

Oyunun çizimleri, sanatsal yaklaşımı, müzikleri ve ses efektleri, atmosferi ve oyuncunun duygusal deneyimini güçlendirmek için özel olarak seçilecektir. Böylece, oyunun oynanışı, sanatı, teması ve sesleri bir araya gelerek, oyuncuların kendilerini oyun dünyasında tamamen kaybetmelerine ve öğrenme konsept'lerine farklı bir yaklaşım sergileyerek bir deneyim sunacaktır.



Gameplay Guides - Oynanış Kılavuzları

Bu oyun projesi google uygulama akademisi için hazırlandığı için şu anda sadece türkçe dili tercih etmek durumundayız. UI & UX açısından konsept'te ve oyunun temasını ve renk teorisine dikkat edilerek kullanıcı dostu klavuzlar hazırlanması planlanmaktadır.



Core Game Mechanic #1 & Character Move - Temel Oyun Mekaniği

Kullanıcıdan alınan input'lar ile, Mouse input - Touch input karakterin sağa yada sola hareket etmesi karar kılınmıştır.



Core Game Mechanic #2 & Consol Mechanic - Temel Oyun Mekaniği

Biz buna konsol mekanik ismi adını verdik, Burada her level, tur yada round'da C# algoritma sorusunu oyuncucuya soracağımız bir ekran olacaktır.



Core Game Mechanic #3 & Stack Mechanic - Temel Oyun Mekaniği

Burada oyuncudan toplamasını istediğimiz 2 adet oyun objesi vardır. Bunlar

- *Kod Pulları*
- *Enemy'ler*

Kod Pulları → *Bunlar gezegene iniş yapmasını istediğimiz. Sonuçlarımızı*

Enemyler → *Bunlar ise gezegene zarar verecek olan enemy'ler, Bunları gezegene iniş yapmasını meto ile engellemeliyiz.*



Gameplay Objectives & Rewards - Oynanış Hedefleri ve Ödüller

Oyunun temel amacı, Düşmanları engelle, puan kazan, Dostların geçişine izin ver ve Gezegen gelişsin Sistemindedir. Tüm bunlara göre bir puan ve ödül sistemi olucaktır. Ayrıca geliştireceğimiz level sisteminde kolay'dan zora doğru giden bir algoritma silsilesiyle oyuncularımıza sunmak istiyoruz.



Gameplay Mechanics - Oynanış Mekaniği

Oyunun oynanış mekaniği, Meto karakterinin zorlu görevleri yerine getirirken engelleri aşması, bulmacaları çözmesi ve düşmanları alt etmesi üzerine odaklanıyor. Oyunun zorluk seviyesi, ilerledikçe artacak ve oyuncuların yeteneklerini test edecektir.

Meto, gezegeni savunmalı, düşmanlarla göğüs göğüse çarpışmalı farklı mekanikleri kullanarak ilerlemelidir. Ayrıca, belirli code'lerin geçişine izin vermeli, gizli alanlara erişmeli ve zorlu bulmacaları çözmeli, algoritma sorularını bilerek ilerlemelidir.



Character Attributes - Karakter Özellikleri

Meto, oyunumuzdaki ana karakterdir. Gezegeni savunmak için tüm benliği ile bizlere hizmet etmektedir.

Codo, Gezegenimizin gelişmesine yarar sağlayan dost kod taşıyıcılarıdır.



Game Modes - Oyun modları

Şu anda oyunumuzda tek oyun modu bulunmaktadır, Biz eğitim olarak C# üzerinde geliştirmeler düşündür, Ama ilerli zamanlarda, Js, Go, Python gibi oyunlarda oyun modları geliştirilebilir.



Scoring Systems - *Puanlama Sistemleri*

Basit bir puanlama sistemi kullanmayı düşünüyoruz. Bu bölüm daha sonrasında geliştirilmesi düşünülmektedir. Basit enemy'ler engeldikçe puan alıyoruz, Ayrıca codo'lar gezegene indikçe'de gezegenimizin texture değiştirerek güzelleştirmeye çalışıyoruz. Temel olarak oyun puanlama sistemimiz bu şekildedir. Sonrasında geliştirilmesi düşünülmektedir.



Game elements - *Oyun Elementsleri*

Oyun elementleri aşağıdaki gibidir.



Characters - *Karakterler*

- *Meto*
- *Codo*



Locations - *Yer & Konum*

- *Uzay*



Healty / Stamia - *Sağlıklı / Dayanıklılık*

- *Can Barı*
- *Stamia Barı*



Objects - *Oyun Nesneleri*

- *Meto,*
- *Konsol*
- *Codo'lar*
- *Yıldızlar*
- *Gezegen*
- *Enemy - 1*
- *Enemy - 2*
- *Enemy - 3*



Sound - Sesler

- *Character Sounds*
- *Epic Game Sounds*



Animation - Animasyonlar

- *Meto Karakter Animasyonları*
 - *Move*