



# Game : MetoCod

🕒 Created	@June 16, 2023 3:11 PM
🕒 Last Updated	@June 17, 2023 2:46 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 : MetoCod

👤 Stakeholders : SodhisUr

### Partners

- Dev: .@.Glnur,@Muhammet,@Smeyye

- Design: @Gülnur
- PM: @Sümeyye

## Overview - Genel Bakış



### Project scope - Proje Kapsamları

- Budget: 15\$
- Timeline : 36 Days



### Elevator Pitch & Game Analysis - Asansör Konuşması

MetoCod, C# algoritma pratiklerini kullanarak eğlenerek öğrenebileceğiniz bir 2D platform oyunudur. Oyun, gezegen savunması konseptini benimsemiştir. İpad Pro üzerinde çizdiğimiz karakterimiz Meto, gezegeni kötücül düşmanlardan korumak için savaşmaktadır. Oyunun temel amacı, C# algoritma sorularının cevaplarını gezegene iletme yoluyla C# öğrenme yolculuğuna katkı sağlamaktır. "Kodlama dünyayı güzelleştirir." mottosuyla yola çıkan MetoCod, hem eğlenceli bir oyun deneyimi sunmayı hem de C# öğrenimine destek olmayı hedeflemektedir.



### Mission Statement - Görev Beyanı

"MetoCod" oyununda, gezegenimizin hemen üzerinde bulunan Meto karakterimiz, kullanıcıdan gelen tek girişle hareket etmektedir. Meto'nun amacı, düşmekte olan kötücül düşmanları ve meteorları engelleyerek gezegeni korumaktır. Aynı zamanda, ülkesini ve geleceğini zenginleştirmek için kod bloklarını gezegene düşmesine yardımcı olması gerekmektedir. Meto'ya yardım etmek için, C# dilinde hazırlanmış olan algoritma sorularının doğru cevaplarını vererek gezegeni geliştirmemiz gerekmektedir.



### Genre - Tür

MetoCod, 2D platform oyunu türünde bir oyundur. Dikey yani portre ekranlarda oynanması planlanmaktadır.

## Platforms - Platform

Oyunumuz mobil platformlarda, Android ve iOS mağazalarında yer alması hedeflenmektedir.

## Target Audience - Hedef Kitle

Hedef kitle, oyunun türüne ve amacına bağlı olarak belirlenir. Platform oyunları genellikle geniş bir kitleye hitap eder, ancak temanın eğitici, yazılım ve kodlama odaklı olması, oyunun daha çok yazılıma meraklı kişiler tarafından tercih edilebileceğini göstermektedir. Aynı zamanda, basit algoritma mantığını öğrenmek isteyen herkesin ilgisini çekebileceği düşünülmektedir. Bu nedenle, hedef kitemizi teknolojiye ve yazılıma meraklı olan herkes olarak belirlemek istiyoruz. Aşağıda bir liste sunuyoruz:

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 İlgi Olanlar: Programlamayı merak eden ve programlama dünyasına girmek isteyen herkes.
5. Programlama Öğrencileri: İlk adımlarını atan veya programlama öğrenmeye yeni başlayan öğrenciler.

## 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 çözeabilen 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 konspet'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 kararlaştırılmıştır.

## **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 sonuçları temsil etmektedir.

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

## **Gameplay Objectives & Rewards - Oynanış Hedefleri ve Ödüller**

Oyunun temel amacı düşmanları engellemek, puan kazanmak, dostların geçişine izin vermek ve Gezegen Gelişim Sistemi'ni ilerletmektir. Tüm bunlara göre bir puan ve ödül sistemi oluşturulacaktır. Ayrıca, geliştireceğimiz seviye sistemi, oyunculara kolaydan zora doğru giden bir algoritma sıralaması sunmayı amaçlamaktadır.

## **Gameplay Mechanics - Oynanış Mekaniği**

Oyunun oynanış mekanikleri, Meto karakterinin zorlu görevleri yerine getirirken engelleri aşması, bulmacaları çözmesi ve düşmanları alt etmesi üzerine odaklanmaktadır. Oyunun zorluk seviyesi, ilerledikçe artacak ve oyuncuların yeteneklerini test edecektir. Meto, gezegeni savunmalı, düşmanlarla çatışmalı ve ilerlemek için farklı mekanikleri kullanmalıdır. Ayrıca, belirli kodların geçişine izin vermesi, gizli alanlara erişmesi, zorlu bulmacaları çözmesi ve algoritma sorularının cevaplarını bilerek ilerlemesi gerekmektedir.



## 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 oyunda yalnızca bir oyun modu bulunmaktadır. Eğitim amacıyla C# üzerinde geliştirme yapmayı düşünüyoruz, ancak ileride JavaScript, Go, Python gibi farklı oyun modları da geliştirilebilir.



## Scoring Systems - Puanlama Sistemleri

Basit bir puanlama sistemi kullanmayı düşünüyoruz. Bu bölüm ileride geliştirilebilir. Basit düşmanlar engellendiğinde puan kazanılırken, Codo'lar gezegene iniş yaptıkça gezegenin dokusu değişerek güzelleşir. Temel olarak, oyunun puanlama sistemi bu şekildedir, ancak ileride 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*