Ürün İsmi: ? (Ana hikaye netleşince belirlenecek)

**Ürün Vizyonu: Oyunun hikayesi basit, anlaşılır ve kapsayıcı olmalı. Oynanış basit, eğlenceli ve etkileşimli olmalı.**

**Çözülmesi Gereken Problemler:**-Sorulara doğru cevap verildiğinde karakterimizin peşindeki kötü büyücü zarar görebilir. Eğer oyuncu yeterli sayıda soruya cevap verebilirse bu büyücünün can barı biter ve karakterimizi yakalamaktan vazgeçer. Karakterimiz de büyülü zırh parçasını bu sayede elde edebilir.

Oyun İçi Genel Notlar:

* Her seviyenin kendi içinde hikayeleri ve amaçları olmalı ve bu amaçlar **net bir şekilde** ifade edilmeli. Yani ana amaç süper güçlere erişmek ise bu somut bir şekilde açıklanmalı. Örneğin hikayemiz şu şekilde olabilir; karakterimizin ülkesi kötü bir büyücü tarafından ele geçirilmektedir, karakterimizin ustası ona ülkesini kurtarabileceği büyülü bir zırhtan bahseder fakat bu zırh dört parçaya ayrılarak ülkenin dört bir yanına dağıtılmıştır. Karakterimiz ancak bu dört farklı zırh parçasını oyunun dört farklı seviyesi boyunca toplayarak kötü büyücüyü alt edebilir.
* Seviye sonundaki “güçler” oyun sonunda bir araya getirilebilecek eşyalar olursa hikaye bütünlüğü sağlanmış olur.
* Her seviye iki ayrı bölümden oluşacak. Bunlar ana hikayenin ilerlediği “oyun” kısmı ve işlem yeteneklerinin pekiştirildiği “AR” kısmı. Bu bölümlerin hangi sıra ile işlenmesi gerektiğine en yakın toplantıda karar verilecek. (AR bölümünün bonus bölüm olarak eklenebileceği konuşuldu, şimdilik 3. Sprinte ertelendi.)
* 1 ana karakter (kız ve erkek, 2 seçenek), usta ve kötü karakter olmak üzere 3 karakter olabilir. Karakter sayısına toplantıda karar verilecek.

Seviye İsmi: ? (1. Seviyenin hikayesi netleşince belirlenecek)

Karakter İsimleri:

* Erkek: Mayko
* Kız: Komiya

Başlangıç:

* Ana karakterin kim olduğunu anlatan ve bu karakterin erişmek istediği “güçlere veya eşyalara” nasıl ulaşması gerektiğini gösteren bir usta ile tanıtım animasyonu yapılacak.
* Bu animasyon olabildiğince sade olmalı, hatta tamamen görsel bir şekilde de anlatılabilir. Bu sayede hem çok daha geniş bir kitleye hitap etmiş oluruz hem de iş yükünü azaltırız. (“Angry Birds” oyununun başında buna benzer bir anlatım yapılıyor, örnek olarak alınabilir.) (Tanıtım animasyonunun hazırlanması 3. Sprinte ertelendi, çizgi roman tarzı bir giriş animasyonun hazırlanmasına karar verildi.)

Seviye İçi Genel Akış:

* Animasyon sonrasında karakterimizi 3. Kişi bakış açısı ile göreceğiz.
* Kullanıcı karakteri ve görüş açısını yönetebilecek, koşma ve zıplama özellikleri olacak.
* Bu seviyede ana karakterin peşinden koşan bir karakter olacak (eğer yukarıda örneklediğim gibi bir hikaye tasarımı kullanılacaksa bu gayet uygun fakat seviye ve asset tasarımlarının gözden geçirilmesi gerekiyor)

-“Subway Surfers” tarzı runner,

-“HyperCasual” tarzı runner,

-Veya karakterimizi kovalayan kimse olmaz yalnızca engellerden kaçındığımız bir runner olabilir;

-Süre sınırı,

-Puan sınırı kullanılabilir;

-Veya bu seçenekler ortaklaşa kullanılabilir, örneğin belirli bir süre içerisinde belirli bir puana ulaşılması gerekebilir. (“Candy Crush” ve “Angry Birds” tarzı yıldız sistemi kullanılabilir)

* Dört işlem bu oyun tarzına nasıl entegre edilebilir, toplantıda konuşulacak.
* Karakterimizin seviye boyunca toplayabileceği sihirli objeler bulunacak, bu objelerin çeşitli güçleri olacak (örneğin ayakkabı karakteri hızlandırabilir)

AR Bölümü: (3. Sprinte ertelendi.)

* Kullanıcının karakteri ekrana çeşitli sorular getirebilir böylece işlem yeteneği ve günlük hayat uygulamaları üzerinden pratik yapılabilir. (detayları toplantıda konuşulacak)
* AR bölümü nasıl daha çekici hale getirilebilir?
* AR bölümü bonus bölüm olarak oyuna eklenebilir.
* Oyuncunun puan veya altın toplayabileceği “pokemon go” benzeri bir seviye tasarlanabilir.