Ürün İsmi: ? (Ana hikaye netleşince belirlenecek)

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

Karakter İsimleri:

* Erkek: Mayko
* Kız: Komiya
* Bilge: ?
* Kötü Büyücü: ?

-Bilge ve kötü büyücü karakterlerine isim seçilmeyebilir (?)

1. Seviye Genel Notlar:

* Oyun üçüncü kişi bakış açısı ile oynanacak. (Kişiselleştirdiğimiz karakterin oyun boyunca kullanıcı tarafından görülebilmesi önemli)
* Açılış animasyonu sonrası karakterimiz kötü büyücüyü yenmesini sağlayacak büyülü eşyaların peşine düşer ve kendini bir *ormanda*(?) bulur. Büyülü eşyayı bulmak için karşısına çıkan soruları cevaplamalı ve belirli bir süre içerisinde belirli miktarda puana ulaşmalıdır.
* Süre sınırı belirlenmeli (150 saniye uygun olabilir, kullanıcıya her soru için 10 saniye süre tanınması gerektiğini düşünüyorum bu sayede kullanıcı en azından 15 soru görmüş olacak)
* Mekan içerisinde çeşitli soru noktaları olacak ve kullanıcı bu noktalara gittiğinde karşısında dört işlem soruları çıkacak. Her soru noktası içerisinde üç soru içerecek. İkinci soruya ulaşmak için birinci soruyu, üçüncü soruya ulaşmak içinse ikinci soruyu doğru bilmek gerekecek. Birinci soru 100, ikinci soru 200, üçüncü soru 300 puan değerinde olacak.
* 1. Seviyede kullanıcının cevaplayacağı tüm sorular dört işlem özelinde olacak. Bu sorular tamamen rastgele seçilecek. Soruların 4 şıkkı olacak.
* Belirli süre aralıklarında mekanın içerisinde rastgele güçlendirmeler belirecek. (10 saniyede bir olabilir.) Bu güçlendirmeler:

-Zamanı yavaşlatan/durduran (?)

-Karakteri hızlandıran

-Kazanılan puanı belli bir süreliğine ikiye katlayan (güçlendirmelerin belirme aralığı baz alınabilir)

Oyun Hakkında Genel Notlar:

* Oyun içi “tutorial” ekranı eklenebilir.
* Güçlendirmeler için assetler oluşturulmalı

-Zamanı yavaşlatan/durduran için saat şeklinde, karakteri hızlandıran için ayakkabı şeklinde, puan çarpanı için yıldız şeklinde assetler oluşturulabilir.

* Oyuna kolay normal ve zor şeklinde zorluk seçenekleri eklenebilir. Oyun zorlaştıkça veya kolaylaştıkça işlem zorlukları değişiklik gösterebilir.
* Kullanıcı her doğru cevap verdiğinde ekranın bir köşesinde kazandığı puanı görebilmeli, güçlendirme aldığında karakter parlamaya başlamalı.
* Seviyeleri geçmek için ihtiyaç olan puanın deneme yanılma ile hesaplanması gerekiyor.
* Oyuncunun kozmetik eşya almak için toplayacağı “coin”ler isteğe bağlı bonus AR bölümleri ile oyuna entegre edilebilir. Böylece karakterini kişiselleştirmek istemeyenler bu bölümleri oynamadan geçebilir, isteyenler ise bu bölümleri oynayabilir.
* Oyunun sonuna kötü büyücü ile karşılaşacağımız sıra tabanlı dövüş tarzında bir bölüm eklenebilir. Eğer bunu uygulayacaksak dört ana konu için dört ana seviyemiz olmalı ve bu seviyelerden sonra oyunu bitirmek için beşinci ve son bir seviye ekleyebiliriz. Oyuncu ana seviyelerde elde edeceği büyülü eşyaları son seviyede kullanarak oyunu kazanabilir. (?)

Takımla Görüşülecek Notlar:

* Seviyeler sırayla mı açılmalı yoksa kullanıcı herhangi bir seviyeyi oynayabilmeli mi?

-Seviyeler sırayla açılırsa müfredata paralel bir rota izlenebilir ama oyuncu bir seviyede sıkılırsa diğer seviyelere geçemediği için oyunu bırakabilir. Oyun dört bölümden oluşacaksa bu rota izlenebilir.

-Seviyelerin hepsi açık olursa oyuncunun oyundan sıkılmasının önüne geçebilir. Benim tavsiyem beşinci bir bölüm ekleme fikri üzerinden ilerlenecekse bu rotanın takip edilmesi. Yani dört ana bölüm istenildiği sırada oynanabilecek ama beşinci bölüme ulaşmak için bu dört bölümün de başarıyla bitirilmesi gerekecek. Başka bir deyişle dört büyülü eşya toplanmadan kötü büyücü karşısına çıkılamayacak.

* Seviye sonunda ulaşılması gereken puan kullanıcıya doğrudan söylenmeli mi yoksa her seviye için 3 yıldız bulunmalı ve kullanıcı bu yıldızların üçüne de ulaştığında mı başarılı olmalı?
* Kullanıcı yanlış cevap verdiğinde bunun sonucunu nasıl görmeli? (Örneğin karakterin 3 canı olur ve 3 yanlış cevap verirse kaybedebilir veya toplam puanı eksilebilir)
* Sonraki seviyeler aynı mekanik üzerinden mi ilerleyecek yoksa farklı oyun mekanikleri mi kullanılacak? Farklı oyun türleri kullanılacaksa ne tür oyunlar tasarlanabilir?
* Dört seviyenin mekan tasarımları yapılırken nasıl bir konsept izlenmeli? (Orman, karlı tepe, lavlı arazi vs.)
* Kullanıcının kozmetik satın alabileceği “coin”ler oyuna nasıl yerleştirilecek? (Yalnızca AR bölümünde mi olmalı?)
* UI tasarımı nasıl yapılmalı? UI tasarımı için uygulanabilecek fikirler:  
  -Oyunun başında kayıt ekranı olmalı, kayıt ekranı oldukça basit olmalı.

-Kayıtlı oyuncu girişinin yanına misafir oyuncu seçeneği eklenebilir.

-Giriş ekranından sonra oyuncuyu “oyuna başla, ayarlar, yüksek skorlar” gibi seçeneklerin olduğu başlangıç ekranı karşılamalı.

-“Oyuna başla” seçeneğinden sonra oyunun seviyelerinin göründüğü bir ekran kullanıcıyı karşılayabilir.

-Seviye içinde kullanıcın puanının yazdığı bir kutucuk, eğer varsa kullanıcının can göstergesi ve o ana kadar topladığı yıldızlar gösterilebilir.