

Wheep 'Em v1.0.2 – 2B puzzle Oyunu  
Referans: Passage3 PC Oyunu

Son Güncelleme: 18.01.15

# Wheep 'Em

Oyun Tasarım Dokümanı

Mücahit Saruhan

---

# İçindekiler

<b>1. Genel Bakış</b> .....	<b>3</b>
1.1 Oyun Hakkında.....	3
1.2 Hedef Kitle .....	3
1.3 Hedef Platform .....	3
<b>2. Oyun Mekanikleri</b> .....	<b>4</b>
2.1 Oynanış.....	4
2.1.a Oyun İçeriği ve Mantık .....	4
2.1.b Kontroller .....	4
2.2 Oyun Modları.....	4
2.2.a Wheep 'Em.....	4
2.2.b Sweep 'Em .....	5
2.2.c Free Mode .....	5
2.3 Bölümler.....	5
2.4 Zorluk Seçenekleri .....	5
2.5 Skor.....	5
2.6 Yapay Zeka.....	5
<b>3. Görseller ve Ses</b> .....	<b>6</b>
3.1 Grafikler .....	6
3.1.a Puzzle Tahtası .....	6
3.1.b Ana ve Yardımcı Taşlar .....	6
.....	7
3.1.c Yazı Tipleri .....	8
3.1.d Butonlar ve Menüler .....	9
3.1.e Diğer çeşitli elemanlar .....	9
3.2 Sesler .....	10
3.2.a Arka Plan Müziği .....	10
3.2.b Ses Efektleri.....	10
<b>4. Kullanıcı Ara yüzü</b> .....	<b>11</b>
4.1 Oyun Ekranı .....	11
4.2 Ana Menu .....	11
4.2 Duraklama Menüsü .....	11
4.3 Tanıtım Ekranı .....	11
<b>5. Referanslar</b> .....	<b>12</b>

6. Kapanış..... 13

# 1. Genel Bakış

---

## 1.1 *Oyun Hakkında*

Wheep 'Em üç tür oyun modu içeren ve seviye mantığı ile ilerlerken bir yandan en yüksek skoru elde etmeye çalışacağınız 2 boyutlu bir puzzle oyunu.

## 1.2 *Hedef Kitle*

Wheep 'Em 4 yaş ve üzeri kullanıcıların eğlenerek oynayabileceği bir oyun.

## 1.3 *Hedef Platform*

Mobil platformlar üzerinde (iOS 4.3 ve üstü, Adroid 2.3 ve üstü) çalışmak üzere tasarlanmıştır.

## 2. Oyun Mekanikleri

### 2.1 Oynanış

#### 2.1.a Oyun İçeriği ve Mantık

Oyun iki temel öğeden oluşuyor. Bunlar 8x11 genişliğinde puzzle tahtası ve üzerine yerleştirilecek olan taşlar. Taşlar 6 farklı renk ve altı farklı duyguyu anlatan yüz ifadelerinden oluşuyor. Bu duygular; sinirli, tembel, mutlu, şaşkın, sersem, endişeli ifadeleri içerirken, renkler ise; sarı, kırmızı, mavi, turuncu, eflatun ve yeşilden oluşuyor. Bu taşlar dışında dört tarafı da renkli olan yardımcı taşlar olacak. Yardımcı taşlar 6 temel rengin dışında her türlü renge uyabilen gri rengi de içerecek. Bu taşlar oyun motoru tarafından oyun zorluğuna göre belirlenen süre periyodunda rasgele oluşturulacak.

Oyun mantığı temel olarak birbiriyle eşleşen taşları tahta üzerine yerleştirmekten oluşacak. Bir taş kesinlikle tahta üzerine yalnız başına yerleştirilemeyecek, mutlaka tahta üzerinde var olan bir taşın yanına yerleştirilecek (eğer uygun yer yoksa pas geçilebilecek). Bu eşleşme iki türlü olabilecek. İfade – ifade uyuşması ya da renk – renk uyuşması. Ayrıca bir taşın etrafını çevreleyen bütün karelerin (yukarı, aşağı, sağ, sol) bu taşın konulabilmesi için uygun durumda olması gerekecek.

Oyun ilerlemesinde sıkıntı yaşanmaması için ayrıca silici taşlar olacak. Bunlar üçlü ve ya tekli şekilde olacak ve belirtilen sıradaki var olan taş veya taşları silebilecek.



#### 2.1.b Kontroller

Wheep 'Em tamamıyla dokunmalar ile çalışır. Ekranda kullanılmak üzere bir taş belirdiğinde üstüne dokunularak pas geçilebilir ya da yerleştirmek istenen noktaya dokunularak uygunsa bu noktaya yerleştirilebilir.

### 2.2 Oyun Modları

#### 2.2.a Wheep 'Em

Bu mod oyuncunun daha önceden belirlenen yerlere taş yerleştirerek bölümü tamamlaması üzerine kuruludur. Her bölümün kendine has bir dizaynı bulunmaktadır. Bu

modda ve Sweep 'Em modunda bir satır ve ya sütun tamamen taşlar ile doldurulursa bu satır ve ya sütundaki taşlar silinir.

### 2.2.b Sweep 'Em

Bu mod oyuncunun daha önceden puzzle tahtası üzerine yerleştirilmiş olan işaretli taşları silmesi üzerine kuruludur. Bunu işaretli taş ve ya taşların bulunduğu satır yada sütunları silerek gerçekleştirir.

### 2.2.c Free Mode

Serbest mod ise oyuncunun puzzle tahtasında taş yerleştirilmesi mümkün olan yer kalmayınca kadar ya da bütün kredileri tükenene kadar yüksek skor yapmak için uğraşması üzerine kuruludur.

## 2.3 Bölümler

Wheep 'Em ve Sweep 'Em modları 20 ayrı bölüm içerecek şekilde hazırlanmıştır. Bölüm sayısı yeni güncellemeler ile kolay bir şekilde artırılabilir.

## 2.4 Zorluk Seçenekleri

Oyun, kolay, orta, zor şeklinde üç seviyeden oluşmaktadır. Zorluğa göre oyuncunun sahip olduğu kredi sayısı ve taşların yerleştirilmesi için tanınan süre değişiklik gösterecektir. Kredi oyuncunun oyun içinde yapabileceği yanlış hamlelerin ya da süre aşımı gibi durumların sınırını belirtmektedir. Kredi sayıları zorluk seviyelerine göre kolaydan zora sırayla 30, 25, 20 şeklinde olacaktır.

## 2.5 Skor

Bir satırı ve ya sütunu tamamen doldurmak, puzzle tahtasına yerleştirilen her bir taş, bölüm tamamlanınca kalan sürenin miktarı oyuncunun puan kazanmasında etkili olacaktır.

Bir taşı tahtada uygun yer varken pas geçmek, taşı yanlış yere yerleştirmeye çalışmak, taşı yerleştirmek için verilen süreyi aşmak, bölümü tamamlamak için verilen süreyi aşmak gibi durumlar ise krediye eksi olarak etki edecektir.

Yüksek skorlar her bir oyun türü için kolay, orta, zor olarak üç durumu da içerecek şekilde kaydedilecektir.

## 2.6 Yapay Zeka

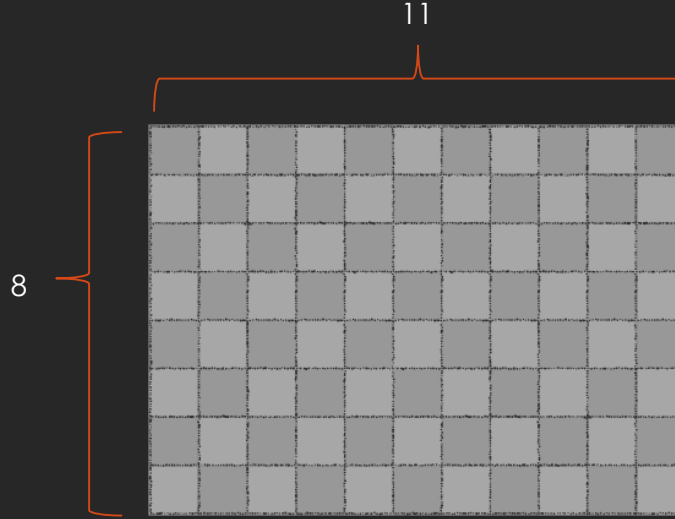
Oyunda yüklü bir iş yapacak yapay zekaya gerek duyulmamaktadır. Sadece üretilen taş için uygun yer olup olmadığı, ya da tahtada silinen taşların ardından hiç taş kalıp kalmadığı oto kontroller olacaktır.

# 3. Görseller ve Ses

## 3.1 Grafikler

### 3.1.a Puzzle Tahtası

Oyun 8x11 eşit karelere bölünmüş bir puzzle tahtası üzerinde oynanacak.



### 3.1.b Ana ve Yardımcı Taşlar

Oyun 36 farklı ana taş ve silici ve rasgele üretilen dört renkli taşlara sahip olacak.



Silici taşlar



Dört renkli taşlar (Standart Çözünürlük)

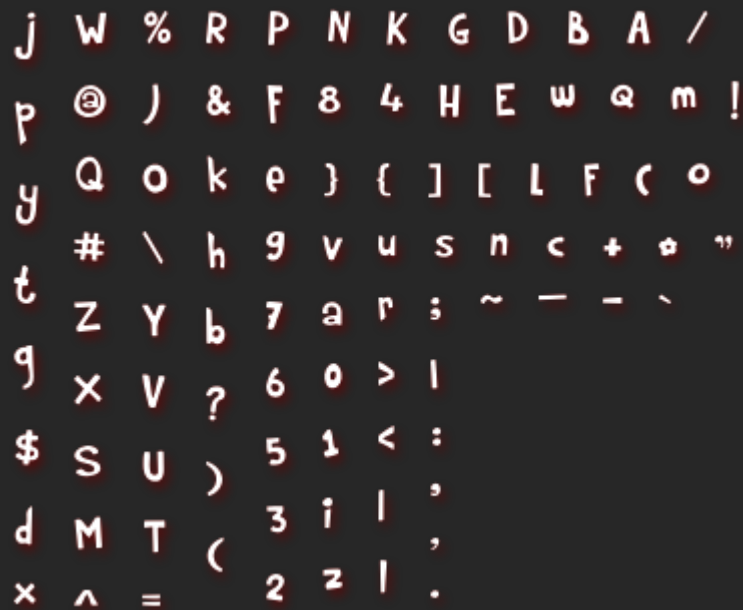


Ana taşlar (Yüksek Çözünürlük)



### 3.1.c Yazı Tipleri

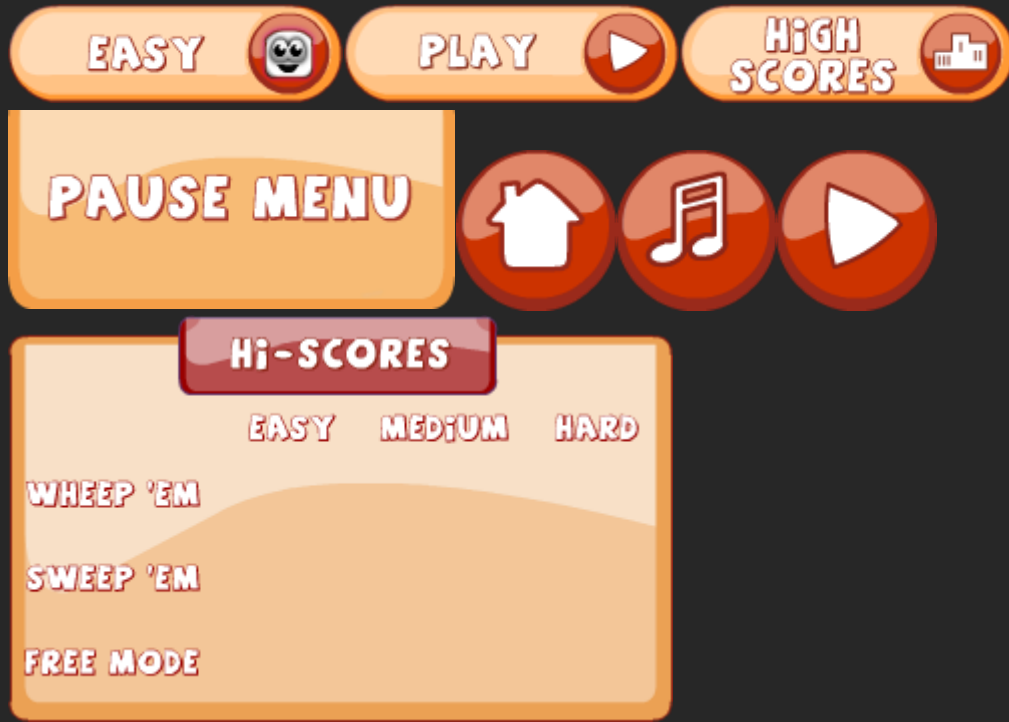
Belleğin efektif kullanılması için oyunda bitmap yazı karakterleri yer alacak.



Bitmap fontlar diğer grafiklerde kullanıldığı gibi tüm karakterlerin şekildeki gibi sıkıştırılarak koordinatlarının bir liste ile tutulması esasına dayanarak çalışıyor. Bu sayede karakterlerin ve ya grafiklerin her biri için ayrı bir dosya tutmaktansa hepsi bir arada sıkıştırılmış olarak belleğe alınabiliyor.

### 3.1.d Butonlar ve Menüler

Oyunda kullanılan grafikler standart ve yüksek çözünürlükte ayrı ayrı hazırlandı. Menü ve butonlardan bazı örnekler aşağıdaki şekildedir.



### 3.1.e Diğer çeşitli elemanlar

Oyunda kullanılan diğer bazı grafikler aşağıdaki gibidir.



Hata uyarısı efekti



Yüksek skor etiketi



Zaman barı

## 3.2 Sesler

### 3.2.a Arka Plan Müziği

Arka plan müziği .mp3 formatında olacak ve sürekli döngü halinde çalacak.

### 3.2.b Ses Efektleri

Oyunda kullanılan ses efektleri ses kalitesinin en az veri alanı ve mümkün olan en yüksek kalitede kullanılması açısından .caf formatında hazırlandı.

Bu efektler buton tıklanması, kredi eksilmesi, hata yapılması, taşların tahtaya yerleştirilmesi gibi sesleri içerecek.

## 4. Kullanıcı Ara yüzü

### 4.1 Oyun Ekranı

Oyun ekranı; puzzle tahtası, zaman göstergesi, skor göstergesi, kredi göstergesi, seviye göstergesi ve arka plandan oluşacak.

### 4.2 Ana Menu

Ana Menu kullanıcın karşısına çıkan ilk ekran olacak ve aşağıdaki şekilde ilerleyerek oyun ekranına geçiş sağlanacak.



### 4.2 Duraklatma Menüsü

Duraklatma Menüsü devam, ana ekran ve ses aç/kapa butonlarını içerecek. Duraklatma menüsüne geçince oyundaki tüm efektler ve ilerlemeler duraklatılacak.

### 4.3 Tanıtım Ekranı

Tanıtım Ekranı (opsiyonel) kullanıcıların oyunu nasıl oynayacaklarına dair yönlendirmeler içerecek.

## 5. Referanslar

---

Oyunun hazırlanmasında ücretsiz bir oyun geliştirme kütüphanesi olan Cocos 2d kullanılmış ve kodlamalar Objective-C dilinde yapılmıştır.



Cocos 2D Logosu

Oyunun ana fikri ise Gekko Software tarafından hazırlanmış eski bir pc oyunu olan Passage3 oyunundan alınmıştır.



Passage3 oyunundan bir ekran görüntüsü

---

## 6. Kapanış

---

Oyun oynanışı gayet sade ve heyecanlı. Bölümlerde kısıtlı zaman kullanılması ve kredi sınırlamaları ile Wheep 'Em oyuncuların konsantrasyonunu, hızlı düşünme yetilerini ve de puzzle çözme yeteneklerini test eden akıcı bir oyun olacak.