|  |
| --- |
| **Gülcan TÜRKMEN** |
| Oyun Tasarım Dökümanı: |
| **GREAT JOURNEY** |
|  |

|  |
| --- |
| Mayıs 2017 |

**Table of Contents**

1. **Game Overview………………………………………………………………………........................Page 3**
2. **Game Play Mechanics………………………………………………………………………...............Page 3**
3. **Camera………………………………………………………………………...…...…...…...…...…...…...Page 3**
4. **Controls………………………………………………………………………...…...…...…...…...…...…..Page 3**
5. **Saving and Loading………………………………………………………………………...…...…...…..Page 3**
6. **Interface………………………………………………………………………...…...…...…...…...…...….Page 3**
7. **Menu and Screen Descriptions………………………………………………………………………..Page 4**
8. **Game World………………………………………………………………………...…...…...…...…...….Page 4**
9. **Levels ………………………………………………………………………...…...…...…...…...…...….....Page 4**
10. **Game Progression………………………………………………………………………...…...…...…....Page 7**
11. **Characters………………………………………………………………………...…...…...…...…...…....Page 7**
12. **Items………………………………………………………………………...………………...…………………Page 7**
13. **Abilities………………………………………………………………………...………………...…………….Page 8**
14. **Scoring………………………………………………………………………...………………...………………Page 8**
15. **Aim………..………………………………………………………………………...………………...…………Page 8**
16. **Design Notes………………………………………………………………………...………………..........Page 8**

1. **Game Overview**

Oyun sanal gezi ile dünyayı tanımak, seyahat tutkusunu karşılamak amacıyla tasarlanmıştır.

1. **Game Play Mechanics**

Oyun single player olarak oynanır. Oyuncu kişinin kendisidir. Text bazlı ve seçimlere dayalı olan “idle games” tarzı bir oyundur.

1. **Camera**

Oyunun çoğu görünümünü seçimlerin yapılacağı tablolar ve karakter notları oluşturmaktadır.

1. **Controls**

Oyun mobilde oynanmak üzere tasarlanmıştır. Seçimlere dayalı bir oyun olduğu için bir aksiyon veya çoklu tuş kontrolüne ihtiyaç yoktur; touch ile rahatlıkla kontrol edilir.

1. **Saving and Loading**

Oyunun her aşamasında, her yapılan seçim kayıt edilecektir. Loading işlemi oyun acıldığında otomatik yapılacaktır.

1. **Interface**

Oyun tamamen interface üzerinden yürüyeceğinden arayüz büyük önem gerektirmektedir.. Tablolar, menüler, buttonlar formata uygun bir biçimde tasarlanacaktır.. (Görsel olarak zenginleştirilebilir.)

1. **Menu and Screen Descriptions**

Ana menude kat edilen mesafe, ulaşım araçlarının seçim tuşları, alınan araç sayısı yer almaktadır.

1. **Game World**

Oyun dünyası içinde yaşadığımız gerçek dünya olacaktır. Gezmek istediğimiz şehre gore fotografik olarak değişebilecektir.

1. **Levels**
2. Resource = metre 100 m= 24 click esası ile yürüme
3. 2.480 m yürüyüşten sonra koşma (300 m= 24 click)
4. 7.440 m koşudan sonra kaykay ile kayma. (+700 m=24 click)
5. 17.360 m'de bisiklet ile ilerleme (1000 m=24 click)
6. 37.200 m de motorsiklet kullanımı (+1500 m=24 click)
7. Araba alabilmek için 11 tane motosiklet sahibi olmamız gerekiyor ve 10 tane motorsiklet harcıyoruz.
8. Sürat Teknesi alabilmek için 11 tane araba sahibi olmamız gerekiyor ve 10 tane araba harcıyoruz.
9. Uçak alabilmek için 11 araba ve 11 tane Sürat teknesi sahibi olmamız gerekiyor ve 10 araba, 10 sürat teknesi harcadıktan sonra Uçak sahibi oluyoruz.
10. Bir vasıtayı ilk kez satın aldıktan sonra en az bir adet bulundurmak zorundayız
11. Arabamız olduğunda şehrin kapıları açılıyor. Türkiyenin 30 büyük şehrini gezebiliyoruz. Şehrin yüzölçümü büyüklüğünün 1/100'ü oranında kaynak harcıyoruz. Kaynak, harcandıktan sonra geriye kalan gezilen metre olarak tanımlanır.

Gezilecek şehirler;

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sıra** | **İl** |  |
| 1 | [İstanbul](https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0stanbul) | 5.313.000 |
| 2 | [Ankara](https://tr.wikipedia.org/wiki/Ankara) | 25437000 |
| 3 | [İzmir](https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0zmir) | 12007000 |
| 4 | [Bursa](https://tr.wikipedia.org/wiki/Bursa) | 10882000 |
| 5 | [Antalya](https://tr.wikipedia.org/wiki/Antalya) | 20909000 |
| 6 | [Adana](https://tr.wikipedia.org/wiki/Adana) | 14125000 |
| 7 | [Konya](https://tr.wikipedia.org/wiki/Konya) | 41001000 |
| 8 | [Gaziantep](https://tr.wikipedia.org/wiki/Gaziantep) | 6887000 |
| 9 | [Şanlıurfa](https://tr.wikipedia.org/wiki/%C5%9Eanl%C4%B1urfa) | 19451000 |
| 10 | [Mersin](https://tr.wikipedia.org/wiki/Mersin) | 15620000 |
| 11 | [Kocaeli](https://tr.wikipedia.org/wiki/Kocaeli) | 3623000 |
| 12 | [Diyarbakır](https://tr.wikipedia.org/wiki/Diyarbak%C4%B1r) | 15272000 |
| 13 | [Hatay](https://tr.wikipedia.org/wiki/Hatay) | 5867000 |
| 14 | [Manisa](https://tr.wikipedia.org/wiki/Manisa) | 13269000 |
| 15 | [Kayseri](https://tr.wikipedia.org/wiki/Kayseri) | 17170000 |
| 16 | [Samsun](https://tr.wikipedia.org/wiki/Samsun) | 9352000 |
| 17 | [Balıkesir](https://tr.wikipedia.org/wiki/Bal%C4%B1kesir) | 14272000 |
| 18 | [Kahramanmaraş](https://tr.wikipedia.org/wiki/Kahramanmara%C5%9F) | 14525000 |
| 19 | [Van](https://tr.wikipedia.org/wiki/Van) | 21334000 |
| 20 | [Aydın](https://tr.wikipedia.org/wiki/Ayd%C4%B1n) | 7943000 |
| 21 | [Denizli](https://tr.wikipedia.org/wiki/Denizli) | 11861000 |
| 22 | [Sakarya](https://tr.wikipedia.org/wiki/Sakarya) | 4878000 |
| 23 | [Tekirdağ](https://tr.wikipedia.org/wiki/Tekirda%C4%9F) | 6339000 |
| 24 | [Muğla](https://tr.wikipedia.org/wiki/Mu%C4%9Fla) | 12974000 |
| 25 | [Eskişehir](https://tr.wikipedia.org/wiki/Eski%C5%9Fehir) | 13925000 |
| 26 | [Mardin](https://tr.wikipedia.org/wiki/Mardin) | 8858000 |
| 27 | [Malatya](https://tr.wikipedia.org/wiki/Malatya) | 12146000 |
| 28 | [Trabzon](https://tr.wikipedia.org/wiki/Trabzon) | 4662000 |
| 29 | [Erzurum](https://tr.wikipedia.org/wiki/Erzurum) | 25355000 |
| 30 | [Ordu](https://tr.wikipedia.org/wiki/Ordu_(il)) | 5952000 |

11. Sürat teknesi sahibi olduğumuzda Avrupa ülkesine gidebiliyoruz.

1. 13 ülke arasından seçtiğimiz ülkede de ülkenin yüzölçümü büyüklüğünün 1/10000'i oranında "resource" harcıyoruz.

Gezilecek ülkeler;

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ülke ve Bayrağı** | [**Yüzölçümü**](https://tr.wikipedia.org/wiki/Y%C3%BCz%C3%B6l%C3%A7%C3%BCm%C3%BC) **(km²)** | [**Başkent**](https://tr.wikipedia.org/wiki/Ba%C5%9Fkent) |
| [Romanya](https://tr.wikipedia.org/wiki/Romanya) [Romanya](https://tr.wikipedia.org/wiki/Romanya" \o "Romanya) | 238.391 | [Bükreş](https://tr.wikipedia.org/wiki/B%C3%BCkre%C5%9F) |
| [Birleşik Krallık](https://tr.wikipedia.org/wiki/Birle%C5%9Fik_Krall%C4%B1k) [Birleşik Krallık](https://tr.wikipedia.org/wiki/Birle%C5%9Fik_Krall%C4%B1k" \o "Birleşik Krallık) | 244.820 | [Londra](https://tr.wikipedia.org/wiki/Londra) |
| [İrlanda](https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0rlanda) [İrlanda](https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0rlanda" \o "İrlanda) | 70.280 | [Dublin](https://tr.wikipedia.org/wiki/Dublin) |
| [Norveç](https://tr.wikipedia.org/wiki/Norve%C3%A7) [Norveç](https://tr.wikipedia.org/wiki/Norve%C3%A7" \o "Norveç) | 270.000 | [Oslo](https://tr.wikipedia.org/wiki/Oslo) |
| [İsveç](https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0sve%C3%A7) [İsveç](https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0sve%C3%A7" \o "İsveç) | 449.964 | [Stokholm](https://tr.wikipedia.org/wiki/Stokholm) |
| [Hırvatistan](https://tr.wikipedia.org/wiki/H%C4%B1rvatistan) [Hırvatistan](https://tr.wikipedia.org/wiki/H%C4%B1rvatistan" \o "Hırvatistan) | 56.542 | [Zagreb](https://tr.wikipedia.org/wiki/Zagreb) |
| [Yunanistan](https://tr.wikipedia.org/wiki/Yunanistan) [Yunanistan](https://tr.wikipedia.org/wiki/Yunanistan" \o "Yunanistan) | 131.940 | [Atina](https://tr.wikipedia.org/wiki/Atina) |
| [İtalya](https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0talya) [İtalya](https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0talya" \o "İtalya) | 301.230 | [Roma](https://tr.wikipedia.org/wiki/Roma) |
| [Portekiz](https://tr.wikipedia.org/wiki/Portekiz) [Portekiz](https://tr.wikipedia.org/wiki/Portekiz" \o "Portekiz)[[11]](https://tr.wikipedia.org/wiki/Avrupa#cite_note-11) | 91.568 | [Lizbon](https://tr.wikipedia.org/wiki/Lizbon) |
| [İspanya](https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0spanya) [İspanya](https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0spanya" \o "İspanya)[[13]](https://tr.wikipedia.org/wiki/Avrupa#cite_note-13) | 498.506 | [Madrid](https://tr.wikipedia.org/wiki/Madrid) |
| [Fransa](https://tr.wikipedia.org/wiki/Fransa) [Fransa](https://tr.wikipedia.org/wiki/Fransa" \o "Fransa)[[14]](https://tr.wikipedia.org/wiki/Avrupa#cite_note-14) | 547,.030 | [Paris](https://tr.wikipedia.org/wiki/Paris) |
| [Almanya](https://tr.wikipedia.org/wiki/Almanya) [Almanya](https://tr.wikipedia.org/wiki/Almanya" \o "Almanya) | 357.021 | [Berlin](https://tr.wikipedia.org/wiki/Berlin) |
| [Hollanda](https://tr.wikipedia.org/wiki/Hollanda) [Hollanda](https://tr.wikipedia.org/wiki/Hollanda" \o "Hollanda)[[15]](https://tr.wikipedia.org/wiki/Avrupa#cite_note-15) | 41.526 | [Amsterdam](https://tr.wikipedia.org/wiki/Amsterdam) |

1. Uçak sahibi olunduğunda kıtalar arasında yolculuk yapılabiliyor. Seçilen kıtada yüzölçümü büyüklüğünün 1/1000000'i oranında "resource" harcanıyor.

Asya: 44 milyon km 2   
Amerika: 42 milyon km 2   
Afrika: 30 milyon km 2    
Antartika: 13 milyon km 2   
Avrupa : 10 milyon km 2

Avustralya (Okyanusya) : 9 milyon km 2

Oyunun coremekaniği bu şekilde hesaplanmıştır. Ancak oyuncu görüşleri doğrultusunda oyun süresi dikkate alınarak yeniden hesaplanabilecektir.

1. **Game Progression**

Dünya gezisi yapmak amacıyla yaşanılan şehirden yürüyerek gezmeye başlanılan oyunda belli bir kilometreye eriştikten sonra ilerlenen kilometre ile orantılı olarak farklı ulaşım araçları (paten, bisiklet, motosiklet, otomobil, helikopter, deniz taşıtı, uçak, vs.) ve seyahat sırasında ihtiyaç duyabileceğimiz materyallerin (örn. kayak takımı, fotoğraf makinesi, müze bileti, panaromik tur gibi) satın alınması oyunun temel işleyiş mantığını oluşturuyor. Alınan ulaşım aracına göre hız ve böylece kat edilen mesafe artıyor.

Ziyaret edilen her şehrin kendine özgü kısıtları bulunmakta; örneğin, bazı şehirler patenle gezilebilirken bir başkasına ancak deniz taşıtı ile girilmektedir..

Şehir gezisi şehrin can alıcı noktalarını ziyaret etmeden tamamlanmamaktadır. (Örn. Ankara gezisinde Anıtkabir, İstanbul’da Haliç, İzmir’de saat kulesi gibi) Ziyaretler sırasında o mekanla ilgili sanatsal, tarihi vs. bilgi edinilebilmektedir.

Oyun, oyuncunun içindeki seyahat ve macera tutkusunu karşılamayı amaçlamaktadır. Aynı zamanda , gezilen şehirlerle ilgili önemli mekanlar hakkında tarihi bilgi edinme imkanı verdiği için de eğitsel boyutu vardır. Oyuncunun her şehir turunu tamamladıktan sonra bunu sosyal platformlarda duyurma imkanı olacak; böylece övünme dürtüsü devreye girecektir.

1. **Characters**

Kişinin kendisidir.

1. **Items**

Koşu ayakkabısı, paten, bisiklet, motosiklet, otomobil, hız motoru ve uçakdır.

1. **Abilities**

Karakterimiz sahip olduğu itemlara göre gezi planını yapabilecektir.

1. **Scoring**

Türkiyedeki belli başlı turistik şehirler gezildikten sonra puan durumuna gore alınan ünvanlarla yurtdışına çıkabilmek için vize kazanılıyor. Kıtalar ziyaret edilerek oyun tamamlanıyor.

1. **Aim**

Oyun, oyuncunun içindeki seyahat ve macera tutkusunu karşılamayı amaçlamaktadır. Aynı zamanda , gezilen şehirlerle ilgili önemli mekanlar hakkında tarihi bilgi edinme imkanı verdiği için de eğitsel boyutu vardır. Oyuncunun her şehir turunu tamamladıktan sonra bunu sosyal platformlarda duyurma imkanı olacak; böylece övünme dürtüsü devreye girecektir.

1. **Design Notes**

Şehir turlarını tamamladıktan sonra oyuncu tarafından gerçek hayatta o şehirde çekilen fotoğraflar oyuna dahil edilerek; oyunun güncellenmesi ve kişiselleştirilmesi sağllanacaktır.