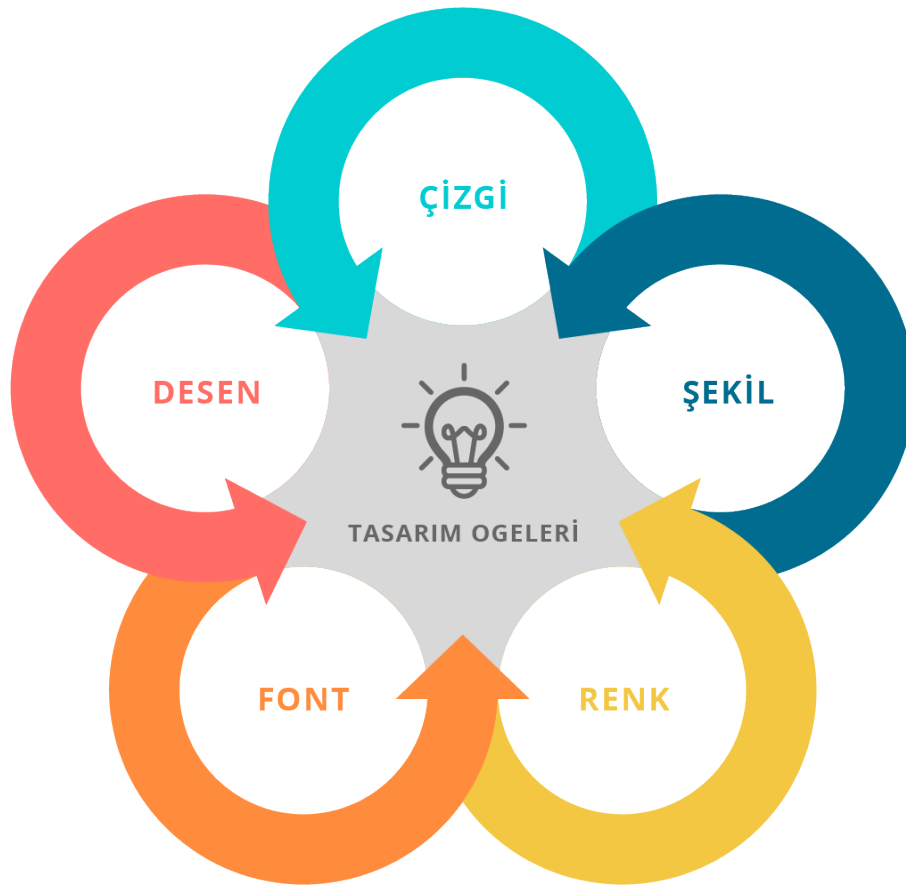


# “Regular Fight”

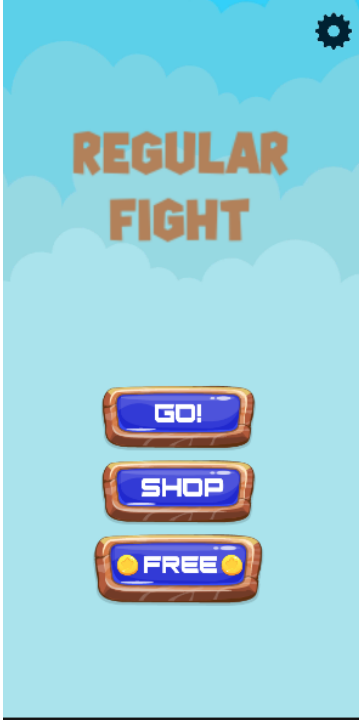
## Arayüz Tasarımları



SAKARYA  
ÜNİVERSİTESİ

# 3d Mobile Game

## Menü tasarımı



Oyun acıldığı zaman karşımıza çıkan Menü ekranını inceleyelim.

Sağ üst köşede ayarlar(settings) butonu bulunmaktadır. Arka planı açık mavi bir tema ile oluşturduk. Oyuna başlamak için Go! Butonu yer almaktadır. Shop butonunda karakterler ve haritalar seçilebilmektedir.

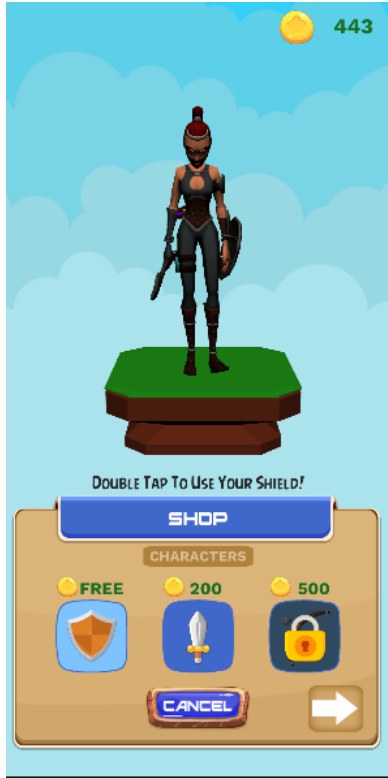
Detaylı inceleyelim.



"Regular Fight" isimli hyper-casual mobile oyunumuzda oyun tasarımı yanda görüldüğü gibi sürmektedir.

Sol üst köşede karakterin canlarını simgeleyen yukarıdan aşağıya doğru uzanan 3 adet can(kalp) vardır. Kalpler azaldığı taktirde kalp rengi koyulaşacak ve boş bir görüntü sağlanacaktır.

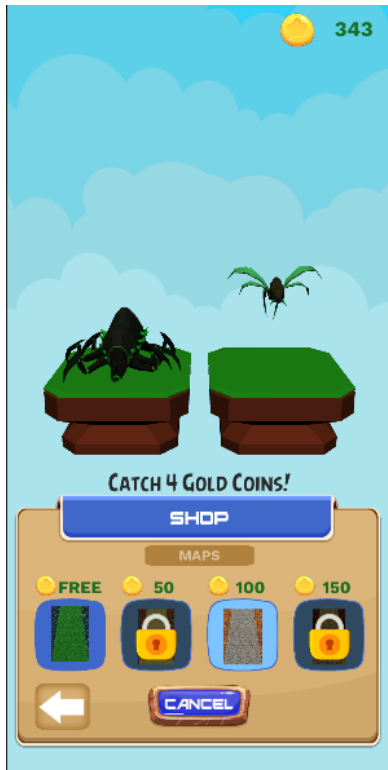
Sağ üst kosedede ise enerji barı yer almaktadır. Enerji bari sari bir renkte ve jelli bir görünüme sahiptir.



Ana menüden shop butonu bizi karakter(character) sayfasına getiriyor.

Burda yeterli altın olup olmamasına bakılarak oyunu oynamaya devam edeceğimiz karakteri kendimiz secebiliyoruz.

Yeterli altına ulaşılmadıysa istenilen altına sahip olana dek oynamak gerekiyor.



Ana menüden shop butonu aynı zamanda bizi haritalar(maps) sayfasına getiriyor.

Analiz dokümanında belirttiğim üzere oyunumuzda 4 farklı çeşit yol bulunuyor. Bu yollarda aynı şekilde altın olarak değiştirebileceğimiz türdendir.



Game over ekranı oyunun sona erdiğini (can kaybı) gösterir. Panelde aynı zamanda altın miktarını gösteren bir bölüm vardır, oyunu tekrar başlatabilir veya oyundan çıkabiliriz.

Karakter öldüğü zaman game over ekranı geldiğinde arkada kalan oyun ekranı transparan şekilde görünür dizayn edilmiştir.