



T.C.

İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ

MÜHENDİSLİK FAKÜLTESİ

DERS ADI: Oyun Geliştirmeye Giriş-The Game Circle

(Simsoft) **Adı :** Ahmet hasan

Soyadı :GÜLTEKİN

Okul no :50150076077

OYUNUN İSMİ

*KOŞUCU

OYUNUN AÇIKLAMASI

Koşucu, sonsuz bir pistte koştuğunuz, zıpladığınız ve engellerden kaçındığınız bir 2D sonsuz koşu oyunudur. Amaç, mümkün olduğunca uzağa koşmak ve en yüksek puanı elde etmektir.



PLATFORMLAR

Koşucu, Android ve iOS cihazlar için yayınlanmıştır.

MEKANİK

Koşucu, basit ama bağımlılık yapan bir oynanışa sahiptir. Oyuncu, ekrana dokunarak veya tıklayarak karakteri kontrol eder. Karakter otomatik olarak koşar ve oyuncu zıplamak ve engellerden kaçınmak için ekrana dokunur veya tıklar.

SANAT STİLİ

Koşucu, basit ama etkili bir sanat stiline sahiptir. Oyun, canlı renkler ve sevimli karakterlerle dolu 2D grafiklere sahiptir.



ANA DÖNGÜ

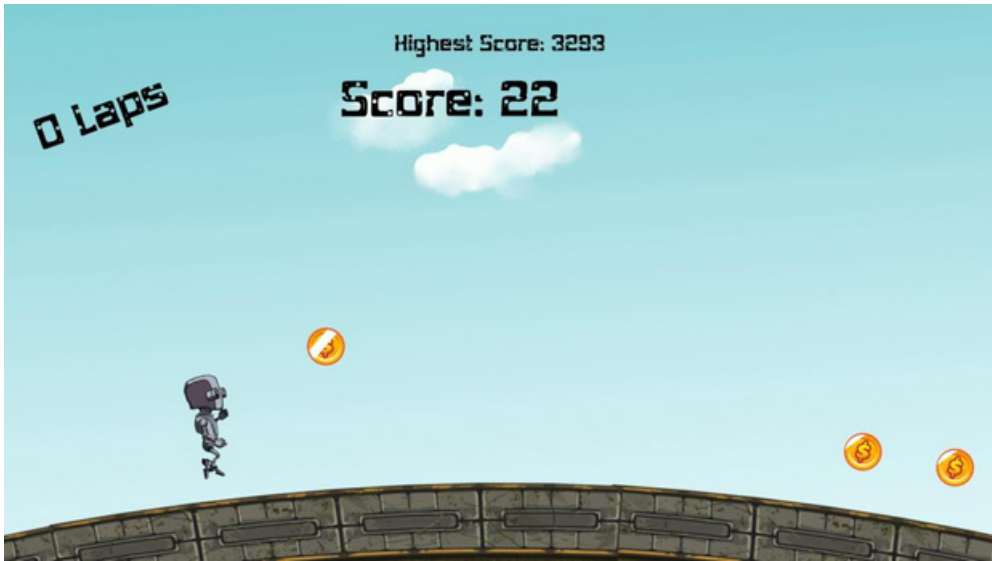
Koşucu, basit bir ana döngüye sahiptir. Oyuncu, sonsuz bir pistte koşar, zıplar ve engellerden kaçınır. Oyuncu, engellere çarparsa veya pistten düşerse oyun sona erer.

BAŞARILAR

Koşucu, bir sonsuz koşu oyunudur. Oyun, dünya çapında oynanabilir bir oyundur.

BAŞARISIZLIK DURUMU

Koşucu, basit bir oyundur, ancak yine de zorlu olabilir. Oyuncu, engellerden kaçınmalı ve mümkün olduğunca uzağa koşmalıdır. Oyuncu başarısız olursa, oyunu tekrar başlatmak zorunda kalır. Oyuncu engelle karşılaştığında güçlendirmeleri kaybeder. Oyuncu boşluğa düşerse başarısız olur oyunu tekrar başlatmak zorunda kalır.



HEYECAN VERİCİ ANLAR(KAZAN-KAYBET)

Oyuncu, güçlendirmeleri toplayarak karakterini güçlendirebilir. Güçlendirmeler, oyuncunun daha hızlı koşmasını, daha yükseğe zıplamasını veya engellere karşı daha dayanıklı olmasını sağlayabilir. Oyuncu, engellere çarparsa yavaşlar veya pistten düşerse oyun sona erer. Oyuncu, oyunu tekrar başlatmak için "Yeniden Başlat" düğmesine tıklayabilir. Oyuncu, en yüksek puanını geçerse, yeni bir rekor kırmış olur. Yeni rekor kaydedilir.

