

# Run for Wisdom - Game Design Document

## Oyunun hekayəsi:

Bir gün fermada bir quzu sürüdən və çobandan bezdiyini, bu cür həyat yaşamaq istəmədiyini dərk edir və fermadan qaçır. O, şəxsi kitabxanasını formalaşdırmaq üçün yol boyu saman maneələrdən və ovçuların yerləşdirdiyi tələlərdən qaçaraq kitablar toplayır.

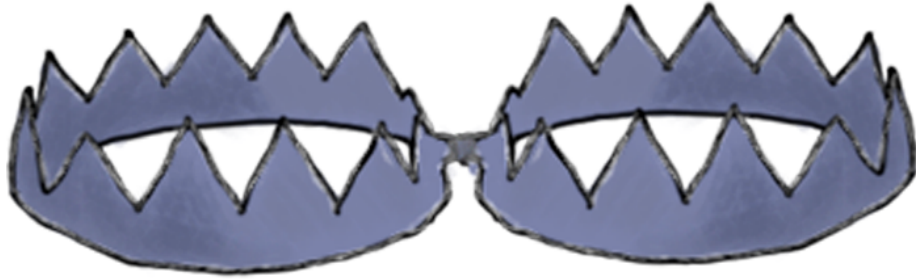
## Əsas xarakter:



## Game Assets:

### Əngəllər:

- Tələ  
(Dəydikdə 1 ürək silinir)



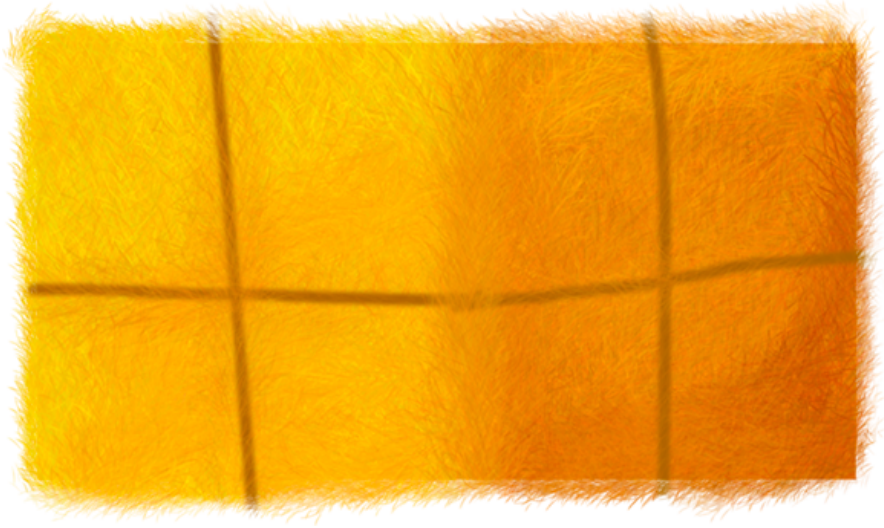
### Toplanacaq obyektlər:

- Kitab:  
(Kitabxana yaratmaq üçün toplanması vacibdir)



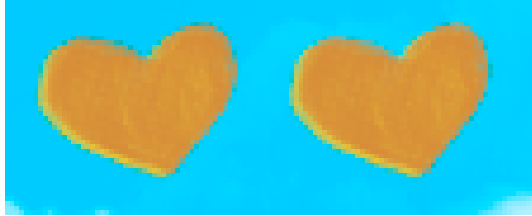
## Platformalar:

- Saman:  
(Kitabları toplamaq və tələlərdən qaçmaq üçün üzərindən hoppanmaq lazımdır)

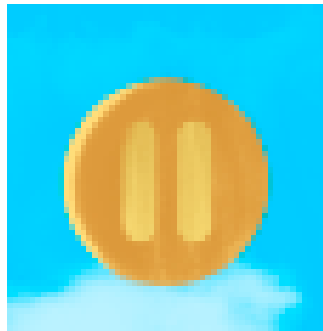


## UI:

- Can barı:  
(Ekranın sağ yuxarı küncündə yerləşir, neçə canın qaldığını göstərir)

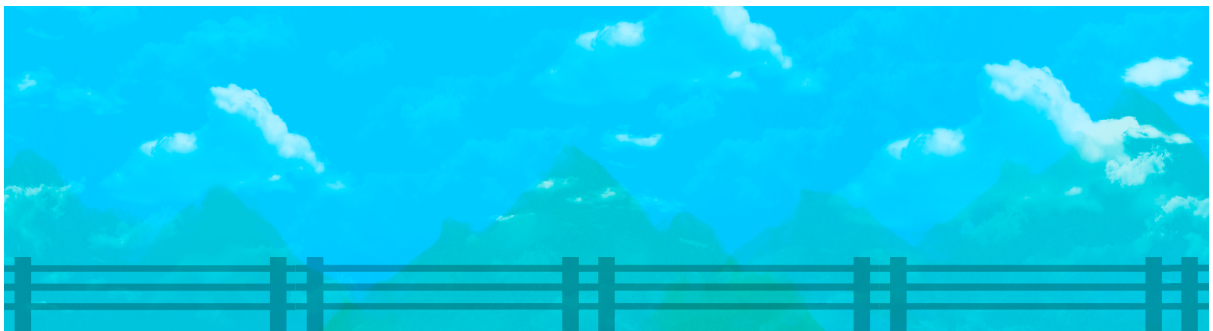


- Pause düyməsi:  
(Ekranın sağ yuxarı küncündə yerləşir, oyunu dayandırır)



## Arxa plan

(Buludlar, dağ silueti və hasardan ibarətdir)



## Oyun mexanikləri:

- Yerimə:



- Hoppanma:

