

Proje Tasarım Belgesi

19/04/2023

Eren Yüksel

Proje Konsept

1

Player Control

Kontrol edilen

Kadın/Erkek Karakter

Omuz Kamerasından

görünen bir oyun sahnesindedir.

bu oyunda

W/A/S/D

oyuncuyu

Tüm yönlerde hareket ettirilebilir

2

Basic Gameplay

Oyun sırasında,

Düşmanlar ve parkurlar

ortaya çıkarlar

bunlar

Araştırma sırasında keşfedilirler

gelirler.

Oyunun amacı

Savaşarak güçlenip daha güçlü düşmanlarla savaşmak.

3

Sound & Effects

Ses efektleri

Kılıcını savurduğunda

ve parça efektleri

Hasar Aldığında

olacaktır.

[seçkisel] Aynı zamanda

Yetenek kullanımında ortaya çıkacak efektler.

4

Gameplay Mechanics

Oyun ilerledikçe,

Düşmanların gücü ve canı daha çok artar

ve oyunda

Savaşmayı zorlaştırırlar

[seçkisel] Aynı zamanda

Belirli alanlarda can doldurulabilir sadece.

5

User
Interface

Canlar

azalır

Oyuncu her hasar aldığı anda.

Oyunun başında

Ormanda başlayacak

Başlığı
görünecek

ve oyun

Son patron öldüğünde

bitecek.

6

Other
Features

Düşmanların canı ve hasarı arttığı için hayatta kalmak ve ilerlemek zorlaşacak.

Proje Zaman Çizelgesi

Önemli
noktalar

Tanım

Due

#1

- Karakter tasarımı ve dış dizaynın düşünülmesi.

mm/dd

#2

- Oyuncunun animasyonları ve W/A/S/D ile düzgün kontrolü..

mm/dd

#3

- Can barları ve hasar aldığı zaman canın azalması.

mm/dd

#4

- Can azaldığı zaman belirli yerlerde canın çoğalması.

mm/dd

#5

- Hitbox ayarları.

mm/dd

#6

- Dış dizaynın ayrıntıları(yollar/parkurlar)'nın bitmesi

mm/dd

#7

- Ses Efektleri eklenmesi.

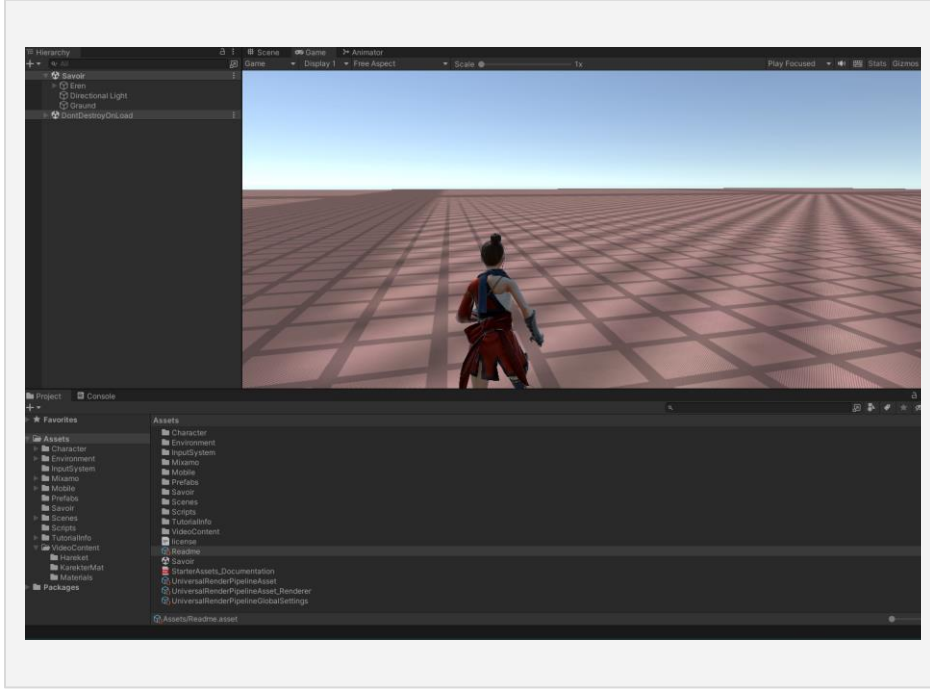
mm/dd

Backlog

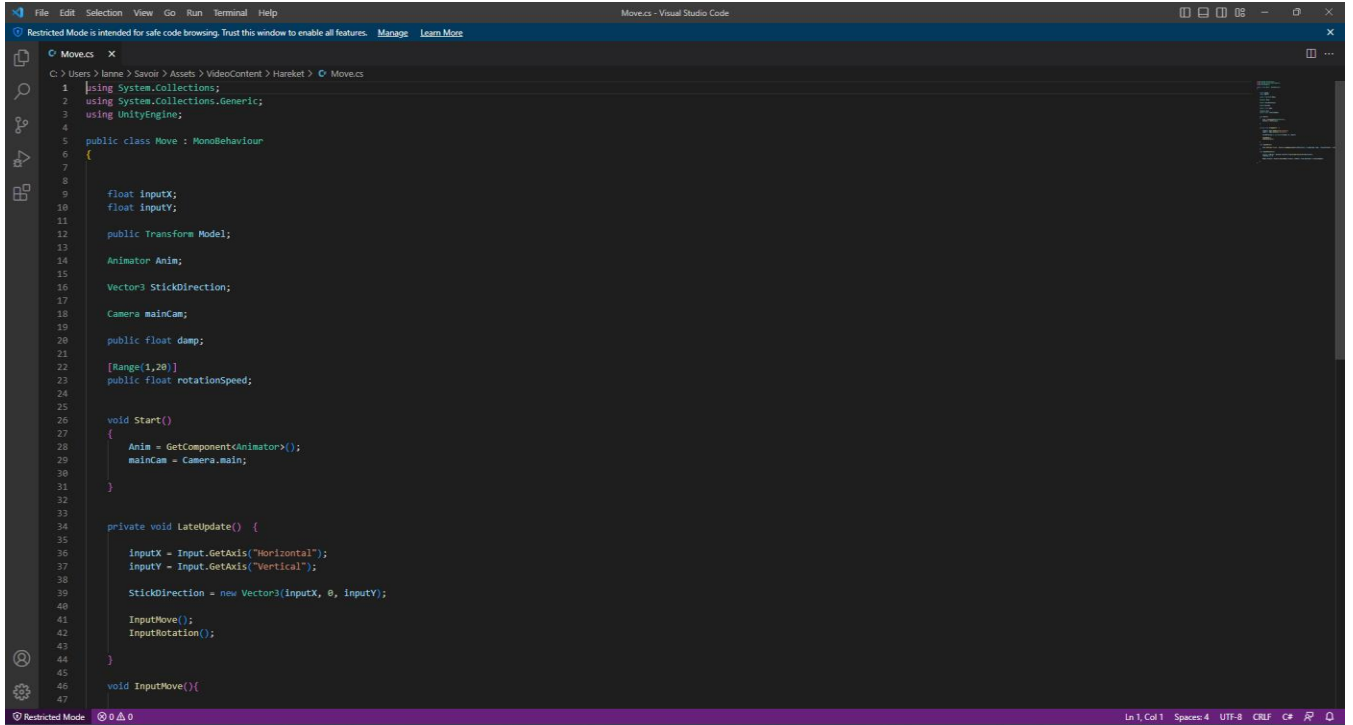
- Oyunun sonunda oyunu kaç dakikada bitirdiğinize dair tablo ve sıralama.

mm/dd

Project Sketch



Karakterin yürürkenki anlık bir fotoğrafı(TEST AŞAMASI)



Karakterin yürümesini sağlayan kod bloğunun bir parçası(TEST AŞAMASI)