

Proje Tasarım Belgesi

19/04/2023
Bilal Yücel - 192503014
1. Örgün

Proje Konsept

1

Player Control

Kontrol edilen:
Asker.

Üstten ve arkadan görünen bir oyun sahnesindedir.

Bu oyunda:
Sağ sol ve yukarı ok tuşları.

Oyuncuyu:
ekranın x ekseninde; sağa sola, y ekseninde; yukarı (zıplamak için) hareket ettirebilir.

2

Basic Gameplay

Oyun sırasında:
Düşman asker ve engeller ortaya çıkar.

Bunlar
ekranın ortasında doğarlar.

Oyunun amacı:
Engellere çarpmaktan ve düşman askerler tarafından öldürülmekten sakınmaktır. Mermi toplayarak cephanesine mermi götürmektedir.

3

Sound & Effects

Ses efektleri:
Mermi toplarken ve can azalırken/ kazanırken

Ve parça efektleri:
Engellere çarpıldığında olacaktır.

4

Gameplay Mechanics

Oyun ilerledikçe düşman ve engel sayısı artar, hız artar ve bu sebeplerle can azalma ihtimali artar.

5

User Interface

Canlar azalır

Oyuncu her engele çarptığında ve düşman asker tarafından zarar verildiğinde

Oyunun başında:
"Cephaneci" Başlığı görünecek

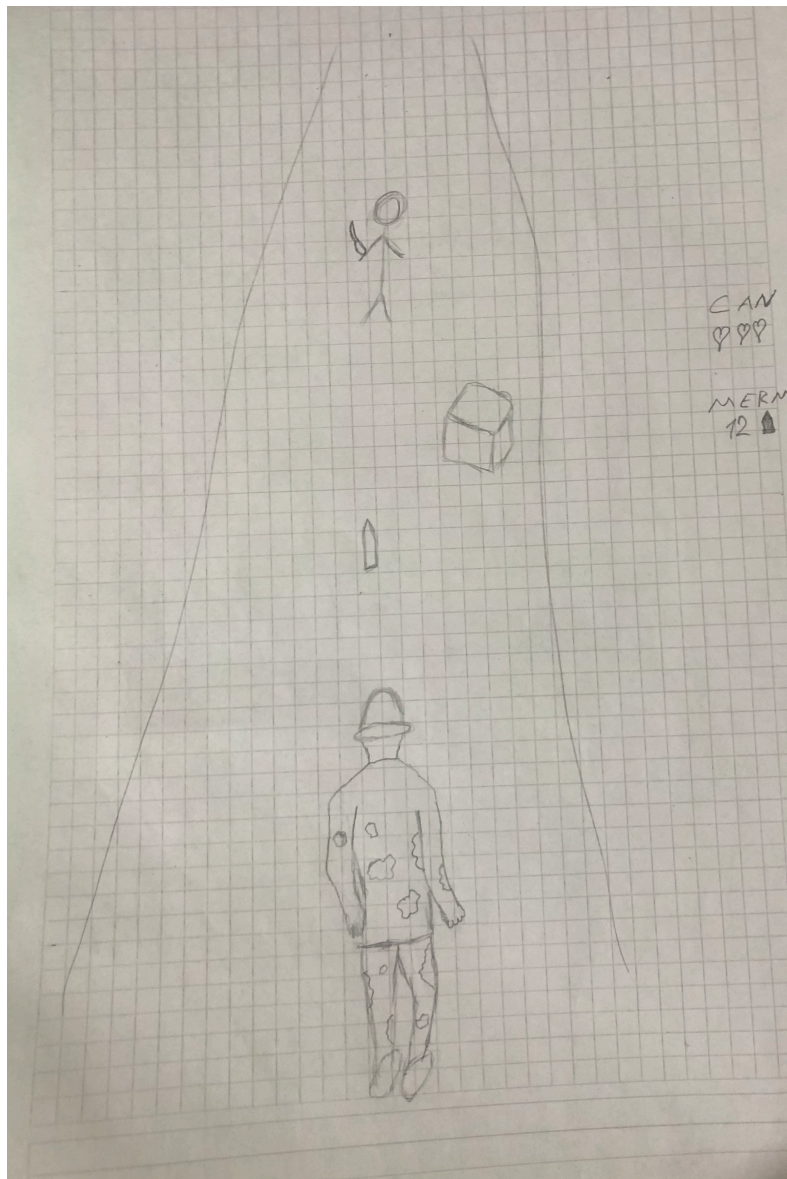
Ve oyun canlar tükendiğinde bitecek.

Proje Zaman Çizelgesi

Önemli noktalar	Tanım	Due
#1	- Tüm oynanabilirlik (Gameobject) için temel nesnelerle proje ve kamera kurulumlarının yapılması.	04/25
#2	- Oyuncu ekranın x ekseninde; sağa sola, y ekseninde; yukarı (zıplamak için) hareket edebilmesi.	04/30
#3	- Nesneler ekranın ortasından ortaya çıkar (spawning) - Oyuncu başka bir engelle çarpıştığında canı gider animasyona girer	05/05
#4	- Temel nesneler ve arkaplan gerçek 3B Asset'lerle değiştirilir.	05/10
#5	- Parçacık, ses efektleri ve animasyon eklenmesi	05/25
#6	- Menü ekranının tasarlanması	05/30
#7	- Game Over ekranının tasarlanması	06/05
Backlog	- Eksik veya hataların giderilmesi	06/15

Project Sketch 3. sayfada, Oyun Akış Şeması 4. sayfadadır.

Project Sketch



Oyunun Akış Şeması

