

Projec Tasarım Belgesi

02/05/2023

Hasan

Eren

192503074

Proje Konsept

1

Player Control

Kontrol edilen

Oyuncu (Karakter)

Üstten(3.şahıs) veya
1.şahıs bakış açısıyla

görünen bir oyun
sahnesindedir.

ok tuşları veya (W,A,S,D)
tuşları

ekranın tüm yönlerinde hareket ettirebilir.

bu
oyunda

oyuncuyu

2

Basic Gameplay

Oyun sırasında,

düşman , engel ve zombi

ortaya
çkarlar

bunlar

Belirli bir alandan ortaya çıkarlar

gelirler.

Oyunun

amacı

kayalara çarpmaktan ve tilkiler tarafından yenilmekten sakınmaktır.

3

Sound & Effects

Ses efektleri

Düşman çeşidine göre uygun ses
efektleri ve oyuncu öldüğü zaman ayrı
ses efektleri olacak

ve parça efektleri

Zemin değişikliğide gerekli ses efektleri

olacaktır.

[seçkisel]

Aynı

zamanda

4

Gameplay Mechanics

Oyun ilerledikçe,

Düşmanlar saldırıda bulunur

ve oyunda

*Hayatta kalmayı zorlaştırırlar.**Belli süre sonra can otomatik artar veya Kullanıcıya can veren nesneler ortaya çıkar.*

[seçkisel]

Aynı zamanda

5

User Interface

*Canlar**azalır**Oyuncu her saldırıya uğradığında veya ısırıldığında*

Oyunun başında

ve oyun

Başlığı
görünecek*canlar tükendiğinde*

bitecek.

6

Other Features

Belirli bölgede bulunma süresi dikkate alındığı zamanda düşmanlar artacak ve bölüm zorlaşacaktır.

Proje Zaman Çizelgesi

Önemli
noktalar

Tanım

Due

- mm/dd

- mm/dd

- mm/dd

mm/dd

-

.

mm/dd

-

mm/dd

-

mm/dd

-

-

B:

mm/dd

Project Sketch

