|  |
| --- |
| *02/05/2023 Hasan Eren 192503074* |

**Projec Tasarım Belgesi**

# Proje Konsept

|  |
| --- |
| **1**  **Player**  **Control** |

|  |  |
| --- | --- |
| *Üstten(3.şahıs) veya 1.şahıs bakışaçısıyla* | görünen bir oyun sahnesindedir. |

|  |
| --- |
| Oyuncu (Karekter) |

|  |
| --- |
| *ekranın tüm yönlerinde hareket ettirebilir.* |

|  |
| --- |
| *ok tuşları veya (W,A,S,D) tuşları* |

Kontrol edilen

bu oyunda oyuncuyu

|  |
| --- |
| **2**  **Basic**  **Gameplay** |

|  |  |
| --- | --- |
| *düşman , engel ve zombi* | ortaya çıkarlar |

|  |
| --- |
| *Belirli bir alandan ortaya çıkarlar* |

|  |
| --- |
| *kayalara çarpmaktan ve tilkiler tarafından yenilmekten sakınmaktır.* |

Oyun sırasında, bunlar

gelirler.

Oyunun amacı

|  |
| --- |
| **3**  **Sound**  **& Effects** |

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

|  |
| --- |
| *Zemin değişikliğide gerekli ses efektleri* |

|  |
| --- |
|  |

Ses efektleri ve parça efektleri

olacaktır.

[*seçkisel*] Aynı zamanda

|  |
| --- |
| **4**  **Gameplay**  **Mechanics** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Düşmanlar saldırıda bulunur* |  | *Hayatta kalmayı zorlaştırırlar.* |

|  |
| --- |
| *Belli süre sonra can otomatik artar veya Kullanıcıya can veren nesneler ortaya çıkar.* |

Oyun ilerledikçe, ve oyunda

[*seçkisel*] Aynı zamanda

|  |
| --- |
| **5**  **User**  **Interface** |

|  |
| --- |
| *Oyuncu her saldırıya uğradığında veya ısırıldığında* |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Canlar* |  | *azalır* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Başlığı  görünecek |

|  |
| --- |
| *canlar tükendiğinde* |

Oyunun başında ve oyun

bitecek.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| |  | | --- | | **6**  **Other**  **Features** | | |  | | --- | | *Belirli bölgede bulunma süresi dikkate alındığı zamanda düşmanlar artacak ve bölüm zorlaşacaktır.* | |

# Proje Zaman Çizelgesi

**Önemli Tanım Due**

**noktalar**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **#1**    **#2**    **#3**    **#4**    **#5**    **#6**    **#7** | |  |  | | --- | --- | | - |  | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | - |  | *mm/dd* | | |
| |  |  | | --- | --- | | - |  | | - |  | | - |  | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | |  |  | *mm/dd* | | |
| |  |  | | --- | --- | | - | *.* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| |  |  | | --- | --- | | - |  | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | - |  | *mm/dd* | | |
| **Backlog** | |  |  | | --- | --- | | - |  | | - |  | | |  | | --- | | *mm/dd* | |

# Project Sketch

|  |
| --- |
|  |