

Proje Tasarım Belgesi

19.04.2023
Mahmut Günok

Proje Konsept

1

Player Control

Kontrol edilen

bir aşçı

üstten

görünen bir oyun sahnesindedir.

bu oyunda

ok tuşları veya wasd tuşları

oyuncuyu

ekranın oynanabilir alanında hareket ettirilebilir

2

Basic Gameplay

Oyun sırasında,

Siparişler ve malzemeler

ortaya çıkarlar

bunlar

ekranın solundan

gelirler.

Oyunun amacı

Gelen siparişleri sınırlı süre içerisinde olabildiğince çok müşteriye teslim etmek.

3

Sound & Effects

Ses efektleri

Yürüme, kesme, pişirme, teslim başarılı ve teslim başarısız sesleri

ve parça efektleri

Dolap açma kapatma sesleri

olacaktır.

[seçkisel] Aynı zamanda

description of any other expected special effects or animation in the project.

4

Gameplay Mechanics

Oyun ilerledikçe,

Sipariş sayısı artar ve siparişleri zorlaşır

ve oyunda

Daha çok sipariş yetiştirmek zorlaşır

[seçkisel] Aynı zamanda

Kullanıcıya can veren kalpler ortaya çıkar.

5

User Interface

Siparişler

artar

Her teslimat başarılı yapıldığında

Oyunun başında

Menü

Başlığı
görünecek

ve oyun

Zaman kalmayınca

bitecek.

6

Other Features

Sipariş sayısı artacak ve yetiştirmek zorlaşacak. Eğer yapabilirsem çok oyunculu da yapacağım.

Proje Zaman Çizelgesi

Önemli noktalar

Tanım

Due

#1

- Tüm oynanabilirlik(Gameobject) için temel nesnelerle proje ve kamera kurulumlarının yapılması.

mm/dd

#2

- Oyuncu tüm yönlerde hareket edebilir ve oyun alanından ayrılamaz.

mm/dd

#3

- Nesneler ekranın solundan ortaya çıkar(spawning)
- Süre bittiğinde oyun biter.

mm/dd

#4

- Temel nesneler ve arkaplan gerçek 3B Asset'lerle değiştirilir.

mm/dd

#5

- Gameover mekanik programlandı, ancak kullanıcı arayüzüne eklenmedi - sadece konsolda görülüyor.

mm/dd

#6

- Parçacık, ses efektleri ve arkaplan kaydırma(scrolling) eklendi

mm/dd

#7

- Parçacık, ses efektleri ve arkaplan kaydırma(scrolling) eklendi

mm/dd

Backlog

- Oyuncunun engellerin üzerinden atlamasını sağlayan Powerup nesnesi
- Baş harflerinizi girmenizi ve puanları kaydetmenizi sağlayan Yüksek Puan panosu

mm/dd

Project Sketch

