

Projec Tasarım Belgesi

10/05/2023
Murat Can Akça

Proje Konsept

1

Player Control

Kontrol edilen

Bir insan

üstten

görünen bir oyun sahnesindedir.

bu oyunda

W,a,s,d tuşları

oyuncuyu

Ekranın her tarafına yönlendirir

2

Basic Gameplay

Oyun sırasında,

4 etraftan gelen zombiler

ortaya çıkarlar

bunlar

Bulunan alanın 4 tarafından

gelirler.

Oyunun amacı

Gelen zombilerden kendini savunmak.

3

Sound & Effects

Ses efektleri

Zombi sesleri ,ve öldüğünde gelen yeme sesleri

ve parça efektleri

Arkadasa sürekli korku teması

olacaktır.

[seçkisel] Aynı zamanda

4

Gameplay Mechanics

Oyun ilerledikçe,

Daha güçlü zombi çeşitleri

ve oyunda

canlı kalmayı zorlaştırırlar.

[seçkisel] Aynı zamanda

Zombiler düşecek olan hızlandırma ve can paketleri

5

User Interface

Canlar

azalır

Zombi tarafından yenilme

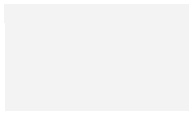
Oyunun başında

ve oyun

	Zombi	Başlığı görünecek	canlar tükendiğinde	bitecek.
6 Other Features	İleri seviyelerde zombi çeşitlendirmeleri ve zombilerin hızlanması ile oyun zorlaştırılacak			

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 yukarisından ortaya çıkar(spawning) - Oyuncu başka bir hayvanla çarpıştığında zıplar - Oyuncu canlanma(life-up) ile çarpıştığında yok edilir.	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