

Projec Tasarım Belgesi

19/04/2023
192523011-Şevval Ankut

Proje Konsept

1 Player Control	Kontrol edilen		
	İNSAN	BİRİNCİL GÖRÜŞ AÇISI	görünen bir oyun sahnesindedir.
	bu oyunda	oyuncuyu	
	FARE	ekranın tüm yönlerinde hareket ettirebilir.	
2 Basic Gameplay	Oyun sırasında,	bunlar	
	ENGELLER	ortaya çıkarlar	YOLUN ÜSTÜNDE
			gelirler.
3 Sound & Effects	Oyunun amacı		
	BÜYÜYÜP KÜÇÜLEREK COİN TOPLAMAK		
4 Gameplay Mechanics	Ses efektleri	ve parça efektleri	
	COİN ALIM SESİ	ANAHTAR ALIM SESİ	olacaktır.
4 Gameplay Mechanics	[seçkisel] Aynı zamanda		
	ARKAPLAN SESLERİ		
4 Gameplay Mechanics	Oyun ilerledikçe,	ve oyunda	
	OYUN HIZLANIP ZORLANACAK	canlı kalmayı zorlaştırırlar.	
4 Gameplay Mechanics	[seçkisel] Aynı zamanda		
	COİN TOPLAMASI ZORLAŞACAK		

Ebat

Büyümr/küçülme

5

User
Interface

Girilen kapılara göre değişiklik gösterir.

Oyunun başında

BAŞLANGIÇ ÇİZGİSİ

Başlığı
görünecek

ve oyun

Oyun başlatıldığında başlar

bitecek.

6

Other
Features

Platform devam edip hızlandıkça oyun zorlaşacak.

Proje Zaman Çizelgesi

Önemli
noktalar

Tanım

Due

#1

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

mm/dd

#2

- Oyuncu tüm yönlerde hareket edebilir ve özel alandan çıkamaz.

mm/dd

#3

- Nesneler ekranın ortasından ortaya çıkar
- Oyuncu başka bir hayvanla çarpıştığında hasar görür
- Oyuncu can bari biterse oyun biter

mm/dd

#4

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

mm/dd

#5

- Gameover mekanik programlamayı kullanıcı arayüzüne eklenecek..

mm/dd

#6

- ses efektleri ve arkaplan eklenecek

mm/dd

#7

ses efektleri ve arkaplan eklenecek

mm/dd

Backlog

- *Oyuncunun hayvanları vurmasını saęlayan silaęı olacak*
- *Can barı ve enerji barı gibi dolan ya da azalan barlar olacak*

mm/dd

Project Sketch

