

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

FARE VE W ,A,S,D

oyuncuyu

ekranın tüm yönlerinde hareket ettirebilir.

2

Basic Gameplay

Oyun sırasında,

ENGELLER, CANAVAR HAYVAN VB,

ortaya çıkarlar

bunlar

ORTASINDAN

gelirler.

Oyunun amacı

HAYATTA KALMAK

3

Sound & Effects

Ses efektleri

HAYVAN SESLERİ

ve parça efektleri

HAYVANLARA VURUNCA

olacaktır.

[seçkisel] Aynı zamanda

SİLAH , CANAVAR VB, SESLER ,ARKAPLAN MÜZİĞİ

4

Gameplay Mechanics

Oyun ilerledikçe,

FARKLI HAYVAN, YARATIKLAR ÇIKAR

ve oyunda

canlı kalmayı zorlaştırırlar.

[seçkisel] Aynı zamanda

CAN BARI VE ENERJİ BARI BULUNMAKTADIR. ENERJİ BARI BELİRLİ SÜREDE YENİLENMELER OLUR

5

User Interface

Canlar

azalır

Oyuncu her kayaya çarptığında ve tilki tarafından ısırıldığında

Oyunun başında

UYANIŞ

Başlığı
görünecek

ve oyun

canlar tükendiğinde

bitecek.

6

Other Features

Hayvanlar ve canavarlar gelmeye devam edecek böylelikle 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 silađı olacak
- Can barı ve enerji barı gibi dolan ya da azalan barlar olacak

mm/dd

Project Sketch

