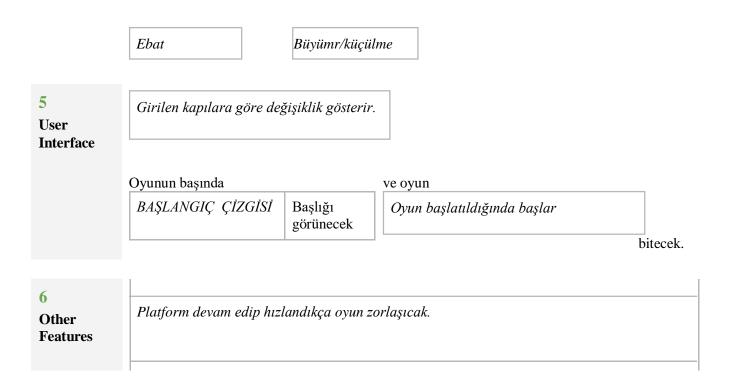
Projec Tasarım Belgesi

Proje Konsept

1 Player Control	Kontrol edilen İNSAN bu oyunda	BİRİNCİL GÖRÜŞ AÇISI görünen bir oyun sahnesindedir.			
	FARE	ekranın tüm yönlerinde hareket ettirebilir.			
2	Oyun sırasında,	bunlar			
Basic Gameplay	ENGELLER	ortaya çıkarlar	YOLUN ÜST	YOLUN ÜSTÜNDE	
	gelirler.				
	Oyunun amacı				
	BÜYÜYÜP KÜÇÜLEREK COİN TOPLAMAK				
3 Sound & Effects	Ses efektleri		ve parça efektleri		
	COİN ALIM SESİ		ANAHTAR ALIM SESİ		
				olacaktır.	
	[seçkisel] Aynı zamanda				
	ARKAPLAN SESLERİ				
4	Ovan ilarladikaa		ovando		
4 Gameplay	Oyun ilerledikçe, OYUN HIZLANIP		ve oyunda canlı kalmayı zorlaştırırlar.		
Mechanics	ZORLANACAK	canıı kaimayı 201 taştırınar.		ışın nun.	
	[seçkisel] Aynı zamanda				
	COİN TOPLAMASI ZORLAŞACAK				



Proje Zaman Çizelgesi

Önemli noktalar	Tanım	Due
#1	- Tüm oynanabilirlik(Gameobject) için temel nesnelerle proje ve kamera kurulumlarının yapılacak	mm/dd
#2	- Oyuncu tüm yönlerde hareket edebilir ve özel alandan çıkılamaz.	mm/dd
#3	 Nesneler ekranın ortasından ortaya çıkar Oyuncu başka bir hayvanla çarpıştığında hasar görür Oyuncu can barı biterse oyun biter 	mm/dd
# 4	- Temel nesneler ve arkaplan gerçek 3B Asset'lerle değiştirilir.	mm/dd
#5	- Gameover mekanik programlamıp kullanıcı arayüzüne eklenecek	mm/dd
#6	- ses efektleri ve arkaplan eklenecek	mm/dd
#7	ses efektleri ve arkaplan eklenecek	mm/dd

Backlog

mm/dd

- Oyuncunun hayvanları vurmasını sağlayan silahı olacak
- Can barı ve enerji barı gibi dolan ya da azalan barlar olacak

Project Sketch

