|  |  |
| --- | --- |
| **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* |  | oyuncuyu  *ekranın tüm yönlerinde hareket ettirebilir.* |

Oyun sırasında,

**2**

**Basic Gameplay**

|  |  |
| --- | --- |
| *ENGELLER* | ortaya çıkarlar |

Oyunun amacı

bunlar

gelirler.

YOLUN ÜSTÜNDE

BÜYÜYÜP KÜÇÜLEREK COİN TOPLAMAK

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **3**  **Sound**  **& Effects** |  | Ses efektleri  *COİN ALIM SESİ* |  | ve parça efektleri  *ANAHTAR ALIM SESİ*  olacaktır. |
|  | [*seçkisel*] Aynı zamanda  *ARKAPLAN SESLERİ* | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **4**  **Gameplay Mechanics** |  | Oyun ilerledikçe,  *OYUN HIZLANIP ZORLANACAK* |  | ve oyunda  *canlı kalmayı zorlaştırırlar.* |
|  |  |  |  |  |
|  | [*seçkisel*] Aynı zamanda  *COİN TOPLAMASI ZORLAŞACAK* | | | |

Ebat

Büyümr/küçülme

Girilen kapılara göre değişiklik gösterir.

Oyunun başında

**5**

**User Interface**

|  |  |
| --- | --- |
| *BAŞLANGIÇ ÇİZGİSİ* | Başlığı görünecek |

ve oyun

bitecek.

Oyun başlatıldığında başlar

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **6**  **Other Features** |  | *Platform devam edip hızlandıkça oyun zorlaşıcak.* |

# 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** |  |  |  |  |

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

mm/dd

# Project Sketch

