

Projec Tasarım Belgesi

18/04/2023
Hasan Hüseyin Abuşoğlu

Proje Konsept

1

Player Control

Kontrol edilen

Oyuncu(insan)

Kuş bakışı

görünen bir oyun sahnesindedir.

bu oyunda

ok tuşları

oyuncuyu

ekranın tüm yönlerinde hareket ettirebilir.

2

Basic Gameplay

Oyun sırasında,

Bakteri şeklindeki düşmanlar

ortaya çıkarlar

bunlar

ekranın rastgele yerlerinden

gelirler.

Oyunun amacı

Düşmanlara temas etmeden en uzun süre hayatta kalabilmektir

3

Sound & Effects

Ses efektleri

Düşmanlar ekranda belirdiğinde

ve parça efektleri

Düşmanlara çarpınca

olacaktır.

[seçkisel] Aynı zamanda

Oyuncu kalkan aldığında ses efekti olacaktır.

4

Gameplay Mechanics

Oyun ilerledikçe,

Bakteriler hızlanırlar.

ve oyunda

canlı kalmayı zorlaştırırlar.

[seçkisel] Aynı zamanda

Kullanıcının ölmemesine yardımcı olacak olan canlar ortaya çıkar. Oyuncu bu canı alırsa kalkan kazanır ve bir sonraki saldırıda ölmez.

5

User
Interface

Canlar

azalır

Oyuncu her kayaya çarptığında ve tilki
tarafından ısırıldığında

Oyunun başında

Oyun

Başlığı
görünecek

ve oyun

Oyuncu öldü

bitecek.

Proje Zaman Çizelgesi

Önemli
noktalar

Tanım

Due

#1

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

05/20

#2

- Oyuncu tüm yönlerde hareket edebilir ve oyun alanından ayrılamaz.

05/20

#3

- Nesneler ekranın rastgele yerlerinden ortaya çıkar(spawning)
- Oyuncu başka bir düşmana çarpınca ölür

05/25

#4

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

06/15

#5

- Gameover mekanik programlandı, ancak kullanıcı arayüzüne eklenmedi - sadece konsolda görülüyor.

06/20

#6

- Parçacık, ses efektleri ve arkaplan kaydırma(scrolling) eklendi

06/25

#7

- Parçacık, ses efektleri ve arkaplan kaydırma(scrolling) eklendi

07/10

Backlog

- Oyuncunun ölmemesini sağlayan can nesnesi
- Baş harflerinizi girmenizi ve puanları kaydetmenizi sağlayan Yüksek Puan panosu

07/15

Project Sketch

