

Projec Tasarım Belgesi

Berfim babayiğit

Proje Konsept

1

Player Control

Kontrol edilen

kedi

soldan

görünen bir oyun sahnesindedir.

bu oyunda

ok tuşları

oyuncuyu

ekranın tüm yönlerinde hareket ettirebilir.

2

Basic Gameplay

Oyun sırasında,

kedi ve engeller

ortaya çıkarlar

bunlar

ekranın yukarisından

gelirler.

Oyunun amacı

kayalara çarpmaktan ve canavar tarafından yenilmekten sakınmaktır.

3

Sound & Effects

Ses efektleri

kayalara çarpıldığında ve canavarlar tarafından yenildiğinde

ve parça efektleri

kayalara çarpıldığında

olacaktır.

[seçkisel] Aynı zamanda

description of any other expected special effects or animation in the project.

4

Gameplay Mechanics

Oyun ilerledikçe,

Canavarlar saldırı girişiminde bulunur

ve oyunda

canlı kalmayı zorlaştırırlar.

[seçkisel] Aynı zamanda

Kullanıcıya can veren kalpler ortaya çıkar.

5

User
Interface

Canlar

azalır

Oyuncu her kayaya çarptığında ve
canavar tarafından ısırıldığında.

Oyunun başında

kedi

Başlığı
görünecek

ve oyun

canlar tükendiğinde

bitecek.

6

Other
Features

Kedi büyüyecek böylelikle oyuncuyu kontrol etmek ve tehlikelerden sakınmak zorlaşacak.

Proje Zaman Çizelgesi

Önemli
noktalar

Tanım

Due

#1

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

mm/dd

#2

- Oyuncu tüm yönlerde hareket edebilir ve oyun alanından ayrılamaz.

mm/dd

#3

Unity 3D collision (Çarpışma) metodları kullanır.

mm/dd

#4

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

mm/dd

#5

Inity skor sistemi ve oyuncu puanı kullanılması(score system)

mm/dd

#6

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

mm/dd

#7

- (Unity Scene Restart) Oyunu yeniden başlama ve unity oyun bitişi/ ekrana
skor yazdırma yapıldı.

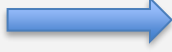
mm/dd

Backlog

Project Sketch



Oyuncu (kedi)
Kedi kořmaya
bařlar



Engellere arptıka canı azalır.
Ve canavar tarafından yenilince
ölür.



Oyunun ilerleyiři

