

# Project Tasarım Belgesi

192503013  
FATMA BAŞAR

## Proje Konsept

1

### Player Control

Kontrol edilen

*\*Top*

*\*Üstten*

görünen bir oyun sahnesindedir.

bu oyunda

*\*Fare ile veya dokunmatik kontrol*

oyuncuyu

*\*Ekranın tüm yönlerinde hareket ettirebilir.*

2

### Basic Gameplay

Oyun sırasında,

*\*Diğer geometrik nesneler*

ortaya çıkarlar

bunlar

*\*Ekranın yukarısından*

gelirler.

Oyunun amacı

*\*Bu oyun hyper casula bir oyun olacaktır. Kontrol edilen nesnemiz bir top olacak ve bu topumuzu kendisi ile aynı renkteki nesnelere çarptığında bir şey olmayacak fakat farklı renklerdeki nesnelere çarptığında ise puan kaybı olacak.*

3

### Sound & Effects

Ses efektleri

*\*Diğer renklerdeki nesneler ile çarpıştığında çıkacak olan seslerde veya sallanma ,dağılma gibi olaylarda çıkacak olan ses efektleri oluşturulacaktır.*

ve parça efektleri

olacaktır.

[seçkisel] Aynı zamanda

4

### Gameplay Mechanics

Oyun ilerledikçe,

*\*Nesne boyutları ve dizimlerinde farklı kombinasyonlar olacaktır.*

ve oyunda

*\*Ana oyuncunun farklı renklere çarpması veya dağılma efekti vs. gibi etketler oyuncunun hareket alanını kısıtlayacağından oyun zorlaşacaktır.*

[seçkisel] Aynı zamanda

## 5

## User Interface

\*Altınlar

\*azalır

\*Top her farklı renkteki nesneye çarptığında altın veya puan kaybı yaşayacaktır.

Oyunun başında

\*Player

Başlığı  
görünecek

ve oyun

\*Can tükendiğinde

bitecek.

## 6

## Other Features

\*Hyper casual oyunlar, hedefledikleri kitlelere göre tanımlanırlar. Hardcore oyunlar, tek bir oyuna büyük miktarlar harcayacak sadık oyuncularını hedef alırken, hyper casual oyunlar ise geniş kitlelere hitap eder.

Hyper casual oyunlar genelde tek bir mekaniğe sahiptir ve arayüzleri oldukça minimaldir. Oyuncular bir hyper casual oyunu açtığında, oyuna saniyeler içinde girebilmeleri önemlidir. Oyunun kendisi basit olduğundan, hyper casual oyunların göze hitap etmesi ve tatmin edici bir ilerleme modeline sahip olması önemlidir. Bu oyunlar kısa oturumlar şeklinde oynanacak şekilde tasarlanırlar.

Ben de yapacağım oyun da genel olarak bu kurallar çerçevesinde gelişecektir.

## Proje Zaman Çizelgesi

## Önemli noktalar

## Tanım

## Due

#1

- Tüm oynanabilirlik(Gameobject) için proje temel ayarlarının yapılması,dokunmatik kontrol ve top hareketleri ve hareket metoduna karar verme.

mayıs

#2

- Hareket metodu ve topun sınırlandırılması ,vektörel sınırlandırmaların oluşturulması ve hataları olduğu süreçte giderilmesi işlemleri

mayıs

#3

- Ana oyuncunun farklı renklerle çarpışması  
- Kamera sallanma hareketi  
- Basit level tasarımı

mayıs

#4

-Arayüz tasarımları ve animasyonları

mayıs

**#5**

- *Level oluřturma ve sahne d zeni*
- *Kamera ayarlarını*
- *Objeleri yok etme ve telefonlar i in optimizasyon*

*mayıs*

**#6**

- *Oyun sonu ayarları ve altın kazanma fonksiyonu*
- *Altın kazanma aray z d zenlemesi*

*mm/dd*