

Projec Tasarım Belgesi

19/04/2023
ESRA AKBULUT

Proje Konsept

1

Player Control

Kontrol edilen

Uzaylı

Üstten

görünen bir oyun sahnesindedir.

bu oyunda

Yön Tuşları

oyuncuyu

Ekranın sadece ileri yönünde hareket edip sağa ve sola geçebilir.

2

Basic Gameplay

Oyun sırasında,

Canavarlar

ortaya çıkarlar

bunlar

Yolun ortasında geçişi engelleyerek.

gelirler.

Oyunun amacı

Canavarlara değmeden uzaylı astronottan kaçmaya çalışır ve değerli maden toplar.

3

Sound & Effects

Ses efektleri

Canavarlara çarpıp düştüğünde, astronot uzaylıyı yakaladığında ve değerli madenleri toplarken.

ve parça efektleri

Canavarların üstünden zıplarken

olacaktır.

[seçkisel] Aynı zamanda

4

Gameplay Mechanics

Oyun ilerledikçe,

Uzaylının hızı artacaktır

ve oyunda

Hayatta kalmak zorlaşacaktır

[seçkisel] Aynı zamanda

Kullanıcıya ekstra can veren kalpler madenler gibi toplanacaktır.

5

User
Interface

Canlar

azalır

Oyuncu her canavarlara çarptığında ve
Astronot tarafından yakalandığında.

Oyunun başında

Marslı

Başlığı
görünecek

ve oyun

canlar tükendiğinde

bitecek.

6

Other
Features

Oyuncunun hareketi hızlandığı için hayatta kalmak zorlaşacaktır.

Proje Zaman Çizelgesi

Önemli
noktalar

Tanım

Due

#1

- Sahne obje ve karakter belirlenmesi yapıldı

19/04

#2

- Oyuncu tüm yönlerde hareket edebilir ve oyun alanından ayrılamaz.

mm/dd

#3

- Nesneler ekranın yukarisından ortaya çıkar(spawning)
- Oyuncu başka bir hayvanla çarpıştığında zıplar
- Oyuncu canlanma(life-up) ile çarpıştığında yok edilir.

mm/dd

#4

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

mm/dd

#5

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

mm/dd

#6

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

mm/dd

#7

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

mm/dd

Backlog

- Oyuncunun engellerin üzerinden atlamasını sağlayan Powerup nesnesi
- Baş harflerinizi girmenizi ve puanları kaydetmenizi sağlayan Yüksek Puan panosu

mm/dd

Project Sketch

