

Proje Tasarım Belgesi

04/19/2023
Ömer Furkan SAĞIR

Proje Konsept

1

Player Control

Kontrol edilen

İnsan

Görüş açısı (göz)

görünen bir oyun sahnesindedir.

bu oyunda

ok tuşları

oyuncuyu

ekranın tüm yönlerinde hareket ettirebilir.

2

Basic Gameplay

Oyun sırasında,

Zombiler ve puzzle'lar

ortaya çıkarlar

bunlar

ekranın görüş açısından

gelirler.

Oyunun amacı

Bir FPS oyunudur; oyun sırasında karşısına çıkan bulmacaları çözerek ilerler.

3

Sound & Effects

Ses efektleri

Silah ateşlendiğinde ses çıkacak.

ve parça efektleri

Mermi metale çarptığında özelleştirilmiş ses çıkacak.

olacaktır.

[seçkisel] Aynı zamanda

Kapı ve yürüme sesi de olacak.

4

Gameplay Mechanics

Oyun ilerledikçe,

Puzzle'lar zorlaşır

ve oyunda

İlerlemeyi zorlaştırır.

[seçkisel] Aynı zamanda

Kullanıcıya can veren fırsatlar ortaya çıkar.

5

User Interface

Can

azalır

Oyuncu zombi tarafından ısırıldığında

Oyunun başında

Hikayeye uygun konum ve tarih bilgisi

yazısı görünecek

ve oyun

can tükendiğinde

bitecek.

6

Other Features

Puzzle zorluğu artacak, bu sebeple anahtarlara ulaşım ve sonraki aşamaya geçiş zorlaşacak.

Proje Zaman Çizelgesi

Önemli noktalar

Tanım

Due

#1

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

04/19

#2

- Terrain işlemleri

04/20

#3

- Animasyon yapımı ve 3D karakter oluşturmak

04/21

#4

- Oyun alanı oluşturma ve FPS Controller eklemek

04/22

#5

- Kapı mekaniğini ayarlamak, Corsshair, Slider gate, anahtar ve oda dizaynları

04/23

#6

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

04/24

#7

- Silah mekaniği, yerden nesne alma, glowing efekt üzerine çalışmak, düşman oluşturma ve saldırı mekanikleri

04/25

Backlog

04/26

A 4x4 grid of 16 images. The images are as follows:

- Row 1: A blue textured surface; a technical drawing of a mechanical part; a white background with three black lines meeting at a point; a white background with a black spiral; a technical drawing of a mechanical part with a circular feature.
- Row 2: A technical drawing of a mechanical part; a teal circle with a white double arrow pointing up; a teal circle with a white double arrow pointing right; a teal circle with a white square; a teal circle with a white cross.
- Row 3: A grayscale image of a textured surface; a blue textured surface; a red background with a white crosshair; a grayscale image of a mechanical part; a bright orange and yellow flame.
- Row 4: A grayscale image of a mechanical part; a grayscale image of a textured surface; a gray background with a white crosshair; a red background with a white crosshair; a white background with a black crosshair.