

# 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 sahnedeki odaların dizaynı

04/23

#6

- Parçacık, ses efektleri jumpscare mekaniği eklenecek

04/24

#7

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

04/25

## Backlog

- Oyuncunun sağlık barı, mermi izleri, zombie kan efektleri, hasar efektleri, can alma sağlayan kit oluşturmak

04/26

## Project Sketch

