

# Proje Tasarım Belgesi

19.04.2023  
İrem Cing  
192503043

## Proje Konsept

1

### Player Control

Kontrol edilen

*Bir prens*

*üstten*

görünen bir oyun sahnesindedir.

bu oyunda

*ok tuşları*

oyuncuyu

*ekranın sağ ve sol yönünde hareket ettirilebilir.*

2

### Basic Gameplay

Oyun sırasında,

*Ayı ve diğer engeller*

ortaya çıkarlar

bunlar

*ekranın yukarisından*

gelirler.

Oyunun amacı

*Engellerden kurtulup hayallerine ve prensese kavuşmak için para biriktirmek.*

3

### Sound & Effects

Ses efektleri

*Yumurta kafalarla karşılaştığında, ayı tarafından yendiğinde ve engellere çarptığında*

ve parça efektleri

*Taşlara çarptığında*

olacaktır.

[seçkisel] Aynı zamanda

*Yumurta kafalara çarptığında farklı bir ses efekti olacaktır.*

4

### Gameplay Mechanics

Oyun ilerledikçe,

*Yumurta kafalar büyür, ayı saldırıya geçer.*

ve oyunda

*canlı kalmayı zorlaştırırlar.*

[seçkisel] Aynı zamanda

*Kullanıcının para biriktirmesi için altınlar çıkar.*

5

User  
Interface

Canlar

azalır

Oyuncu her yumurta kafaya carptığında

Oyunun başında

My Hero

Başlığı  
görünecek

ve oyun

canlar tükendiğinde

bitecek.

6

Other  
Features

Yumurta kafalar büyüyecek ve oyun hızlanacak böylelikle oyun zorlaşacak.

## Proje Zaman Çizelgesi

Önemli  
noktalar

Tanım

Due

#1

- Oyunun karakterleri belirlenecek objeler oluşturulacak.

19/04

#2

- Oyuncu sağ ve sola hareket edebilir.

#3

#4

#5

#6

#7

Backlog

# Project Sketch