

Proje Tasarım Belgesi

19/04/2023
MELİSA DAĞLI

Proje Konsept

1

Player Control

Kontrol edilen

Kırmızı balık

üstten

görünen bir oyun sahnesindedir.

bu oyunda

Ok tuşları

oyuncuyu

ekranın tüm yönlerinde hareket ettirebilir.

2

Basic Gameplay

Oyun sırasında,

Köpek balığı ve engeller

ortaya çıkarlar

bunlar

ekranın yukarisından

gelirler.

Oyunun amacı

kayalara çarpmaktan ve köpek balığı tarafından yenilmekten sakınmaktır.

3

Sound & Effects

Ses efektleri

Köpek balığı ile karşılaşıldığında, kayalara çarpıldığında ve köpek balığı tarafından yenildiğinde

ve parça efektleri

kayalara çarpıldığında

olacaktır.

[seçkisel] Aynı zamanda

description of any other expected special effects or animation in the project.

4

Gameplay Mechanics

Oyun ilerledikçe,

Köpek balığı saldırı girişiminde bulunurlar

ve oyunda

canlı kalmayı zorlaştırırlar.

[seçkisel] Aynı zamanda

Kullanıcıya can veren kalpler ortaya çıkar.

5

User Interface

Canlar

azalır

Oyuncu her kayaya çarptığında ve köpek balığı tarafından ısırıldığında

Oyunun başında

Kırmızı balık

Başlığı
görünecek

ve oyun

canlar tükendiğinde

bitecek.

6

Other Features

Balık büyüyecek böylelikle oyuncuyu kontrol etmek ve tehlikelerden sakınmak zorlaşacak.

Proje Zaman Çizelgesi

Önemli noktalar

Tanım

Due

#1

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

mm/dd

#2

- Oyuncu tüm yönlerde hareket edebilir ve oyun alanından ayrılamaz.

mm/dd

#3

- Nesneler ekranın yukarısından ortaya çıkar(spawning)
- Oyuncu canlanma(life-up) ile çarpıştığında yok edilir.

mm/dd

#4

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

mm/dd

#5

- Unity skor sistemi ve oyuncu puanı kullanılması(Score system).

mm/dd

#6

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

mm/dd

#7

- (Unity Scene Restart) Oyunu yeniden başlatma ve Unity Oyun Bitişi/Ekrana Skor yazdırma

mm/dd

Backlog

Project Sketch

