

Proje Tasarım Belgesi

17/04/2023
Nihal Yıkılmaz

Proje Konsept

1

Player Control

Kontrol edilen

bir insan

Karakter perspektifinden

görünen bir oyun sahnesindedir.

bu oyunda

ok tuşları

oyuncuyu

ekranın sağ ve sol yönlerinde hareket ettirebilir.

2

Basic Gameplay

Oyun sırasında,

diğer hayvanlar

ortaya çıkarlar

bunlar

ekranın ilerisinden

gelirler.

Oyunun amacı

Arkadan kovalayan ejderhadan kaçarken, yolda çıkan hayvanlara çarpmamaktır.

3

Sound & Effects

Ses efektleri

Arkaplan sesi olarak

ve parça efektleri

hayvanlara çarpıldığında

olacaktır.

[seçkisel] Aynı zamanda

Karakterin canı sıfırlandığında olacaktır.

4

Gameplay Mechanics

Oyun ilerledikçe,

İlerleme hızı artar

ve oyunda

canlı kalmak zorlaşmaktadır.

[seçkisel] Aynı zamanda

Hayvanlara çarptıkça can azalmaktadır.

5

User Interface

Canlar

azalır

Oyuncu her hayvana çarptığında

Oyunun başında

Animeal

Başlığı
görünecek

ve oyun

canlar tükendiğinde

bitecektir.

6

Other Features

Hayatta kaldıkça oyuncunun puanı artacak, böylelikle oyuncunun canı bitse de tekrarlı olarak oynamak için bir amacı olacaktır.

Proje Zaman Çizelgesi

Önemli noktalar

Tanım

Due

#1

- Oyunun nasıl olacağının kararının verilmesi ve proje çizelgesi oluşturulması. Kullanılacak 3 boyutlu modellerin kararı.

17/04

#2

-

mm/dd

#3

-

mm/dd

#4

-

mm/dd

#5

-

mm/dd

#6

-

mm/dd

#7

-

mm/dd

Project Sketch

