

04/19/2023

Mustafa
ŞAHİN

Projec Tasarım Belgesi

Proje Konsept

1

Player Control

arkadan

görünen bir oyun
sahnesindedir.

araba

Sağa ve sola

ok tuşları

Kontrol edilen

bu oyunda

oyuncuyu

2

Basic Gameplay

engeller

ortaya
çıklarlar

-

Araba sürmek,arabayla drift yapmak

Oyun sırasında,
gelirler.

bunlar

Oyunun amacı

3

Sound & Effects

Gaza basıldığında

Engellere çarpıldığında

-

Ses efektleri

ve parça efektleri

olacaktır.

[seçkisel] Aynı zamanda

4

Gameplay Mechanics

Arabanın hızı artabilir

Arabanın kontrolü zorlaşabilir

-

Oyun ilerledikçe,

ve oyunda

[seçkisel] Aynı zamanda

5

User Interface

Oyuncu her engele çarptığında

Araba

yavaşlar

Drift Car

Başlığı

	görünecek
İstenildiği zaman oyun	

Oyunun başında

ve oyun

bitecek.

6 Other Feature s	Drift puanı eklenebilir

Proje Zaman Çizelgesi

Önemli
noktalar

Tanım

Due

- Tüm oynanabilirlik(Gameobject) için temel nesnelerle proje ve kamera kurulumlarının yapılması.	mm/dd
- Oyuncu tüm yönlerde hareket edebilir ve oyun alanından ayrılmaz.	mm/dd
- Nesneler ekranın yukarisından ortaya çıkar(spawning)	mm/dd
- Oyuncu başka bir hayvanla çarpıştığında zıplar	
- Oyuncu canlanma(life-up) ile çarpıştığında yok edilir.	
- Temel nesneler ve arkaplan gerçek 3B Asset'lerle değiştirilir.	mm/dd
- Gameover mekanik programlandı, ancak kullanıcı arayüzüne eklenmedi	mm/dd
- sadece konsolda görülüyor.	
- Parçacık, ses efektleri ve arkaplan kaydırma(scrolling) eklendi	mm/dd
- Parçacık, ses efektleri ve arkaplan kaydırma(scrolling) eklendi	mm/dd
- Oyuncunun engellerin üzerinden atlamasını sağlayan Powerup	mm/dd

		<i>nesnesi</i>	
	-	<i>- Baş harflerinizi girmenizi ve puanları kaydetmenizi sağlayan Yüksek Puan panosu</i>	

Project Sketch