

Proje Tasarım Belgesi

mm/dd/yyyy
Name

Proje Konsept

1

Player Control

Kontrol edilen

çocuk

Arka üst

görünen bir oyun sahnesindedir.

bu oyunda

mobil

oyuncuyu

Sağa sola aşağı ve yukarı

2

Basic Gameplay

Oyun sırasında,

Çeşitli engeller

ortaya çıkarlar

bunlar

karşıdan

gelirler.

Oyunun amacı

Engellere çarpmadan puan ve altın toplamak

3

Sound & Effects

Ses efektleri

Koşma sesi

ve parça efektleri

Altın sesi

olacaktır.

[seçkisel] Aynı zamanda

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

4

Gameplay Mechanics

Oyun ilerledikçe,

Engeller daha hızlı gelmeye başlar

ve oyunda

canlı kalmayı zorlaştırırlar.

[seçkisel] Aynı zamanda

Hasar almaz iksiri vs ortaya çıkar

5

User
Interface

ölür

Engele çarptığında

6

Other
Features

Karakter hızlanacak engeller artacak

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 yukarisından ortaya çıkar(spawning)
- Oyuncu başka bir hayvanla çarpıştığında zıplar
- Oyuncu canlanma(life-up) ile çarpıştığında yok edilir.

mm/dd

#4

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

mm/dd

#5

- Gameover mekanik programlandı, ancak kullanıcı arayüzüne eklenmedi - sadece konsolda görülüyor.

mm/dd

#6

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

mm/dd

#7

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

mm/dd

Backlog

- Oyuncunun engellerin üzerinden atlamasını sağlayan Powerup nesnesi

mm/dd

- *- Baş harflerinizi girmenizi ve puanları kaydetmenizi sağlayan Yüksek Puan panosu*

Project Sketch

Cabin

