| Project Design Document | | *mm/dd/yyyy*  Student Name | | --- | |
| --- | --- | --- |

| Project Concept | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 **Player Control** |  | You control a   | *RunnerHuman* | | --- | | in this   | *3D Person* | game | | --- | --- | |
|  | where   | *A ve D tuşları* | | --- | | makes the player   | *Sağ veya sol yolları hedef alarak engellere çarpmama veya bonusları alma* | | --- | |

| 2 **Basic**  **Gameplay** |  | During the game,   | *Duvar engeller , Bonus İnsanlar* | appear | | --- | --- | | from   | *Koştuğu yolun karşısından* | | --- | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | and the goal of the game is to   | *Olabildiğince adam toplayarak ve duvarlara çarpmadan bölüm sonundaki büyük boss ile karşılaşmak* | | --- | | |

| 3 **Sound**  **& Effects** |  | There will be sound effects   | *MVP aşamasında ses efekti düşünmüyorum* | | --- | | and particle effects   | *Duvara çarptığında, insan topladığında ve bölüm sonu bosunu yendiğinde* | | --- | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | [*optional*] There will also be   | *description of any other expected special effects or animation in the project.* | | --- | | |

| 4 **Gameplay**  **Mechanics** |  | As the game progresses,   | *Karşına gelen duvarlara çarptığında boyun küçülür ve gücün azalır, insanları aldığında boyun büyür ve gücün artar. Bu hedefe uyarak bölüm sonu canavarına ulaş* | | --- | | making it   | *Büyüdükçe daha zor seçimler ve daha kalın duvarlar çıkar.* | | --- | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | [*optional*] There will also be   | *description of any other gameplay mechanic(s) and their effect on the game.* | | --- | | |

| 5 **User**  **Interface** |  | The   | *HumanCount* | | --- | | will   | *increase/decrease* | | --- | | whenever   | *Duvara çarparsa eksi, insana çarparsa artı değer kazanır.* | | --- | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | At the start of the game, the title   | *“Working title* | will appear | | --- | --- | | | and the game will end when   | *Count 0 olursa yada bölüm canavarına ulaştığında.* | | --- | |

| 6 **Other Features** |  | | *Oyuncu son bossu yendiğinde kamera zoom olacak ve dans edecek oradada havaifişek efekti fena durmaz gibi.* | | --- | |
| --- | --- | --- | --- |

# 

# Project Timeline

| Milestone | Description | Due |
| --- | --- | --- |
| **#1** | | *Karakterin yolun ve duvarların eklenmesi*  *Toplama büyüme, çarpma azalma mekaniklerinin tamamlanması* | | --- | | | *12/03* | | --- | |
| **#2** | | *Öncelikli olarak modellerin tamamlanması*  *Animasyonların hazırlanması* | | --- | | | *19/03* | | --- | |
| **#3** | | *Model ve animasyonların oyuna entegrasyonu ve 3 level tasarımı.* | | --- | | | *26/03* | | --- | |
| **#4** | | *Basit UI tasarımı ve son dokunuşları tamamla* | | --- | | | *31/03* | | --- | |
| **#5** | | * *Functional feature(s) by milestone #5* | | --- | | | *mm/dd* | | --- | |
| **Backlog** | | * *Feature on backlog - not a part of the minimum viable product* * *Feature on backlog - not a part of the minimum viable product* * *Feature on backlog - not a part of the minimum viable product* | | --- | | | *mm/dd* | | --- | |

# Project Sketch

