



\_\_ / \_\_ / \_\_

# Game Design Document

**Game Name:** Business Run

**Game Mechanics:** Swerve, Transform, Race of time

**Environment:** Collectable 3 Adet objemiz mevcuttur; Coin, zaman barımızı arttıracak ve azaltacak 2 adet süre Objeleri (+5 ve -5 yazan görseller). Bunun yanında topladığımız Coinlerle oyun içerisinde yeşil platformun üzerinde duran araçları eğer paramız yetiyorsa alabiliyor ve hızımızı arttırıyoruz. Alınabilir araçlar gözle görülür effectlerle yeşil platformun üzerinde parlamaktadır (Toplanan araçlar). Coin'imizin yetmediği yerlerde ise fiyat etiketi Kırmızı renge bürünecek. Coin'imizin yettiği yerlerde ise fiyat etiketi Yeşil renge bürünecek.

**Level Design:**

**Enemies and Obstacles:**

**Obstacles:** inşaat işçisi (bir araç varsa araç yok oluyor. ) Otomatik kapı (geri atılıp aldığımız bir araç varsa araç yok oluyor. ) ve rögar kapağı (içine düşüp fail oluyoruz)

**Award and Punishment:**

**Win Status:** Zamanında iş yerine ulaşırsak kazanıyoruz ve karakter İşyerinin içine giriyor.

**Lose Status:** Süre bitmeden iş yerimize ulaşamazsak fail oluyoruz. Üzülme animasyonu oynatıyoruz.

**Final:** Final kısmı win durumunda yazanlara göre ilerlemelidir.

**Note:** Eğer ilerlediğimiz bir araç varsa, inşaat işçisi ve otomatik kapıya çarparsak o araç yok oluyor.

Paten: normal hıza +1 ekleyecek.

Bisiklet: normal hıza +2 ekleyecek

Motor: normal hıza +3 ekleyecek

(duruma göre yaptığınız hız sistemde ki orana göre hızdaki arttırma oranı değişebilir)

