



İnönü Üniversitesi
Bilgisayar Mühendisliği
Oyun Geliştirmeye Giriş
Oyun Tasarım Dökümantasyonu:
Adventurous Bubble Gum

Hazırlayanlar:

Ayşe Deveden 02200201081

Dilara Karataş 02200201044

Ahmet Gür 02200201053

Oyunun İsmi:

Adventurous Bubble Gum

Oyun Açıklaması:

"Adventurous Bubble Gum", heyecan verici bir aksiyon deneyimi sunan bir oyundur. Oyuncular, kırmızı renkteki bir karakteri kontrol ederek düşmanları öldürmeye ve en yüksek skoru elde etmeye çalışırlar. Klavye ile karakterin hareketini, zıplama yeteneğini ve mouse ile ninja bıçağı atma yeteneğini kullanarak oyuncular, bu aksiyon dolu dünyada kendilerini test ederler.



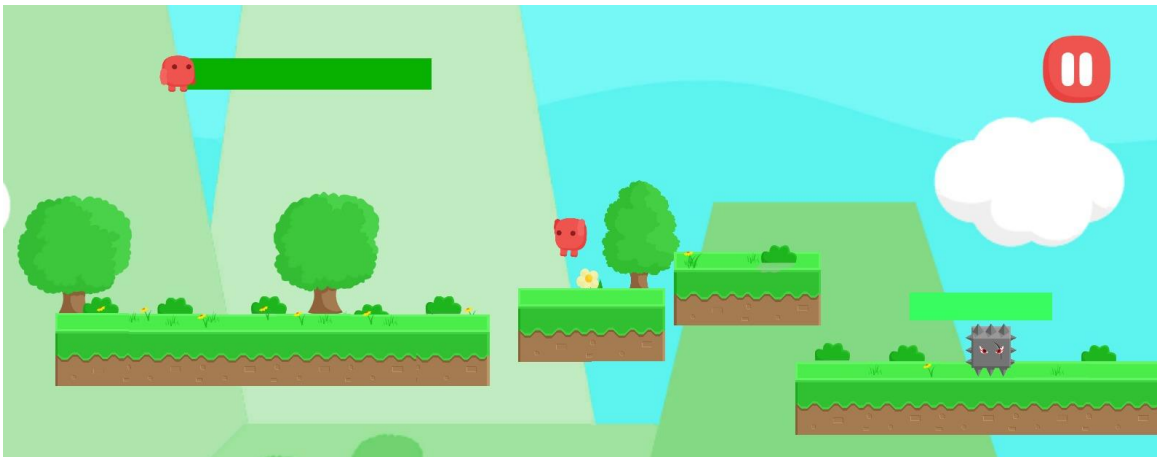
Platform:

Oyun, PC platformunda oynanabilir.

Mekanik:

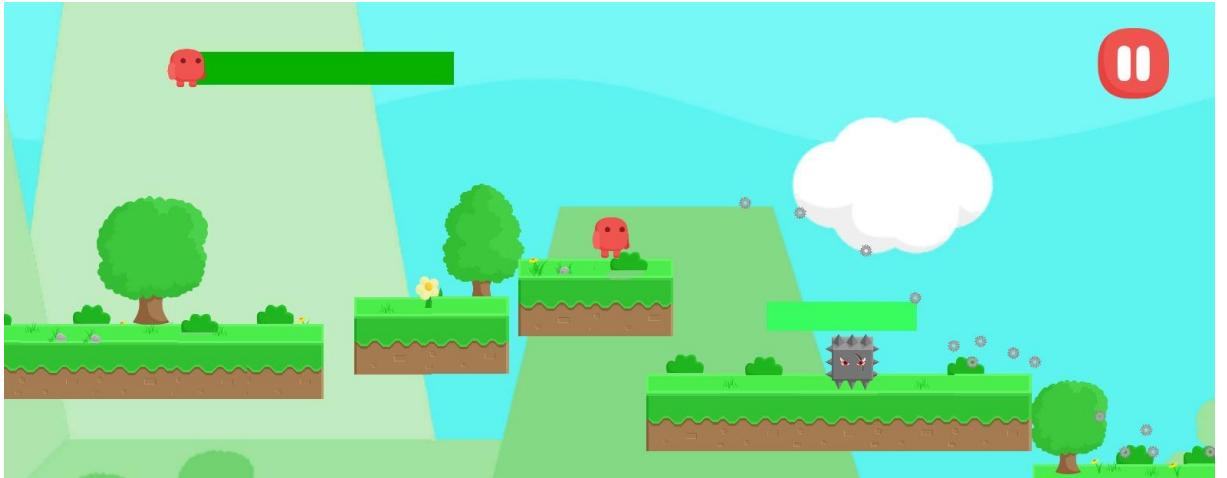
Karakter Kontrolü:

- İleri Geri Hareket: Klavye yön tuşlarıyla karakterin ileri ve geri hareketi sağlanır.
- Zıplama Yeteneği: Yukarı ok tuşuyla karakter zıplama yeteneği kazanır.



Şekil 1: Karakter yukarı ok tuşu ile zıplıyor.

- Saldırı yeteneđi: Mouse sol tuđu kullanılarak oyuncu ninja bıçakları atar. Bu bıçaklar, düşmanları etkili bir şekilde öldürmeleri için tasarlanmıştır.



Resim 2: Karakter ninja bıçakları atıyor.

İlerleme ve Puanlama:

- Oyuncunun ilerlemesi kaydedilir ve en yüksek skor "High Score" olarak saklanır. Bu, oyuncuların kendileriyle yarışarak oyunun zorluk seviyelerini aşmalarını sağlar.

Düşmanlar ve Tehlikeler:

- Düşmanlar: Gri kareler şeklindeki düşmanlar, etraflarında dikenlerle çevrilidir. Oyuncunun kaçınması gereken tehlikeli varlıklardır.



Şekil 4.1 Düşman Karakter



Şekil 3.2 Ana Karakterin fırlattığı ninja bıçakları

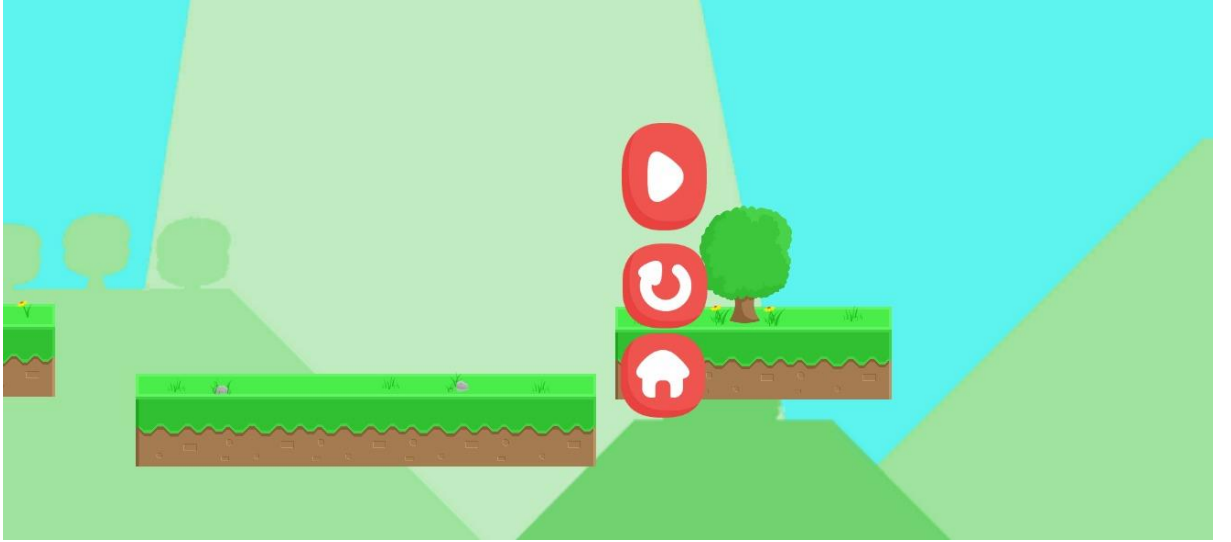
- Can Göstergesi: Kırmızı karakterin sağ üst köşede bir can göstergesi bulunur. Düşmanlarla temas etmek canı azaltır. Düşman karakterlerinin de üstlerinde can göstergeleri bulunur.



Şekil 5 Karakterin can göstergesi

Menü ve Duraklatma:

- Oyun içinde "Pause" tuşu ile duraklatma ekranına geçiş yapılır. Burada oyuncu, oyunu yeniden başlatma, ana menüye dönme veya devam etme seçeneklerini bulabilir.



Şekil 6 Menü

Sanat Stili

Oyun, dikkat çekici ve eğlenceli 2D piksel sanat stiline sahiptir. Kırmızı ana karakter, görsel olarak oyuncuların dikkatini çekerken, gri düşmanlar ve oyun alanındaki detaylar (ağaçlar, çiçekler, otlar) oyunun atmosferini güçlendirir.



Şekil 7 Karakter ve oyun ortamı

Ana Döngü

Oyun başladığında, oyuncu karşılanır ve ana menü görüntülenir.

Oyuncu "Start" butonuna tıklayarak oyunu başlatır.

Oyun içinde, karakterin klavye sağ sol ile hareketi ileri geri hareket etmesi, yukarı ok tuşu ile zıplaması ve mouse ile bıçak atma yeteneğiyle düşmanlara karşı mücadele eder.

Oyunu durdurmak için "Pause" tuşuna basabilir ve ekran üzerinde çeşitli seçeneklere erişebilir. Buradan oyuna geri devam edilebilir, tekrar yeni bir oyuna başlanabilir.

Oyun bittiğinde, oyuncuya elde ettiği başarı durumu gösterilir. Kaç ninja bıçağı attığı ve kaç düşman öldürdüğünü ekranda görebilir.

Oyuncu, ana menüye dönme veya oyunu yeniden başlatma seçeneklerini kullanabilir.



Şekil 8 Oyuncu sonuçları

Başarı-Başarısızlık Durumu

Başarı: Oyuncu en yüksek skoru elde eder, düşmanları etkili bir şekilde öldürür.

Başarısızlık: Oyuncu canını kaybeder veya belirli bir süre içinde yeterli puanı elde edemez.