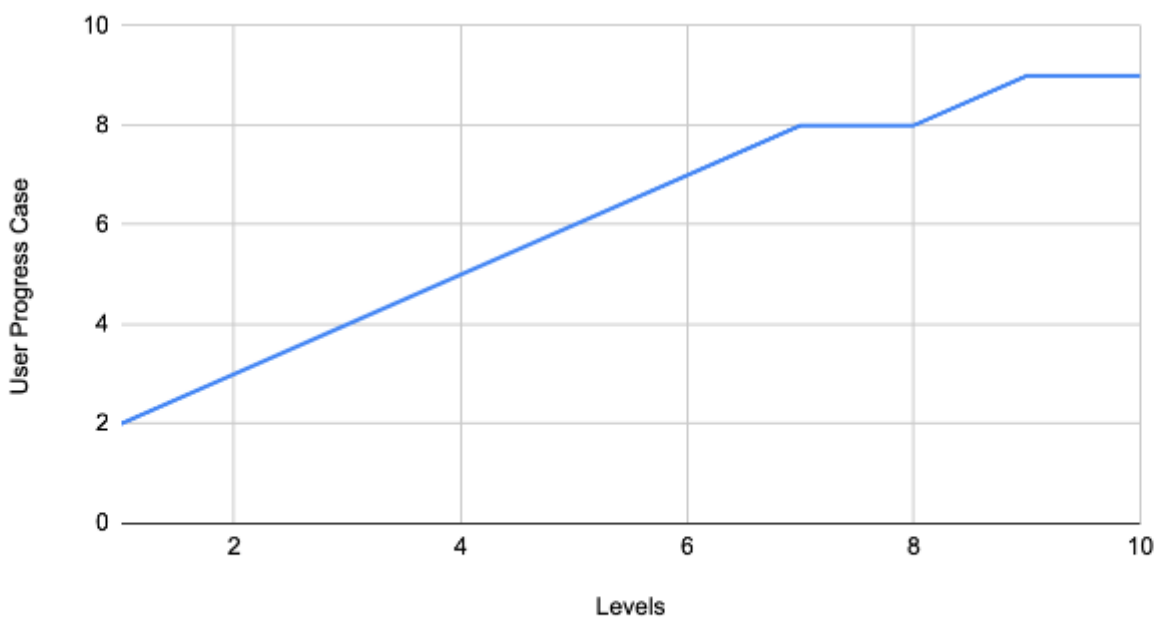


Army Evolution Level Design

Characters	Years
Caveman	0
Sling	300
Spartan	600
Archer	900
Crossbow	1200
Rifleman	1700
Soldier	2000
FutureSoldier	2300
IronMan	3000

Levels	Character	Number of gates	Number of turns	Direction	Degree of difficulty	Number of obstacles	Type of obstacles
1	Sling	3	0		1	2	1
2	Spartan	3	0		1	2	2
3	Archer	4	1	Left	2	3	3
4	Crossbow	4	1	Right	3	4	2
5	Rifleman	5	2	Left-Right	4	4	3
6	Soldier	5	2	Right-Right	5	5	4
7	FutureSoldier	4	1	Left	5	5	4
8	FutureSoldier	4	1	Right	4	4	3
9	IronMan	5	2	Left-Left	5	5	4
10	IronMan	4	2	Right-Left	3	3	3

User Progress Case-Levels



Gate yapısı:

1. Gate'lerin görüntüsü They are coming oyunundaki gibi olacak
2. Üzerlerinde + ya da - değeri ve tipi olacak (Örneğin; + 150 years)
3. Değer üstte, tipi altında yazacak. (Console oyunundaki gate textindeki gibi)
4. Gate'ler sabit olacak. (Hareket etmeyecek)
5. Pozitif kapı mavi, negatif kapı kırmızı renginde olacak (text background)
6. Gate'lerden geçildiğinde, gate'ler aşağıya doğru kayıp yok olacak (They are coming)

Levellere Engel Çeşitliliği:

1. level => saw
2. level => saw - hammer
3. level => saw - hammer - cone
4. level => saw - z değeri sabit iki adet cone, x ekseninde örneğin +4, -4 değerlerinde yerleşecek. Kullanıcı bu iki adet cone'un ortasından geçmek zorunda olacak.
5. level => saw - hammer - cone
6. level => saw - hammer - cone - circle
7. level => saw - hammer - x:0 pozisyonunda iki adet cone, arka arkaya dizilecek(z ekseninde) .Kullanıcı arasından geçecek şekilde ayarlanacak. - circle
8. level => saw - cone - circle
9. level => saw - hammer - cone - circle
10. level => saw - cone - circle

Level yapısı:

1. Kullanıcı 3.levelden itibaren asker sayısını arttırabilecek. (They are coming oyunundaki gibi)
2. Kapı aralıkları geniş olmalı, kullanıcı evol gerçekleştirdiği karakter ile vakit geçirmeli
3. Final sonunda bitirilmesi gereken karaktere oyunun üçte ikisinde ulaşılmalı ve kullanıcı vakit geçirmeli.
4. Kullanıcı sabit yönde uzun süre ilerlememeli, sağ sol yaparak ilerlemeli.
5. Gate değerleri, final sonunda bitirilecek karakter yılına göre hesaplanarak atanacak.
6. Gate yerleştirilmesi;
 - a. pozitif - pozitif
 - b. pozitif - negatif
 - c. negatif - negatif