

**Tasarım Dökümanı:**

# TOXIC RUN

**The Most Fun Runner game**

“Sneaky Sneaky”™

All work Copyright ©2019 by Sneaky Team

Written by ÖZGÜR KAN(15011702) & ERAY CINCI(15011111)

Version # 1.10

Thursday, March 28, 2019Table of Contents

toxıc run 1

tasarım süreçleri 3

Version 1.10 3

Genel bakış 4

özet 4

Sıkça Sorulan Sorular 4

Oyun içi özellikler 5

genel özellikler 5

oynanış 5

oyun dünyası 6

ıŞIKLANDIRMA 7

oyun ALANI TASARIMI 7

oyun karakterleri 8

kullanıcı arayüzü 8

ses efektleri ve müzikler 9

tek oyunculu oyun 9

# TASARIM SÜREÇLERİ

## Version 1.10

Version 1.10 ‘de oyuncunun temel hareketleri ve oyun alanı kabaca tasarlanmıştır.

1. Oyunumuz Windows ortamına uygun olarak geliştirilecektir.
2. Sneaky takımı olarak oyun içerisindeki objelerin neler olduğuna karar verdik.
3. Bu versiyonda oluşabilecek hatalar test yardımıyla diğer versiyonlarda düzeltilecektir.
4. Diğer versiyonlarda oyun ile ilgili geliştirmeler devam edecektir.

# Genel Bakış

## Özet

Oyun oynamayı seven insanlar genellikle kendilerinde adrenalin yaratan oyunlar oynamayı severler. Bizde bu fikri baz alarak oyunumuzu hayata geçirmeye karar verdik. Amacımız oyuncuyu daha yüksek puan toplamayı teşvik ederek rekabeti sağlamaktır.

## Sıkça Sorulan Sorular(FAQ)

### Nedir bu oyun?

Kabaca bir şekilde açıklamamız gerekirse, koşmayı seven küçük bir çocuğun rüyasında sonsuzluğa doğru koşması hikayesinden yola çıkılarak tasarlanmıştır. Bu oyun günlük hayatın her anında oynayabileceğiniz ve zevk alabileceğiniz Casual Game oyun tipine uygun tasarlanmış bir oyundur.

### 

### Neden bu oyun?

3-boyutlu dünyada geçen oyunlar oyuncular tarafından daha gerçekçi olduğundan ve günümüz oyunlarının şiddete yönelik eğilimlerine karşı duruşumuzu sergilemek amacıyla bu oyunu yapmaya karar verdik

### Oyun nerede geçiyor?

Oyunumuz süreki yenilenen bir köprü üstünde geçmektedir.

**Neyi kontrol ediyorum?**

Oyunumuzda rüyasında koşan bir çocuğu control ediyoruz.

**Kaç karakteri kontrol ediyorum?**

Bir çocuğun rüyasında olduğumuz için sadece o çocuğu kontrol edebiliyoruz.

**Oyundaki ana odak nedir?**

Oyunumuzdaki ana odağımız yerdeki paraları toplarken çocuğun karşısına çıkan engellerden kaçması üzerine kurulmuştur.

**Farkınız ne?**

Bu tarza benzeyen diğer oyunlara göre daha komik ve heycanı yüksek bir oyun olmasıdır.

**Oyun İçi Özellikler**

**Genel Özellikler**

Sağa, sola hareket ve zıplama

3-boyutlu grafikler

32-bit renk

## Oynanış

-Yön tuşlarıyla karakterin kontrolü

-Oyun dünyasında bulunan nesnelerin toplanmasıyla para kazanılması

-Hızlanma ve yavaşlama (Speed Boost and Deboost) barlarının toplaması ya da kaçması

-3 can hakkını kaybedince oyunun bitmesi

-Değişen hava koşulları.

**Oyun Dünyası**

## Genel Bakış

Oyuncu oyunu oynadıkça farklı hava durumları ile karşılaşacaktır. Bu özellik oyuncuyu oyunda tutmaya yarayacağına inandığımız bir mekaniktir.

### Seyahat

Oyuncu aynı köprü üzerinde sürekli koşacaktır.

### Objeler

Toplanabilir objeler

Hız barları

Engeller

### Hava Durumu

Oyuncu oynadıkça hava hayali bir şekilde değişecektir.

### Zaman

Oyun bitince puanı ile birlikt hayatta kaldığı zaman da gösterilecektir.

## Kamera

### Genel Bakış

Sabit kamera koşan karakteri açı değiştirmeden takip etmektedir.

## Oyun Motoru

### 

### Genel Bakış

Unity oyun motoru kullanılmıştır.

### Çarpışma Durumu

Oyun motorumuz çarpışmayı otomatik bildireceğinden dolayı oyun sona erecektir.

### Deniz

Rüya gören karakterimiz kendisini köprüde gördüğünden dolayı aşağıda denizi andıran görsel bulunmaktadır.

## Işıklandırma

### Genel Bakış

Oyunumuzda unity ışıklandırılması kullanılması dışında başka bir ışıklandırma sistemi kullanılmamıştır. Bazı cisimlerin gölgeleri ihmal edilmiştir.

# Oyun Alanı Tasarımı

## Genel Bakış

# Oyun Karakterleri

**Genel Bakış**

Oyunmuzdaki ana karakter rüyasında koşan çocuktur.

# Kullanıcı Arayüzü

**Genel Bakış**

Oyunumuzda bi ana menu bulunacaktır. Kullanıcı play butonuna basarak oyun alanına geçecektir.

**Ses Efektleri ve Müzikler**

## Genel Bakış

Oyunumuzda bir adet arka plan müziği ve çevre sesleri olacaktır. Örneğin rüzgar, çarpma sesi, puan sesi vs.

**Tek oyunculu-oyun**

**Genel Bakış**

Oyunumuz tek oyuncu odaklı olacaktır. Kontrol ettiğimiz karakter ile hedeflerimize ulaşmaya çalışacağız. Yolda karşımıza çıkan engellerden kurtulmaya çalışacağız.

**Hikaye**

Oyunumuz gerçek hayatta annesi tarafından dışarı çıkmasına izin verilmeyen bir çocuğun rüyasımı temel alarak kurgulanmıştır.