

A large, semi-transparent green circle is centered on the left side of the image. Inside the circle, several thin, parallel diagonal lines in shades of cyan and blue run from the top-left towards the bottom-right. The circle is reflected on a dark, glossy surface below it, creating a mirror image. The background is a solid dark blue/black. The right half of the image is a solid white space.

**FACE YOUR  
FEAR!**

**Türü** Parkur / Macera

## **Oyun Elementleri**

Oyunun amacı zirveye ulaşabilmektir. oyuncular ise *speedrun*(1) yaparak, birbirlerinin rekorlarını egale etmek için ya da farklı yollar bulmak için bu oyunu oynamayı amaçlar. Oyunun ana elementlerinden biri zaman sayacıdır. Zaman sayacı oyuncu yerden başlayıp en zirveye ulaşana kadar devam eder. Sayaç, oyuncu ne zaman yere düşerse o zaman tekrarlanır.

## **Player**

1 Oyunculu

### **Teknik Detaylar:**

Oyun büyük binaların bulunduğu mega bir şehirde geçicektir. Ancak, oyuncu bu mega şehri yatay düzlemde aşırı fazla keşfetmeyecek, bizim amacımız haritayı dikey düzlemde genişletmektir. Oyun bize 4 ana karakter sunacak, bu ana karakterlerin birbirinden farklı özellikleri, ve bu özelliklerin parkura doğrudan etkisi buluncaktır. Ekstra yükseklik korkusunu da yansıtmak için, oyuncuların konumunun yüksekliğine bağlı olarak artış gösteren ya da karakterin özelliklerine göre belirlenen bir yükseklik korkusu efekti (Akrofobi) olacaktır. Oyuncunun zorluk yaşadığı durumlarda yardımcı olması içinse, zamanı durdurmasını sağlayan bir özellik bulunacaktır.

### **View:**

TPS (Akrofobi efektinin uygulanabilirliği bu view için var mı bilmiyorum.) ya da FPS (birincil öncelik)

## **Hikaye:**

Oyunun geçtiđi ütopik zamanda, çok gösterişli bir yarışma yapılıyordu. Her yıl yapılan bu yarışmada, yarışmanın kazananı uzay kaşifi olma şansını yakalayacaktı. Herkesin merakla izlediđi bu zaman ki yarışmada 4 adet yarışmacımız vardı. Ancak, ne yarışmacılar ne de izleyiciler bu 4 karakterinde yükseklik korkusu olduğunu bilmiyorlardı. Sadece kendilerinde yükseklik korkusu olduğunu düşünerek yarışan bu yarışmacıların tek bir amacı vardı, bu yarışmayı kazanıp uzay kaşifi olmak!

# GAME PLAY

- **Yürüyüş Mekaniği:**

- Oyuncu W-A-S-D tuşlarıyla istediği konuma haritadan yürüyecektir.

- **Sprint Mekaniği:**

- Oyuncu hareket halindeyken SHIFT tuşuyla daha hızlı yürümesi sağlanacaktır ancak, bu özellik stamina tüketecektir.

- **Zaman Durdurma Mekaniği:**

- Oyuncu istediği zamanı, TAB tuşuyla zamanı yavaşlatacaktır ancak, bu özellik daha fazla stamina tüketecektir.

- **Akrofobi Mekaniği:**

- Oyuncunun bulunduğu konumun yerden yüksekliğine bağlı olarak, oyuncunun aşağı uzun ya da belli bir süre (bu da oyuncunun bulunduğu konuma bağlı olarak değişkenlik gösterebilir) oyuncuda akrofobi efekti uygulanacak ancak, akrofobi efekt uygulamakla kalmayıp, oyuncunun dengesini bozuluyormuşcasına sağa sola düşüyormuş gibi view'in sallanmasını olucak. Bu sallanma sadece görüntüde kalmayacak, oyuncu dengesini toparlamak için view'i ne tarafa doğru kayıyorsa o tarafın tersine hareket etmesi gerekecektir. Bu tuşlarda sağ sol yürüme tuşları olan SOL OK ve SAĞ OK tuşları olacaktır.

•

# KARAKTERLER

- **Hakan**
- Karakterlerimizden en genç olan bu çocuk, parkurda en hızlı ve en dayanıklıdır. Zıplama konusunda da maalesef diğerlerine nazaran daha az zıplamaktadır. Tecrübesiz olduğu içinde yükseklikten daha fazla korkmaktadır.



- **Alparslan**
- Kendisi en güçlü ve bilgelidir, diğerlerine nazaran zıplaması daha iyidir ancak yaşın getirdiği eksiklikle dayanıklılık konusunda aşırı iyi değildir. Yükseklikten fazlasıyla korkmaz.

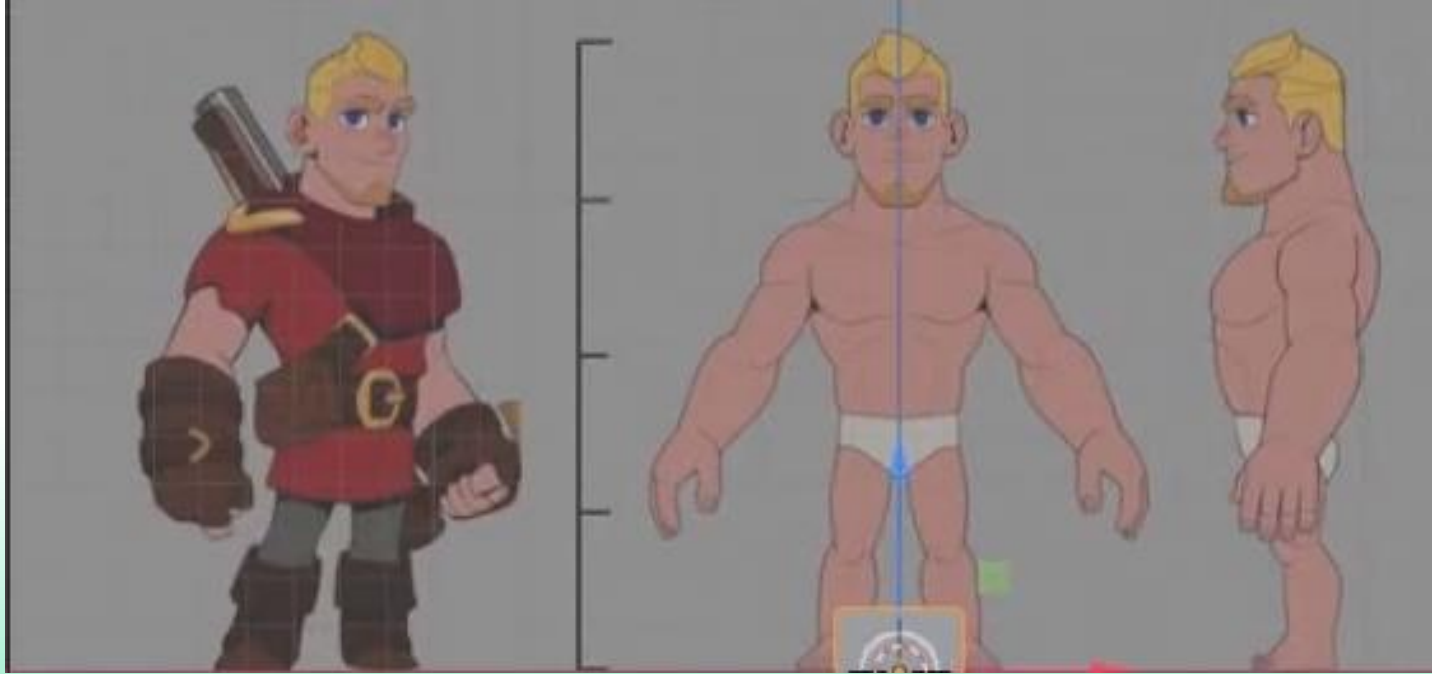
-







- ➤ Barbaros
  - Karakterimiz kadim bir savařçı olarak řehir hayatına alışmaya çalışırken, dayanıklılık konusunda diğerklerinden daha
  - güçlü ancak zıplaması diğerklerine nazaran daha zayıftır.





- **Dilara**
- Bu karakterimiz şehir hayatına alışmış ve atletik bir hanımefendidir. Diğerlerine nazaran statları normaldir ve her şeye uyumludur. Ne artısı vardır ne de eksisi...





- **Type: Modern**

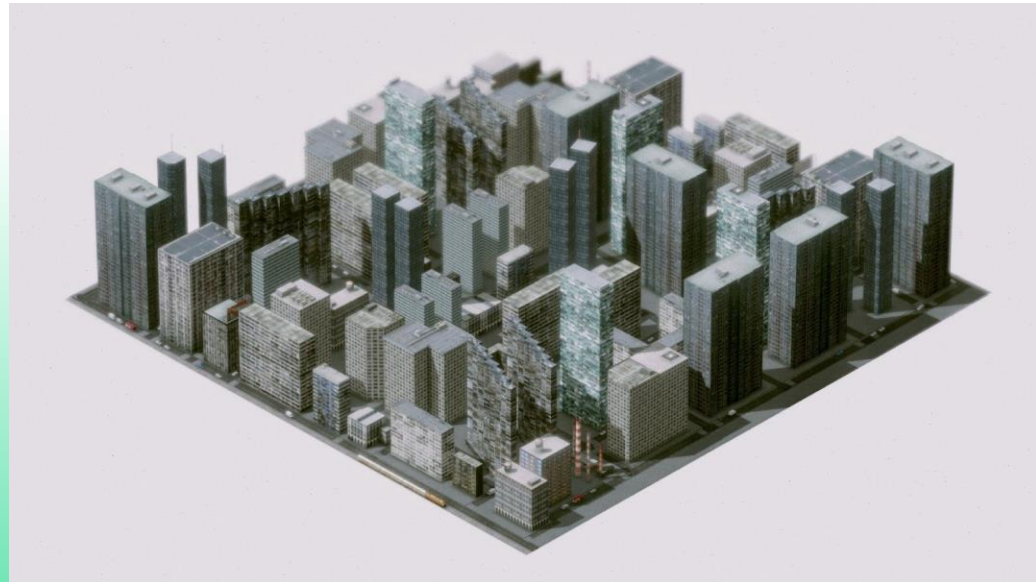
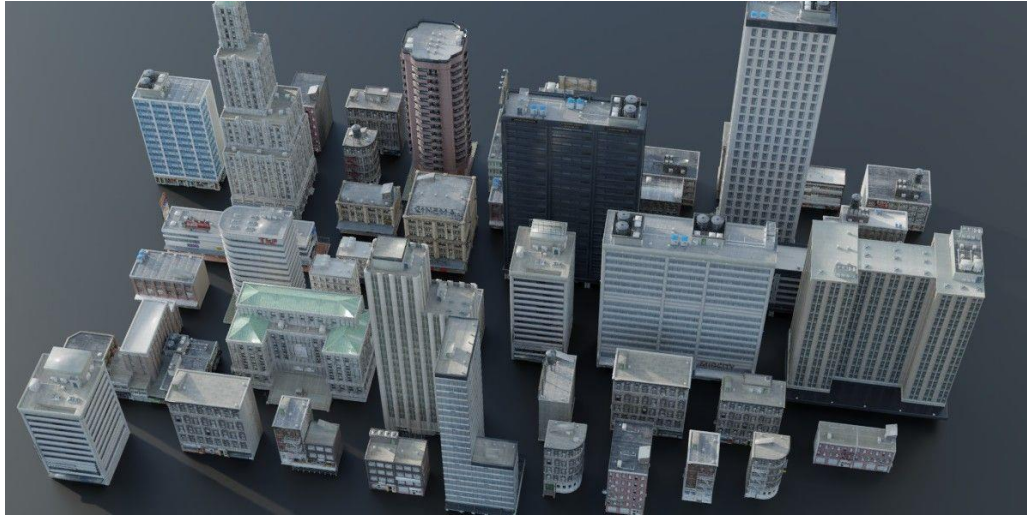
- Haritamız bir modern bir şehir olacak, New York buna bir örnek. Yüksek binaların olması bizim parkur mekaniğine uyum sağlayacaktır. Oyuncular ne kadar büyük bir alanda gibi olsada gizli bir duvarla oyuncuların oynayabileceği alanı küçülteceğiz. Bu yüzden belli bi alanda render olacağı için, oyunun performansı daha iyi olacaktır.

- 

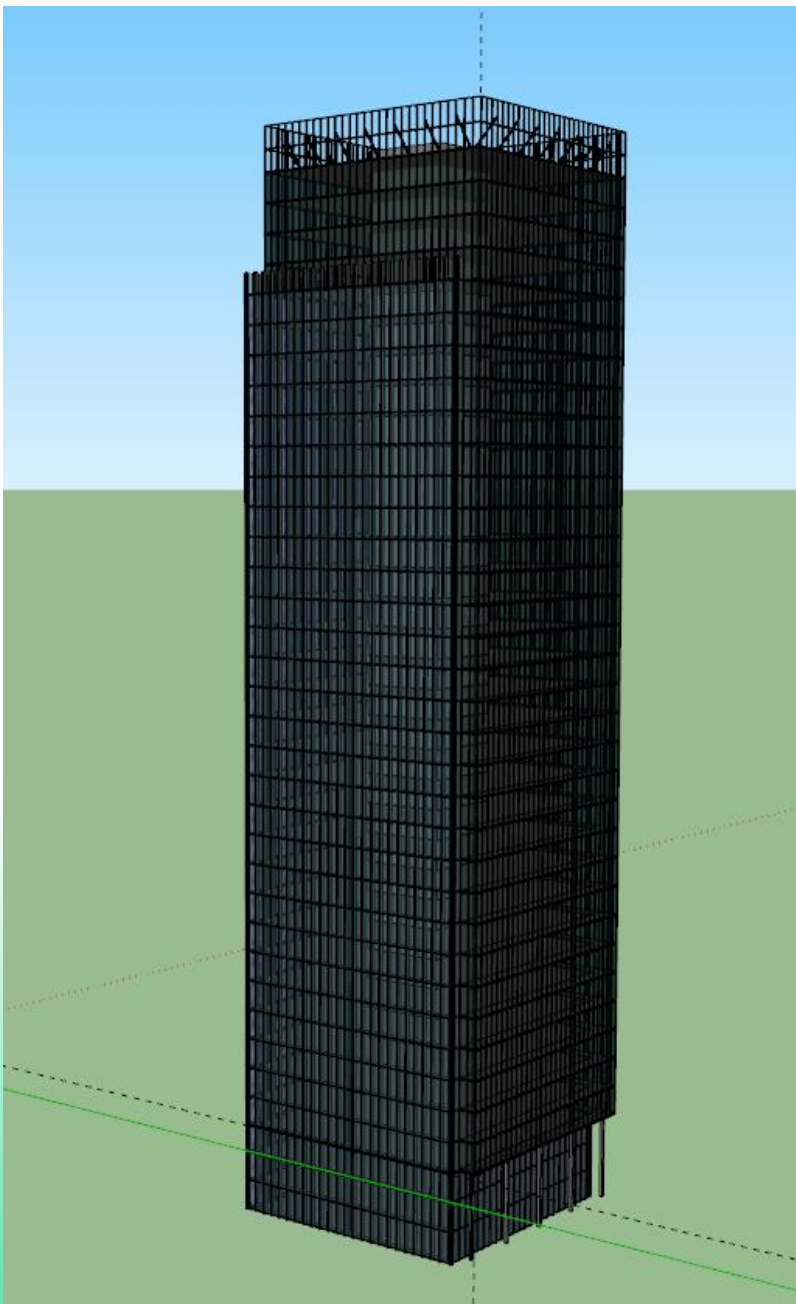
Yeri geldiğinde küçük binalarda olacak. Harita tamamıyla aşırı yüksek binalardan oluşmıyacak.

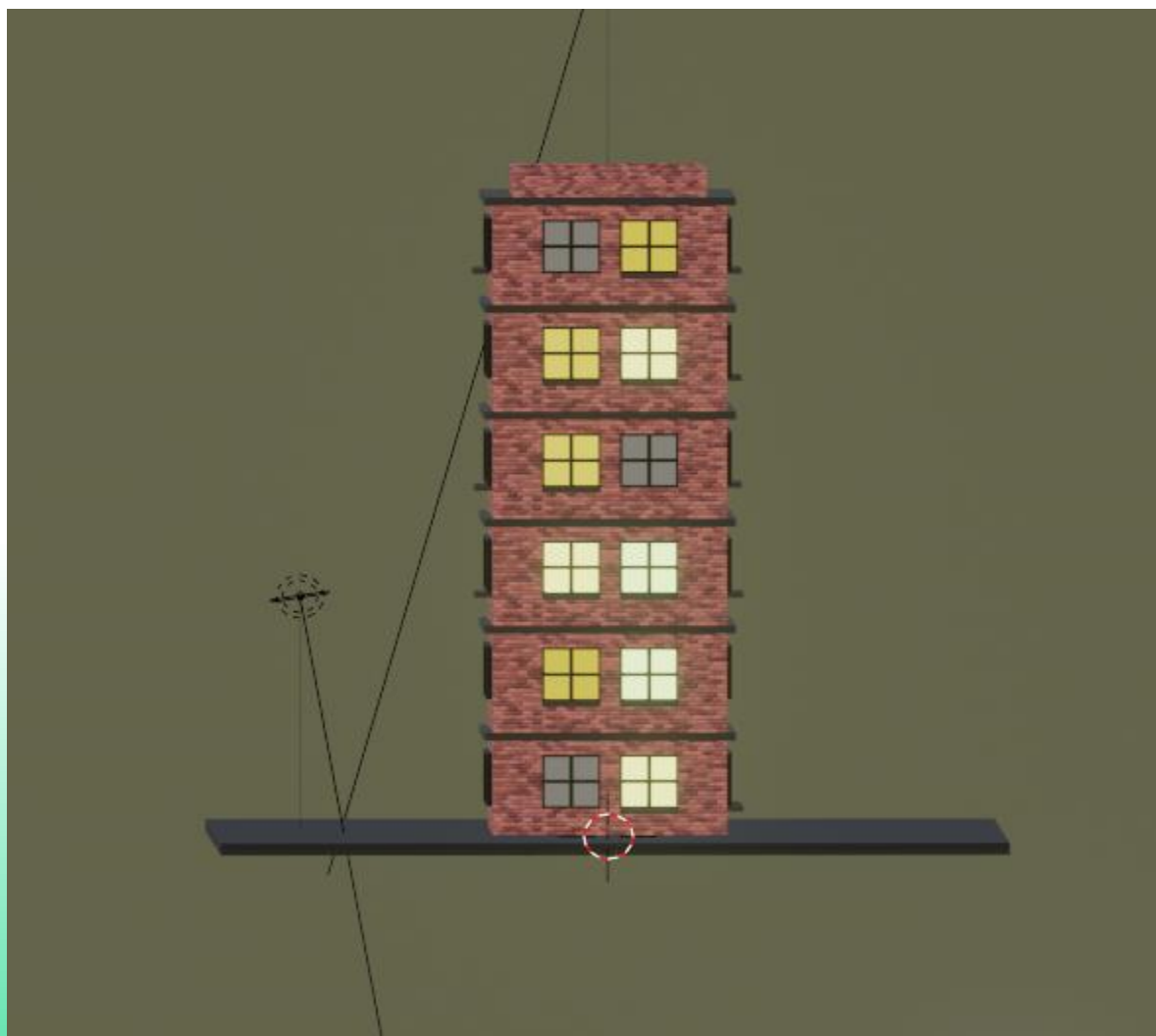
- *Bunun amacı oyuncular binaların çatılarını da parkur amaçlı kullanabilmesi.*
- **Örnekler**











- ↗ Galata Kulesi

➤ BLENDER ☒

➡ Muhammed Mustafa AY

