Game Design Document

**Section 1 - Game Overview**

**1.1 Game Title: SYM DET**

**1.2 Game Genre: Detective, Murder Mystery, Puzzle Solving**

**1.3 Game Perspective:  2D Platform**

**1.4 Game Mode(s):  Single Player**

**1.5 Target Audience: Age 16+**

**Detective Games Fans, Murder Mystery Fans.**

**1.6 Core Idea:**

**Kaliforniya’ya yeni atanan ve her şeyden habersiz olan Dedektif Joe, cinayetleri çözmek için ip uçlarını takip ederek sonunda katilin kim olduğunu bulmalıdır. Fakat cinayetleri çözerken yolsuz polisler ile uğraşması gerekmektedir. En sonunda katiller ve geride kalan yolsuz polisleri adalet önüne çıkarmalıdır.**

**1.7 Goal: Bulmacaları çözerek katili bulmak, yan görevler ile yeni eşyalar kazanıp görevin seviyelerini kolaylaştırmak ve oyunu bitirmek.**

**1.8 Topic of game:**

Katili bulmak ve suçluları adalete teslim etmek.

**Section 2 - Game Background**

**2.1 Background Story: Polis olan kız kardeşinin gizemli ve trajik ölümü nedeniyle büyük travma yaşayan Joe, New York’tan California’ya atanmak için başvuruda bulunmuştur. Kız kardeşiyle çalışan Joe, bu olaydan sonra psikolojik sağlığını kaybedip belirli zamanlarda ataklar geçirmektedir. Atak seviyesi en yüksek noktaya ulaştığında belirli halüsinasyon görmektedir. Bunları gördüğü zaman hareket edememektedir. Bu ataklarla baş etmekle birlikte bu gizemli olayı çözmeye çalışmaktadır.**

**Section 3 - Game Play**

**3.1 Objective(s):**

Alanda bulunan ip uçlarını bul.

Etrafa bırakılan notları bul, oku, anla.

İpuçlarını birleştirip çözüme ulaştır.

Silahlı saldırganları karşı kendini koru.

Tüm odaları gez, gerekli eşyaları topla.

Anahtarları topla diğer odaları aç

**3.2 Game Logic:**

Joe silah kullanmada iyidir,

Geçirdiği ataklar sebebiyle çok çatışmada bulunduğu zaman -20 damage yiyor.

Silah çok kullandığın zaman isabet oranı düşer.

Karakter yanında taşıyabileceği kadar eşya bulundurmalıdır.

Loot sistemi geçerlidir.

Karakter her olayı çözdüğünde seviye atlar ve gelişir.

**3.3 Mechanics:  
 3.3.1 Rules:**

1-) Karakter camdan atlayamaz.

2-) Karakter rozetini göstermeden suç mahaline giremez.

3-) Karakter aldığı son check point de canlanır.

4-) Karakter hastalık barına dikkat ederek oynamak zorundadır.

**3.3.2 In-game Help and Info:**

o Move around  
o Look around  
o Punch  
o Intera ct with objects

o Look for staff ID card in the room  
o Interact with the staff ID card – pick it up and use it to open the door

Hint: o When the character looks directly at a staff ID card it glows

o Information on staff ID cards and doors

o Goals of the game  
o Levels of the game  
o Difficulty levels

o How to move around

**3.4 Game Progression:**

**3.5.1 Game Levels:**

**Karakter her olayı çözdüğünde bir sonraki olayın kilidi açılır.**

**3.5 Economies:**

Oyunda geçerli para sistemi bulunmamaktadır.

**Section 4 - Game Elements**

**4.1 Environment:**

•  kapalı dünya

Cadde

Karakol

Suç mahali

Karakterin odası

Havaalanı

**4.2 Characters:**

**4.2.1 Players Characters:**

**Joe - Ana Karakter**

**4.2.2 Non-Player Characters:**

Jessica - Ana karakterin kız kardeşi

Polisler

Suçlular

**4.3 Items:**

Silah

Rozet

Büyüteç

**Section 5 - Controls & GUI Interfaces**

**5.1 Controls:**

Klavye

Fare

W,A,S,D (klavye)

Sol tık kapı girişi

Sağ tık silah çıkarma

ESC oyun durdurma

**5.2 Game User Interfaces:**

**Section 6 - Visual & Audio Features**

**6.1 Visual Features:**

can barı

karakter panik atak barı

level barı

**6.2 Audio Features:**

ayak sesi

silah sesi

kapı açılış sesi

konuşma sesi

şehir sesi (sokak)