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

**3.3 Mechanics:  
 3.3.1 Rules:**

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

**3.4 Game Progression:**

**3.5.1 Game Levels:**

**3.5 Economies:**

**Section 4 - Game Elements**

**4.1 Environment:**

**4.2 Characters:**

**4.2.1 Players Characters:**

**4.2.2 Non-Player Characters:**

**4.3 Items:**

**Section 5 - Controls & GUI Interfaces**

**5.1 Controls:**

**5.2 Game User Interfaces:**

**Section 6 - Visual & Audio Features**

**6.1 Visual Features:**

**6.2 Audio Features:**

**Note: For your convenience, I have included the important parts that should be in your games in this document. These parts may vary depending on your games. Please add any section in your games that you consider important but not included in the document.**