# İÇİNDEKİLER

[**İÇİNDEKİLER**](#_heading=h.gjdgxs) **2**

[**Genel Bakış 3**](#_heading=h.30j0zll)

[**Tema 3**](#_heading=h.1fob9te)

[**Oynanış 3**](#_heading=h.3znysh7)

[**Referans Oyunlar 4**](#_heading=h.2et92p0)

[**Karakter**](#_heading=h.tyjcwt) **4**

[**Karakter Statları 4**](#_heading=h.3dy6vkm)

[**Silahlar 5**](#_heading=h.1t3h5sf)

[**Mutasyonlar 5**](#_heading=h.4d34og8)

[**Kontroller**](#_heading=h.2s8eyo1) **5**

[**Karakter Hareketi 5**](#_heading=h.17dp8vu)

[**Kamera 5**](#_heading=h.3rdcrjn)

[**Kullanıcı Arayüzü ve Ekranlar**](#_heading=h.26in1rg) **6**

[**Ana Menü 6**](#_heading=h.lnxbz9)

[**Oyun Ekranı 6**](#_heading=h.35nkun2)

[**Pazar Ekranı 6**](#_heading=h.1ksv4uv)

[**Ayarlar Ekranı 6**](#_heading=h.44sinio)

[**Oyun Bitiş Ekranı 6**](#_heading=h.2jxsxqh)

[**Seviyeler ve Zorluk**](#_heading=h.z337ya) **6**

[**İlk Oyuncu Deneyimi 7**](#_heading=h.3j2qqm3)

# Genel Bakış

## Tema

Nükleer Savaş sonucu Dünya tahrip olmuş ve çoraklaşmış, hayatta kalan insanlar eski dünyanın kalıntılarıyla kendilerine yeni bir dünya yaratmanın peşindedir. Savaştan yıllar sonra mutant salgını başlamış, insanlığı yeniden yok olma korkusu sarmıştır. “Mutant Avcısı” denilen cesur savaşçılar insanlığı korumak adına dört bir yanından toplanan mutantlarla arenalarda savaşmaya ant içmiştir. Oyuncumuz da bir Mutant Avcısı’nı yönetecek.

Dünya tasarımı için referans yapımlar:

* Mad Max: Fury Road filmi evreni
* Fallout oyunları evreni

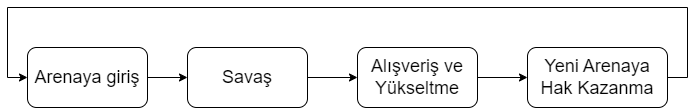
## Oynanış

Oyuncuya oynanış açısından ne sunuyoruz?

* Hızlı ve sürekli aksiyon
* Özelleştirilebilir karakter
* Çeşitlilik ve yeniden oynanabilirlik
* Düşmanları yok etme ve güçlenme hazzı

Oyun akışında karakter bir arenaya atılacak, üzerine mutantlar salınacak. *Belli bir süre içerisinde* gelen tüm düşmanları öldürdüğünde o seviyeyi geçmiş olacak.

Oyun içi akış:



## Referans Oyunlar

* **Hades**
* **Brotato**
* **Vampire Survivors**

Brotato ve Vampire Survivors, karakterin kendi kendine saldırı gerçekleştirdiği oyunlar olduğu için savaşma konusunda onlardan ayrışıp Hades’ bakılabilir.

Alanın neredeyse tamamen engelsiz ve boş olması ve düşmanların sürekli gelişi için Brotato ve Vampire Survivors’a bakılabilir. (Vampire Survivors kadar fazla düşman gelmeyecek ama arena da boş kalmayacak)

# Karakter

## Karakter Statları

| Stat | İşlev | Standart Değer |
| --- | --- | --- |
| HP | Karakterin ne kadar hasar yediğinde öleceği (Zırh hesaba katılmaz) | 100 |
| HP Regen | Karakterin saniye başına ne kadar can yenileyeceği | 0.5/sn |
| Lifesteal ? | Detaylandırılacak |  |
| Defense | Düşmandan alınan hasar | %100 |
| Attack Damage | Saldırı başına vurulacak hasar | 25 |
| Critical Chance | Hasarın kritik vurma şansı | %10 |
| Critical Damage Multiplier | Kritik hasarın çarpanı | 1.5x |
| Speed | Yürüme hızı | 100 |
| Dodge | Saldırı hasarını yememe şansı | %5 |

Artış şekli, miktarı eklenecek

**ATTACK SPEED KALDIRILDI. Saldırı mekaniğine uymuyor.**

## Silahlar

Oyunu ilk açışta her silah açık olmayacak. Boss’ların kullandığı silahları onları öldürdükten sonra elinden alarak açacak.

* 2 Handed Sword
  + Sol tık: Kılıç savurma
  + Sağ tık: Basılı tutulduğunda imleç ile hedef seçilip sol tıkla hücum etme. Çizgi üzerindeki düşmanlara hasar verir.
  + Q(?): Kılıcı ileri doğru tutarak kendi etrafında dönme [Örnek](https://www.youtube.com/watch?v=OaCMzslGSMw)
* Bow & Arrow
  + Sol tık: Ok Atma(menzilsiz)
  + Sol tık basılı tut: Güçlü ve delici ok atma(düşmanın içinden geçer)
  + Q(?): Havaya oklar atıp seçilen alana ok yağmuru yapma [Örnek](https://youtu.be/uuJ8G_lHTZU?t=234)
* Rifle (temelde 30 mermili şarjör)
  + Sol tık: Otomatik ateş etme(menzil sonsuz) [Örnek](https://youtu.be/GlV6omZqbJo?t=246)
  + R: Şarjör doldurma
  + Q(?): Pompalı mermisi ateşleme(düşmanı iter ve yavaşlatır)(roket?)
* Hammer
  + Sol tık: Balyoz savurma
  + Sol tık basılı tutma: Balyozu kaldırıp yere ağır darbe vurma, slow
  + Q(?): Balyozun sapına zincir bağlayıp etrafında dönerek karakterden uzak bir mesafede balyozu savurma
* Reserve
* Reserve

## Mutasyon ve Silah Teknolojisi

* Boss kesildikçe düşen elit kan ile kilidi açılabilen güçlendirmelerdir.
* Mutasyonlar karakterin statlarına, silah teknolojileri silahın gücüne etki eder.
* Ateşli, buzlu atış gibi güçlendirmeler silah teknolojisine örnektir.
* Karakterin hayvan mutasyonuyla aşırı hızlanması mutasyona örnektir.
* Karakterin mutasyon aldıkça şekil değiştirmesi askıda, şimdilik ona odaklanmayalım.
* Alınan mutasyonlar silahlara da çip gibi bir eklentiyle etki edecek.
* **Buradaki mutasyon ve eşya isimleri şimdilik farazi olarak konulmuştur.**

# Karakter Gelişimi

Düşmanlardan düşen *sıradan mutant kanı* ve *elit kan* ile mücadele aralarında geliştirmeler yapılır.

**Mutant Kanı:**

* Para birimi olarak kullanılır. (Dokümanda **para** olarak bahsedilecek)
* Yaygın eşyalar bu parayla alınır.

**Elit Kan:**

* Önemli geliştirmeleri almak ve mutasyon geçirmek için kullanılır.
* Boss içeren mücadelelerde boss’tan düşürülür, o mücadele sonrasında alışveriş ekranında 3 seçenek arasında karar verilerek harcanır.
* Yüksek bir miktar mutant kanı ile satın alınabilir.

## Silah Teknolojisi (Elit)

**Ateş**

* Silah alev alır, vuruşlar yakmaya ve zamanla hasar vermeye başlar.
* Ağır ve özel vuruşlarda uygun efektlerle farklı etkiler uygulanır.
* Karakter ateşli saldırılardan azaltılmış hasar alır.

**Elektrik**

* Silah enerji depolar, vuruşlarda açığa çıkar ve ekstra hasar verir.
* Ağır ve özel vuruşlarda uygun efektlerle farklı etkiler uygulanır.
* Karakter elektrikli saldırılardan azaltılmış hasar alır.

**Buz**

* Silah buzlanır, saldırılar yavaşlatır, uygulanan belli istif sonrası dondurur.
* Ağır ve özel vuruşlarda uygun efektlerle farklı etkiler uygulanır.
* Karakter buz sebebiyle yavaşlatma yese de dondurulamaz.

**Zehir**

* Silah yeşerir zehirlenir, saldırılar düşmanda zehir biriktirir. Biriken zehir 3 saniye sonra istif miktarına göre ani hasar vurur.
* Ağır ve özel vuruşlarda uygun efektlerle farklı etkiler uygulanır.
* Karakter zehirden azaltılmış hasar alır.

**Barut**

* Saldırıların düşmanı patlatma şansı vardır, patlayan çevreye hasar verir.

## Karakter Mutasyonu (Elit)

Karakterin o ana kadar en çok yükselttiği 5 stata uyumlu kartlar arasından rastgele seçilen 3 mutasyon oyuncuya sunulur ve seçim yaptırılır.

**Hız**

* Karakter koşma hızı(olursa saldırı hızı da) önemli ölçüde artar.
* Ekstra 1 dash hakkı gelir.
* Karakter her saldırıdan %20 fazla hasar alır.

**Tank**

* Karakterin canı önemli ölçüde artar, hızı azalır.
* Canı %20’nin altındayken her öldürmede canı bir miktar dolar.

**Odak**

* Karakter özel gözlük takar, kritik şansı önemli ölçüde artar.
* Ağır ve özel vuruşlar için de geçerlidir.

**Kıprak**

* Kaçınma şansını önemli ölçüde artırır.
* Canını azaltır.

**Kaynar Kan**

* Can yenilenmesini önemli ölçüde artırır.
* Karakterin can yenilenmesine göre çevresine pasif hasar verir.

**Kertenkele Mutasyonu**

* Karakter öldüğünde 1 kereliğine yeniden canlanır.

## Eşyalar (Para)

Görsel olarak karaktere etki etmeyen fakat statları güçlendiren eşyalardır. Aynısını aldıkça değerler o stat’ın üzerine eklenir.

Ayakkabı: Move Speed +%5

Bileklik: Damage +%5

Yelek: HP +%5

Serum: HP Regen +%10

Gözlük: Crit Chance +%5

Dürbün: Crit Multiplier +%5

Pelerin: Dodge Chance +%5

Mıknatıs: Collecting Distance +%5

Balta: Cleave Damage +%10

Ricochet: Menzilli silahların projectile’ı düşmanlar arasında +1 kez seker

Balyoz: Stun Chance +%5

Ruh Emici: Alandaki düşman sayısına göre can yenilenmesini artırır

Aşı: Her 1 can yenilenmesi için 1 hasar ekler

## Kalıcı Geliştirmeler

Oyuncuya hedefe ulaşma ve yeni özellikler açma amacı vermek için kalıcı geliştirmeler koyuyoruz. Bu geliştirmeler oyun içinde alınanlar kadar etkili olmayacak. Bu geliştirmeler kan veya mutasyon ile değil, biyoteknolojik implantlar ile yapılacak. Karakter oyuna başlamadan önce hangi implantı kullanmak istediğini seçip öyle başlayacak.

* Kan İmplantı: Düşmanlardan %5 şansla 2 kat kan düşürür.(Elit kan hariç)
* Hantallık İmplantı: Hızı azaldıkça hasarı artar.
* İvme İmplantı: Hız arttıkça hasarı artar ancak defansı düşer.
* rezerve
* rezerve

# Düşmanlar

Düşmanlar zorluk ve yetenekleri açısından 4 gruba ayrılır.

**Seviye 1** düşmanlar en basit, tek bir hareket ve saldırısı olan düşmanlardır.

* MVP için insan, sonrası için devasa fare. Normal yürüme ve melee saldırı.

**Seviye 2** düşmanlar 1 ek özellikle gelen düşmanlardır

* Cisim belirlenecek
  + Hızlı hareket eder
  + Saldırmak için bir yere konuşlanması gerekir
  + Konuşlandığında hızlıca 3 adet projectile atar(range)
* Tilki(kedi?) seri bir hayvan: Çok hızlı bir hayvan mutant.
  + Çok hızlı hareket eder yakalaması zordur
  + Canı çok azdır
  + Hızlıca koşarken değerse kritik hasar verir

**Seviye 3 mini-boss** hareket ve saldırısı daha gelişmiş düşmanlardır (elit kan)

* Buz Devi: Mutasyon geçirmiş kutup ayısıdır.
  + Soğuk nefes yeteneğiyle önündeki düşmanı dondurur.
  + Donan hedeflere daha fazla hasar verir.
  + Pençeleriyle yakın mesafeye saldırır.
  + —Mobility yeteneği eklenecek.

**Seviye 4 final boss** en gelişmiş, çeşitli özellikler barındıran sağlam bir boss

# Kontroller

## Karakter Hareketi

* Karakterin hızlanma ivmesi yok, 5 saniye de basılsa yarım saniye de basılsa hız değeri kaçsa onunla yürür.
* Klavye için 8 yönlü hareket. Karakter yürüdüğü yöne bakar.
* Saldırı hareket edilen yönde yapılır. (En azından şimdilik)

## Kamera

* Tüm arenayı göstermeyen ancak geniş olan izometrik kamera açısı.
* Kameraya gidecek mesafe kalmayana dek kahraman takibi.
* Kamera alan sınırına ulaştığı yönde daha fazla hareket edemez.
  + Arenanın dışına bir miktar taşar.

## Tuşlar

* W A S D ile yürüme
* Mouse sol tık ile saldırı ve aim alma
* Q ile özel saldırı
* BOŞLUK ile dash

# Kullanıcı Arayüzü ve Ekranlar

## Ana Menü

Ana Menü arka plan fotoğrafı örnek: Önde karakter başını öne eğmiş, kılıcını yere batırmış sükûnet içinde bekliyor. Arka planda küçüklü büyüklü mutantlardan oluşan bir ordu silüeti.

Bu fotoğraf ekranın sağında yer alır, solda menü tuşları yer alır. UX tartışılacak.

## Oyun Ekranı

Karakterin statları, güncel güçlendirmeleri, can barı, yetenek dolum süreleri nerelerde olacak, UX tartışma.

## Pazar Ekranı

* Karakter seviye atlama stat verme bölümü
* Silah yükseltmek için demirci, mutasyon için bilim insanı gibi farklı dükkanlar ayrılmalı mı? Farklı sekmeler halinde gösterilebilir mi?
* Yetenek ağacı?
* Kan ve elit kan miktarı göstergeleri

## Ayarlar Ekranı

Basit bir ayarlar ekranı, belki görsel olarak temaya bağlanabilir.

## Oyun Bitiş Ekranı

Karakterin mevcut oynayışta ne kastığı, hangi build’i tercih ettiği gibi bilgiler özet halinde sunulacak.

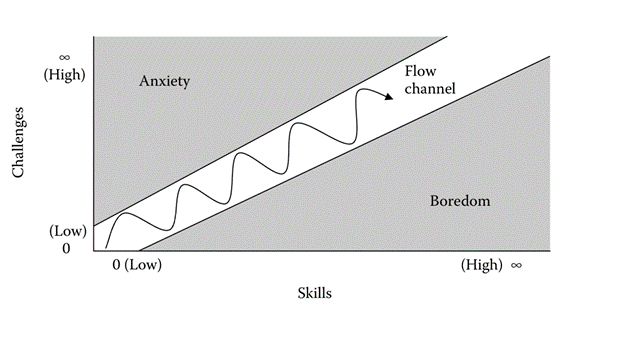
* Tekrar Oyna Tuşu
* Ana Menü Tuşu

yer alacak.

## Önceki Çarpışmalar Ekranı (Menü)

# Seviyeler ve Zorluk

Gittikçe artan zorluk oyuncuyu ne bunaltmalı ne de fazla kolay olmalı. Karaktere sağladığımız gelişime eşlik edecek bir zorluk düzeni hazırlanacak.



# İlk Oyuncu Deneyimi

Oyuncu ilk oynayışında neyle karşılaşacak, mekanikleri nasıl öğrenecek gibi soruların cevabı yer alacak, eklenecek.