ATUJAM

“ZAMAN” TEMALI OYUN

Batuhan Şengül

Halil Karataş

Hümeyra Çimen

[Oyun Hakkında 2](#_Toc1734438517)

[Oyun İsmi 2](#_Toc1954041349)

[Tanıtım/Tema 2](#_Toc664736183)

[Oyun Evreni 2](#_Toc366626129)

[Mekanlar 2](#_Toc102681498)

[İlk Yerleşim 2](#_Toc41280815)

[Metropol 2](#_Toc1351445734)

[Boşluk 2](#_Toc1465772600)

[Karakterler 2](#_Toc1731725462)

[Oyuncu 3](#_Toc1748989792)

[Düşmanlar 3](#_Toc1833536764)

[Zaman Zombileri 3](#_Toc925013430)

[Zaman Tazıları 3](#_Toc1526478804)

[Bosslar (?) 3](#_Toc1057088321)

[Urdr 3](#_Toc1684083755)

[Verdandi 3](#_Toc794656185)

[Skuld 3](#_Toc1432659498)

[Hikaye 3](#_Toc1841615022)

[Oynanış ve Mekanikler 3](#_Toc29432752)

[Oynanış 3](#_Toc1976100435)

[Mekanikler 4](#_Toc318042249)

[Zaman Silahı (isim değiştirilecek?) 4](#_Toc1816928558)

[Bizon Sürüsü/Tren 4](#_Toc1705254572)

[Kayalar 4](#_Toc1432070333)

[Dikenli Otlar/Gaz Kaçakları 4](#_Toc73032799)

[Yırtıcı Saldırıları/Trafik Saatleri 4](#_Toc87135513)

# Oyun Hakkında

## Oyun İsmi

ATUJAM "Zaman" Temalı Oyun (karar verilecek)

## Tanıtım/Tema

SIFU'daki gibi öldükçe "yaşlandığımız" ve zamanı bükebilen bir silah kullanarak düşmanları öldürdüğümüz bir top-down shooter.

Oyuncu 20 yaşındaki genç bir zaman yolcusunun kontrolüne geçer ve "zaman zombisi" adlı düşmanları "zaman boşluğu" adlı mekanlardaki elementleri kullanarak öldürmeye çalışır.

# Oyun Evreni

## Mekanlar

### **İlk Yerleşim**

İnsanlığın yerleşik hayata geçerken attıkları ilk adımlar.

* Hiç durmayan bizon(?) sürüsü
* Bitişik küçük kutu evler
* Devamlı hasar veren ve yavaşlatan bitkiler
* Rastgele yırtıcı hayvan saldırıları/düşen kayalar
* Boss: Urdr

### **Metropol**

Günümüz dünyasının en yaygın yerleşim yerlerinden biri.

* Sürekli hareket eden tren
* Dar sokaklar ve yollar
* Rastgele gelen trafik saatleri
* Devamlı yüksek hasar veren gaz kaçakları
* Boss: Verdandi

### **Boşluk**

???

* ???
* Boss: Skuld

## Karakterler

### **Oyuncu**

20 yaşındaki genç bir Zaman Yolcusu. ZYB(Zaman Yolcuları Birliği)’nin yetenekli ve geleceği parlak Yolcularından.

### **Düşmanlar**

#### Zaman Zombileri

Teknik olarak ölü değiller ama yaşadıkları söylenemez. Zayıf ve yavaşlar ama sürüler halinde geldikleri için dikkatsiz Yolcuların en sık karşılaştığı problemlerin ya da, daha kötüsü, ölümlerin sebepleri.

* Düşük hasar
* Düşük can/savunma
* Düşük hareket hızı
* Kalabalık gruplar halinde hareket eder

#### Zaman Tazıları

Zaman yolcularını avlayan gizemli köpeğimsi yaratıklar. Hızlı, dayanıklı ve tehlikeliler.

* Yüksek hasar
* Ortalama can/savunma
* Yüksek hareket hızı
* Ortamda rastgele (?) oluşan sislerden ortaya çıkarlar

### **Bosslar (?)**

#### Urdr

Olmuş olan olayların (that which happened) tanrısı.

* (yetenekler vs belirlenmedi)

### Verdandi

Olmakta olan olayların (that which is happening) tanrısı.

* (yetenekler vs belirlenmedi)

#### Skuld

Olacak olan olayların (that which should become) tanrısı.

* (yetenekler vs belirlenmedi)

## Hikaye

# Oynanış ve Mekanikler

## Oynanış

Oyuncu oyunda hayatta kaldıkça düşmanların sayısı ve/veya gücü (karar vermedim) artar. Hayatta kalınan süre boyunca oyuncu da bir takım güçlendirmeler (ve/veya yeni ekipmanlar) elde eder. Oyuncu her öldüğünde yeniden doğma şansını elde eder ama her yeniden doğduğunda ölme sayısı karakterin yaşına eklenir (mesela oyuncu ilk öldüğünde yaşı 20'den 21'e çıkar ama 5. ölümünde artık yaşı kaçsa +5 eklenir). Düşmanları öldürdükçe (veya belirli zaman aralıklarıyla gelen özel düşmanlarla) ölüm sayısını ve yaşını düşürmeye çalışır. 100 yaşına geldiğinde oyun biter.

* Yaşın 100'e çıkmaması için hayatta kalmaya çalışmak.
* Boss düşmanları yenmek(?)

## Mekanikler

### Zaman Silahı (isim değiştirilecek?)

* Zamanı yavaşlatan veya hızlandıran iki bölge oluşturur (sol tık yavaşlatma, sağ tık hızlandırma)
* Aynı anda bir bölgeden bir tane bulunabilir (Portal'daki portallar gibi)
* İki bölge birbiriyle çakıştığında patlayarak çok büyük hasar verir ama silahı bir süre kullanılamaz kılar

### Bizon Sürüsü/Tren

* İlk Yerleşim/Metropol
* Belirli bir rota/raylar üzerinde sabit bir hızla hiç durmadan hareket edecek (bir şeye çarpsa bile durmayacak/raylardan çıkmayacak)
* Yüksek hasar

### Kayalar

* İlk Yerleşim
* Rastgele aralıklarla (tartışılacak) bir yokuştan (?) aşağı büyüklü küçüklü kayalar düşecek
* Büyük kayalar yüksek, küçük kayalar düşük hasar verecek

### Dikenli Otlar/Gaz Kaçakları

* Hareket hızını %40/%5 düşürür
* Her saniye düşük/yüksek hasar verir

### Yırtıcı Saldırıları/Trafik Saatleri

* İlk Yerleşim/Metropol
* 1-3 dakika aralıklarla belirli(?) noktalarda ortaya çıkar
* Yüksek hasar verir