**OYUNA GENEL BAKIŞ**

**Oyun Konsepti**

Oyun 3 boyutlu bir korku oyunudur. Oyun bir Mısır piramidinin içinde geçmektedir. Bölümler boyunca oyuncu, çeşitli tuzaklardan ve düşmanlardan kurtularak ya da onları yok ederek piramitten kurtulmaya çalışır. Bölümler ilerledikçe düşmanlar çeşitlenmekte ve zorlaşmaktadır. Oyuncunun amacı tüm sfenks kedi heykelleri ele geçirmektir. Bölümlerin hepsi tamamlandığında oyun kazanılmış olur.

**Oyun Türü**

Oyun bir korku oyunu olarak düşünülmüştür.

**Hedef Kitle**

Oyun Mısır mitolojisi, macera ve korku oyunlarıyla ilgilenenler için düşünülmüştür. 12 yaş üzeri herkes oynayabilir.

**OYUN MEKANİĞİ VE OYNANIŞI**

**Piramitlere Giriş Kısmı (Intro):**

Mezar hırsızı bir grup gizlice piramitlere girmeye çalışır. (3-4 kişilik bir ekip)

Gizli/girilmez işareti görünür.

Piramitte bir süre gezinip ardından gizemli bir odaya girerler.

Orada bir tabut bulurlar ve onu açarlar.

Bu oda Tanrı Anubis’in yargı odasıdır.

**Anubis Aşağı Dünyada:**

Anubis aşağı dünyada bir terazi karşısındadır.

Terazinin bir kısmına kalp bir kısmına ise tüy koyarak yargılama yapmaktadır.

Tam o sırada diğer dünyadan rahatsız edildiği görünür.

**Anubis Yukarı Dünyada:**

İnsanları görür ve rahatsız edildiğinden dolayı çok sinirlenir.

Hırsız ekibi korkarak kaçmaya başlar.

Onlardan bir ikisi ölür.

Kalanları yakalaması için Anubis hizmetkarları olan yılanları peşlerine salar.

Baş kahramanımız kaçmaya başlar ve oyun kısmı başlamış olur.

**OYNANIŞ**

Oyuncu W,A,S,D tuşlarını kullanarak karakteri kontrol eder. Space ile zıplama, fare (mouse) ile de ateş edebilir. Piramitte mumyalar, yılanlar ve böcekler gibi düşmanlar bulunmaktadır. Oyuncu bunlardan kaçarak ya da Mouse tuşlarına tıklayarak ateş edebilir ve düşmanlarını etkisiz hale getirebilir.

Oyuncu sfenks kedilerine toplayarak çıkış için gerekli yapboz parçalarını birleştirebilir. Oyuncunun ilerlediği piramitteki bölgelerde dönemeçler ve karanlık bir atmosfer yapı bulunmaktadır. Duvarlarda meşaleler bulunmaktadır ve çevre böyle aydınlatılmaktadır. Duvarlarda ayrıca örümcek ağları ve eski Mısır’dan kalma hiyerogrifler bulunmaktadır.

Müzik olarak eski Mısır müzikleri ve korku öğeleri birleştirilebilir.

**Amaç ve Zorluk**

Amaç tüm engel ve zorlukları aşarak piramitten kaçmaktır. Anubis’in gönderdiği düşmanlardan kaçmalı ve en sonunda Anubis’i geçmek için Horus’u serbest bırakmalı ve onlar savaşırken piramitten çıkmalıdır. Horus’u kaldığı yerden çıkarabilmek için de kedi heykellerini toplamalıdır.

Tüm bölümlerde amacımız piramidin çıkışına canlı olarak ulaşmaktır. Bölümlerde ilerledikçe oyun hızlanır, mücadele artar. Her yeni bölümde düşmanlar artar, çeşitlenir ve zorlaşır. Eğer oyuncunun ekstra canı kalmaz ve ölürse oyun biter. Oyuncu herhangi bir şey ile çarpışır ise canı azalır.

**Mekanik**

**Savaşlar**

İlk Engel: Yılanlardan kaçmak için bir kol bulunur, o kolu çekince bir duvar kapanır ve yılanlar geride kalır. Eğer kol çekilemezse yılanlar oyuncuyu yakalar ve canı azalır, oyuna tekrar başlar. (koşu süresi 20 saniye, yolda engeller olur. Önüne sütun devrilir aniden…)

İkinci Engel: Kolu çekip yılanlardan kurtulan oyuncu bu sefer yan açıklardan kendine doğru gelen mumyalardan kaçmaya çalışabilir ya da elindeki silahla onları yakabilir. Silahtan çıkan ateşler partiküller ile yapılabilir. Yanan mumyalar ortadan kaybolur. Eğer mumyalara yakalanırsa oyuncu canı azalır ve kapı kısmından oyun tekrar başlar. Mumyaları yaktıktan sonra bir sfenks kedi heykeli bulan oyuncu onu F klavye tuşuna ya da Mouse sağ tuşa tıklayarak alabilir.

Üçüncü Engel: Bu kısımda boşluklar ya da dikenli boşluklar gibi engeller eklenir. (Mummy filmindeki gibi böcek sürücü…) Sonrasında duvarlardan böcekler gelir ve onlardan kaçarken boşluklardan zıplayarak kaçar. Eğer boşluklara düşerse canı azalır ve ikinci geçiş kısmından tekrar başlar. Eğer geçilirse tekrar bir kedi heykeli bulup onu da alır ve diğer kısma geçer.

Dördüncü Kısım: Burada duvarda boşluk bulunan kısımlara heykelleri yerleştirir. Mezar kapısı açılır ve Horus çıktığı kısımdan video devreye girer ve oyun demosu sona erer.

**Yapay Zekâ**

Bölümlerin zorluklarına göre düşmanların oluşturulması işlevini takip algoritması gerçekleştirmektedir. Oyunun her seferinde az da olsa farklılaşması için düşmanlar miktarlarına bağlı olarak tünellerde random zamanlarda yaratılmaktadır. Bu da nerede ne zaman hangi düşmanın geleceğini bilemeyeceğimiz anlamına gelecektir. Yılanlar, mumyalar ve böcekler takip algoritması olarak tanımlanacaktır.

**Oyun Objeleri**

Mezar Hırsızı: Drake Running…? Ana karakterdir. Oyuncu klavye ve mouse kullanarak kontrol eder. Hızlı hareket edip engellerden kaçmalı ve piramitten çıkması gerekmektedir.

Silahlar: Silah yardımı ile mumyaları etkisiz hale getirebilir. Bu silah böcekler ve yılanlar üzerinde çok etkili değildir.

Sfenks Kedi Heykeli: Horus’u mezarından çıkarmak için toplaması gerekmektedir.

**Piramit Objeleri**

Yılanlar, Mumyalar, Böcekler: Bu objelerin oyuncuya temas etmesine izin verilirse oyuncu ölür ve check point yapılan yerden tekrar oyuna başlamak zorunda kalır ve canları da azalır.

**ARAYÜZ/EKRAN TASARIMLARI:**

Çıkış/Ana Menü

Yeni Oyun

**Ana Menü**

Ana menüde Yeni oyun, Ayarlar, Credits (Oyun yaratıcıları, Ekip), ve Çıkış seçenekleri bulunacak.

**Oyun İçi Menü**

Oyun içinde oyuncuya bilgi vermek (can, sahip olduğu heykeller, silah) amaçlı bir kullanıcı ara yüzü bulunacak. Oyuncu ESC tuşuna basarak menü ekranını açabilecek.

**Alt Menü (Bölüm Sonu)**

Bu menü ise bölüm başarılı bir şekilde bittiğinde ve bölümde başarısız olduğunda görünecek. Menüde sadece Ana Menü’ye Dön ve Tekrar Oyna seçenekleri bulunacak.

**Görsel Sistem**

Kullanıcı Ara Yüzü: Oyun ekranının bir bölümünde bilgiler yazı olarak yayınlanacak.

* Can: Kullanıcının toplamda kaç canı (can barı) kaldığı görünecek.
* Kedi Heykeli: Toplanan kedi heykelinin sayısı görünecek.

**Kamera**

Kamera perspektif olacak ve oyuncuyu takip edecek.

**Modeller**

Modellerin hepsi 3D olarak modellenecek.