

Gariban Zombiler

# Oyuna Genel Bakış

- Run'n'gun tarzında Zombileri aşarak varış noktasına varmaya çalıştığımız bir oyun.
- 2 farklı karakterle oynanabiliyor. «Yakıncı» & «Uzakçı»
- Yakıncı hiçbir zombi öldüremiyor, akrobatik hareketlerle üstlerinden, altlarından geçmesi gerek. (Oyunun zor modu)
- Uzakçı, Zombi öldürebiliyor ancak cephanesini doğru kullanması gerek (barzo gibi sıkamaz) (Oyunun kolay modu)

# Hikaye Hakkında

Ana karakter işine gelir. Etrafta zombi görür (soluk benizli, kıpkızıl gözlerle, kollarını kaldırmış, yakaladığı insanları sıkarak öldüren bilinçsiz insan sürüsü)

Ardından oyun başlar ve zombileri aşarak oyuncu bir yere varmaya çalışır. Bu yer, hikayenin seçimine göre değiştirilebilir.

# Harita

Haritada 1 zemin vardır. Bu zemin sabittir, üzerinde engebe ve engeller olabilir.

Haritada katlar olabilir. Katların giriş kısmında (uzakçı karakter için) basamak vardır ama her katta olmak zorunda değildir.

Katların üstlerinde ilginç eşya/silahlar bulunabilir.

Aşağı düşmek için kat'ın kenarından atlamak gerekir.

Aşağı düşmek oyuncuya zarar vermez. Zombilere 7 zarar verir. (?)

# Oyun Karakterleri

Bir **Yakıncı** ve bir **Uzakçı** olmak üzere iki ana oyun karakterimiz vardır.

**Yakıncı** zombileri **bayıltıp**, **akrobatik** hareketlerle varış noktasına varmaya çalışırken **Uzakçı** karakter, zombileri **öldürerek**, cephanesini kontrollüce harcayarak varış noktasına ulaşmaya çabalar.

# Karakter farkları

## Yakıncı Karakter

- Elinde sopa var
  - Koşarken sopayla vurabilir
  - Sopa kırılmaz
  - Sopayla zombileri bayıltabilir
  - Bayılan zombiler bir süre sonra tekrar ayağa kalkar
- Görünüşü uzun ve cılızdır.
- Yüksekçe zıplayabilir ve çeviktir.
- 2 Zombi tarafından yakalanınca ölür
- 1 Zombiden ortalama 5 [sarsgı'da](#) kurtulur

## Uzakçı Karakter

- Elinde farklı silahlar bulundurabilir
  - Ateş ederken yavaş yürür
  - Sınırlı cephanesi vardır
  - Silahla zombileri öldürebilir
  - Ölen zombiler daha kalkamaz
- Görünüşü kısa ve tıknazdır.
- Hantaldır ve zıplaması alçaktır.
- 4 Zombi tarafından yakalanınca ölür
- 1 Zombiden ortalama 8 [sarsgı'da](#) kurtulur

# Yakıncı Karakter Tuşları

## Joyistik

- Sağ, sol yönleri o yönlere koşmayı sağlar.
- Sağ-üst, sol-üst, sağ-alt, sol-al, yönleri o yönlerde koşmayı sağlar.
- Üst, zıplamak için güç toplamayı sağlar.
- Aşağı, eğer yerde yatan bir zombi varsa ona basıp yükseğe zıplamayı sağlar.

### 1. tuş zıplamayı sağlar

- Joyistiği sağ-alt, sol-alt yapıp bu tuşa basmak alttan kaymayı sağlar.
- Joyistiği üst'e çevirip bekleyip zıplamak yükseğe zıplamayı sağlar.
- Joyistiği sağ-üst, sol-üst yapıp zıplamak, zombilerin altından kaymak gibi zombileri afallatır
- Zıplama tuşuna basılı tutmak biraz daha yukarı çıkmasını sağlar.

### 2. tuş saldırmayı sağlar.

- Basılı tutmak, sopayı arkasında döndürmesine ve güç toplamasını sağlar. (max 2 kat hasar)
- Havadayken, Joyistiği alt, sağ-alt, sol-alt yapıp bu tuşa basmak yere inip etraftaki zombilere 1,5 kat hasar veren bir vuruş yapmamızı sağlar. (sopayı yere vurur)
- Herhangi bir kattayken, joyistiği alt yapıp bu tuşa basmak, alt kattaki zombilerin kafasına vurup bayıltan bir hasar vermesini sağlar.

# Uzakçı Karakter Tuşları

## Joyistik

- Sağ, sol yönleri elindeki silahı o yöne doğrultmasını ve o yöne koşmasını sağlar.
- Sağ-üst, sol-üst elindeki silahı o yöne doğrultmasını sağlar.
- Sağ-alt, sol-al, yönleri eğilerek sağa ya da sola nişan almasını sağlar.
- Üst, alt yukarı veya aşağı nişan almasını sağlar.

### 1. tuş zıplamayı sağlar

- Joyistiği sağ-alt, sol-alt yapıp bu tuşa basmak alttan kaymayı sağlar.

### 2. tuş saldırmayı sağlar

- Pompalı ile 15 vuran 5 mermi saçar.
- Taramalı ile 20 vuran 1 mermiyi ateş eder. Bu butona basılı tutulabilir.
- Nişancı silahı ile 40 vuran 1 mermi ateşler. Bu mermi 40 hasar'ı dolduracak şekilde zombileri delip geçer. (25 canlı zombiye 40 vurur, arkadakine geçer. 15 ve üzeri canı varsa zombiye gene 40 vurarak mermi kendini imha eder. Eğer ilk zombinin canı 50 ise mermi 40 vurup kendini imha eder.)



# Zombiler

**Zombilerin Ana Davranışı:** Oyuncu algılama mesafesine gelene dek oyuncuyu algılamazlar. Algılayınca oyuncuya doğru ilerleyip oyuncuyu yakalamaya çalışırlar. Oyuncuyu yakalarlarsa oyuncuya yapışırlar. Oyuncu yapışan zombileri savuşturabilir. Eğer oyuncu zombiyi savuşturursa zombi bir süre yerde kalır, bekleme süresi bitince tekrar oyuncunun üzerine ilerlemeye başlarlar.

**Zombilerin Öldürme Mekanığı:** Zombiler oyuncuya çok yaklaşıncaya oyuncuyu yakalar ve sıkmaya başlarlar. Oyuncu bu evrede yavaşlar ve zıplayamaz. Eğer birkaç zombi (yakıncı için 2, uzakçı için 4) oyuncuyu yakalarsa oyuncunun kemikleri kırılır ve oyuncu oyunu kaybeder.

# Zombileri Savuşturma 1

Zombileri Savuşturmak için Yakıncı ve Uzakçı karakterlerin farklı sayıda sarsgı'ya ihtiyacı vardır.

**Sarsgı**'lar şu şekillerde yapılabilir:

- 1 sağa, 1 sola joyistiği çevirmek
- 1 aşağı, 1 yukarı joyistiği çevirmek
- Zıplama tuşuna basmak
- Bir kattan aşağı düşmek
- Atılğan Zombinin oyuncuyu yakalaması
- Zombinin oyuncuyu yakalaması üzerinden 3 saniye geçmiş olması (her 3 saniyede 1 kez uygulanır)
- (Eğer eklersek) Sarsma tuşuna basmak

# Zombileri Savuşturma 2

Yeteri kadar sarsılan zombiler oyuncunun üzerinden düşer. Düşen zombiler yerde bir süre baygın yatar. Sürenin ardından işlevini tekrar yerine getirmek üzere kalkarlar.

Yerdeki zombinin üzerine gidip joyistikle aşağı basınca:

- **Uzakçı** karakter ayağıyla **zombiyi ezerek öldürür**
- **Yakıncı** karakter zombinin üzerinden normalde zıpladığının 2 katı kadar yükseğe **zıplar ve zombiyi uzun süreliğine bayıltır.**

# Bayılan Zombi ve Ölen Zombileri Ayırt Etmek

**Ölen zombiler** için etrafa **kanlar saçılır** ve cesetleri bir süre sonra yavaşça kaybolur.

**Bayılan Zombilerin** üzerinde bir «**Zzz**» işareti olur ve zombi uyanınca bir ayağa kalkma animasyonu oynar. Ardından oyuncuyu algılama animasyonu oynar ve oyuncu algılama mesafesinde olmasa bile oyuncuyu takip etmeye başlar. Zombinin oyuncuyu takip etmemesi için tek koşul, kameranın dışında kalmış olmasıdır. Kameranın dışında kaldıysa tekrar oyuncunun algı mesafesine girmesini bekler.

# Zombileri Afallatmak

Afallayan Zombiler bir süre sabit durup sonradan tekrar oyuncunun algı mesafesine girmelerini beklerler. Birkaç farklı afallatma yöntemi vardır.

- Zombiler oyuncuya doğru koşarken oyuncu zombinin altından kayarak geçerse zombi afallar.
- Yakıncı karakter havada, zombinin tam kafasının üstündeyken zıplama tuşuna basarsa, zıplar ve zombiyi afallatır.
- Zombi bir kattan aşağı düşerse afallar.
- Eğer zombinin algı mesafesinin 1,5 katından daha uzaktaysak, zombi afallar.
- Eğer zombi kameranın dışında kalırsa, zombi afallar.

# Zombilerin Birikmesi ve Kat Çıkması

Oyunda 2'den fazla zombi iç içe geçemez. Eğer iç içe geçmiş iki zombi varsa, 3. gelen zıplayıverir.

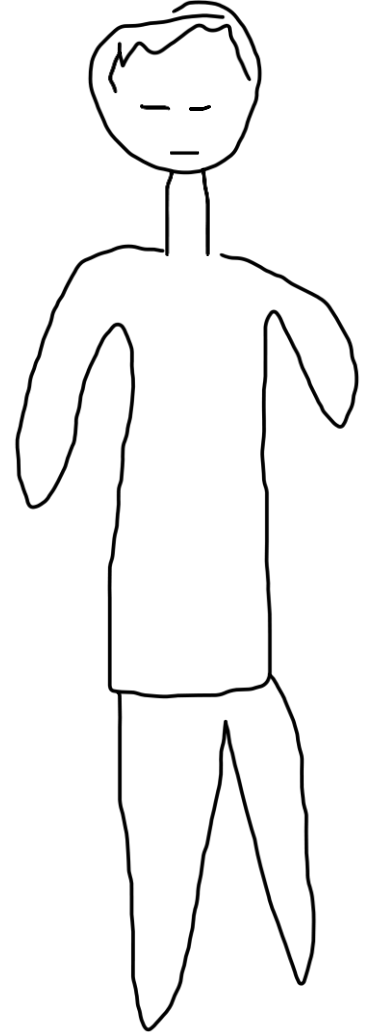
*Eğer oyuncu zeminde, zombi de üst kattaysa; zombi koşmaya devam eder ve kattan düşünce afallar.*

*Eğer oyuncu katta, zombi de kattaysa; zombi normal şekilde oyuncuyu takip eder.*

*Eğer oyuncu katta, zombi zemindeyse; zombiler altta birikir ve yeni gelen zombi, diğer zombiler sayesinde zıplayarak üst kata çıkar.*

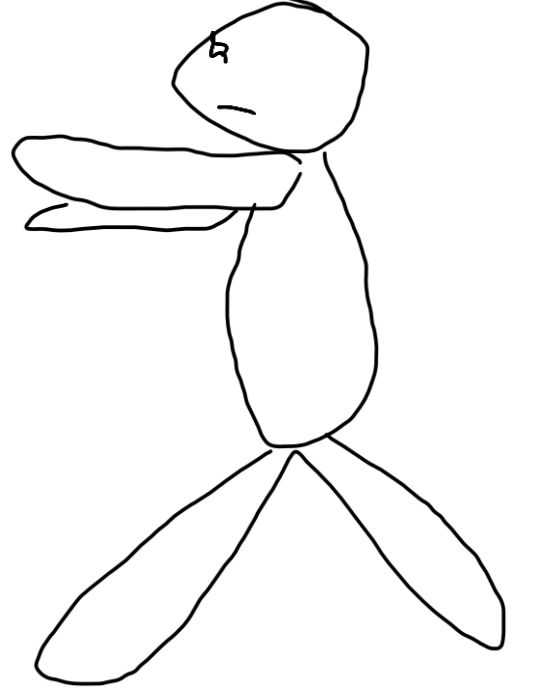
# Zombi Türleri 0: Zombilerin genel halleri

- Soluk benizli, kıpkızıl gözlerle, kollarını kaldırmış görünümüne sahiplerdir.
- Tüm zombiler bir algı mesafesine sahiptir ve oyuncu içine girince, önce zombinin kafasında bir ünlem işareti olur, ardından zombi oyuncuya doğru hamlesini yapar.
- (Diğer slaytlarda 1 mermi 20 hasar verir, 1 sopa 50 hasar verir diye hesaplanmıştır. Mermi hasarı pompalı, taramalı, nişancı silahlarına göre değişkenlik gösterebilir.)



# Zombi Türleri 1: Sıradan Zombi

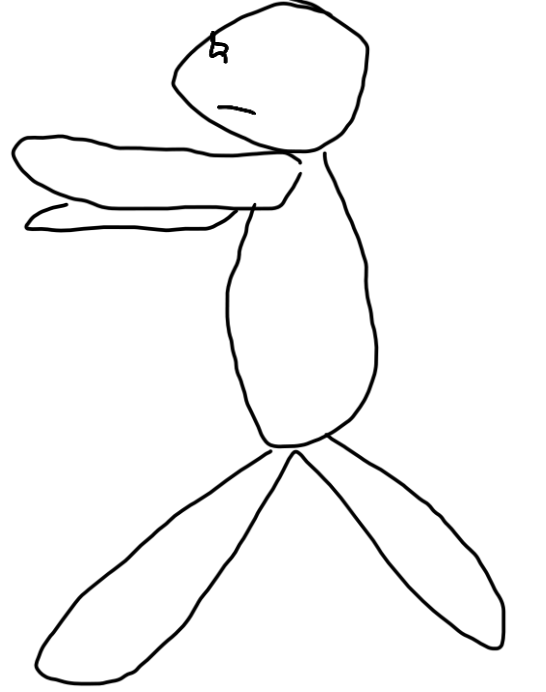
- Hiçbir ekstra özelliđi yoktur.
- Görüntüsü normal zombidir.
- 8 veya 5 sarsğı'da oyuncuyu bırakır
- 25 canı vardır (2 mermi, 1 sopa)





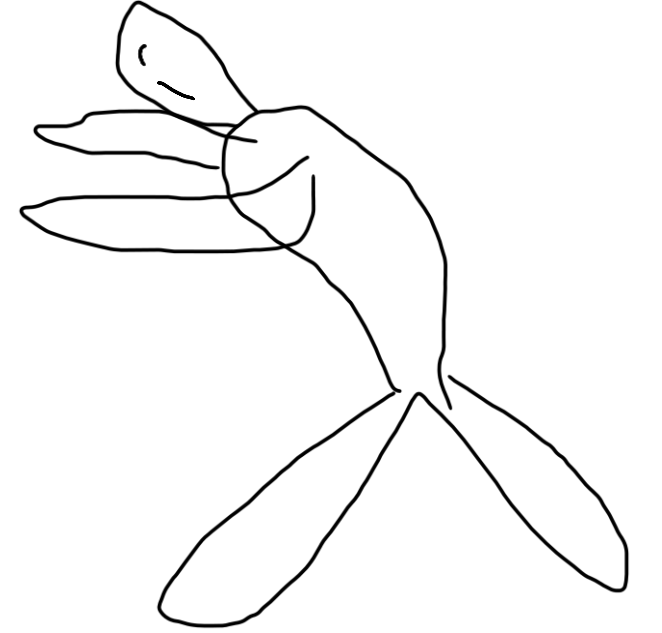
## Zombi Türleri 2: Koşturan Zombi

- Hızlı hareket eder.
- Afalladıktan sonra kendine gelmesi daha uzun sürer.
- Normal görünür.
- 6 veya 4 sarsıgı'da oyuncuyu bırakır
- 25 canı vardır (2 mermi, 1 sopa)



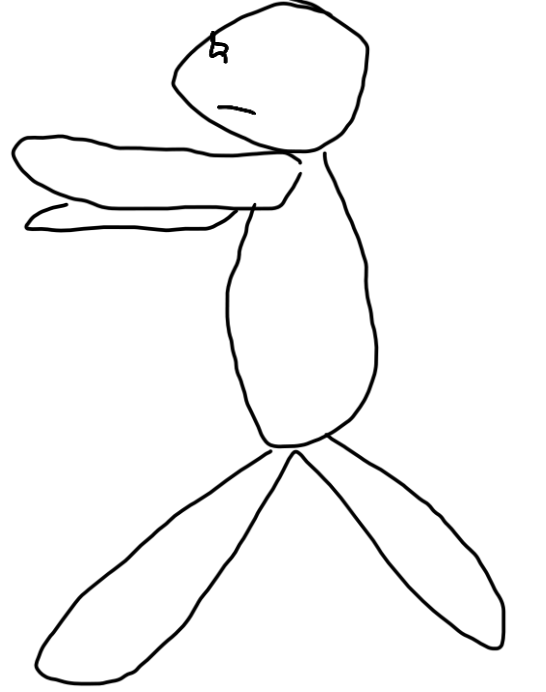
## Zombi Türleri 3: Atılgan Zombi

- Yeteri kadar yaklaşıncaya öne doğru atılır.
- Atıldığında oyuncuyu yakalayamazsa afallar.
- Belinden yukarısı öne doğru eğik yürür.
- 5 veya 4 sarsıgı'da oyuncuyu bırakır
- 35 canı vardır (2 mermi, 1 sopa)



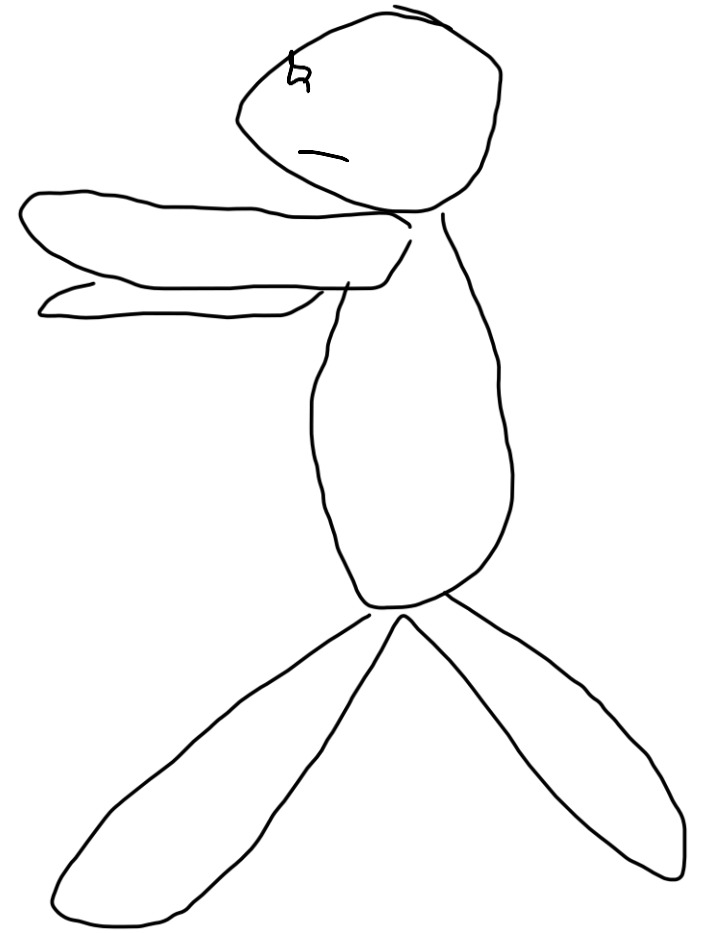
# Zombi Türleri 4: Çekişgen Zombi

- Algılama mesafesi çok kısadır.
  - Algılayınca oyuncuya doğru yürümeye başlar.
  - Oyuncuyu yakalayınca oyuncunun hızını yavaşlatır.
  - Normal görünür.
- 
- 10 veya 8 sarsı' da oyuncuyu bırakır
  - 25 canı vardır (2 mermi, 1 sopa)



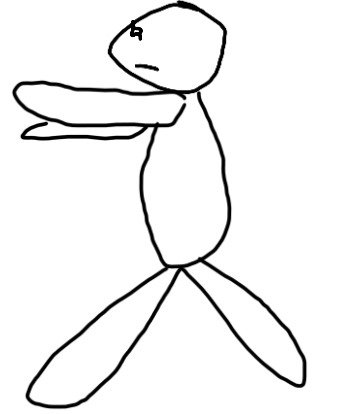
# Zombi Türleri 5: Godoman Zombi

- Algılama mesafesi büyüktür.
  - Algılayınca oyuncuya doğru yürümeye başlar.
  - 2 zombi gücünde oyuncuyu sıkar
  - Yapılı bir görünüşü vardır
  - Ölünce / bayılınca yere yığılır ve zemin haline gelir (oyuncu üzerinden zıplamalıdır devam etmek için)
  - Bayılınca tekrar uyanmaz.
- 
- 15 veya 10 sarsıgı'da oyuncuyu bırakır
  - 200 canı vardır (10 mermi, 4 sopa)



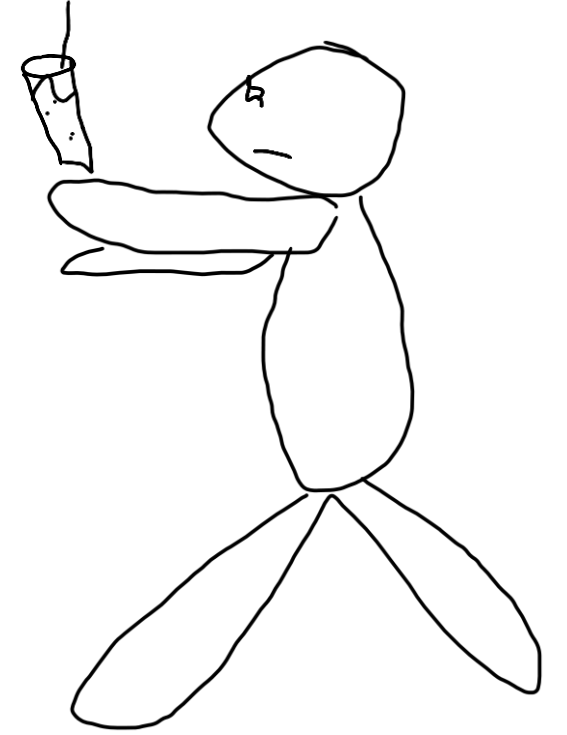
# Zombi Türleri 6: Küçümen Zombi

- Algılama mesafesi büyüktür.
- Algılayınca oyuncuya doğru koşmaya başlar.
- Yarım zombi gücünde oyuncuyu sıkar
- Küçücüktür. (Oyuncu eğilerek ateş ederse mermiler isabet eder) (Yakıncının sopası eğilmese de küçümen'e isabet edebilir)
- Bayılınca hızlı kendine gelir ama 3. kez kendine gelişinde küsüp kameranın dışına çıkar.
- 3 veya 1 sarsgı'da oyuncuyu bırakır
- 15 canı vardır (1 mermi, 1 sopa)



# Zombi T rleri 7:   kici Zombi

- Algıladıđı zaman oyuncuya yaklařmak yerine niřan alıp elindeki řiřeyi fırlatır. Sonrasında tamamen sıradan bir zombidir.
- řiře d řt đ  yeri yapıř yapıř yapar ve yapıř yapıř yerde oyuncunun hareket hızı azalıp zıplaması engellenir. Ayrıca oyuncu yerden kayamaz.
- 8 veya 5 sarsđı'da oyuncuyu bırakır
- 25 canı vardır (2 mermi, 1 sopa)



# Hikayenin Sonu (deęiřtirilebilir)

Tüm bu zombiler aslında sevgisiz kalan insanlardır. Bir bilim adamı, yanlışlıkla tüm bu şehirdeki insanları zombimsi şeylere dönüřtürür. İnsanları yakalayıp yapıřıp sıkarak öldürmelerinin sebebi aslında onlara sarılmak istemeleridir.

Bilim adamına gerekli olan hüznü müzięi götürürüz (?) ve bilim adamı da tüm şehir hoparlörlerinden müzięi açarak zombilere dinletir. Zombiler ağlařır, gözyaşı döküp birbirine sarılır ve tekrar insana dönerler.

Eęer oyuncu oyunu Uzakçıyla oynadıysa, öldürdüęü zombi kadar vicdan azabı çeker.

# Gerekli Görseller 1 «YAKINCI»

- Durma animasyonu
- Zıplama animasyonu
- Kayma animasyonu
- Sopa çevirme animasyonu (-)
- Sopayla vurma animasyonu
- Zıplamak için güç toplama / gerilme animasyonu (-)



# Gerekli Görseller 2 «UZAKÇI»

- Durma animasyonu
- Zıplama animasyonu
- Kayma animasyonu
- Belden üstü için; sağa, sağ üste, yukarı, sola, sol üste nişan alma
- Tüm beden için, eğilip sağa veya sola ateş etme animasyonları
- Baygın Zombiyi ezme animasyonu (-)

# Gerekli Görseller 3 «ZOMBİLER 1»

- Sıradan zombi (Koşturan Zombi, Çekişgen Zombi, İçeceğini atmış olan İçkici Zombi) için gerekli olanlar:
- Algıları açık zombi animasyonu (durup nefes alma)
- Oyuncuyu algılayan zombi görseli (oyuncuya bakar ve kafasında ünlem var)
- Oyuncuya doğru ilerleme animasyonu (koşma/yürüme)
- Sarılma Görseli (bacaklar ve kafa ayrı olarak çizilip ragdoll gibi yapabilirim)
- Ölme Animasyonu
- Bayılma Animasyonu
- Afallama animasyonu (-)
- Zıplama / Kattan düşme görseli

# Gerekli Görseller 4 «ZOMBİLER 2»

- Atılğan Zombi için,
  - (Durma animasyonu Sıradan Zombiyle aynı)
  - Algılama görseli (çift ünlem?)
  - Kollar önde yürüme animasyonu
  - Atılma animasyonu
- Godoman Zombi ve Küçümen Zombi için,
  - Durma animasyonu
  - Algılama görseli
  - Yürüme animasyonu
  - Ölüsünün cesedinin görseli

# Gerekli Görseller 5 «Diğerleri»

- Harita
  - Zemin, katlar, basamaklar
  - Arkaplandaki görselleri (-)
- Silahlar (pompalı, taramalı, nişancı; ve mermileri)
- İçkici Zombinin şişesi
- Menü UI'ları

# Unity Developing kısmı

- Zombilere devasa bir yapay zeka yazılacak
- 2 farklı oynanabilir karakter oluşturulacak
- Haritalar düzenlenecek ve zombilerin doğma kısımları ayarlanacak
- Menü; ölünce tekrar doğma gibi kısımlar

# Bu belgede bahsedilmeyenler

- Hiçbir boss yok
- Farklı çevreler yok
- Sesler ve müzikler yok

# Eklenebilecek fikirler

- Oyuncu çok bekleyince, kameranın arkasından zombi spawn olup direk oyuncuyu algılamış halde gelebilir belki
- Godoman Zombi, boss'a dönüştürülebilir