

Gariban Zombiler

DGD006 Game Design Studios 3

Hikaye

Başlangıç

Etrafta kırmızı gözlü, yeşil-sarı benizli, ellerini yukarı kaldırmış insanlar dolaşmaya ve diğer insanlara tepki vermemeye başlıyorlar. Zombiler yakaladıklarında ısırıyor, sarılıyorlar ve sarılarak kemikleri kırarak öldürüyorlar. Ana karakterimiz de «Bu bir zombi baskını» diye düşünerek olaya atılıyor.

Gelişme

Ana karakterimiz önce işyerinden evine gider ve eşi ile çocuğunun hayatta olduğunu görür. Ardından da bir bilim adamının çağrısı üzerine evi terk eder. Bilim adamının yanına gelince de dünyaya bir müzik dinletir ve zombi salgınını bitirmiş olur.

Son

Aslında zombiler sevgiyi unutmuş insanlarmış. Sarılmaya çalışmalarının sebebi de buymuş. Bizim karakterimiz de dünyaya çok hüznü bir müzik dinletir ve zombiler ağlaşıp sarılıp tekrar insana dönerler. (sonrasında eğer oyuncu zombi öldürdüyse buna pişman olur)

Oynanabilir karakterler

Hantal Karakter

- Tombik-kısa görünümlü
- Elinde silah var
 - Ateş ederken yavaşlar
 - Silahla zombi öldürebiliyor
 - Ölen zombiler daha da kalkamıyor
- Yüksekçe zıplayamıyor
- 4 Zombi sarılınca ölüyor
- Sarılan Zombilerden 8 aşamada kurtuluyor
 - (Aşamalar: zıplama, sağ+sola dönme gibi şeyler)

Hareketli Karakter

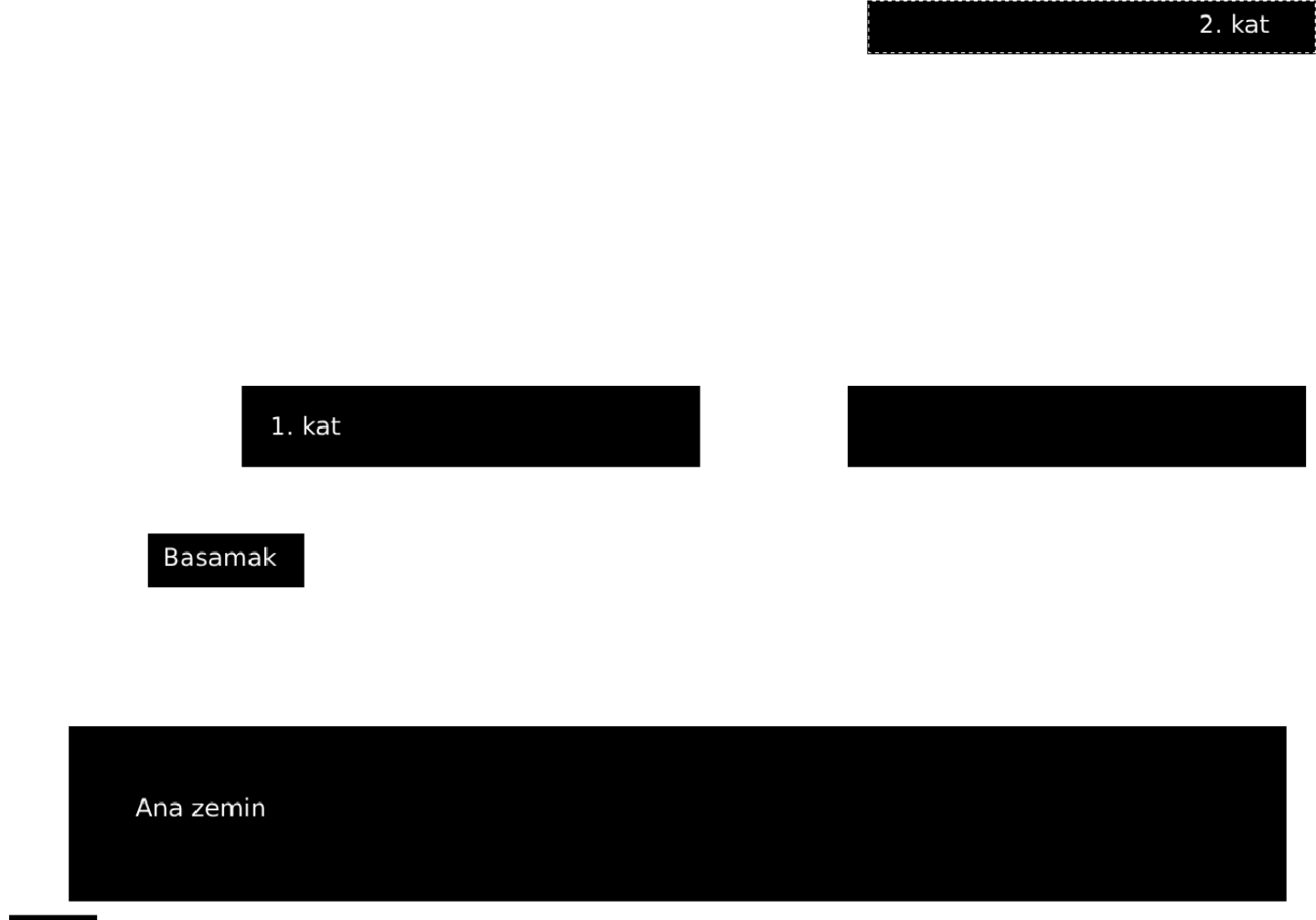
- Cılız-uzun görünümlü
- Elinde sopa var
 - Sopyı koşarken savurabilir
 - Sopyla Zombileri bayıltabiliyor
 - Bayılan zombiler 3 saniye sonra tekrar ayağa kalkıyor
- Yüksekçe zıplayabiliyor
- 2 Zombi sarılınca ölüyor
- Sarılan Zombilerden 5 aşamada kurtuluyor

Mekanikler

- Sağ-Sol: Oyuncu sağa veya sola dönüp koşmaya başlar.
- Yukarı (ve yukarı çapraz): Oyuncu elindeki silahı yukarı doğrultur.
- Aşağı: Oyuncu eğilir
- 1. tuş: Zıplama
- 1. tuş + aşağı: Alttan kayma
- 2. tuş: Silah ateşleme

Harita ve mekanikler

- Ana zeminin altı yok.
- Katlara alttan gelinebiliyor, aşağı inmek için kenardan atlaması lazım
- Hantal karakter kat çıkmak için bir «basamak»a ihtiyaç duyuyor (yeterince zıplayamıyor)
- Hareketli karakter zıplama tuşuna basılı tutarak daha yükseğe zıplayabiliyor.

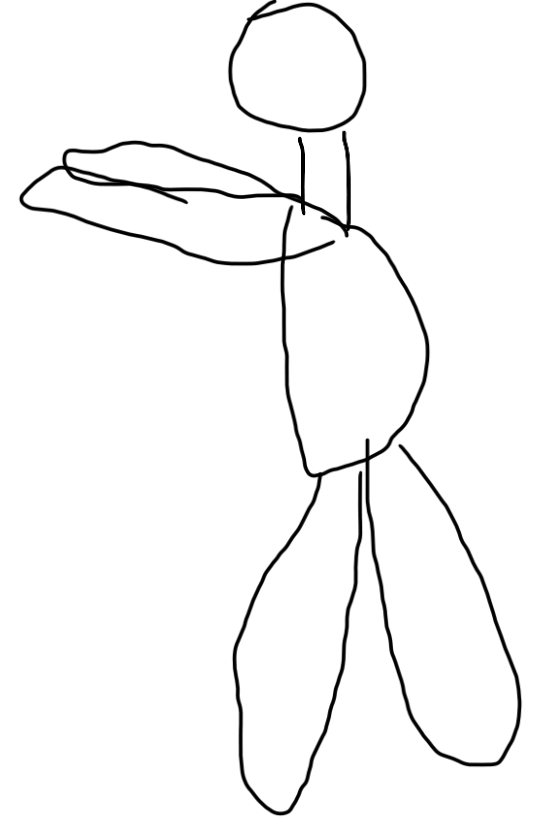


Düşman Türleri

- Normal Zombi
- Atılğan Zombi
- Çekişgen Zombi
- Godoman Zombi
- İçecekli Zombi
- Çocuk Zombi

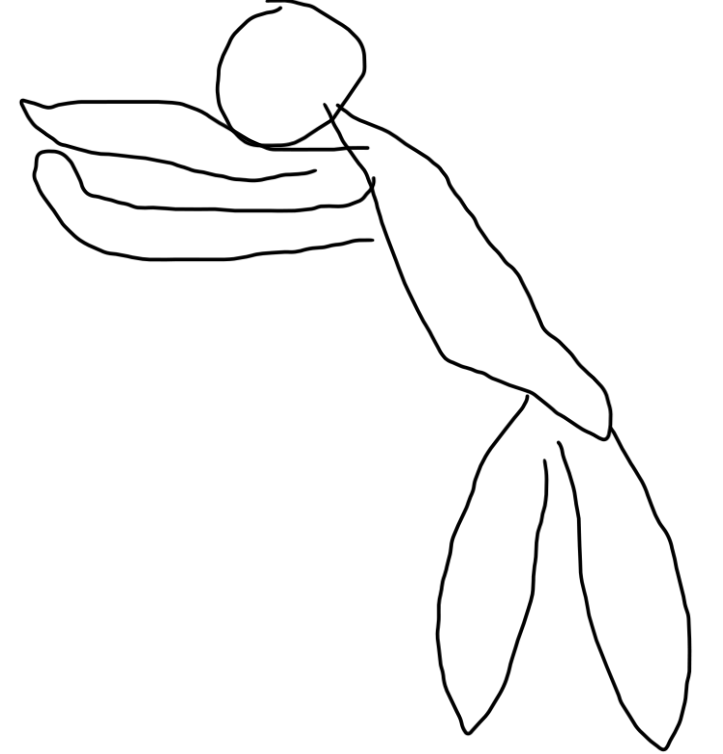
Normal Zombi

- Oyuncuyu algılayınca yaklařmaya alıřır
- Yakalayınca sarılır.
- 8 veya 5 ařamada oyuncuyu bırakır
- Görünüő: Normal bir řekilde gelir
- 2 mermi, 1 sopa



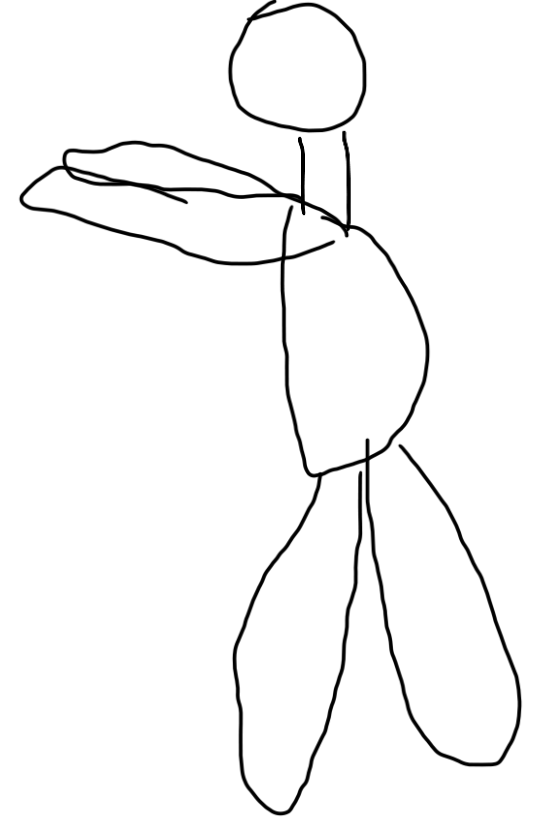
Atılgan Zombi

- Oyuncuyu algılayınca yaklařmaya alıřır
- Belli bir yakınlıęa gelince atılır.
- Atılınca yakalarsa sarılır
- 5 veya 4 ařamada oyuncuyu bırakır
- Görünüř: Öne doęru eęik dururlar
- 2 mermi, 1 sopa



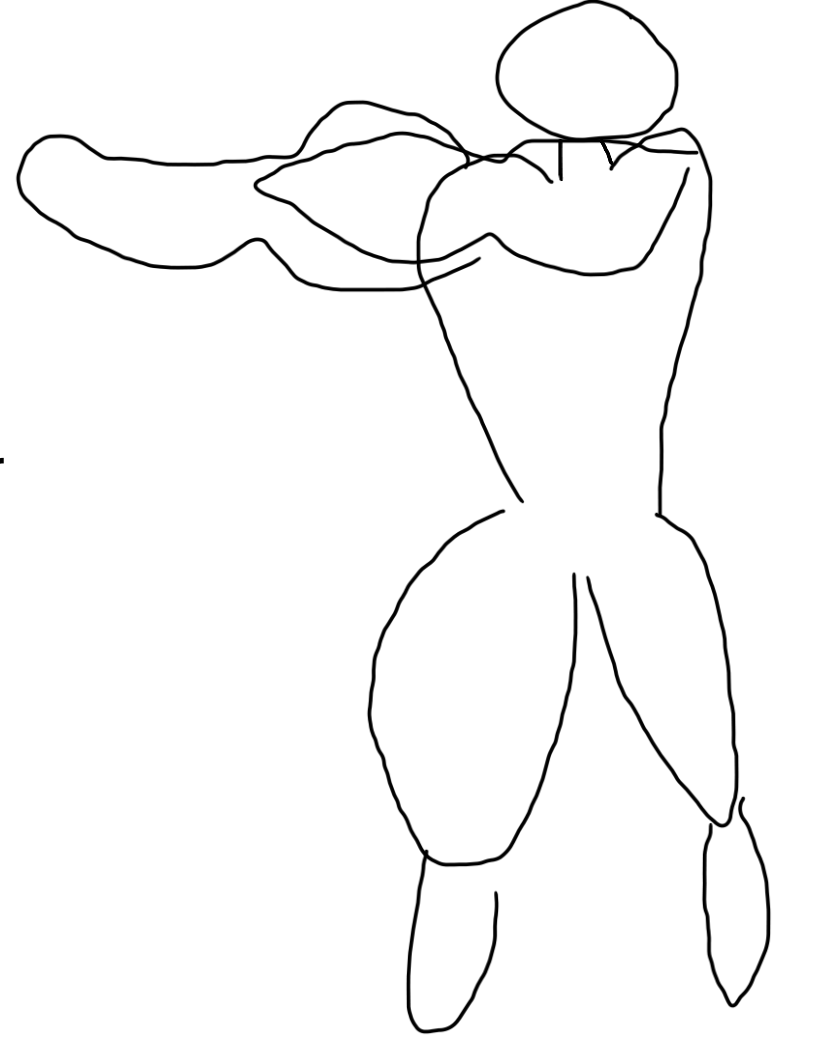
Çekişgen Zombi

- Oyuncuyu geç algılar
 - Algılayınca bir süre ona bakar
 - Sonra oyuncuyu algılayınca yaklaşmaya çalışır
 - Yakalayınca sarılır.
-
- 10 veya 7 aşamada oyuncuyu bırakır
 - Görünüşü normaldir
 - 2 mermi, 1 sopa



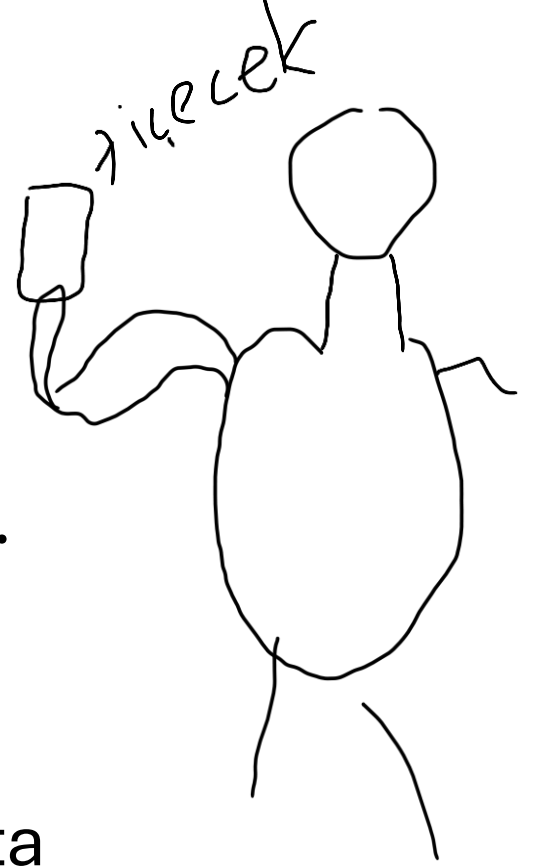
Godoman Zombi

- Oyuncuyu hemen algılar
- Hemen oyuncunun üzerine yürümeye başlar
- 13 veya 10 aşamada oyuncuyu bırakır
- Görünüşü Godomandır
- 5 mermi, 2 sopa



İecekli Zombi

- Oyuncuyu algıladıėında iecek fırlatır
- İecek dştė zeminini yapışkan yapar
- Yapışkan zeminde oyuncu yavaş yrr, zıplayamaz.
- 5 veya 3 ařamada oyuncuyu bırakır
- Grnř normaldir ama elinde iecek var en bařta
- 1 mermi, 1 sopa



Çocuk Zombi

- Boyu küçüktür ve hızlı koşar
- 3 veya 2 aşamada oyuncuyu bırakır
- Görünüş: Normal ama küçük
- 1 mermi, 1 sopa

