# Girizgâh

Bu belge, Brutalist Studious olarak geliştirdiğimiz Zombi Slayers adındaki oyunumuzun Game Design Document’idir.

# Credits

Brutalist Studious

Unity Developer “Muhammet Şua Can”

Asset Manager “Emre İlhan”

Asset Assistant “Hasan Arif Yiğit”

# Oyun Tanımı

Zombi Slayers, co-op veya singleplayer olarak oynanabilen shoot’em-right tarzında, eski arcade tarzında 2d pixel arta sahip bir oyundur. Oyundaki karakterlerimiz sağa doğru koşarken karşılarına çıkan zombi ve engelleri aşmaya çalışırlar. Varış noktasına vardıklarında da bölüm biter ve diğerine geçerler.

# İçindekiler

1. [Karakterler](#_Karakterler)
   1. Woods
   2. Fletcher
2. [Diğer Karakterler](#_Diğer_Karakterler)
   1. Derrick
   2. Fao
3. [Bölüm Elemanları](#_Bölüm_Elemanları)
   1. Medkit
   2. Kutular
   3. Barikatlar
4. [Zombiler](#_Zombiler)
   1. Düz Zombi
   2. Et Topu Tüküren Zombi
   3. Asit Tüküren Zombi
   4. Patlayan Zombi

# Karakterler

## Woods

Woods balyoz’a sahip vuruş mesafesi yakın, güçlü bir karakterdir.

### 1.Yeteneği “Balyoz Darbesi”

Woods balyozunu geriye çekip ardından güçlüce öne doğru savurur. Bu hamle temas eden şu elemanları yok eder:

* Zombi
* Et Tükürüğü
* Barikat (kırılabilir olanlar)
* Kutu

### 2.Yeteneği “Dinamit”

Woods yerden alabildiği dinamiti hızlıca ileri doğru savurarak patlatır ve patlama şunları yok eder:

* Zombi
* Barikat (her türlü)

## Fletcher

Fletcher pompalıya sahip, vuruş mesafesi orta uzunlukta olan bir karakterdir.

### 1.Yeteneği “Pompalı bam bam”

Fletcher elindeki pompalıyla ateş eder. Şarjörü kısıtlıdır ve yerden şarjör alması gerekir. Mermiler saçılır ve değen mermi sayısınca düşmanları hasar alır:

* Zombi
* Et Tükürüğü
* Kutu

### 2.Yeteneği “Kay”

Fletcher koşarken kaymaya başlar ve gelen engellerden sıyrılmış olur. Fletcher bu yeteneği sırasında şunlardan hasar almaz:

* Zombi
* Her türlü Zombi tükürüğü
* Barikat (altından kayılabilir olanlar)

# Diğer Karakterler

## Derrick

Eklenmesini düşündüğümüz 3. karakter. Henüz yeteneklerine tam karar vermedik.

Olası yetenekleri:

* Zombileri bir şekilde geriye savurma
* Zombilere bir şekilde kat değiştirtme
* Tek atan ancak tekrar doldurması uzun süren bir sniper

## Fao

Unity Developer tarafından diğerlerinin rızası olmadan test amacıyla eklenen bir karakterdir.

1.Yeteneği “Rüzgârın Nefesi” (Yapıldı)

Fao elindeki kılıcı savurarak, zombileri geriye itekler. Zombi başına hasarı bölünür. (ne kadar çok zombi varsa o kadar az vurur.)

2.Yeteneği “Rüzgârın Konuşlandırması” (Yapıldı)

Fao rüzgâr gücünü kullanarak zombileri yukarı kata veya aşağı kata taşıyabilir.

3.Yeteneği “Rüzgârın Öfkesi” (Yapılmadı)

Fao elindeki kılıcı arkasında tutup güç toplayarak ileri doğru savurur. Ne kadar güç topladıysa zombileri o kadar ileri itekler.

4.Yeteneği “Fırtına” (Yapılmadı)

Fao tüm gücünü kullanarak ekranda gözüken tüm zombileri belirli bir alana toplar ve büyük oranda hasar verir.

Fao (temsîlî) 🡪

# Bölüm Elemanları

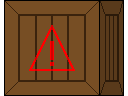
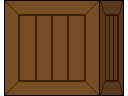
## simge, sembol, ilk yardım çantası içeren bir resim Yapay zeka tarafından oluşturulan içerik yanlış olabilir.Medkit

Her oyuncunun belli bir miktar Medkit’i vardır. Tüm Medkit’lerini kaybeden oyuncu ölmüş olur. Medkit koşu sırasında yerden alınabilir.

## Kutu

Kutular oyuncuların kırabildiği içerisinden ne çıkacağı bilinmeyen eşyalardır. Kutulardan şunların çıkması planlanmakta:

* Medkit
* Şarjör (Fletcher için)
* Dinamit (Woods için)
* Patlama (Kutuyu kıran oyuncuya hasar verir)



## Barikatlar

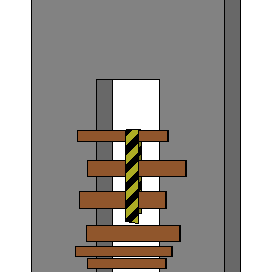
4 türlü barikat vardır bunlar (Woods tarafından) kırılabilen veya (Fletcher’ın tarafından altından) kayılabilen barikatların kombinasyonlarıdır.

Kayılabilen ve kırılabilen barikat

Kayılabilen ve kırılmayan barikat

Kayılmayan ve kırılabilen barikat

Kayılmayan ve kırılmayan barikat

bayrak içeren bir resim

Yapay zeka tarafından oluşturulan içerik yanlış olabilir.

# Zombiler

## Düz Zombi

Düz zombi olduğu yerde durur. Zombiye değen oyuncu bir medkit kaybeder. Her türlü saldırıdan tek yer.

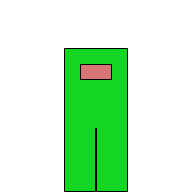
## Et Topu Tüküren Zombi

Belli bir mesafeye gelince et topu tükürmeye başlar. Et topu Fletcher’ın pompalısı veya Woods’un balyozu tarafından parçalanabilir. Oyuncu et topuna değerse 1 medkit kaybeder.

## Asit Tüküren Zombi

Asit tüküren zombinin asidi hiçbir silahla kırılamaz. Fletcher altından kayabilir veya oyuncu kat değiştirmelidir. Asit tüküren zombi ekrana girince 1 defa asit tükürebilir.

## Patlayan Zombi

Patlayan zombi öldükten çok kısa bir süre sonra patlar. Patlama farklı katlara sıçramaz. Patlayan zombiye değen veya patlamasına değen oyuncu 1 medkit kaybeder.