

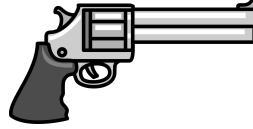
MÜHİMMAT SİSTEMİ & SİLAH ÇEŞİTLİLİĞİ

- *Tüm silahlar tek bir mühimmat türünden kullanım gerçekleştirecek.
- *Oyuncunun toplam mühimmatı, elindeki tüm silahlar için geçerli olacak.
- *Kullanım başına total mühimmattan eksilen mühimmat sayısı, silahlara göre değişkenlik gösterecek.
- *Pistol 3 asset, hafif makineli 3 asset, sniper 2 asset, ağır makineli 2 asset (assetler aynı tür silahları görsel çeşitliliğini sağlayacak)



*Ateşlenen 1 pistol mermisi (-1 mühimmat)

Pistol 10 damage - 12 şarjör istifi
atış başı yıpranma (ABY) 0.1f



*Ateşlenen 1 altıpatlar mermisi (-3 mühimmat)

Magnum 25 damage - 6 şarjör istifi
(ABY) 0.4f



*Ateşlenen 1 sniper mermisi (-5 mühimmat)

Sniper 100 damage - 5 şarjör istifi
(ABY) 0.5f



*Ateşlenen 1 hafif makinalı mermisi (-1 mühimmat)

Sniper 8 damage - 30 şarjör istifi
(ABY) 0.03f



*Ateşlenen 1 ağır makinalı mermisi (-2 mühimmat)

Ağır makineli 6 damage - 100 şarjör istifi
(ABY) 0.05f



*Ateşlenen 1 shotgun mermisi (-4 mühimmat)

Shotgun 30 damage - 7 şarjör istifi
(ABY) 0.15f

Gün Mekanikleri

Kaynak Yönetimi

Erzak

Mühimmat

- Başlangıç değeri 3 gün – üst limiti yok, alt limit 0
- Normal tüketim haricinde yapılan seçimlerle artıp azalabiliyor
- Haritada yapılan keşiflerle artıp azalabiliyor
- 0 olduktan sonra 3 gün içinde + olmazsa oyun bitiyor
- 0'dan sonraki her gün için ayrıca "Memnuniyet" kaynağından -5 götürüyor

İnsan Sayısı

Bu kaynak yukardaki kaynakların durumuna göre ve harita seçimlerinden gelen sonuçlara göre artıyor ve azalıyor.

Seçimler

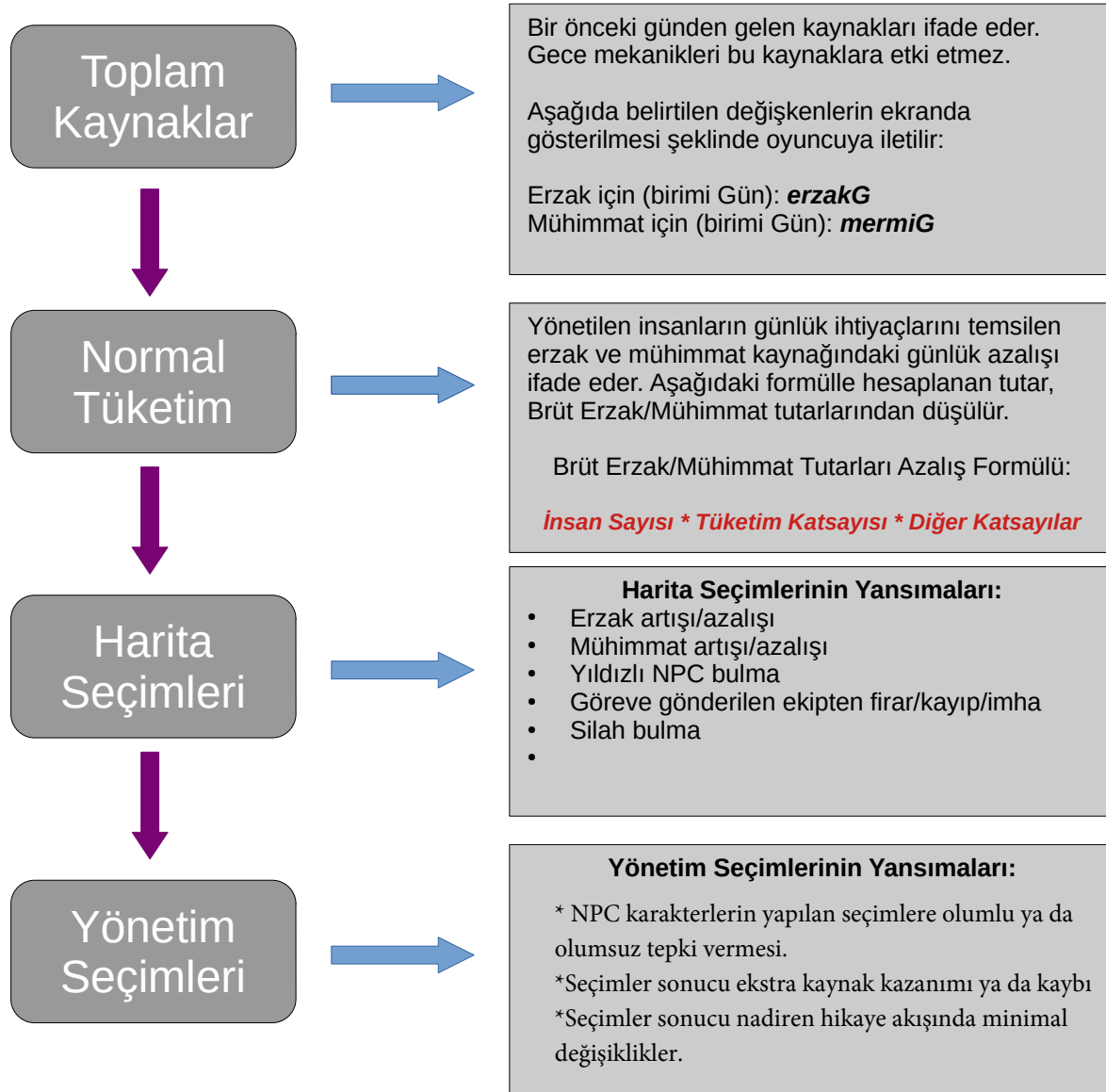
Harita Seçimleri

- Base çevresindeki keşif yapılabilir konumlar seçiliyor
- Seçim yapılan yerlere oyuncu/npc /npc+oyuncu gidebiliyor
- Ödül olarak "Kaynak" bulunabiliyor
- Gece için kullanılacak "Silah" bulunabiliyor
- Hiç bir şey bulunamayabiliyor
- Gidenlerin tamamı ölebiliyor

Yönetim Seçimleri

- NPC karakterler hikayesel bağlantı ile birlikte oyuncudan bazı seçimler yapmasını bekliyor
- Oyuncu keşiflerde bazı seçimler yapmak durumunda. (Keşif yapılacak yerler de dahil)
- Base bölgesinde yapılan seçimler NPC davranışlarını positive/negative etkileyebiliyor

- Haritada yapılan seçimlerin sonuçları takip eden günün başında belli oluyor. Rapor şeklinde.
- Kaynak yeterlilik kontrolleri şu sırayla yapılıyor:
 - Normal tüketim
 - Harita sonuçları
 - Yönetim seçimlerinin geçmişten gelen sonuçları







Kaynak Kontrolleri

erzakG, mermiG ve memnuniyetY Değişken Formülleri

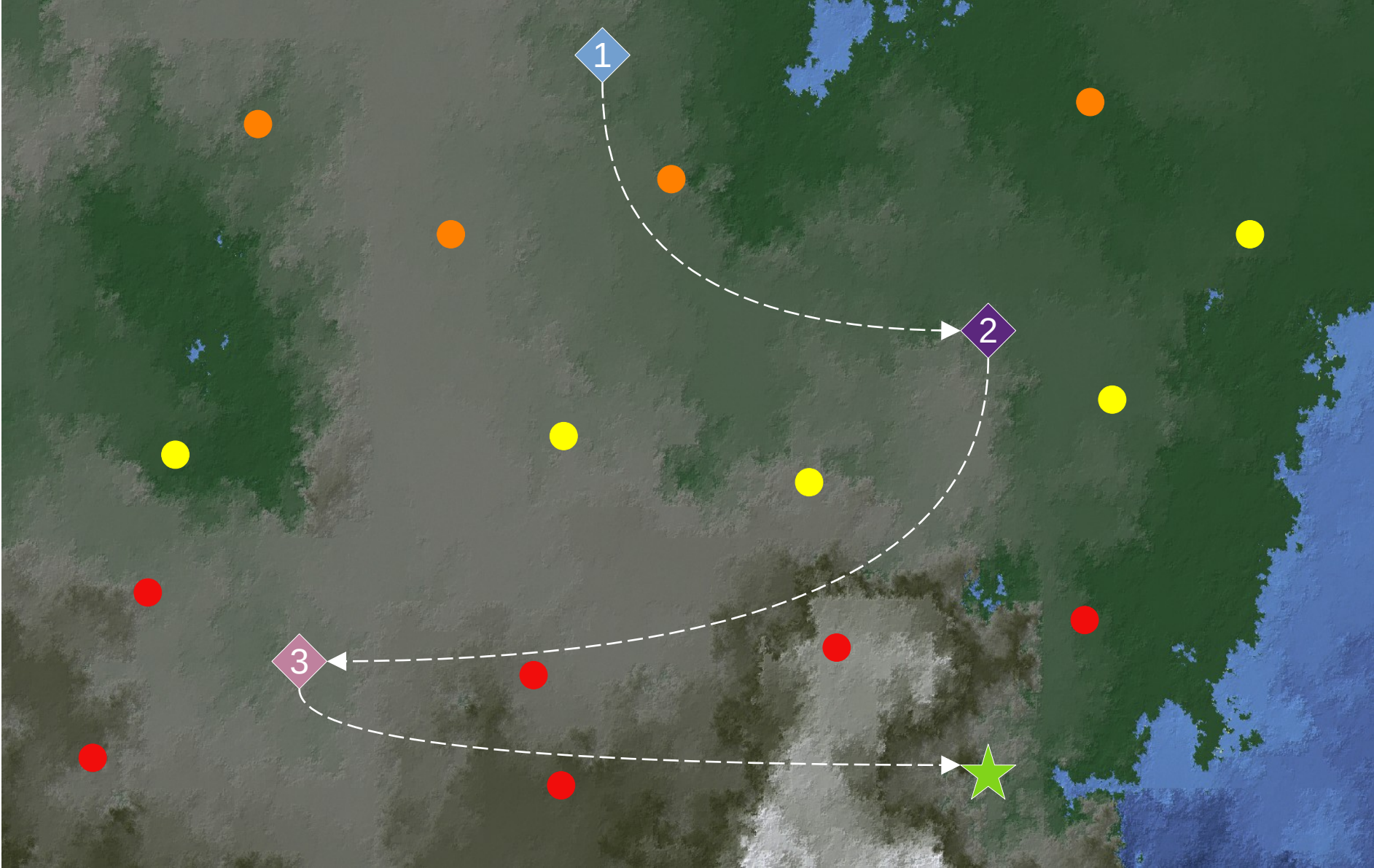
$$\frac{\text{Brüt Erzak Tutarı}^{(\text{oyuncuya gizli})}}{\text{İnsan Sayısı}}$$

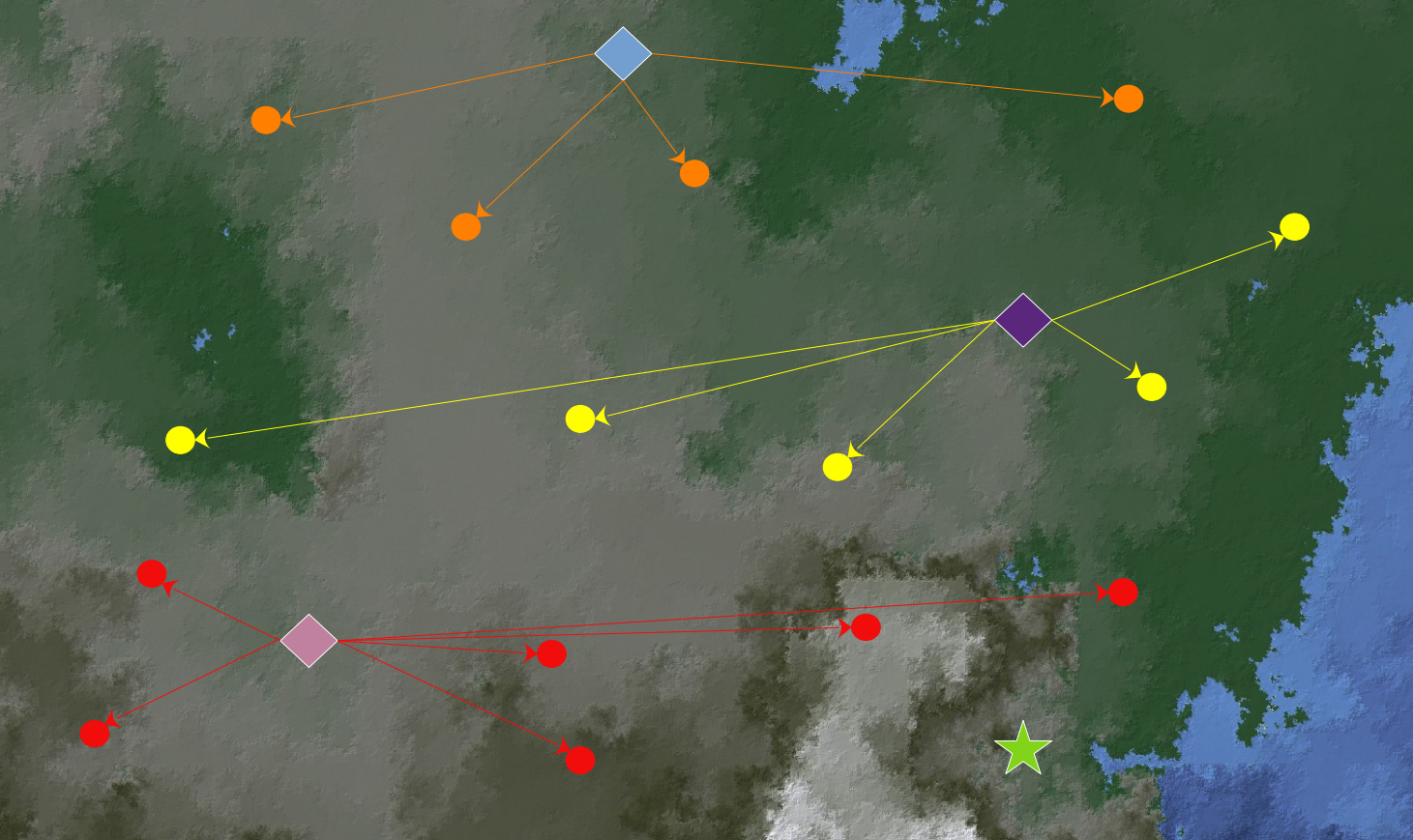
$$\frac{\text{Brüt Mühimmat Tutarı}^{(\text{oyuncuya gizli})}}{\text{İnsan Sayısı}}$$

   } Araştırma noktaları

 Ana Hedef

Taslak Harita





Dörtgenle gösterilen yerler ana üsler.

Oklarla gösterilen yerlere keşif gezisi gönderilecek.

Keşif gezilerinin git gel süre toplamaları maksimum 3 sefere izin verecek şekilde ayarlanacak. 3 sefer sonunda diğer üsse geçilecek. Yeni üste eski yerlere keşif yapılamayacak.

Keşif gezisinde gidilen nokta ne kadar uzaksa risk o kadar yüksek, ödül de o kadar yüksek. Ancak oyunun basit bir matematiğe bağlanmaması adına istisnalar mevcut.

	İlk Üs	İkinci Üs	Üçüncü Üs
Keşif Rotası 1	3 gün	2 gün	5 gün
Keşif Rotası 2	5 gün	6 gün	5 gün
Keşif Rotası 3	6 gün	7 gün	8 gün
Keşif Rotası 4	8 gün	10 gün	11 gün
Keşif Rotası 5	YOK	4 gün	3 gün
Keşif Rotası 6	YOK	YOK	4 gün

Örnek Tablo

Rakamlar semboliktir

Tek yön olarak gösterilmiş

FIRLATILABİLİR ÖĞELER VE TUZAKLAR

Fırlatılabilir öğeler

- *El bombası: Hasar 25 | Spesifik özellik: YOK
- *Molotof: Hasar 10 | Etki alanında 10 saniye boyunca saniyede 5 hasar
- *Ses bombası: Hasar 0 | Sahnedeki tüm zombileri 3 saniyelğine hareketsiz bırakır

Tuzaklar

- *Ayı Tuzağı: Hasar 10 | Üzerine basan zombie'yi 5 saniyelğine dondurur ve onu sürüngen zombie'ye çevirir
- *Zehirli Balçık: Hasar 5 | Etki alanındaki zombie'leri hareket hızının yüzde 25 değerinde yavaşlatır ve saniyede 3 hasar verir
- *Tetiklenen bomba tuzağı: Hasar 30 | Bir zombie ile temasa geçtiğinde patlayan ve alan hasarı veren tuzak

BARİKAT SİSTEMİ

*Barikat, oyuncu ve beraberindeki NPC'leri koruyan bir numaralı nesnedir.

*Toplamda 3 parçadan oluşmakta ve her bir parçanın kendine ait bir can ve savunma değeri bulunmakta.

*Zombieler geldiği yöne göre karşılarındaki en yakın barikata saldırı gerçekleştirir.

*Bu saldırılar sonucunda barikatın can değeri 0'a inerse o barikat parçasında bir boşluk açılır ve bu yönden gelen zombieler buradan içeriye akın eder.

*Ancak zombielerimiz akıllı olmadığından dolayı diğer yönden gelen zombieler önlerindeki barikata saldırmaya devam eder.

REPAIR VE UPGRADE

*Barikat repair ve upgrade'leri her bir parça için ayrı ayrı uygulanacak.

*Repair ve upgrade için bir numaralı materyal "HURDA" olacak. Bu "HURDALAR" keşifler sonucunda diğer materyallerle elde edilecek.

*Farklı barikat parçalarının farklı değerlere sahip olması savunmalara strateji katacak.

UPGRADE LEVELS

*Barikatlar için toplamda 3 seviye upgrade bulunacak.

*1. seviye barikat: 100 can değerine sahip.

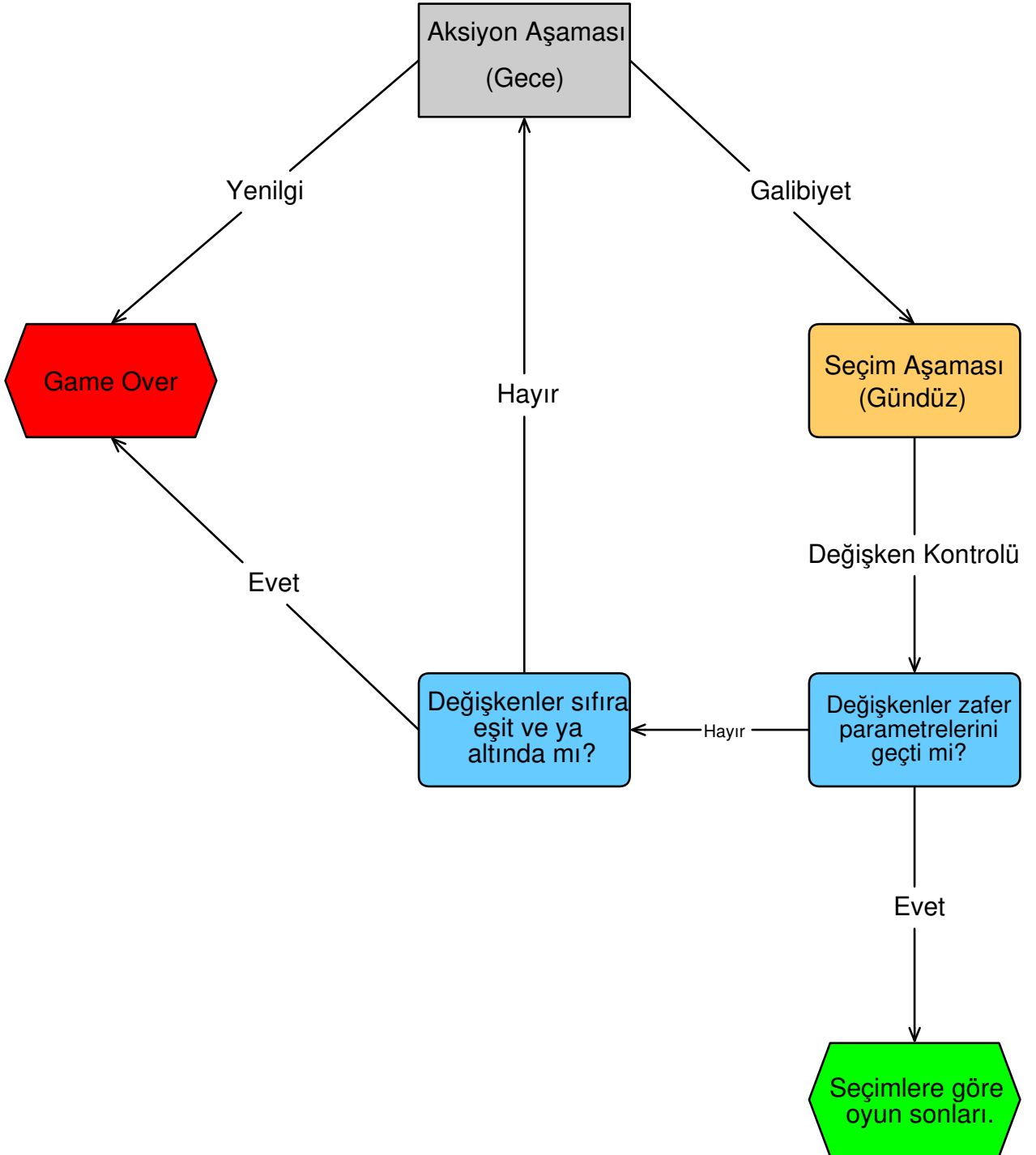
*2. seviye barikat: 150 can değeri ve %20 hasar azaltma.

*3. seviye barikat: 200 can değeri ve %30 hasar azaltma.

(Upgrade'ler için gerekli "HURDA" materyalleri sonradan belirlenecek)

ZOMBİE ÇEŞİTLİLİĞİ

- 1- Standart Zombie: Can değeri 100 | Saldırı gücü 1 | Hareket hızı: 10f *Spesifik özellik: YOK
 - 2- İri-yarı Zombie: Can değeri 240 | Saldırı gücü 3 | Hareket hızı: 6f *Spesifik özellik: YOK
 - 3- Asker Zombie: Can değeri 120 | Saldırı gücü 4 | Hareket hızı: 4f *Spesifik özellik: Yalnızca yüzünden hasar alma (diğer bölgeler kurşungeçirmez)
 - 4- Koşucu Zombie: Can değeri 70 | Saldırı gücü 2 | Hareket hızı: 25f *Spesifik özellik: Mermi alması halinde -5f'lik hareket hızı kaybı (1 saniye)
 - 5- Çıglıkatan: Can değeri 140 | Saldırı gücü 8 | Hareket hızı: 7f *Spesifik özellik: 5 saniyede bir attığı çıglıkla alandaki zombielere 2 saniyeliğine +5f hareket hızı sağlar
 - 6- Köpek Zombie: Can değeri 45 | Saldırı gücü 4 | Hareket hızı: 40f *Spesifik özellik: YOK
 - 7- Satırtutan: Can değeri 125 | Saldırı gücü 9 | Hareket hızı: 10f *Spesifik özellik: Elinden vurulması durumunda satırı düşebilir ve hasarı 2 olur
 - 8- Patlayanlar: Can değeri 210 | Saldırı gücü 1 | Hareket hızı: 5f *Spesifik özellik: Öldürülmesi halinde patlar ve çevresindeki zombielere 25, barikata 15 değerinde hasar verir
 - Sürüngen Zombie: Can değeri - | Saldırı gücü - | Hareket hızı: 3f *Spesifik özellik: Can değeri ve saldırı gücü sürüngene dönüşmeden önceki kalan can miktarı
- (NOT: Tüm zombieler, ayağından vurulması ve bu ayakların kopması durumunda sürüngen zombie'ye dönüşebilir)

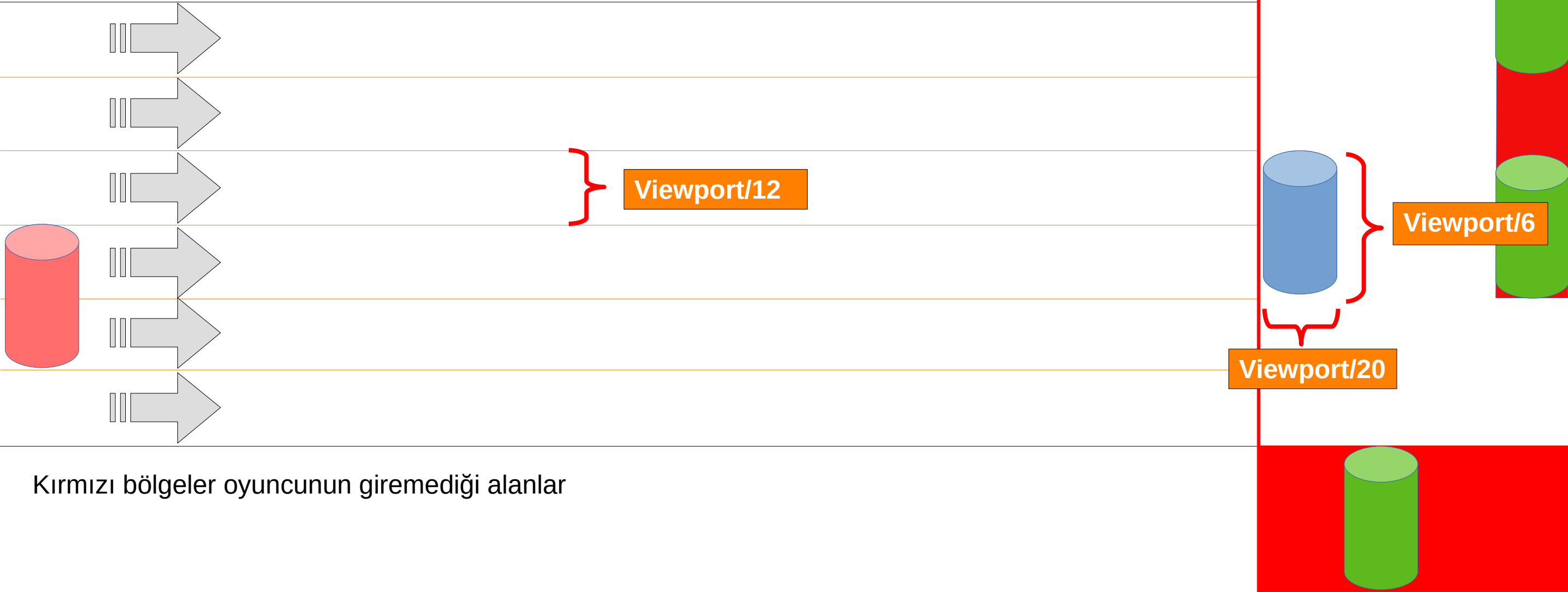


Karakter Geniřlięi (KG): Viewport en (width) özünürlüğünün 20'de biri.

Karakter Boyu (KB): Viewport boy (height) özünürlüğünün 6'da biri.

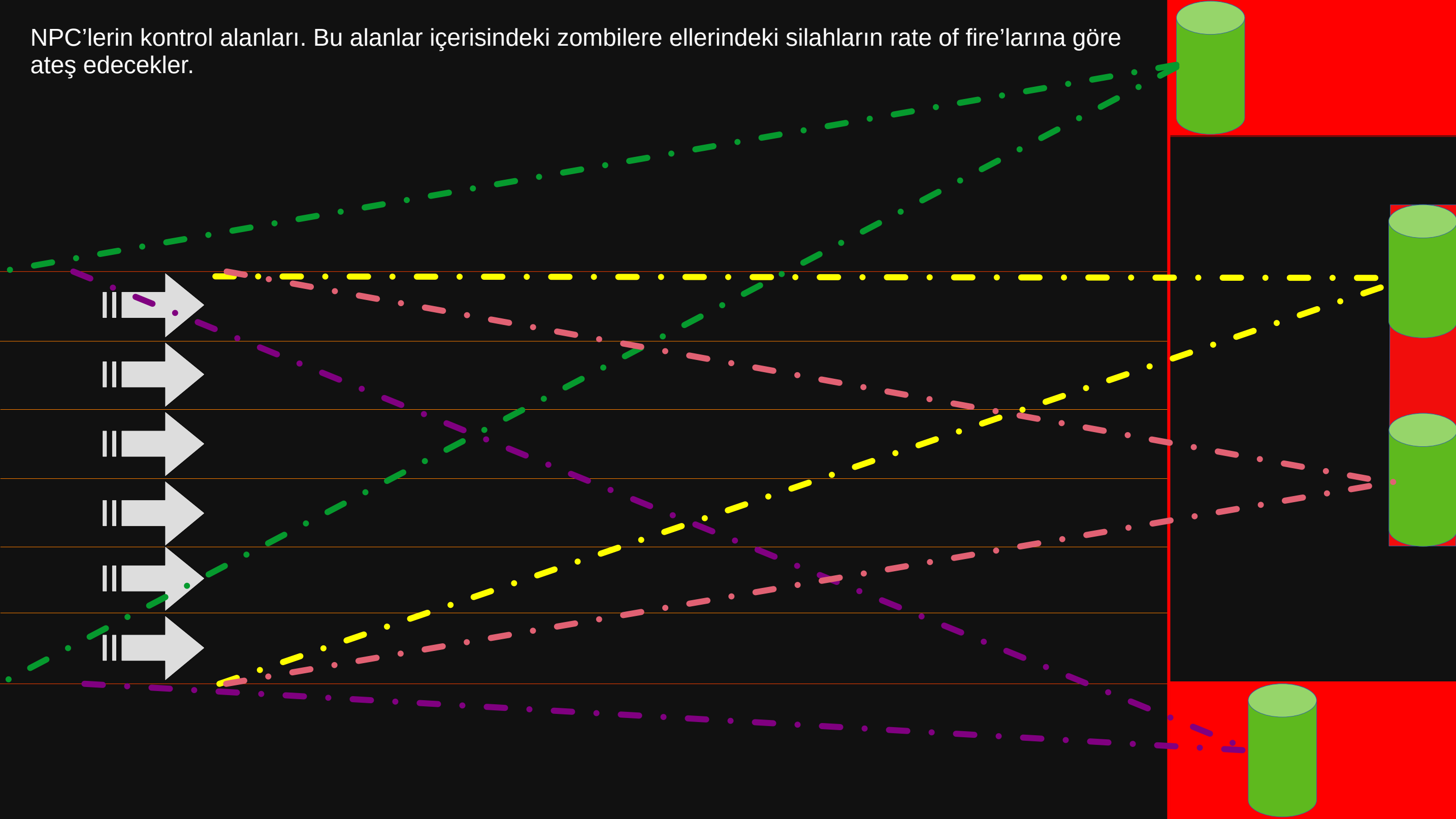
Zombiler 1 KG/0.5 KB büyüklüęe sahip 6 sıra üzerinden geliyorlar

Zombi collison bölgesinin boyutu karakter boyutları ile eřit



Kırmızı bölgeler oyuncunun giremedięi alanlar

NPC'lerin kontrol alanları. Bu alanlar içerisindeki zombilere ellerindeki silahların rate of fire'larına göre ateş edecekler.



NPC MEKANİKLERİ

*NPC'lerin kampta görev dağılımı için spesifik özellikleri bulunuyor. Bunlar;

-Erzak Artışı

-Mühimmat Artışı

-Hurda Artışı

*Oyuncu NPC'lere bu spesifik özellikler çevresinde görevler verebiliyor ve böylelikle kampta düzenli materyal artışı sağlanıyor.

*NPC'lerin aldığı değerler 5 YILDIZ üzerinden belirtiliyor.

NPC'LER İLE KEŞİF

*NPC'ler ile yapılacak olan keşiflerde NPC aksiyon değerleri önem arz ediyor.

*Oyuncu keşfe çıkarken yanına maksimum 4 NPC alabiliyor.

*Oyuncu yalnızca NPC gönderebileceği keşifler için ise 4 kişilik bir ekip yönlendirebiliyor.

*Yalnızca NPC keşiflerinde gönderilen ekibin yıldız ortalaması, o keşfin başarı ihtimalini belirler.

*ORTALAMA 1-2 YILDIZ ARASI: Keşif başarı ihtimali %10 | Ölüm ihtimali %70 (Her NPC için ayrı hesaplanır),

*ORTALAMA 2-3 YILDIZ ARASI: Keşif başarı ihtimali %25 | Ölüm ihtimali %60 (Her NPC için ayrı hesaplanır)

*ORTALAMA 3-4 YILDIZ ARASI: Keşif başarı ihtimali %50 | Ölüm ihtimali %40 (Her NPC için ayrı hesaplanır)

*ORTALAMA 4-5 YILDIZ ARASI: Keşif başarı ihtimali %80 | Ölüm ihtimali %25 (Her NPC için ayrı hesaplanır)

(Tüm değerler sonradan değişebilir)

AKSİYON

*Her NPC'nin kendine has aksiyon skilleri bulunuyor. Oyundaki tüm NPC'ler player ile beraber aksiyona götürülebilir. Ancak değerlerin ön planda tutulması gereken bir sistem düşünüldü.

*NPC'lerin aksiyon seviyeleri 5 YILDIZ üzerinden belirtiliyor.

*1 YILDIZ: Mermi atışlarında yüzde 20 vuruş ihtimali

*2 YILDIZ: Mermi atışlarında yüzde 40 vuruş ihtimali

*3 YILDIZ: Mermi atışlarında yüzde 50 vuruş ihtimali

*4 YILDIZ: Mermi atışlarında yüzde 65 vuruş ihtimali

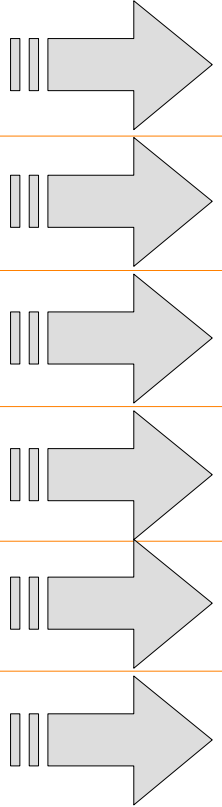
*5 YILDIZ: Mermi atışlarında yüzde 75 vuruş ihtimali

AKSİYONA ÖZEL NADİR NPC

*Nadir NPC'ler 6. yıldıza sahip olabilir

*6 YILDIZ: Mermi atışlarında yüzde 90 vuruş ihtimali

Her 6 KG'de bir zombi yer
değiřtirmesi kontrol edilir



Mouse Clamp: X eksenine +45, -45 derece
olarak sınırlandırılacak.

Standart zombie,
saniyede 1 hasar
veriyor. 6 tanesinin
aynı anda yıkması
16,667 saniye
sürüyor.