

Proje Tasarımı “Astral Fate”

Oyun Tasarım Dökümanı

Versiyon 0.1

18 Mart 2022

2022 Beykoz Üniversitesi

Proje Ekibi/Künye:

Berkcan Ciboğlu – 1902020009

Ali Cemre Tarhan – 1902020019

Göktuğ Küçük – 1902020037

Ali Burak Ak – 1902020027

Mehmet Oğuz Tutkuşu – 1802020029

Eren Kaçar -

Kutay Oktay -

İçindekiler Kısmı

İçindekiler

İçindekiler Kısmı	2
Revizyon Listesi	3
1-Genel Bakış.....	3
1.1-Künye	3
1.2-Proje Amacı	4
1.3-Oyun/Hikaye Amacı	4
1.4-Ekibin Amacı	4
1.4.1-Ekip Üyeleri ve Görevleri.....	5
1.5-Esin Kaynağı Oyunlar ve Görseller	6
1.6-"Saburo" Poster ve Concept Art	7
Saburo Poster	10
Saburo Concept Arts	11
2-Oynanış.....	7
2.1-Ana Oyun Mekanığı	7
2.2-Oyun Döngüsü.....	8
2.3-Oyun Akışı	8
2.4-Oyun Mekanikleri.....	8
2.4.1-Karakter Mekanikleri ve Savaş(Combat).....	9
2.4.2-Platformlar	17
2.4.3-Mini Gameler	17
2.4.4-Can Sistemi.....	10
2.4.5-Kayıt Sistemi.....	10
3-Hikaye.....	10
4-Bölümler	13
4.1-Bölüm Elementleri	21
4.1.1-Evren	21
4.1.2-Bölümler	21
5-Görsel Üslup ve Ses	22
6-Kazanç Modeli	13

Versiyon 1.1	Proje "Saburo"	06/04/2021
--------------	----------------	------------

Revizyon Listesi

Versiyon	Düzenleyen	Tarih	Açıklama
V0.1	Berkcan Ciboğlu	29.03.2021	Örnek GDD başlıklarına göre doküman oluşturuldu.

1-Genel Bakış

Astar Fate, 3D bir fps korku-gerilim-dram oyunudur. Oyun genel olarak durum korkusunu kullanır. Oyunda bir combat sistemi bulunmamaktadır ve mekanikleri sadece exploring, escaping ve puzzle'dır.

1.1-Künye

Oyun adı: Astral Fate

Bakış Açısı: 3D FPS

Tür: Korku - Gerilim - Drama

Oyun Modları: Senaryo odaklı tek oyunculu mod

Hedef Platformlar: PC

Kontrol Araçları: Klavye, Fare

Hedef Kitle: 18 yaş üzeri oyuncu kitlesi, Korku oyun severler, Indie oyun severler.

Referans Oyunlar: PT, Outlast

Tema: Korku

Anahtar Kelimeler: Astral, Cin, Hayalet, Varlık

Kazanç Modeli: Satın alımlar.

1.2-Proje Amacı

Bu tasarım dokümanı Beykoz Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı bölümü üçüncü sınıf öğrencileri(Berkcan Ciboğlu, Ali Cemre Tarhan, Göktuğ Küçük, Mehmet Oğuz Tutkuşu, Ali Burak Ak, Eren Kaçar, Kutay Oktay) tarafından 03/07/2022 tarihine kadar Dijital Oyun Projesi 3 dersinin ödevi için oluşturulmaktadır.

Final haftasına kadar bu doküman rehber alınarak "Astral Fear" oyun projesi geliştirilecektir. "Astral Fear" projesinin geliştirme süreci 03/07/2022 tarihine kadar tamamlanmalı ve notlandırılmak üzere hazır hale getirilmelidir.

1.3-Oyun/Hikaye Amacı

Çok sevdiği kızı aniden amansız bir hastalığa yakalanan karakterimizin kızını kurtarmak için şeytanla bir anlaşma yaparak, kızını kurtarmak için anlaşmanın kendi payı olan, Cehennem ve Cennet gibi yerlere gidip oralarda şeytanın istediklerini yapması gerekmektedir.

Kendisine musallat olan bir varlıktan dolayı hayatı alt üst olan ana karakterimizin bu varlığa ulaşmak için astral seyahate çıkıp varlığa ulaşması gerekmektedir.

1.4-Ekibin Amacı

Ana amacımız oyun yaparken eğlenmek ve tecrübelenmek. Oyunda zorlanacağımızı düşündüğüm bazı noktalar:

1. **Düşmanların yapay zekası:** Oyunumuzda düşmanların oyuncunun davranışlarına göre hareket etmesini sağlayacak bir yapay zekaya ihtiyacımız olduğu için ve yapay zeka konusunda pek de deneyimli olmadığımızdan dolayı bu konuda zorlanabileceğimizi düşünüyorum.
2. **Korku Hissiyatını Verebilmek:** Korku oyunu yapmanın handikaplarından birisi de oyuncunun bir duygusunu ön plana çıkarabilmek. Diğer oyun türlerinin aksine bunu başarabilmek sanıldığından daha zor olabiliyor. Bu konu hakkında yeterli tecrübe ve birikimimiz olmadığından dolayı araştırmalar yapmamız gerekcek.
3. **Diyaloglar:** Oyunumuzda aktif bir konuşma olacağından dolayı diyalogları kendimiz kaydetmemiz gerekecek. Daha önce hiç böyle bir şey yapmadığımız için bu konu bizi zorlayabilir.
4. **Ses Efektleri:** Her ne kadar daha önce sesler ile çalışmış olsak da korku oyunlarında ses efektleri çok büyük öneme sahip olduğundan dolayı ses efektlerinin kaliteli olması gerekmektedir. Bu konu bizi zorlayabilir.
5. **Zaman Sıkıntısı:** Ekibimizdeki yedi kişiden beşi aktif olarak bir işte çalıştığı için projeye zaman ayırma konusunda sıkıntılar yaşanabilir ve zamanlamalarda aksaklıklar oluşabilir.

1.4.1-Ekip Üyeleri ve Görevleri

- **Berkcan Ciboğlu**
 - Project Manager
 - Game Designer
 - Level Designer
 - Story Designer
 - Game developer
- **Ali Cemre Tarhan**
 - Game Developer
- **Göktuğ Küçük**
 - 3D Artist
 - 3D Animator
- **Kutay Oktay**
 - 3D Artist
 - 3D Animator

- **Eren Kaçar**
 - Concept Artist
 - 2D Artist
 - 2D Animator
 - Translator
 - Sound Artist
 - Musician
- **Ali Burak Ak**
 - Technical Artist
 - UI Artist
- **Mehmet Oğuz Tutkuşu**
 - Sound Designer
 - Tester

1.5-Esin Kaynağı Oyunlar ve Görseller

Outlast

P.T.

1.6-“Astral Fate” Poster ve Concept Art

Eklenecek

Eklenecek

2-Oynanış

“Astral Fate” içinde combat sistemi bulunmayan, sadece kaçış ve keşfetme mekaniklerinde bir oynanışa sahiptir. Karakterimizi sadece yürütebiliriz. Karakterimizin gideceği yeri bulması oynanış açısından önemlidir. Oyunda Save&Load sistemi bulunacaktır. Oyuncu çeşitli yerlere giderse veya düşmanların yeteri kadar yakınına giderse ölür.

2.1-Ana Oyun Mekanığı

Etrafı keşfetmek ve Kaçış yapmak.

2.2-Oyun Döngüsü

EKLENECEK

2.3-Oyun Akışı

Oyun akışı oyuncunun oynama biçimine bağlıdır. Eğer yolunu ne kadar hızlı bulabilirse ve yapması gereken şeyleri ne kadar hızlı yaparsa oyun o kadar hızlı bir şekilde biter.

Oyunun akışı kabaca şu şekildedir:

1. Cut scene'lar girer.
2. Oyuncu Astral Seyahat hakkında bilgiler okur.
3. Oyuncu Apartmanın içinde belirli hazırlıklar yapar.
4. Oyuncu Astral Seyahate çıkar.
5. Oyuncu Varlığı aramaya başlar.
6. Oyuncu yapması gerekenleri yapar.
7. Oyuncu geçmişte yaşadıklarını tekrarlar.
8. Oyuncu Astral seyahatte uyanmaya çalışır.
9. Oyuncu akıl hastanesinde uyanır.

2.4-Oyun Mekanikleri

Bu kısımda detaylı bir şekilde oyun mekanikleri inceleyeceğiz.

2.4.1-Karakter Mekanikleri

Hareketler – Sağa, sola, ileri ve geri ilerleme, eğilme

- Karakter yavaş denilebilecek bir hızda hareket gerçekleştirir.
- Karakter sağa veya sola eğilerek duvar gibi yerlerden peek atabilir.

2.4.1.1-Düşman Mekanikleri ve Özellikleri

Anne Cin(İsim ilerde belirlenecek):

- Dünyada normal bir insan vücudu vardır.
- Astral Dünya'daki vücudu normal insan vücudunun bozulmuş halidir.
- Kafasının arkası her zaman kan içindedir.
- Teni gri'dir
- Saçları simsiyahtır.
- Kıyafetleri eski, yıpranmış ve kirlidir.
- Gözleri siyahtır.
- Konuşması normal insan konuşmasının tersten okunmuş şeklindedir.
- Sesi ince ve tizdir.
- Hareket etmez.
- Sadece ana karaktere gözüktür.
- Anne cin eğer karaktere yeteri kadar yaklaşırsa, karakter ölür.
- Anne cin orta hızda yürüyerek karakterimize doğru hareket eder.
- Eğer karakterimiz yeteri kadar uzaklaşabilirse anne cin ortadan kaybolur.
- Belirli aralıklarla anne cin karakterin etrafında spawnlanır.
- Anne cin eğer karakterin yakınlarındaysa, kamera sarhoş gibi hareket eder.

Bebek-Çocuk Cin:

- Yaşı ve şekli sürekli değişiklik gösterir.
- Karnında uzun ve kanlı bir kordon bağı bulunur.
- Kıyafetleri kirli ve kanlıdır.
- Genel olarak her tarafı kan içindedir.
- Cinsiyeti değişiklik gösterir.
- Sesi her zaman aynıdır.
- Konuşması normal insan konuşmasının tersten okunmuş halidir.
- Ortamda olmasa bile sürekli bebek ağlama sesleri çıkartır.

- Asla anne cinle bir arada bulunmaz.
- Bazen Kanlı bir fetüs halinde bazı yerlerde bulunur.
- Hareket etmez, sadece karaktere doğru bakar.
- Eğer karakter bu cini gördükten sonra bulunduğu yeri terk etmezse veya bu karaktere bakmaya devam ederse karakter ölür.
- er saldırı yediğinde, saldırı yediği eksenin tersine doğru 15 pixel savrulur.

2.4.1.2-Çevre Etkileşimleri

- Oyunda çoğu yerde çevre etkileşimi bulunur. Bunların çoğuyla etkileşime girilmesi halinde hafif jumpscare gibi olaylar gerçekleşir.
- Örneğin hafif açık bir kapıyı karakter açmaya çalışırsa aniden bir el kapıyı kendine doğru kapatır ve bu sırada aşırı bir ses efekti oluşur.
- Eklenecek.

2.4.4-Can Sistemi

Oyunda bir can sistemi bulunmamaktadır. Eğer karakterimiz belirli evente girerse direkt olarak ölür.

2.4.5-Kayıt Sistemi

- İlerde karar verilecek.

3-Hikaye

Astral Fate Sinopsis (Taslak)

Ana karakterimiz "belirlenecek" 35'li yaşlarında Amerika'da yaşayan dar gelirli bir insandır. Hatırlayamadığı bir süredir kendisine bir varlığın musallat olduğunu düşünmektedir. Bu varlık hayatını zindan çevirmiştir. Bu varlıktan kurtulmak için denemediği yol, gitmediği yer kalmamıştır. Bu varlıktan dolayı paranoyak olan bu karakterimiz en sonunda bir intihar notu bırakır. Bu mektup şu şekildedir:

"Benim ismim "belirlenecek" "xx/xx/xxxx" tarihinde artık hayatıma son verme kararı aldım. Yıllardır tanımlayamadığım bir varlık tarafından hayatım cehenneme döndü. Bu varlık gece rüyalarım giriyor, halüsinasyonlar görmeme

sebepler oluyor. Sabahları uyandığımda bana doğru dönük sandalyeler buluyorum. Sürekli evde eşyalar yere düşüyor. Etraf ne kadar tenha olsa da sürekli ama sürekli olarak bebek ağlama sesleri duyuyorum. Duvarlardan sesler işitiyorum. Vücudumda sürekli olarak tırnak ve yanık izleri buluyorum. Sürekli olarak etrafta kavgalar sesleri duyuyorum. Kadınların yüzlerini değiştirilmiş şekilde görüyorum ve etrafta bir çocuk gördüğümde durmadan ağlamaya başlıyorum. Bu varlık sürekli benimle iletişime geçmeye çalışıyor.

Bu varlıktan kurtulmak için denemediğim yöntem, gitmediğim yer kalmadı. Şehir değiştirdim, ülke değiştirdim ancak hiçbirisi bu varlıktan kurtulma konusunda işime yaramadı. Doktorlar bana paranoya teşhisi koymuş olsa da verdikleri ilaçlar veya terapiler hiçbir işe yarmadı.

Artık bu şekilde hayatımı devam ettiremeyeceğim. Son 1 aydır bir deep web sitesinde insanlar tarafından astral seyahate çıkarak bu varlıkla iletişime geçebileceğimi ve bu varlıktan ancak bu şekilde kurtulabileceğim söylendi. Verdikleri sitede yazan yöntem ile astral seyahate çıkmaya çalışacağım. Her ne kadar bunun işe yaramayacağına inansam da başka bir çarem kalmadı. 1 Aydır bu yöntemle çalışıyorum. Eğer ki bu yöntem işe yaramazsa ben "belirlenecek", "belirlenecek" şehrinde sabaha karşı sulara hayatımı sonlandıracağım.

Bu yaşadığım olaylardan dolayı hiçbir dostum, aile yakınım kalmamış olsa da yine bu mektubu okuyan kişiler için yazmak isterim: Ölüm benim için bir son değil kurtuluş olmuş durumda, şu anda ölümden korkmuyorum. Zaten yaşadığım hayat cehennemden beter bir durumda, kendinize iyi bakın."

"belirlenecek" Bu mektubu bıraktıktan sonra astral seyahate çıkmadan önce yaşadığı apartmanın krokisi ezberleyen ve apartmanın belirli yerlerine belirli tılsımlar yerleştirir. Daha sonrasında "belirlenecek" odasına gidip astral seyahate çıkar. Ortam birden karanılaşır ve bulanılaşır. "belirlenecek" 2 adet varlık tarafından astral seyahatte sürekli kovalanır. Bu varlıklardan birisi hamile bir kadın birisi ise yaşı sürekli değişen çocuktur. Apartmanın içinde bu varlıkla iletişime geçmeye çalışan "belirlenecek" çeşitli yöntemlerle bu varlığı tuzağa düşürmeye çalışır. Bu macera esnasında düzenli olarak geçmişten anılarını görür. Bu anıların ilkinde "belirlenecek" bir barda kederli bir şekilde içki içmektedir, diğerinde bulunduğu apartmanın merdivenlerinden sarhoş bir şekilde çıkmaktadır, bir diğerinde ise bulunduğu daireye girmeye çalışır. Bu noktadan sonra artık "belirlenecek" astral seyahatte bu iki varlıkla da çeşitli

olaylar yaşadıktan sonra sonunda belli bir cin hapsedme ritüelini başararı ancak bu ritüel işe yaramaz. Tüm gücü bittiği için dizlerinin üstüne çöken "belirlenecek" korkuyla bekler, bu sırada anne cin "belirlencek" 'in üstüne doğru yavaş yavaş yürümeye başlar. Çok yaklaştığı anda anne cinin ağzından anlamlı tek bir cümle çıkar: "Hatırlamıyorsun değil mi?" bu cümleden sonra "belirlencek" şaşırır ve son bir flashback görür.

Bu flashbackte "belirlencek" artık dairenin kapısını açıp içeri girer. Saat çok geç olduğundan ve zil zurna sarhoş olduğundan dolayı evde bekleyen hamile karısı ile kavga etmeye başlar. Bu kavga belirli bir süre devam ettikten sonra hamile kadın "belirlencek" 'e tokat atar. Bunun üstüne sinirlenen "belirlenecek" ' kadına aniden yumruk atar. Kadın yumruğun etkisiyle yere düşer ve düşerken başını sehpaye vurur. "Belirlenecek" yumruğu attıktan sonra sinirle küfürler savurmaya başlar, belirli bir süreden sonra kadının hareketsiz yerde yattığını fark etmesiyle beraber korkmaya başlar ve kadını kontrol etmek için kadının yanına eğilir. Birkaç kez dürtmesine rağmen hareket etmeyen kadını dörterken artık bağırmağa başlar. En sonunda kadının nabzını kontrol eden "belirlencek" kadının nabzının atmadığını fark ettiğinde artık çok geç olmuştur. Bu durumda sonra "belirlencek" dizlerinin üstüne çöker. Flashback burada biter ve "belirlencek" aynı pozisyonda(dizlerinin üstüne çökmüş şekilde) astral seyahate geri döner. Korkuyla karışık ağlamaya başlarken anne cin hala üzerine doğru ilerlemeye devam etmektedir. "Belirlencek" bağırarak uyanmak istediğini tekrar tekrar bağırarak söylemeye başlar. Artık anne cin, "belirlencek" 'in burun hizasına kadar yaklaştığı zaman birden mekan değişir.

Kamera "belirlenecek" 'in kafasından odanın üstüne doğru yavaş yavaş süzülür. Mekan bir akıl hastanesidir ve "belirlencek" yatağa kemerle bağlanmış bir haldedir. "Belirlenecek" 'in yanında iki adet hemşire konuşmaktadır:

+Aralıksız 1 gündür uyuyor değil mi?

-Evet ancak hastanın durumu göz önüne alınırsa uyanmak istediğini pek de düşünmüyorum.

Kamera daha sonrasında siyahlaşırken ekranda tek bir cümle belirir:

"En büyük cehennem kendi vicdanınızdır."

Versiyon 1.1	Proje “Saburo”	06/04/2021
--------------	----------------	------------

4-Bölümler

Oyunda tek bir bölüm bulunmaktadır ve tüm oyun bu bölümde geçmektedir.

Bölüm bir apartmanda geçmektedir.

6-Kazanç Modeli

“Astral Fate” Ücretli bir oyun olacaktır.