

Temiz İş Game Design Dökümantasyonu

İçerik

1. Oyun Konsepti
2. Temel Oynanış Döngüsü (Game Loop)
3. Çekirdek Döngüsü (Core Loop)
4. Ana Mekanikler
 - 4.1. Kaynak Yönetimi: Su ve Zaman
 - 4.2. Temizlik Mekanikleri
 - 4.2.1. Yayılma Sistemi (Akışkan Kan)
 - 4.3. Çevresel Zorluklar ve Engeller
5. Görev Sistemi
 - 5.1. Görev Seçimi ve Bilgilendirme
 - 5.2. Görev Zorluk Seviyeleri
 - 5.3. Özel Görev Türleri
6. Oyun Modları
 - 6.1. Kariyer Modu
 - 6.2. Challenge (Meydan Okuma) Modu
7. Karakter Gelişim Sistemi
 - 7.1. Seviye (Level) ve Nam
 - 7.2. Ekonomi ve Pazarlık
 - 7.3. Güvenilirlik Sistemi
 - 7.4. Menajer İlişkisi
 - 7.5. Karakter Arka Planı
8. Yükseltmeler ve Yetenekler
 - 8.1. Seviye Bazlı Kalıcı Yükseltmeler
 - 8.2. Satın Alınabilir Aktif/Pasif Yetenekler
 - 8.3. Ekipman Yönetimi ve "Build" Çeşitliliği
9. Ana Üs: Atölye ve Test Odası
10. Hikaye, Dünya ve Karakterler
 - 10.1. Başlangıç Hikayesi ve Menajer

10.2. Ana İş Verenler

11. Görsel Tasarım ve Oynanış Hissiyatı

11.1. Sanat Yönetimi: Stilize İzometrik 2D

11.2. Oynanış Hissiyatı: Fiziksellik ve Dokunsallık (Game Feel)

Oyun Tasarım Dokümanı: Proje "Temiz İş" (Versiyon 2.4)

1. Oyun Konsepti

Oyun Türü: 2D İzometrik, Simülasyon, Gizlilik, Bulmaca

Platform: PC

Konsept: Oyuncu, bir "temizlikçi" karakterini yönetir. Bu karakter, bir menajer aracılığıyla suç mahallerini temizleme işleri alır. Oyun, zaman ve kaynak (su) yönetimi, gizlilik ve stratejik planlama üzerine kuruludur. Oyuncunun amacı, çevresel tehlikelere yakalanmadan, verilen süre içinde görevleri tamamlamak, para ve itibar kazanarak kariyerinde yükselmektir.

2. Temel Oynanış Döngüsü (Game Loop)

Görev Seçimi: Oyuncu, ana üssündeki bilgisayardan menajerinin gönderdiği görevleri inceler.

Hazırlık: Görev detaylarına (zorluk, süre, gereken ekipman, su ihtiyacı) göre ekipmanını ve yeteneklerini ayarlar ve suç mahalline gidip temizliğe başlar.

Zorluklarla Mücadele: Polis, alarmlar, komşular gibi çevresel engelleri aşar.

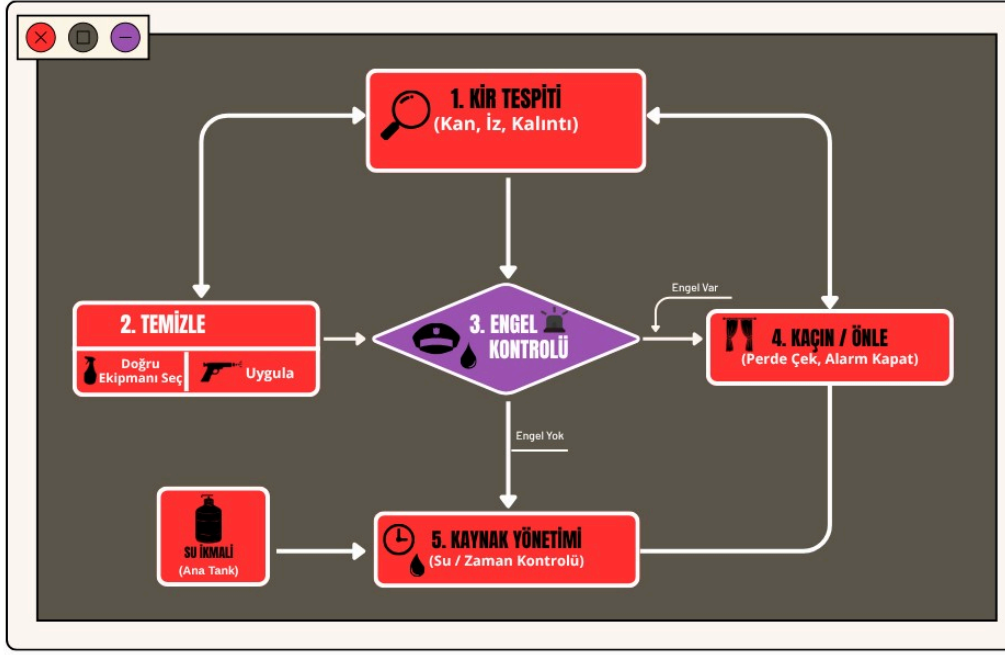
Kaynak Yönetimi: Zamanı ve suyu verimli kullanarak görevi tamamlar.

Ödüllendirme: Görevi başarıyla bitirerek para, Seviye puanı ve Nam kazanır.

Gelişim: Kazandığı para ve seviye ile ekipmanını yükseltir, yeni yetenekler satın alır.

Döngü: Yeni ve daha zorlu görevler için bilgisayarın başına döner.

3. Çekirdek Döngü (Core Loop)



4. Ana Mekanikler

4.1. Kaynak Yönetimi: Su ve Zaman

Zaman: Her bölümün tamamlanması gereken bir süresi vardır. Zaman dolmadan temizlik bitirilmelidir.

Su: Temizlik için kullanılan ana kaynaktır. Oyuncunun bir ana su tankı ve sırtında taşıdığı su tüpleri bulunur.

Su İkmali: Sırt tüpündeki su bittiğinde, ana su tankının yanına giderek dolun yapılması gerekir. Bu işlem zaman kaybına yol açar.

Su Takviyesi: Eğer ana tanktaki su biterse, ücret karşılığında (zaman) acil su takviyesi yapılabilir. Ancak bu takviye, kalan süreden ciddi bir zaman cezası (-30 saniye gibi) düşürür.

4.2. Temizlik Mekanikleri

Taze Kan: Standart su basıncı ile kolayca temizlenir. Ekstra bir malzeme gerektirmez.

Kurumuş Kan ve Kir: İlerleyen seviyelerde karşılaşılan bu lekeler, sadece yüksek tazyikli su ile temizlenebilir. Tazyik seviyesi bir geliştirmedir ve daha fazla su tüketir.

Mermi İzleri: Duvarlardaki mermi izlerini kapatmak için "köpük silahı" veya "macun" gibi özel ekipmanlar gerekir. Bu ekipmanlar, geliştirmelerle açılır.

İleri Seviye Temizlik: Yüksek seviyeli görevlerde, standart temizlik bittikten sonra %100 tamamlanma için ikinci bir aşama gerekir. Oyuncu, "Mor Ötesi

Gözlük" ile normalde görünmeyen kalıntıları tespit eder ve bu kalıntıları sadece "Özel Kalıntı Spreyi" ile temizleyebilir. Bu iki ekipman da oyunun ileri aşamalarında satın alınabilir olur.

4.2.1. Yayılma Sistemi (Akışkan Kan)

Oyunun benzersiz çekirdeğini oluşturan bu sistem, "Taze Kan" birikintilerini statik bir leke olmaktan çıkarır ve onları dinamik bir zorluğa dönüştürür.

Yayılma: Oyuncu bir kan gölünü veya herhangi bir kanı tamamen yok etmeden sadece etrafını veya yüzeyini temizlerse, leke bir süre sonra temizlenen alanlara doğru "sızarak" veya "yayılmaya" başlayarak inatla geri döner.

Stratejik Zorluk: Temizleyeceği kısmı yarıda bırakıp başka bir şeyle uğraşırsa. kan bloğu tekrar yayılarak kendini büyütür. Böylece harcadığı su ve vakti boşa gitmiş olur. Bu durum, oyuncuyu bir strateji kurmaya zorlar.

Geri Kazanma Hızı: Lekenin temizlenen alanları "geri kazanma" hızı, görevin zorluk seviyesine bağlı olarak ve kanın bulunduğu bölgeye göre değişir.

(Duvarda ise kan daha hızlı akar ve yayılır)

4.3. Çevresel Zorluklar ve Engeller

Devriye Gezen Polis: Pencerelerden içeriye el feneri ile bakarlar.

Eğer kan görürlerse, oyun kaybedilir.

Eğer sadece oyuncuyu görürlerse (temiz bir alanda), bir şey yapmazlar.

Çözüm: Perdeleri çekmek.

Alarmlar:

Standart Alarmlar: Sadece sigorta kutusundan kapatılabilir. Alarm çaldığında, polis gelmeden önce (mekanın büyüklüğüne göre 30-60 sn) alarmın kapatılması gerekir.

Kapatma Yöntemleri:

Su ile kısa devre yaptırmak.

"Pense" ile doğru kabloyu kesmek (Pense, belirli bir seviyeden sonra açılan ve her görev başı alınması gereken bir ekipmandır).

Kısa Devre Dezavantajı:

Oyuncu sigorta kutusunu su tutar kapattığında sigorta kutusu bozulur ve ortamda ki tüm elektrik gider. Oyuncunun bu durumlar için yanında bir fener bulundurması gerekir.

Lazer Alarmlar: İlerleyen seviyelerde bulunur. Bu lazerlere temas etmekten kaçınılmalıdır.

Ses Mekaniği ve Komşular:

Mekandaki kırılabilir eşyalar ses çıkarır.

Ses belirli bir seviyeyi aşarsa, bir komşu kapıyı çalarak kontrol etmeye gelebilir.

Çözüm: Oyuncu, ölen kişinin sesini taklit etmelidir. Bu, muhtemelen Quick Time Event şeklinde bir mini oyun ile gerçekleştirilecektir.

5. Görev Sistemi

5.1. Görev Seçimi ve Bilgilendirme

Oyuncu, bilgisayar ekranından 3 farklı görev teklifi görür. Görevlerin üzerine gelindiğinde şu bilgiler simgesel olarak gösterilir:

Gerekli Ekipmanlar (Pense, Köpük Silahı vb.)

Verilen Süre

Önerilen Su Miktarı

Mekanda Bulunan Çevresel Düşmanlar (Polis, Alarm vb.)

5.2. Görev Zorluk Seviyeleri

Yeşil (Önerilen Görev): Kolay seviye, başlangıç için uygun.

Sarı (Orta Görev): Orta zorlukta, daha fazla dikkat gerektirir.

Kırmızı (Zor Görev): Yüksek zorlukta, iyi planlama ve gelişmiş ekipman gerektirir.

Koyu Kırmızı (İmkansız Görev): Belirli bir seviyeye veya koşula ulaşılan kadar kilitlidir.

5.3. Özel Görev Türleri

"Bozulan İş" Görevleri: Ana hikaye veya standart görevler içinde, oyuncudan önce işi halletmesi için yeteneksiz bir "acemi" işe alınmış ve başarısız olmuştur. Oyuncu, bu batırılmış işi düzeltmek için çağrılır. Bu görevler, etrafa daha çok yayılmış kir, bırakılmış sahte deliller ve aceminin yanlışlıkla kurduğu tuzaklar gibi ek zorluklar içerir.

Hikaye Görevleri: "Kanıt Yerleştirme" gibi özel mekanikler içeren görevler, ana hikayenin kilit anlarında ortaya çıkarak oyuncuya standart temizliğin dışında, hikayeyi ilerleten hedefler sunar.

Ahlaki İkilem Görevleri: Oyuncunun, temizlik sırasında görevin ardındaki gerçeği (örneğin kurbanın masumiyeti) öğrendiği özel görevlerdir. Oyuncuya şu seçenekler sunulur:

Profesyonelce Bitir: İş tamamla, parayı al ve sonuçlarına katlanma.

Kanıt Bırak: İş bitirir gibi yap ama işvereni ele verecek kilit bir delili bilerek "gözden kaçır". Bu seçim, oyuncunun Nam ve Güvenilirlik puanlarını ciddi şekilde etkiler ve hikayede dallanmalara yol açabilir.

6. Oyun Modları

6.1. Kariyer Modu

Oyunun ana modudur. Oyuncu, Seviye, Nam ve Güvenilirlik sistemleri

aracılığıyla bir temizlikçi olarak yeraltı dünyasında yükselir. Hikaye bu mod üzerinden ilerler.

6.2. Challenge (Meydan Okuma) Modu

Ana hikayeden bağımsız, oyuncunun yeteneklerini test etmeye odaklanmış özel görevler içerir. Bu mod, Kariyer Modu'nda belirli bir seviyeye ulaşıldıktan sonra açılır.

Meydan Okuma Türleri:

Zamana Karşı Yarış: Çevresel düşmanların olmadığı ancak çok kısıtlı bir sürede devasa bir mekanın temizlenmesi gereken görevler.

Tek Ekipman: Oyuncunun sadece standart su tabancası gibi temel ekipmanlarla zorlu bir bölümü bitirmeye çalıştığı görevler.

Kaynak Kıtlığı: Oyuncunun çok az su veya sınırlı sarf malzemesiyle başladığı, her damlanın ve her saniyenin önemli olduğu görevler.

Liderlik Tablosu (Leaderboard): Challenge Modu'ndaki her görev için oyuncuların en iyi tamamlama süreleri ve puanları kaydedilir. Oyuncular, dünya genelindeki veya arkadaş listelerindeki diğer oyuncularla skorlarını karşılaştırabilir. Bu, rekabeti ve modun tekrar oynanabilirliğini artırır.

7. Karakter Gelişim Sistemi

7.1. Seviye (Level) ve Nam

Seviye: Oyuncunun bu işteki profesyonelliğini ve tecrübesini temsil eder. Seviye atladıkça yeni geliştirmeler ve daha zorlu görevler açılır.

Nam: Oyuncunun yeraltı dünyasındaki tanınırlığını ve şöhretini temsil eder.

Yüksek Nam, pazarlık gücünü ve gelen iş tekliflerinin kalitesini artırır.

Puan Kazanımı:

Görev tamamlandığında para kazanılır.

Görevi erken bitirirseniz, artan sürenin yarısı kadar ek para kazanırsınız. (Örn: 30 saniye erken biterse +15\$).

Ayrıca, artan sürenin yarısı kadar da ekstra Nam kazanırsınız.

7.2. Ekonomi ve Pazarlık

Her işin bir taban ücreti vardır.

Oyuncu, işi kabul etmeden önce işvereni arayarak pazarlık yapabilir.

Pazarlığın başarısı, karakterin Seviye ve Nam'ına bağlıdır. Yüksek statülere sahip bir karakter, daha iyi teklifler alabilir ve pazarlıkta daha ılımlı bir tepkiyle karşılaşır. Düşük statüler, işverenleri tedirgin edebilir ve daha düşük tekliflere yol açar.

7.3. Güvenilirlik Sistemi

Aynı işverenler (örneğin belirli bir mafya örgütü) için sürekli başarılı işler

yapmak, onlarla olan güvenilirliği artırır.

Yüksek güvenilirlik, o işverenden daha yüksek ücretli özel iş teklifleri gelmesini ve pazarlıklarda daha avantajlı olmayı sağlar.

7.4. Menajer İlişkisi

Menajer, etkileşime girilebilen bir karakterdir. Tamamlanan her işten varsayılan bir komisyon alır. Oyuncunun menajerle olan ilişkisi ve güvenilirliği arttıkça, bu komisyon oranı pazarlıkla düşürülebilir. Ayrıca menajer, zaman zaman oyuncuya hikayeye dair ipuçları içeren kişisel görevler sunabilir.

7.5. Karakter Arka Planı (Deneysel)

Oyunun başında oyuncu, karakteri için kalıcı bir avantaj ve bir dezavantaj sunan bir arka plan seçer. Bu seçim, karakterin kişiliğini ve motivasyonunu da belirler.

Arka Plan: "Eski Asker"

Kişilik: Disiplinli, pragmatik ve duygusal olarak mesafelidir. Hayatı, tamamlanması gereken görevler silsilesi olarak görür. Panik yapmaz, en kaotik suç mahallini bile bir "operasyon alanı" olarak değerlendirir. Konuşmaları kısa, net ve profesyoneldir.

Motivasyon: Hayatındaki önemli bir sevdiğinin yüksek tedavi masraflarını karşılamak için bu tehlikeli dünyaya adım atmıştır.

Avantaj: Ağır ekipmanları (büyük su tüpleri vb.) hız kaybetmeden taşır.

Dezavantaj: Pazarlık yeteneği düşüktür, işverenleri ikna etmekte zorlanır.

Arka Plan: "Kimyager"

Kişilik: Analitik, titiz ve detaylara takıntılıdır. Onun için her suç mahalli, çözülmesi gereken karmaşık bir kimyasal denklemdir. İnsan ilişkilerinde biraz beceriksiz olabilir, konuşmaları daha bilimsel ve teknik terimlerle doludur.

Motivasyon: Parlak akademik kariyeri, ters giden bir olay sonucu sona ermiş, borç batağında olan bir dahidir. Bildiği tek şeyi, yani problemleri analitik olarak çözme yeteneğini, para kazanmak için bu yolda kullanmaya mecbur kalmıştır.

Avantaj: Kimyasal sarf malzemelerini daha ucuza alır ve daha verimli kullanır.

Dezavantaj: Fiziksel hızı ve eşya taşıma hızı standart karakterden daha yavaştır.

8. Yükseltmeler ve Yetenekler

8.1. Seviye Bazlı Kalıcı Yükseltmeler

Ana Su Tankı Kapasitesi

Sırt Su Tüpü Kapasitesi

Sırt Su Tüpü Sayısı

Sırt Su Tüpü Tazyik Seviyesi

Hortumun Su Sıktığı Alan Çapı

Su Borusu Aktarımı

Karakter Hızı

Slot Sayısı

8.2. Satın Alınabilir Aktif/Pasif Yetenekler

Su Püskürtme (Aktif)

Sınırsız Su (Aktif)

Zaman Yönetimi (Pasif)

Sarf Malzemeleri:

Adrenalin İğnesi

8.3. Ekipman Yönetimi ve "Build" Çeşitliliği

Oyuncu, görev öncesi ekipmanını ve yeteneklerini seçerek bir "build" oluşturur. Ayrıca oyuncunun belirli bir slot sayısı vardır. Bu slot sayısı kadar eşya koyabilir. Ekipman Takasları: Örneğin, daha büyük kapasiteli bir su tüpü (80 litre) daha fazla su sağlarken, karakteri yavaşlatır. Daha küçük bir tüp (40 litre) ise daha hızlı hareket imkanı sunar. Oyuncu, görevin gereksinimlerine göre bu dengeyi kurmalıdır.

9. Ana Üs: Atölye ve Test Odası

Oyuncunun görevler arasında vakit geçirdiği ev/atölye, ana üs işlevi görür. Bu mekanda görevlerin alındığı bilgisayar bulunur.

Test Odası: Atölyede, oyuncunun yeni aldığı veya geliştirdiği ekipmanları zaman ve kaynak baskısı olmadan deneyebileceği bir test odası bulunur.

10. Hikaye, Dünya ve Karakterler10.1. Başlangıç Hikayesi ve Menajer

Oyun, ana karakterin finansal olarak çaresiz bir duruma düşmesiyle başlar. Tam bu noktada, uzun süredir görüşmediği eski bir arkadaşı olan Menajer ortaya çıkar. Menajer, karakterimize yüksek ücretli bir "temizlik işi" teklif eder.

Karakterimiz, işin gerçek doğasını ilk görev mahalline vardığında anlar.

Görevden sonra Menajer, kendisinin de bu dünyanın bir parçası olduğunu, oyuncuya bu karanlık yolda rehberlik edeceğini ve kuralları öğreteceğini anlatır.

Menajer, oyuncunun akıl hocası ve dış dünyayla tek bağlantısıdır.

10.2. Ana İş Verenler

Mafya Ailesi: Şehrin köklü, acımasız ve sahiplenici bir suç örgütüdür. Genellikle rakip çetelerle olan çatışmaların, infazların temizliği ve bazen de rakip grupları suçlu göstermek için "delil yerleştirme" gibi görevler verirler. Onlar için sadakat her şeyden önemlidir.

Psikolog Seri Katil: Toplum içinde saygın bir yere sahip, entelektüel bir psikopattır. Kurbanlarını özel olarak tasarlanan bir odada öldürür ve oyuncudan sadece bu odayı ve cesetleri ortadan kaldırmasını ister. Görevler ilerledikçe, oyuncu temizlediği odalardaki ipuçlarından katilin travmatik geçmişini ve

motivasyonunu keşfeder.

Tren Güvenlik Görevlisi: Geceleri çalışan, sessiz ve asosyal bir karakterdir. Belirlediği kurbanları raylara iterek ölümlerine sebep olur. Görevleri, gün ağarmadan ve tren seferleri başlamadan önce raylardaki tüm kalıntıların ve kanıtların temizlenmesini içerir. Bu görevler genellikle zaman baskısının en yoğun olduğu, soğuk ve mekanik işlerdir.

11. Görsel Tasarım ve Oynanış Hissiyatı

11.1. Sanat Yönetimi: Stilize İzometrik 2D veya izometrik 3D

Oyunun görsel dünyası, "Kısıtlı Serbest Kameraya Sahip" stilize bir 2D izometrik perspektif üzerine kuruludur.

Bu yaklaşım, her suç mahallini oyuncuya dijital bir maket veya bir oyuncak kutusu gibi sunar. ("Moving Out" buna bir örnektir)

Görsel Dünya: Oyundaki tüm varlıklar (karakterler, mobilyalar, duvarlar, deliller), "noir" atmosferi destekleyen, net hatlara sahip ve okunması kolay, detaylı 2D pixel çizimlerden (sprite'lardan) oluşacaktır.

Görsel palet, gereksiz detaylardan ve karmaşadan arındırılmış, temiz bir görünüme sahiptir.

Genel renk şeması, oyunun "noir" atmosferini destekleyecek şekilde kasvetli ve soluk tonlardan oluşur.

Bu stilize yaklaşım sayesinde, kan gibi temel oynanış unsurları (tek canlı ve vurgulu renk olarak) bu sade dünyada çok daha çarpıcı ve rahatsız edici bir şekilde öne çıkacaktır.

11.2. Oynanış Hissiyatı: Fiziksellik ve Dokunsallık (Game Feel)

Oyun, sadece tıklama ve bekleme eylemlerinden ibaret değildir. Her eylemin fiziksel bir ağırlığı ve "dokunma hissi" olacaktır. Bu, oyuncunun yaptığı işin zorluğunu ve niteliğini doğrudan deneyimlemesini sağlar.

Ceset Taşıma: Bir cesedi taşımak, kendi içinde küçük bir bulmacadır. Cesedin bir ağırlığı vardır; bu ağırlık karakteri yavaşlatır, dar kapılardan geçerken etrafa çarpmasına ve potansiyel olarak yeni kan izleri bırakmasına neden olur.

Oyuncu, cesedi taşıırken onun fizikselliğini ve ağırlığını hissedecektir.

Mobilya Etkileşimi: Bir kanepenin altını temizlemek için onu itmek, anlık bir eylem değildir. Nesne, bir sürtünme hissiyle, yavaşça ve gerçekçi bir eforla hareket edecektir.

Temizlik Geri Bildirimi: Hortumdan çıkan tazyikli suyun, kurumuş bir kan lekesini yavaş yavaş "aşırdığı" ve temizlediği, görsel olarak net bir şekilde gösterilecektir. Bu, oyuncuya son derece tatmin edici bir ilerleme ve

tamamlanma hissi verecektir.

SFX ve VFX: Tüm oynanış öğeleri, görsel ve işitsel olarak desteklenerek oyuncunun eylemlerinin ağırlığını ve sonuçlarını pekiştirecektir. Oyuncunun bir şey yaptığını hissettirmenin en önemli yöntemidir.