

Oyun Konsepti

Oyun Türü: Battle Royale benzeri, Online MultiPlayer

Grafikler: Hyper-Casual Tarzı / Cartoonish

Kamera: Merkezde oyuncuya kilitli, zoom-in/out özellikli

Genel Bakış

Oyun, 8 adanın birbirleriyle mücadele ettiği bir haritada geçer. Her oyuncunun/takımın kendi base'i ve yeniden doğmayı sağlayan bir cevheri vardır. Her oyuncu kendi cevherini korumayı ve düşmanların cevherlerini yok edip onları oyundan elemeyi hedefler. Oyunun amacı, en son hayatta kalan oyuncu olmaktır.

Oyundaki Anahtar Terimler

Hub: Oyuncuların toplanabileceği, starter-kit alabileceği ve oyun odalarını seçebileceği ana lobi.

Starter Kit: Oyuncuların oyuna hızlı bir başlangıç yapmasını sağlar. Örnek olarak küçük miktarda gold, random birkaç temel skill gibi tipik şeyleri içerir. Hub'dan satın alınabilirler.

Generator: Silver, gold ve diamond üreten mekanizma. Oyuncu, generator'a gelip üretilen kaynakları toplar. Ayrıca diğer adalardaki oyuncuların generator'larının ürettiği kaynakları da çalabilir.

Skill: Oyuncuların oyun sırasında seçebileceği özel güçler. Map'e, rakiplerine ve oynanış tarzına göre stratejik olarak skill seçimi yapılabilir. Skill'ler 3 farklı tier'da bulunur. Skill mağazası hem şansa dayalı, hem de oyuncunun topladığı kaynağa dayalı bir sistemdir.

Crystal: Her oyuncunun adasında bulunan ve oyuncunun yeniden doğmasını sağlayan değerli taş.

Silver: Temelde oyun başlangıcında her oyuncunun adasında olan generator'dan toplanır, tier-1 skill satın alabilmek için kullanılır.

Gold: Mini adalardaki generator'dan, pve ve pvp'lerden kazanılabilir. Gelen mağazayı zar atarak yenilemek ve tier-2 skill satın alabilmek için kullanılır.

Diamond: Merkez adadaki generator'lardan toplanır. Tier-3 skill satın alabilmek için kullanılır.

Phase: Oyunda geçen süreyle birlikte belirli aralıklarla haritanın ve oynanışın şekillendiği her bir evre. Toplamda 4 phase bulunur.

Puan ve Liderlik Tablosu: Oyuncular her oyunda yerleştikleri sıralamaya göre savaş puanı kazanıp hub'da starter pack, skin vs. alabilecekler. Ayrıca, hub'da bu savaş puanına göre bir liderlik tablosu bulunacak.

Sosyal: Hub'da oyuncular arası iletişimi sağlayacak bir chat ve arkadaşlık sistemi (ekleme, DM...) bulunur. Ayrıca oyun içi bir emote sistemi vardır. Oyun temasıyla ilgili emojiiler oyuncunun üstünde kısa süreliğine gözükür. Emojiiler hub'dan satın alınabilir.

Ada Yapıları



Player Island: Her oyuncunun başlangıç noktası olan kendi adası. Base'in içinde kristal, silver generator ve shop bulunur.



Mini Island: Oyun haritasının dört köşesinde bulunan küçük adalar. Bu adalarda gold kazanmak için PvE alanları ve gold generator'ları bulunur.



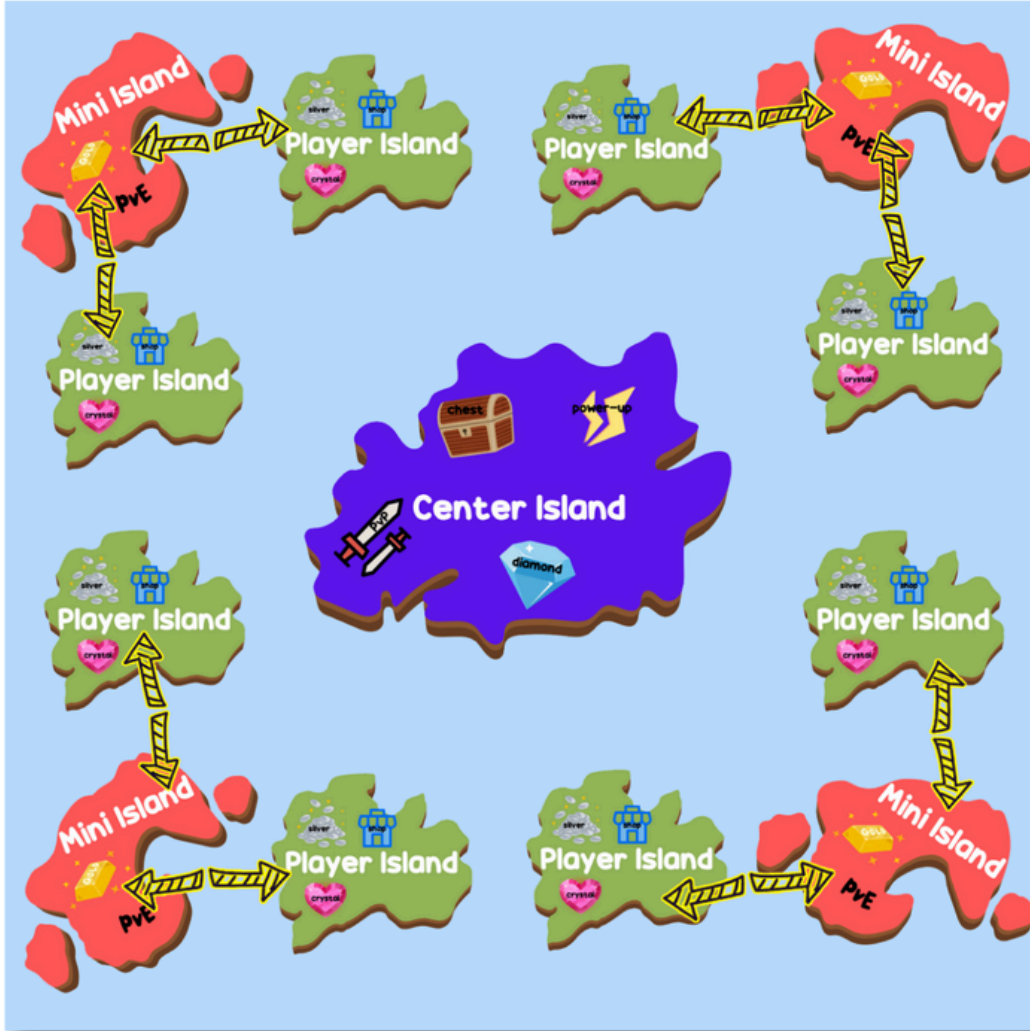
Center Island: Oyun alanının ortasındaki ada; chest'ler, ekstra güçlendirmeler ve diamond generator'lar bulunur.



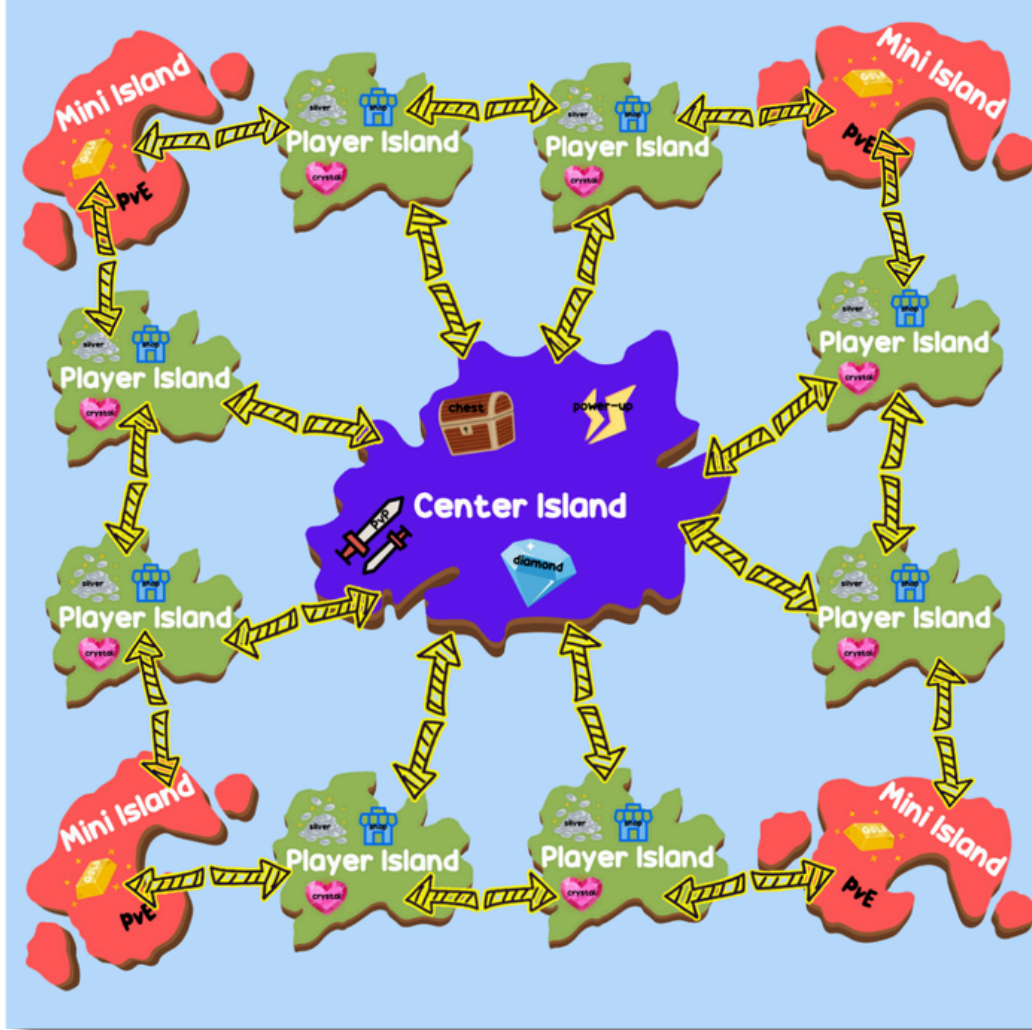
Bridges: Adalar arasındaki yollar. Oyun phase'ine göre şekillenir.

Phase'ler

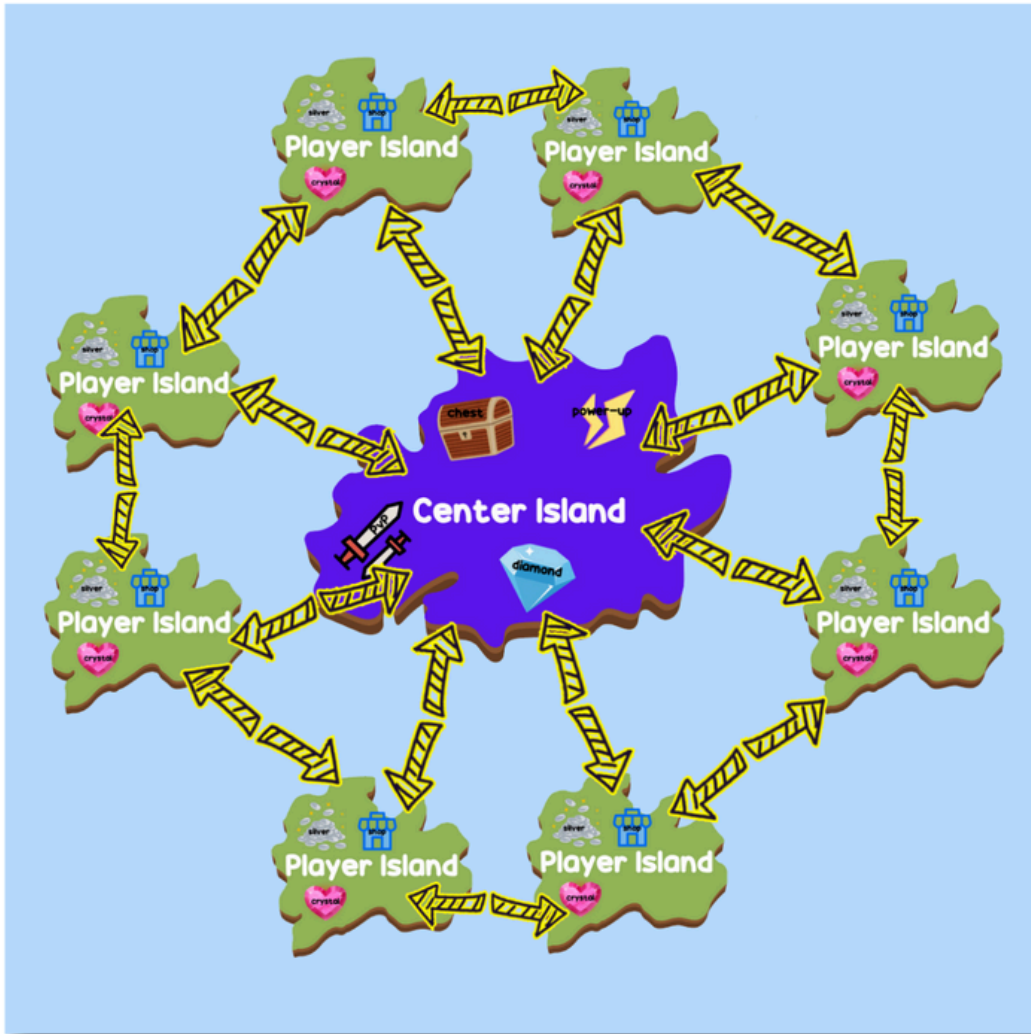
Phase 1: Bütün adaların olduğu, oyuncuların tek skill slotunun bulunduğu ve sadece Mini Island'lara yolların olduğu evredir. Erken oyunda sadece iki ada kendi arasında bir savaş içerisinde olur ve aralarında mini bir ada olduğu için baskın yapmak da zordur. Bu sayede gelişme aşaması daha sakin geçer.



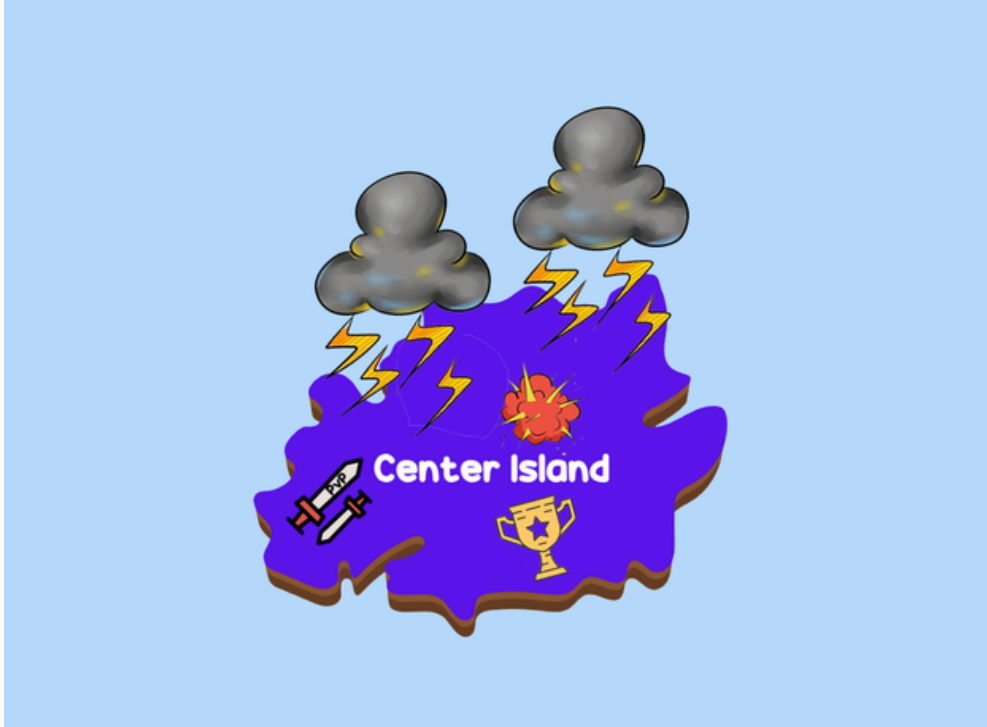
Phase 2: Center Island'a olan yolların açılışı ve bütün adaların doğrudan birbirine yollarla bağlandığı phase'dir. Çeşitli oynanışların yapılabileceği bir evredir. Oyuncular iki skill slotu'na sahip olur ve mağazadan 2. skill'lerini satın alabilirler.



Phase 3: Mini adaların yok olduđu ve bütün adaların doğrudan birbirine yollarla bağlandığı phase'dir. Oyuncular üç skill slotu'una sahip olur ve mağazadan 3. skill'lerini satın alabilir. Artık oyuncuların son phase için hazırlıklarını tamamlaması gereken evredir.



Phase 4: Oyunun son phase'i olan Ölüm-Kalım evresidir. Sadece Center Island kalır, hayatta kalan oyuncular burada savaşıır, uzun süre saklanan oyuncuların yerini belli etmek ve hareket etmezse elenebilmesi için bir şimşek çakma mekaniği bulunur. Ölen oyuncu doğrudan elenir.



Harita Fikirleri

- Yolların Uzun Olduğu Harita
- Yolların Hareketli/Hareketsiz Parkurlu Olduğu Harita
- Işınlanma Bölgelerinin Olduğu Harita
- Görüşün Kısıtlı Olduğu Sisli Bölgelerin Olduğu Harita
- Adaların Farklı Yükseklik Seviyelerinde Olduğu Harita

Combat ve Skill Sistemi

Combat mekaniği, basit ve karmaşık olmayacak şekildedir. Oyuncunun gücü daha çok skill'lerle izlediği stratejisine/statlarına bağlıdır. Combat mekaniği olarak auto-attack ve bazı aktif olarak kullanılabilen skill'ler sayılabilir. Her phase'in sonunda oyuncular 1 adet daha skill slotu kazanır. Mağazada karşısına rastgele gelen 3 adet skill'den bir tanesini satın alabilir. İsterse altın harcayarak mağazasını yenileyebilir. Bir oyuncu default olarak en fazla 3 adet skill slotuna sahip olabilir. Skill'ler tier'larına göre silver, gold ve diamond ile alınabilir.



Skill Fikirleri

Tier-1

- Stat artışları (saldırı gücü, savunma gücü...).
- Hız artışı, yüksek zıplama.
- Hızlı can rejenarasyonu.
- Yerleştirilebilir tuzak vb...

Tier-2

- Kristali koruyan bir büyücü kulesi.
- Range'li saldırı yeteneği.
- Kısa süreli kamufle yeteneği.
- Hızlı yeniden doğma vb...

Tier-3

- Ekstra bir skill slotu.
- Yoğunlaşıp kendi adasına ışınlanabilme.
- Hedef adaya meteor yağmuru.
- Düşman konumunu görme vb...

Ilham Alınan Oyunlar

Squad Busters

Minecraft: Eggwars/Bedwars

LoL: Arena Modu

TFT

Kullanmayı Hedefledigim Araçlar

- Unity, oyun motoru.
- Photon, gerçek zamanlı multiplayer.
- PlayFab, kullanıcı yönetimi, leaderboard, arkadaşlık sistemi vb.