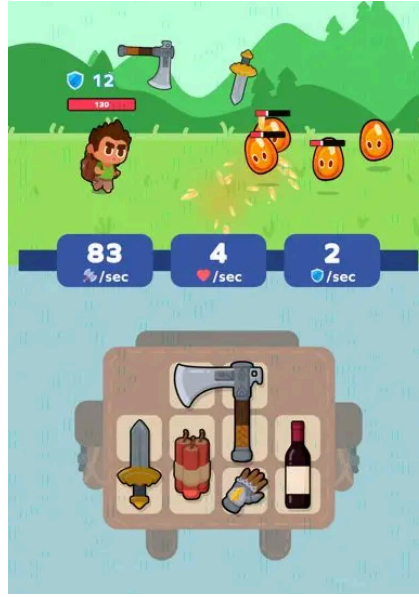


Elementory

-MobGe/Ethem Emre Özkan-

1. Giriş

1.1 Özet - Proje, envanter yönetimi ve element kombinasyonlarına dayalı bir oyun olarak tasarlanacaktır. Oyun, Bag Fight'a benzer bir yapıya sahip olacak ancak temel farklılık, silahların belirli elementlere sahip olması ve bu elementlerin birbirleriyle etkileşim kurabilmesidir. Oyun, stage bazlı bölümlerden oluşacak ve her bir bölüm, oyunculara yeni zorluklar sunacaktır.



2. Oynanış

Oyunda her dalga öncesinde, oyunculara rastgele eşyalar verilir ve bu eşyaları envanterlerine sığdırarak savunmalarını hazırlamaları gerekir. Oyuncular, bu eşyaları stratejik olarak yerleştirip bir sonraki dalgaya hazır hale gelmelidir. Ancak bu süreçte dikkat edilmesi gereken kritik bir unsur, oyunun **element sistemidir**.

Bazı silahlar, bölüme girmeden önce oyuncuların ana menüden seçtiği elementlerle donatılmıştır. Bu elementler, silahların etkilerini doğrudan etkiler ve farklı kombinasyonlar, farklı sonuçlar doğurur. Örneğin, uyumlu elementlere sahip iki silah yan yana yerleştirildiğinde, bu silahlar arasında bir etkileşim oluşabilir ve belirli bir buff (güçlendirme) sağlayabilir. Benzer şekilde, zıt veya uyumsuz elementler bir araya getirildiğinde, silahların etkileri zayıflayabilir veya olumsuz bir etki (debuff) oluşabilir.

Örnekler:

- **Su + Buz:** Bu elementler bir araya geldiğinde, düşmanlar 0.25 saniye süreyle donar.

- **Su + Ateş:** Bu element kombinasyonu, oyuncunun hasarını azaltır ve saldırı gücünü düşürür.



Bu yapıya benzer bir yapıyı Backpack Hero kullanmakta.

Oyuncular, bu element kombinasyonlarının etkilerini göz önünde bulundurarak envanterlerini en iyi şekilde yönetmeli ve bir sonraki dalga için en etkili stratejiyi belirlemelidir. Bölümleri başarılı bir şekilde tamamlamak için, her dalgadan önce verilen rastgele eşyaları doğru bir şekilde yerleştirmek ve elementlerin etkileşimlerini en iyi şekilde kullanmak büyük önem taşır.

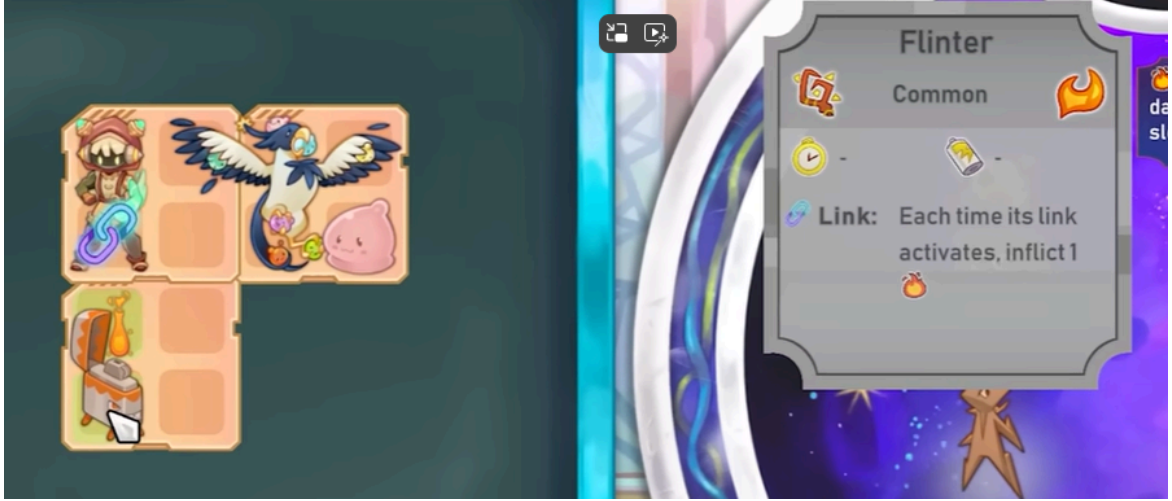
3. Mekanikler

3.1 Envanter Yönetimi - Oyun, klasik envanter yönetimi oyunlarında olduğu gibi, kısıtlı bir alana belirli şekillerdeki objeleri yerleştirmeye dayalı bir yapı sunacaktır. Oyuncular, stratejik olarak envanterlerine en uygun şekilde eşyaları yerleştirip savunmalarını optimize etmelidir.



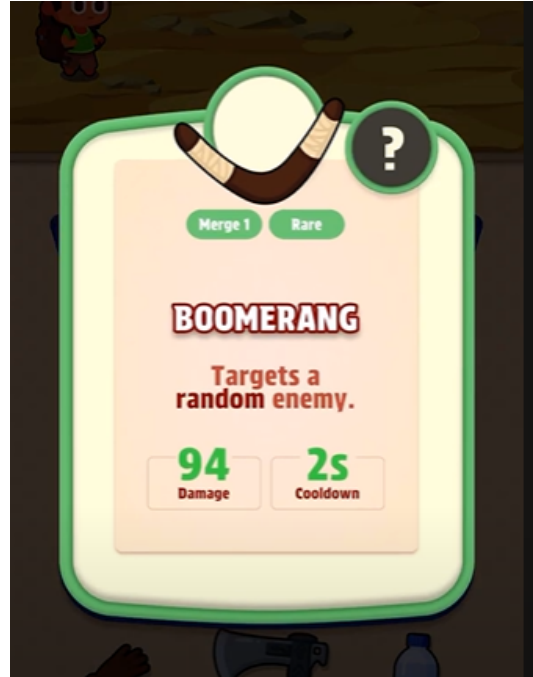
3.2 Elementler - Oyun, silahların belirli elementlerle donatıldığı bir sistem kullanacaktır. Bu elementler, silahların savaş alanındaki etkilerini doğrudan şekillendirir. Belirli element kombinasyonları, silahlar arasında sinerji yaratarak ek avantajlar sağlayabilirken, uyumsuz

kombinasyonlar ise olumsuz etkiler doğurabilir. Oyuncular, bu element etkileşimlerini stratejik olarak kullanarak envanterlerini en verimli şekilde düzenlemelidir.



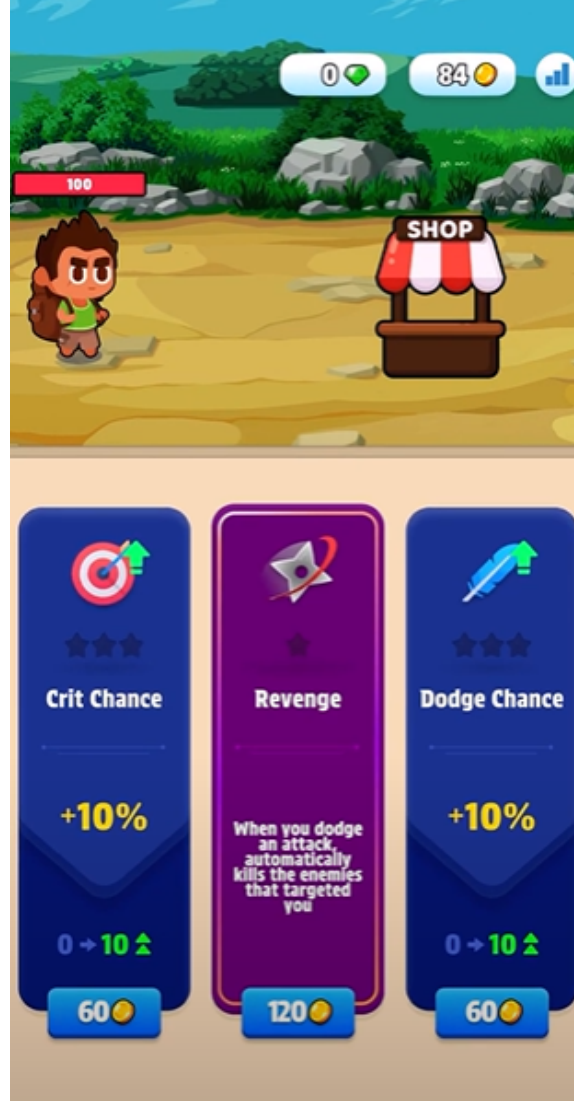
3.3 Action - Oyun, Bag Fight oyununda olduğu gibi bir tower defence sistemi üzerine kurulacaktır. Bu sistemde, oyuncuların envanterlerine yerleştirdikleri silahlar tamamen otomatik olarak kullanılacaktır. Stratejik derinlik sağlamak amacıyla, silahların kullanım durumlarına yönelik seçenekler oyuna entegre edilecektir. Bu seçenekler, silahların hangi düşmana öncelikle saldıracağını belirler ve şu şekildedir:

- Canı en düşük düşmana saldırır
- Taban canı en yüksek düşmana saldırır
- En yakın düşmana saldırır
- Rastgele düşmana saldırır



3.4 Stage Sistemi - Oyun, Bag Fight'ta olduğu gibi bölümler içerisinde çeşitli dalgalarla karşılaşacağınız bir yapıya sahip olacaktır. Bu dalgalar temizlendikten sonra, oyunculara yeni bir silah seçimi ekranı sunulacak ve bu ekranda envanterlerini düzenleme fırsatı verilecektir.

Boss savaşı sonrasında eğer oyuncu başarılı olursa, oyun içinde topladığı altınlarla pasif yetenekler açabileceği bir markete erişim sağlayabilecektir.



3.5 Ana Menü - Ana menü üzerinden, oyuncu tıpkı **Clash Royale** oyununda deste düzenlediğimiz gibi, elementlerini düzenleyebilecek ve geliştirebilecektir. Ancak oyuncu, sadece iki element ekleyebilir. Ayrıca, ana menü üzerinden bazı pasif yeteneklerini de artırabilir (örneğin, çanta alanı artışı gibi).

