

# Mona Idle

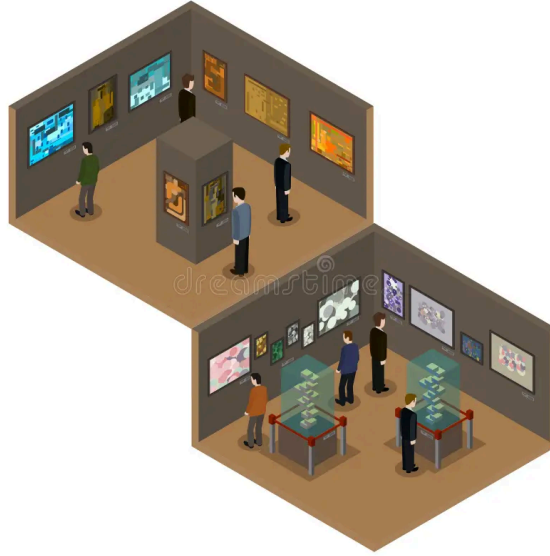
-MobGe/Ethem Emre Özkan-

## 1. Giriş

**1.1 Özet** - Bir dönem hit olmayı başarmış No.Pix ve benzeri Paint by Number temasına sahip oyunlar ile idle-action türlerinin birleşimi sonucu ortaya çıkmış bir hybrid.



**1.2 Tema ve Hikaye** - Kendi eserlerine ait bir resim sergisi açmak isteyen karakterimizin sergisi için yaptığı resimleri anlatan bu macerada kendimizi renklerin ve huzurun içine bırakıyoruz.



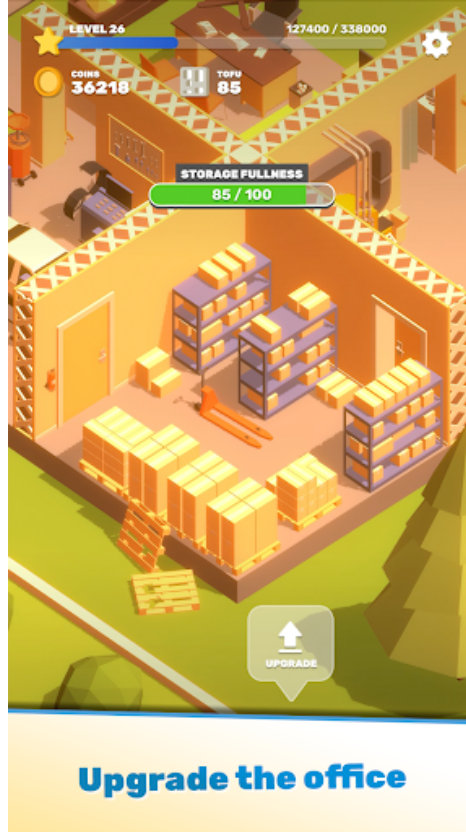
## 2. Oynanış

No.Pix oyunundaki mekanikleri temel aldığım bu projede, oyuncular tabloları tamamlamak için No.Pix'ten farklı olarak bir karakteri yönetir. Tamamladıkları tabloları kendilerine ait olan sergide sergileyerek gelir elde etmelidir. Oyunun ilerleyen aşamalarında, tabloların tamamlanması daha fazla zaman alacaktır. Bu durumda, kullanıcılar sergilerinden elde

ettikleri gelirle yeni yetenekler ve geliřtirmeler satın alarak resim yapma sürecini hızlandırabilir ve sergilerini daha da geliřtirebilirler. Oyunun temel amacı, sergiyi olabildiğince büyötmek ve geliřtirmektir.

## 3. Mekanikler

**3.1 Idle** - Idle mekaniklerini 3 farklı yapı oluşturur. Bu yapılar sırasıyla Popölerlik, Sergi Alanı ve Resimlerdir. Idle tarafıda oyuncu, Tofu Drifter benzeri bir UI kullanır.



**3.1.1 Popölerlik** - Sergimize gelen anlık ziyaretçi sayısını arttırmak için popölerliğimiz büyük bir önem taşır. Popölerliğimiz arttıkça süre başına gelen ziyaretçi sayımızda artacaktır. Popölerliğimizi arttırmak için tıpkı Shop Titans'da olduđu gibi çeřitli geliřtirmeler almalıyız.



**3.1.2 Sergi Alanı** - Sergi alanımıza çeşitli dekorasyonlar ve hizmetler ekleyerek popülerliğimizi arttırabiliriz. Aynı zamanda sergi alanımız için yeni odalar alarak sergilenen resim sayımızı arttırabiliriz (Örn: Oyun başında yalnızca 5 resim sergileyebilirken ilerde geliştirmeler alarak 10 - 15 - 20 gibi resim sayılarına ulaşabiliriz.)



Örnek geliştirme animasyonları

**3.1.3 Resimler** - Resimler oyunun action mekaniklerini içeren önemli bir parçadır. Resim sayısı sergiye gelen ziyaretçi başına alınan parayı belirler. Ne kadar çok resmimiz varsa o kadar çok gelir elde edeceğimiz için önemlidirler.

### Idle Oynanış Döngüsü

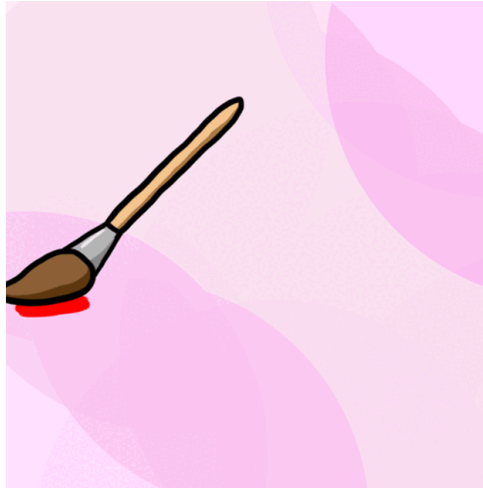


**3.2 Action** - Action tamamen basit ve fail içermeyen bir yapıya sahiptir. Geliştirmeler ve Boyama olarak 2'ye ayrılır.

**3.2.1 Boyama** - Boyama sekanslarında oyuncu bir fırçayı yönlendirir. Bu fırça joystick ile yönetilir. Fırça ile renkleri numaralara ayrılmış pixel artları boyamamız gerekmektedir. Bu işlemi yapmak için üstünde numarası yazan boya kutusundan boya alıp aynı renkteki pixellere gitmemiz lazım. Fırça normalde havada gider ve de hiç bir kareyi boyamaz. Eğer oyuncu Archero'da olduğu gibi joysticki bırakırsa fırça yere iner ve yerde kalır. Bu şekilde doğru pixelleri boyar. Fırçayı tekrardan havaya kaldırmak için joystick tekrardan bırakılır ve fırça havaya kalkar. Bu sayede yanlış karelerin boyanması engellenir. Yanlış kareler boyandığı zaman içlerindeki sayı belirgin bir renk olarak oyuncuya yanlış yeri boyadığı bilgisi verilir.



**3.2.2 Geliştirmeler** - Oyuncunun sergi alanından kazandığı gelir ile yapabileceği bir seçenek olan çeşitli geliştirmeler bulunabilir. Bu geliştirmeler oyuncu oyunda değilken de resim işleminin devam etmesi için önemlidir. Resim sürecini hızlandırmak için alınabilir. Resimler oyun başında 8x8 pixel iken ilerleyen zamanlarda 64x64 ve 256x256 olacağı için bu sürecin daha hızlı geçmesini sağlarlar.



Örnek Geliştirmeler -

**Fırça Hareket Hızı** - Fırçanın hareket hızını artırır

**Fırça Boyama Alanı** - Fırçanın boyadığı alanı 1x1 yerine önce 1x2 sonra 2x2 şeklinde artırır.

**PaintBot** - Yavaş bir şekilde kareleri boyayan ve oyun aktif değilken ya da oyuncu idle kısımlarındayken de resim yapmaya devam eden botlar.

**Boya Yağmuru** - Belirli bir zamanda rastgele kareleri boyayan bir geliştirme. Oyuncu oyunda olmadığı zamanlarda da aktif olabilir.