

Railway Maker

-MobGe/Ethem Emre Özkan-

1. Giriş

1.1 Tema ve Hikaye - Robotlar tarafından yönetilen bir fabrikada robotların çıkardığı isyan sonucunda fabrikanın lojistik sistemi tamamen çökmüştür. Ana karakterimiz olan ve bu fabrikada kasiyerlik yapan dronumuz Air-D olanlardan habersiz kalmış ve tek görevi olan "Satış ve daha fazla satış!!" amacını yerine getirememiştir. Air-D tekrardan satış yapabilmek için "işten kaytaran" robotların bozduğu demiryollarını onararak kaybettiği müşteri memnuniyetini geri kazanmalıdır.



Air-D

2. Oynanış Temeli

- Oynanış action ve idle bölümler olmak üzere 2 yapıdan oluşmaktadır.
 - **2.1 Idle** - Oyuncu oyuna satış bölgesinde başlar. Satış bölgesine çeşitli müşteriler gelir ve çeşitli siparişler verirler. Bu siparişlerin tamamlanabilmesi için oyuncunun sipariş içeriğinde bulunan materyali üreten fabrikalara demiryolu hattı kurması gerekir. Hat kurduğu fabrikalardan taşıma trenleri aracılığıyla gelen kaynakları satarak para kazanmalıdır. Kazandığı parayı yeni fabrikalar açmaya ve mevcut lojistik sistemini geliştirmeye harcamalıdır.



- **2.2 Action** - Oyuncu, fabrika ve satış bölgesi arasında üretilen materyallerin taşınmasını sağlamalıdır. Bu taşıma sistemi için bir yük trenine sahiptir fakat raylar etrafa dağılmıştır. Oyuncu yönettiği dron Air-D'nin kancasını kullanarak etrafa dağılmış rayları yük treninin önüne ekleyerek fabrika ve satış bölgesi arasındaki demiryolu hattını tamir etmelidir. Düşmanlar bu süreçte trene saldırarak lojistik sistemini bitirmeyi hedefler. Oyuncu bu düşmanları Air-D'nin silahlarını kullanarak treni savunmalıdır.



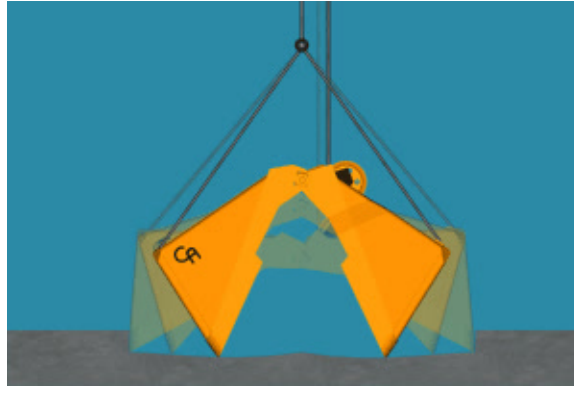


3. Mekanikler

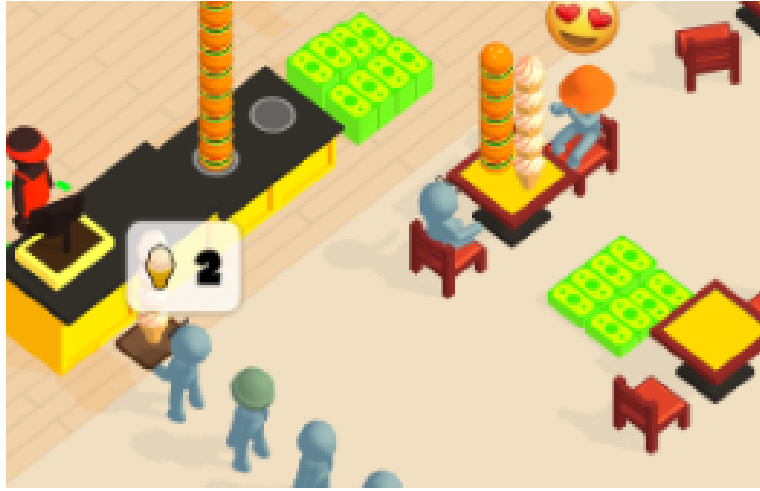
- 3.1 Idle Mekanikler

- **3.1.1 Satış Bölgesi** - Oyunun büyük bir kısmının geçtiği ve 3 parçadan oluşan bir bölgedir. Bu bölgeler sırasıyla Boşaltım Alanı(Depo), Tezgah ve Geliştirme Alanı'dır.
 - **Boşaltım Alanı (Depo)** - Fabrikalarda üretilen kaynakların belirli bir süre içerisinde yük treni ile boşaltıldığı alandır. Çeşitli görsel tarzlarda yapılabilir. Oyuncunun yönettiği Air-D karakteri bu noktalardan kancası ile Tezgah'ta verilen müşteri siparişleri üzerine alır. Daha sonrasında Tezgah'ta sipariş veren müşteriye iletimini yapar.



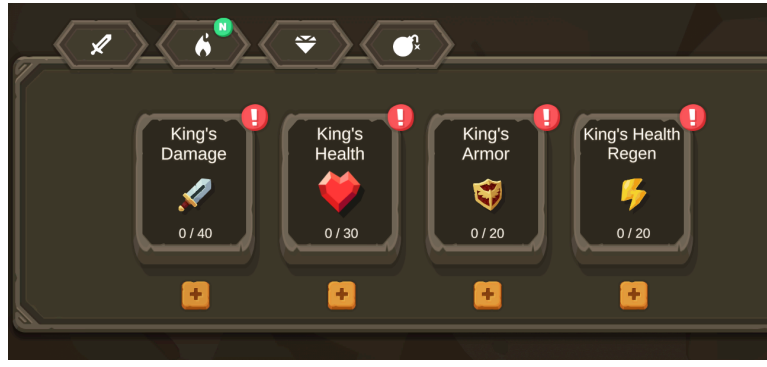


- **Tezgah** - Üretilen kaynakların satışı buradan yapılır. Kaynakların satışı için Sky benzeri bir yapı düşündüm. 3 adet müşterinin farklı kombinasyonlar ile verdikleri siparişler. Oyuncu Boşaltım Alanı'ndan aldığı kaynakları bu siparişlerin alanına bırakarak satışı gerçekleştirebilir. Karşılığında para kazanır.



- **Geliştirme Alanı** - Oyuncunun kaynak satışları üzerinden kazandığı para ile çeşitli geliştirmeler açabildiği bölümdür. Bu geliştirmeler silah, tren hızı, kaynak üretim hızı, oyuncu taşıma kapasitesi vb. şekillenebilir.





- **3.1.2 Fabrikalar** - Yalnızca tek çeşit kaynak üretirler. Oyun başında üretim yapmazlar. Oyuncu fabrikaya action sekansı ile demiryolu hattı oluşturursa üretime başlarlar. Üretim hızı vb. geliştirmeler Satış Bölgesi'nden yapılır.

● 3.2 Action Mekanikler

- **3.2.1 Tren** - Tren tamamen otonom ilerler. Oyuncunun amacı treni korumaktır. Trenin belirli bir canı vardır ve düşmanlar trene saldırır. Trenin ilerleyebilmesi için aşağıda daha da detaylandıracağım raylara ihtiyaç duyar.



- **3.2.2 Air-D (Dron)** - Oyuncunun yönettiği bu dron hem rayların taşınmasında hem idle kısmında satış yapmakta hem de trenin korunmasında görev alır. Silahlar ve Kanca olmak üzere 2 ayrı mekaniği vardır. Joystick ile yönetilir.
 - **Silahlar** - Silahlar tamamen otomatik bir şekilde düşmanlara saldırır. Oyuncu Aktif olarak 3 çeşit silah kullanır. Bu silahlar tıpkı vampire survivals'ta olduğu gibi kullanılır. Silahlarını satış bölgesindeki geliştirme kısmından yönetir. Geliştirmeleri buradan yapar.



- **Kanca** - Oyuncunun harita etrafına dağılmış rayları toplayarak trenin önüne gitmesi lazım. Bu işlemi yapabilmesi için bir kancası bulur. Bu kanca fiziksel bir ip ile drona bağlıdır. Collider kullanan ve haritanın random bir bölgesinde bulunan rayların üzerinde kısa bir süre bekledikten sonra bu raylar kancaya takılır. Oyuncu rayları trene kadar taşıırken engellere takılabilir. Tasarım olarak Drone her nesnenin üstünden geçebilir fakat bir şey taşıırken taşıdığı şey engellere takılabilir. Neden bu şekilde bir tasarım seçtiğimi düşmanlar kısmında açıklayacağım.



- **3.3 Düşmanlar** - Düşmanlar, çeşitli türlerde olabilir ve dalgalar halinde oyuncuya saldırırlar. Her dalga başladığında ekranda, bir sonraki dalganın gelmesine kalan süre ve mevcut dalgadaki kalan düşman sayısı gösterilir. Oyuncu, düşmanları mümkün olan en kısa sürede etkisiz hale getirmelidir. Eğer oyuncu, yeterli geliştirmeleri yapmışsa, ortalama bir sürede dalgayı temizleyebilir. Ancak, yetersiz bir şekilde bölüme girmişse, birinci dalga tamamen temizlenmeden ikinci dalga başlayabilir. Oyuncu, düşmanlarla savaşırken ya da düşmanları tamamen temizledikten sonra, ikinci dalganın başlamasına kalan sürede rayları taşıma işlemini gerçekleştirebilir.

Not: Raylar ve kancanın fiziksel yapıda olmasının nedeni tamamen oyuncuya ek bir zorluk katmak içindir. Düşmanlar yalnızca trene saldıracağı için oyuncu çok güçlü olabilirdi. Bunu engellemek için fiziksel raylar etrafa ve düşmanlara takılarak oyuncuyu yavaşlatabilir.