Proje

Game Of Strong

Hikaye Baslar, Baslarken Kendi karakterini olusturursun. Hikayeni kendin yazabilecegin bir text alanin vardir. Alanda Yasakli kelimeleri control edilmeli.

EVREN

Karakterini gelistirirken farkli karakterler karsina cikar ozelliklerine gore etrafinda toparlarsin.

Her oyuncunun kendi karakterinin disinda 3 yardimcidan olusan bir partisi olabilir.

Partisinin toplam gucu belli bir seviyeyi gecen her oyuncu 5 oyuncu ile ittifak kurarak haritada bir sehirde yer tutabilme hakkina sahip olur.

Belli bir bolgeye hakim olabilmek icin o bolgeyi iyi analiz ederek bir haftalik bir ele gecirme plani hazirlanmali ve ekipce her yonden hakim gucleri dusurebilmek onemli.

Bolgeyi ele gecirmek icin dusurulmesi gereken kalemler ve yuzdeleri ayarlanmali

Bolgenin Siyasi Idarecisi %20

Bolgenin Yargici %20

Bolgenin Pazari %20

Ticaret Loncasi %20

Bolgedeki silahli kuvvetler %20

Bolge Halkinin Gorusu %20

Bu elemanlardan yeteri kadar yuzde ele gecirildiginde onlar uzerinden geri kalan elemanlar da dusurulerek bolgeye yerlesilir

Bu asamadan sonra her grup kendi method ve hedeflerini belirlemelidir.

1-Kotu methodlari kotu amaclar icin kullanabilirler

2-Iyi methodlari kotu amaclari icin kullanabilirler

3-Kotu methodlari iyi amaclari icin kullanabilirler

4-Iyi methoddlari kotu amaclari icin kullanabilirler

Belli bir sure sonra buyuk savas baslar ve oyuncular partileriyle birlikte farkli ulkelere goc etmek zorunda kalirlar. Ulkeler yukaridaki dort yontemin sistemlestirilerek kullanildigi karakteristik ulkelerdir.

Her ulkenin;

-Yonetim sekli

\*Dikta varsa egitim dusuk. Hukuk zayif, ekonomi illegale dayali

\*Fasist dikta – Din Soslu Dikta- Komunist Dikta – Silahli Dikta

\*Demokrasi varsa Egitim yuksek,Hukuk guclu,

-Hukuk sistemi

\*Guclu hukuk sistemlerinde illegalin cezasi buyuk

\*Zayif hukuk sistemlerinde durust ticaret ve can guvenligi dusuk

-Silahlar ve Askeriye

\*Diktada cok bireysel silah az teknoloji

\*Demokraside bireysel silah az Teknoloji yuksek

-Halkinin zenginlik durumu

\*Diktada fakirlik

\*Demokraside orta gelir

\*hibrit ekonomi

-Gelir Yollari kendine hastir

-Illegal iki turlu de para kazandirir.

Detay calisilacak

Amerika Turkiye Almanya sartlari Gozonunde bulundurulacak ve buna gore bir orta cag ulkesi tasarim yapilacak.

Kucuk kasabalar ve sehirler ile kaleler olacak. Fazla sayida koy olmali ki oyuncular koyler icin savasmali. Koyler eleman ve para kaynagi. Her karakter koylerde kendi karakter gelisimlerine uygun isleri yapip karara baglamali.

OYUNCU ANA KARAKTERI VE COK ISLEVLI YAN KARAKTERLER-Entity Class

-Oyuncu Ana Karakterinin Hikayesini kendisi yazacak ve diger oyuncular tarafindan o gorulecek.

-Oyuncunun basarilari hikayesine eklenecek adim adim. Karakter oldugunde oyuncunun Koleksiyonunda duracak ve Ayni classtan acacagi yeni karakter ufak bir deneyim fazlasiyla baslayacak.

-Zeka Tipi=Nasil ayarlanacagi hakkinda henuz bir netlik yok direk oyuncu ufak bir teste tabi tutulabilir. Zeka tipi oyuncunun aksiyonlara mudahale ettigi alanlarda pozitif veya negative etkiye sebep olacak.

Misal stratejist bir oyuncu aksiyonun sahadaki kismina mudahalede bulunursa eksi puan planlama kismina mudahale ederse arti puan ekleyecek.

-Meslek= Tuccar, Savasci, Casus, Madenci, Emekci,Hakim

\*Hakim-Dedektif-Suclu Danismani= Uzun suren bir egitim staj donemi ister.Bi seviyeden sonra hakimlik yapabilir. Suclularla da calisabilir Adaleti de tesis edebilir. Hapis yetkisi vardir. Kefalet karari verebilir. Kelle odulu koyabilir. Hukum sonucu soylulari dusurebilir. Hukumlerine uyanlar iyilik puani alir muhalif olanlar kotuluk puani alirlar. Iyi bir hukuk sisteminin oldugu bir ulkede yasalara karsi gelirken hukuk kotu olan ulkelerde iyiler suclu sayilir.

=Skill Kalemleri

\*HukumYetkisi

\*Adil%

\*Zalim%

\*Hafiza

\*Ikna

\*Tuccar-Tefeci-FakirDostu-Esir Ticareti= Tefecilik de yapabilir durust ticaret de, Rusvet yedirip vergi de kacirabilir vergisini duzenli verip durust ticaret de yapabilir. Tekelcilik, tehdit ve santajla mali ucuza verme veya durust fiyat belirleme haksiz kazanc. Kervan duzenleme isi bunlara aittir. Skill pointine bagli buyuklukte kervan kurabilir. Ekip uyesi sayisi buna bagli olabilir. Tuccar sermayesi oraninda ticaret yapabilir. Ticaret puani artar.

=Skill Pointleri

\*Pazarlik

\*Deger Bicme

\*Tasarruf-Iktisat

\*Rusvet

\*Faiz Orani

\*Kar Orani

\*Kervan Buyuklugu%

\*Lojistik

\*Ikna

\*Esir Ticareti

\*Pezevenklik

\*Savasci-Kelle Avcisi- Kervan Muhafizi-Asker= Her Hangi bir lordun askeri olabilir, Parali sozlesmeli asker olabilir, Kendi Ekibiyle kervan muhafizligi yapabilir, eskiyalik veya adam kacirma, kiralik katil olarak adam oldurme gibi seyler icin de tutulabilir. Kervan muhafizligi onun isidir muhafiz sayisi savascilik puaniyla dogru orantilidir.

=Sword Skilleri=

-Yakin dovus skilleri

Jujutsu

Gures

TaiJutsu

Aikido

Pars Skilli

-Katana

Samuray-Busido(https://tr.wikipedia.org/wiki/Samuray)

Kendo-Kenshi

-Yatagan

Akinci

Yeniceri

Baciyan

-Uzun Kilic

Sovalye

Paladin

-Gladius

Gladyator

Spartan Hoplit

-Balta Skill

Viking

Muhafiz

-Suvari Skilli

Akinci

Frank Suvarisi

Ritter

Saracen Suvarileri

Mizrak Skilli

-Baltali Mizrak

-Cift Bicakli Mizrak

-Uzun Mizrak

-Bicakli Mizrak-Naginata(https://tr.wikipedia.org/wiki/Naginata)( [onna-bugeisha](https://tr.wikipedia.org/wiki/Onna-bugeisha) kadin naginatalar)

Naginata (薙刀), sırıklı silah biçiminde geleneksel bir Japon kılıcı türüdür.[[1]](https://tr.wikipedia.org/wiki/Naginata#cite_note-1)[[2]](https://tr.wikipedia.org/wiki/Naginata#cite_note-2) Genel olarak feodal Japonya'da samuray sınıfı tarafından ve ayrıca ashigaru (kara askerleri) ile sōhei (savaşçı keşişler) tarafından kullanılmıştır.[[3]](https://tr.wikipedia.org/wiki/Naginata#cite_note-books.google.com-3) Naginata, Japon soylularına ait bir tür kadın savaşçı olan onna-bugeisha arketipinin temel silahıdır.

Okculuk Skilli

-Short bow

Seri atis

Kisa menzil

Seri Pozisyon Degisikligi

Orta seviye hasar

Savusturma Zor

-Long Bow

Uzun Menzil

Konum Hakimiyeti

Hantal atis

Agir hasar

Savusturma kolay

Delici Kuvvet Fazla

-Cavalary Bow

Orta mesafe atisi

Atis zorlugu

Isabet zorlugu

En Seri Pozisyon Degisikligi

Orta seviye hasar

Savusturma Normal

-Crossbow

Yavas kurulum

En agir hasar

Konum Hakimiyeti

Dusuk Pozisyon degisikligi

Uzun Menzili

Savusturma Zor

Delici Kuvvet Fazla

Kalkan Skilli

Blok Skilli

Ceviklik

Atiklik

Kas Gucu

Esneklik

Kondisyon%

TeknikCesitlilik%

FizikiDayaniklilik

Enerji

Genel Dayaniklilik% kondisyon, fiziki dayaniklilik,kas gucu, Enerji

Tecrube% Kilic skillerinin kendi icinde kilic oyunlari ve isimleri olan hamleler teknikler olacak.

Duru Gorus%

-Avcilik

\*Casus-Izci-Kelle Avcisi-Suikastci-Istihbaratci-Sabotajci-Patlayici-Kesici-Delici-AletHavuzu= Lordlar adina casusluk yapabilir. Illegal isler yapan oyunculari bulabilir onlarin bilgilerini diger oyunculara satabilir. Bir oyuncunun illegal aktivitesi hakkinda bilgi parcasina sahip olan oyuncu onun kullanimina da sahip olur. Ister hukuki yoldan isterse de santajla bunu aleyhte kullanabilir. Ayrica casuslar Kundaklama yapabilir. Kundaklamaya mudahale kundaklanan yerin sahibinin bu alandaki tedbirleriyle alakalidir. Gec mudahale fazla zarara sebeb olur.

=Skill Pointleri

-Hayalet

-Patlayici Uzmanligi

-Kesici DeliciAlet Uzmanligi

-Ceviklik

-Atiklik

-Hafiza

-Iz Surme

-Atesle Sabotaj

-Iz Kaybettirme

-Yalan

-Ikna

-Binicilik

-Avcilik

\*Zanaatkar=Her toprakta bir sekilde orta seviye risksiz gelir elde edebilir. Bir alanda uzmanlastiktan sonra o alanda kaliteli ve pahali mal uretebilir. Hayati bir meslek. Kendi atolyesinde urettiklerini satmak gelir olarak yeterlidir. Ticaret puani nispeten kazanir.

-Cifcilik

-Demircilik

-Ascilik

-Terzilik

-Cobanlik

-Kuyumcu

-Ekmekci

-Insa Ustasi-Mimar

-Hirdavatci

-Hekim-Zehirci

-Din Adami

-Kasaplik

-Denizci

-Korsan

\*Madenci= Her oyuncunun bir asamadan sonra madeni olabilir. Oyuncu madencilik skilline bagli olarak degerli madenleri cikartmaya baslayabilir.

Ayrica her karakterin egitimcilik skilli olacak ve kendi gruplarina kendi siniflarinda egitim verebilecekler.

Skill pointleri sinirsiz olabilir. Skill pointler acik mi kapali mi ayarlanabilir mi? BuiltIn mekanizmasi veya benzer bi mekanizma kullanilabilir mi

YEREL VE GLOBAL KURUMLAR-BINALAR

=ULKE KURUMLARI

IDARI VE SIYASI KURUMLAR

MAHKEME

HAPISHANE  
KOLLUK KUVVETLERI

ORDU VE KURUMLARI  
ORDU DEMIRCISI

ORDU AT CIFTLIGI  
ORDU YEMEKHANESI  
ORDU TERZISI

ORDU EGITIM SAHASI

LORDLAR VE KALELER

LOCAL IDARI ISLER

MESLEK LONCALARI

AHILIK TESKILATI GIBI TARIHI OLGULARI ARASTIR

TICARET LONCALARI  
GUNDELIK TICARETHANELER

\*\*Npc Vatandaslarin Ve Yerel Ordularin devamli tukettigi malzemeler oyuncularin asgari gecim kaynaklari olacak. Suni Pazar Dengesini iyi ayarlamak lazim. Yuksek seviyeli malzemeler bir yerden sonra oyuncular arasinda Pazar dusmeli.

MADENLER

Isletmeleriyle ilgili devlet kontrolunde olacak belli bir sure sonra ihaleyle satisa cikarilacak.

Evlilik Muessesesi Ve Sonuclari

Oyuncular Kendi aralarinda evlilik yapabilecekler ve sonucunda cocuk sahibi olabilecekler. Cocuklar oyuncuya ayri bir karakter olarak katilacak ve mevcut karakterin olmesi durumunda yerine gecebilecek.

Miras-Haklar-Sorumluluklar Net olacak

Evlenen oyuncular ortak mulkiyet mi bireysel mulkiyet mi yapacaklarina kendileri karar verecek

Velayet meselesi hakime bagli.

Temel Aksiyonlar ve Gelisime Bagli Acilan Aksiyon Cesitleri.

Yeni Aksiyon Cesitleri Acildiginda Ne tur bilgilendirme olacak sistem hangi yapiyla ilerleyecek?

Her oyuncu once bir ev mulke sahip olmali daha sonra birikim yparak ciftlik koy kale kasaba sehir veya ulke sahibi olmali.

Oyuncular npclerle de evlenebilsin.

ULKELER VE BIRIMLER OYUN COGRAFYASININ DIZAYNI