

6. DOĞU MARMARA ULUSLARARASI PROJE PAZARI 2024

20-22 MAYIS 2024, KOCAELİ

Buried Conquest

PROJE EKİBİ

Ad Soyad: Kaan Toraman

Proje Danışmanı: Önder Yakut

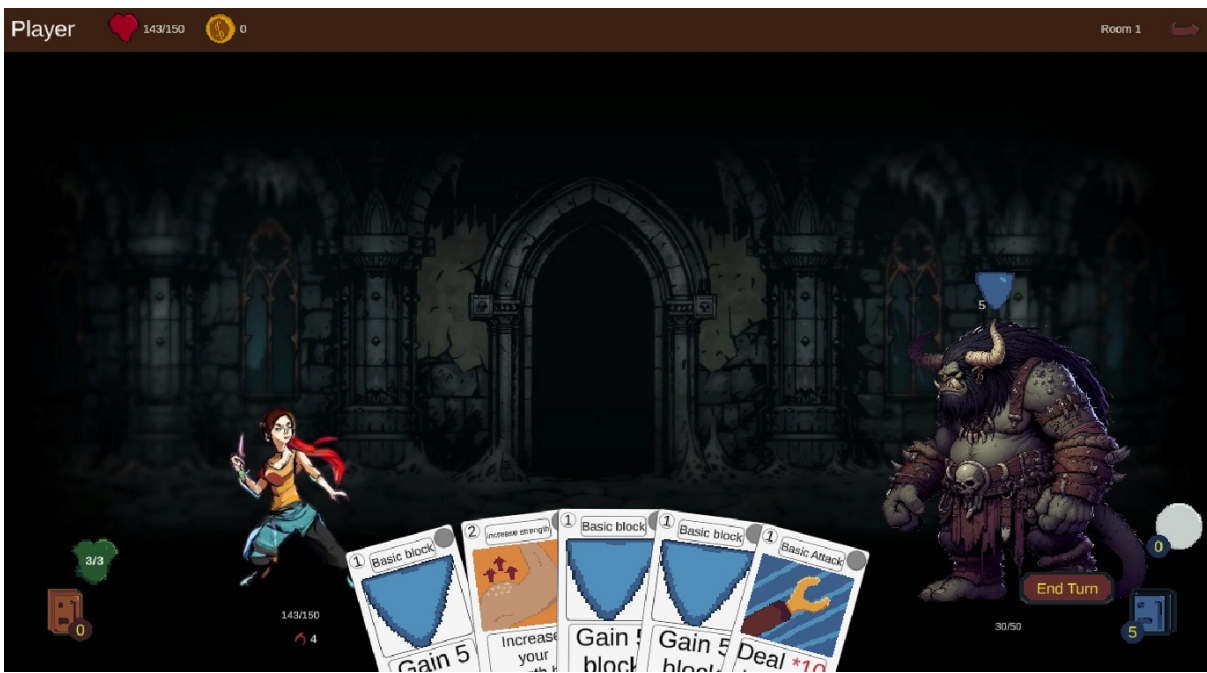
Ad Soyad: Eda Obuz

ÖZET

Proje, rogue-like, deck-building türünde bir bilgisayar oyunudur. Oyunun ana mekaniği, oyuncuların bir kart destesi oluşturarak stratejik savaşlar yapmalarına dayanır. Her kart, farklı bir güce veya yeteneğe sahiptir ve oyuncular bu kartları kullanarak düşmanları yenmeye çalışır. Oyun ilerledikçe, oyuncular yeni kartlar kazanır, güçlendiriciler alır ve kendi destelerini geliştirirler. Projenin hedef kitlesi bilgisayar oyuncularıdır. Proje ilerleyişine göre mobil platformlar için de geliştirilmesi düşünülmektedir. İhracat hedeflerimiz video oyunlarının yaygın olup oyuncu kitlesinin büyük olduğu ve gelişmekte olan pazarlardır. Hedeflenen pazarlar, Kuzey Amerika, Avrupa ve Asya pazarlarıdır. Bu pazarlar, projemiz için önemli ihracat potansiyeline sahiptir.

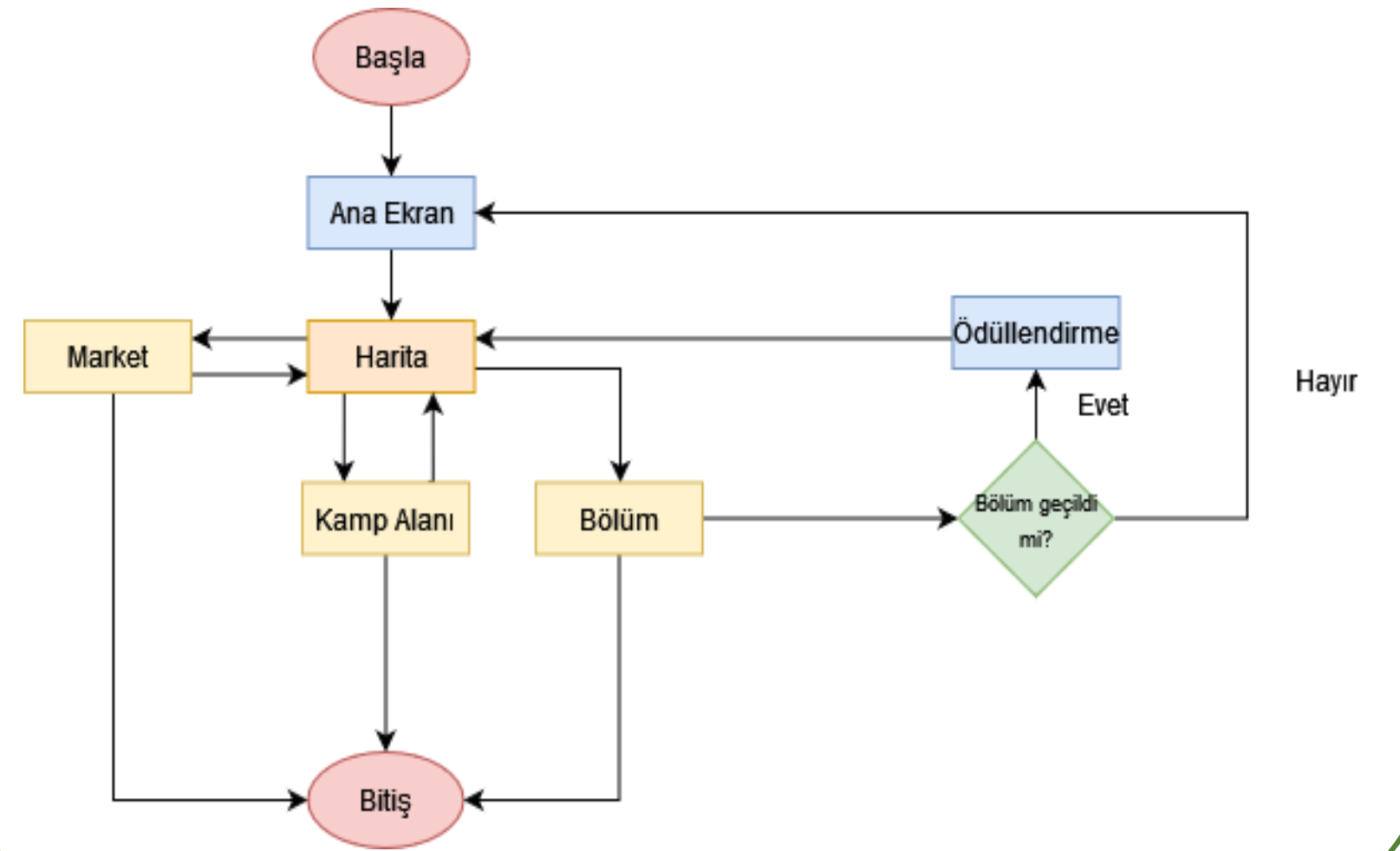
GİRİŞ

Geliştirdiğimiz oyun projesi, kullanıcıyı çeşitli etkinlikler yardımıyla stratejik düşünmeye iter. Kullanıcı, oyunun her bölümünde farklı stratejiler kurmaya teşvik edilerek, interaktif düşünme yöntemlerini kullanmaya yönlendirilir. Projemizdeki en büyük hedef, kullanıcıların eğlenceli zaman geçirirken interaktif düşünme yollarını geliştirmesini sağlamaktır. Projemiz, oyun piyasasındaki birçok kart oyunu ile benzerlik göstermektedir. Projemizin benzer kart oyunlarından temel farkı, kullanıcının kendi düşünce ve stratejileriyle oyunda ilerlemesini sağlamasıdır. Bunun aksine diğer projelerde, kullanıcıların düşünme faktörü kısılarak şans faktörü üzerinden ilerlemesi beklenmektedir. Böylece kullanıcı, deneyimlediği oyunu başından itibaren kendi yönetir ve seçimlerinin sonucuna bağlı olarak oyunun her evresinde aktif kalır. İçinde bulunduğu duruma göre karar verme özgürlüğünü kullanır ve şans faktörü önemsiz hale gelir.



MATERYAL VE YÖNTEM

Projesi Unity oyun motoru, C# programlama dili ve sanat tasarım yapay zekaları kullanılarak geliştirilmektedir. Oyun, rastgele harita oluşturma algoritmalarıyla yani Linear Congruential Generator – LCG algoritmasıyla birlikte procedural olarak oluşturulan zindanları destekler. Kart mekaniği, scriptable object veri dosyaları aracılığıyla kartların özelliklerini, etkilerini tanımlar ve oyuncuların stratejilerini destekler.



SONUÇ VE ÖNERİLER

Şu anda bilgisayarlar için geliştirilmekte olduğumuz projemiz, ilerleyen süreçlerde mobil platformlara taşınacak ve yeni genişleme paketleri sunulacaktır. Piyasadaki diğer oyunlarda, çoğunlukla tek bir karakter üzerinden ilerlemektedir ve bu karakterin kaybetmesi durumunda oyun sona ermektedir. Bizim projemizde ise oyuncular başlangıçta tek bir karakterle oyuna başlar ve zamanla grup arkadaşları ekleyerek oyunun sürekliliğini sağlar. Bu grup yapılandırması sayesinde, tüm karakterler kaybetmedikçe oyun sona ermez ve kaybeden karakterler yerine yenileri kullanılabilir.

Piyasadaki benzer oyunlar, bölüm sonlarında oyunculara rastgele kartlar ve altınlar vererek ilerler. Bizim projemizde ödül sistemi, bir yetenek ağacına bağlı olacak. Bu durum kullanıcının şans durumunun ortadan kalkmasını ve kendi stratejilerini belirlemesini sağlamak için yapılmaktadır. Bu sistem, oyuncuların kazandıkları puanlarla istedikleri kartları elde etmesini sağlar. Böylece oyuncular hangi kartları alacaklarını stratejik bir şekilde planlayabilirler. Ayrıca her karakter için özel kartlar bulunmaktadır ve yetenek ağacı aracılığıyla kullanılan karakterlere uygun kartlar seçilebilir veya kullanıcılar stratejilerine göre topladıkları puanlarla doğrudan istedikleri kartları açabilirler.

Projemizin iş modeli, kullanıcılara tek seferlik bir ödeme karşılığında oyunun tam sürümüne erişim sağlayan bir satın alma modeline dayanmaktadır. Oyunu bir kere satın aldıktan sonra, oyunun tüm içeriğine ve özelliklerine kalıcı olarak erişilebilir. Projemiz, mevcut 175 milyar dolarlık oyun pazarındaki 1 milyar dolarlık hizmet edilebilir ve temin edilebilir pazar payını hedeflemektedir.