

## Oyun Konsepti

**Oyun Türü:** Battle Royale benzeri, Online MultiPlayer

**Grafikler:** Hyper-Casual Tarzı / Cartoonish

**Kamera:** Merkezde oyuncuya kilitli, zoom-in/out özellikle

## Genel Bakış

Oyun, 8 adanın birbirleriyle mücadele ettiği bir haritada geçer. Her oyuncunun/takımın kendi base' i ve yeniden doğmayı sağlayan bir cevheri vardır. Her oyuncu kendi cevherini korumayı ve düşmanların cevherlerini yok edip onları oyundan elemeyi hedefler. Oyunun amacı, en son hayatta kalan oyuncu olmaktır.

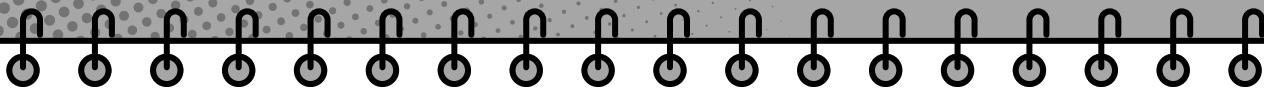
## Oyundaki Anahtar Terimler

**Hub:** Oyuncuların toplanabileceği, starter-kit alabileceği ve oyun odalarını seçebileceği ana lobi.

**Starter Kit:** Oyuncuların oyuna hızlı bir başlangıç yapmasını sağlar. Örnek olarak küçük miktarda gold, random birkaç temel skill gibi tipik şeyleri içerir. Hub'dan satın alınabilirler.

**Generator:** Silver, gold ve diamond üreten mekanizma. Oyuncu, generator'a gelip üretilen kaynakları toplar. Ayrıca diğer adalardaki oyuncuların generator'larının ürettiği kaynakları da çalabilir.

**Skill:** Oyuncuların oyun sırasında seçebileceği özel güçler. Map'e, rakiplerine ve oynanış tarzına göre stratejik olarak skill seçimi yapılabilir. Skill'ler 3 farklı tier'da bulunur. Skill mağazası hem şansa dayalı, hem de oyuncunun topladığı kaynağa dayalı bir sistemdir.



**Crystal:** Her oyuncunun adasında bulunan ve oyuncunun yeniden doğmasını sağlayan değerli taş.

**Silver:** Temelde oyun baslangıcında her oyuncunun adasında olan generator'dan toplanır, tier-1 skill satın alabilmek için kullanılır.

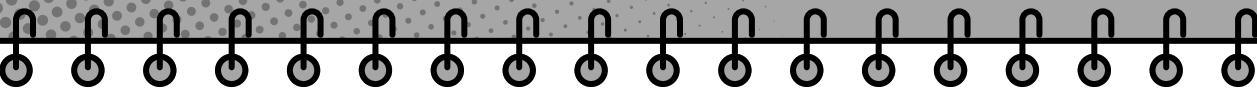
**Gold:** Mini adalardaki generator'dan, pve ve pvp'lerden kazanılabilir. Gelen mağazayı zar atarak yenilemek ve tier-2 skill satın alabilmek için kullanılır.

**Diamond:** Merkez adadaki generator'lardan toplanır. Tier-3 skill satın alabilmek için kullanılır.

**Phase:** Oyunda geçen süreyle birlikte belirli aralıklarla haritanın ve oynanışın şekillendiği her bir evre. Toplamda 4 phase bulunur.

**Puan ve Liderlik Tablosu:** Oyuncular her oyunda yerleşikleri sıralamaya göre savaş puanı kazanıp hub'da starter pack, skin vs. alabilecekler. Ayrıca, hub'da bu savaş puanına göre bir liderlik tablosu bulunacak.

**Sosyal:** Hub'da oyuncular arası iletişimini sağlayacak bir chat ve arkadaşlık sistemi (ekleme, DM...) bulunur. Ayrıca oyun içi bir emote sistemi vardır. Oyun temasıyla ilgili emojiler oyuncunun üstünde kısa süreligine gözükmür. Emojiler hub'dan satın alınabilir.



## Ada Yapıları



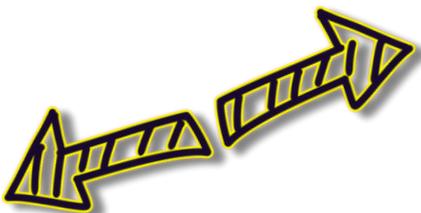
**Player Island:** Her oyuncunun başlangıç noktası olan kendi adası. Base'in içinde kristal, silver generator ve shop bulunur.



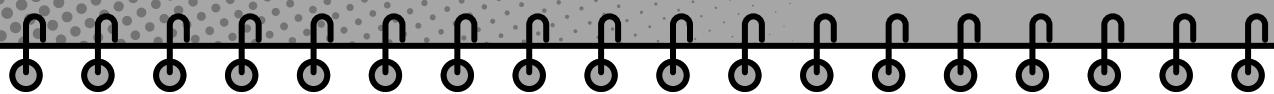
**Mini Island:** Oyun haritasının dört köşesinde bulunan küçük adalar. Bu adalarda gold kazanmak için PvE alanları ve gold generator'ları bulunur.



**Center Island:** Oyun alanının ortasındaki ada; chest'ler, ekstra güçlendirmeler ve diamond generator'lar bulunur.

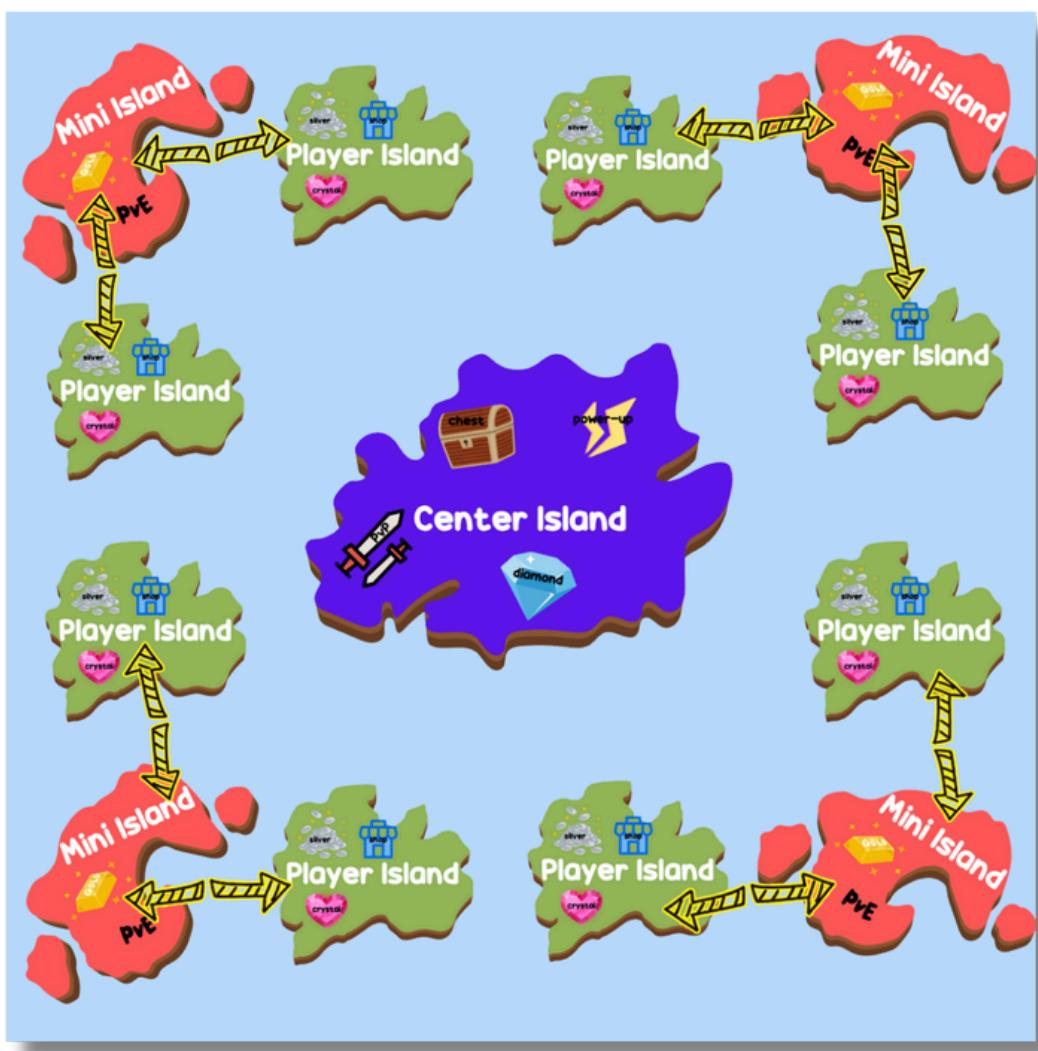


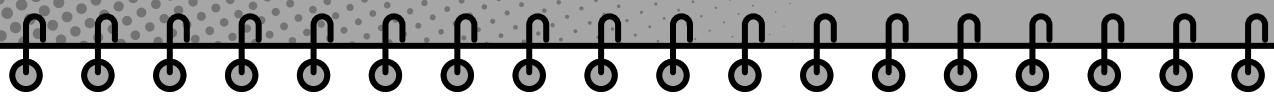
**Bridges:** Adalar arasındaki yollar. Oyun phase'ine göre şekillenir.



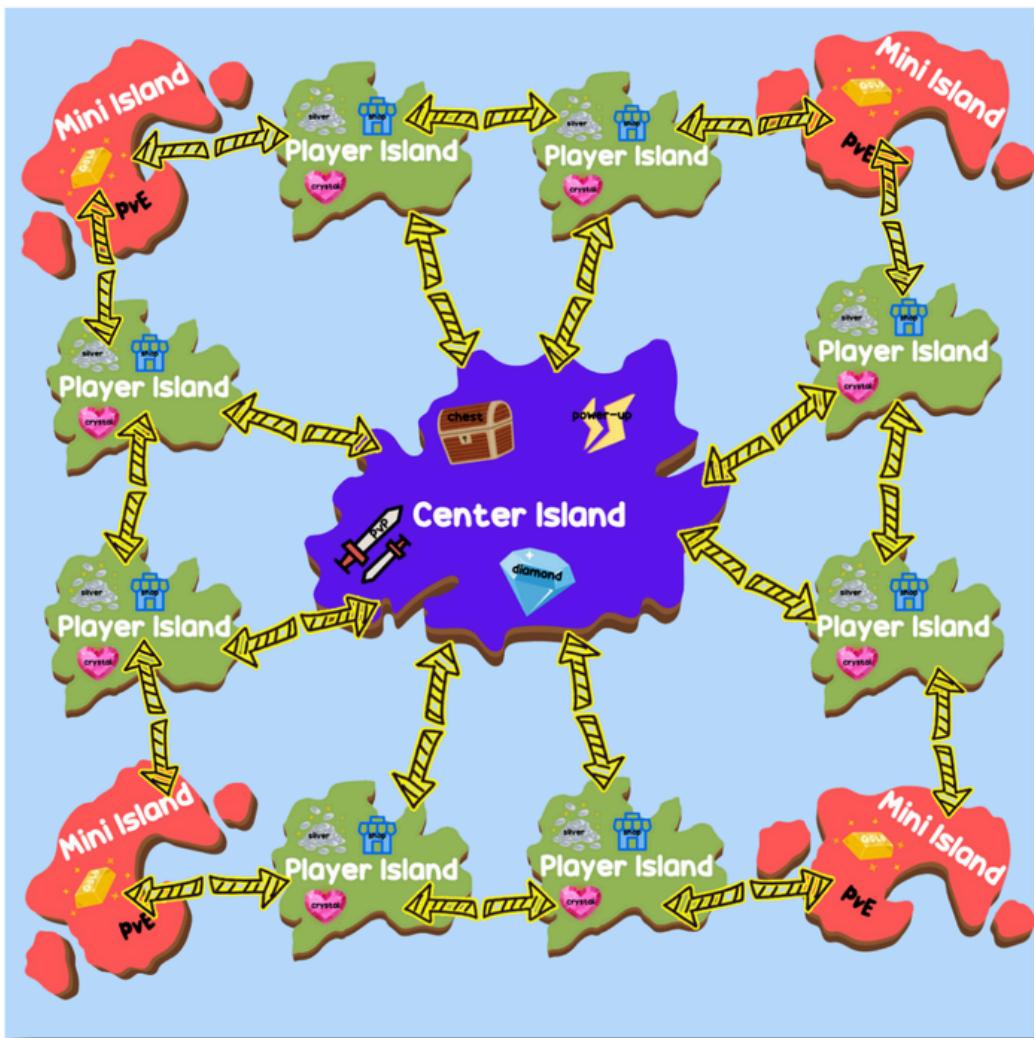
## Phase'ler

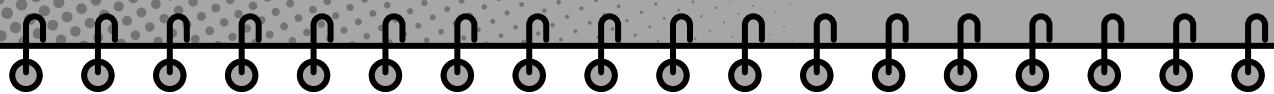
**Phase 1:** Bütün adaların olduğu, oyuncuların tek skill slotunun bulunduğu ve sadece Mini Island'lara yolların olduğu evredir. Erken oyunda sadece iki ada kendi arasında bir savaş içerisinde olur ve aralarında mini bir ada olduğu için baskın yapmak da zordur. Bu sayede gelişme aşaması daha sakin geçer.



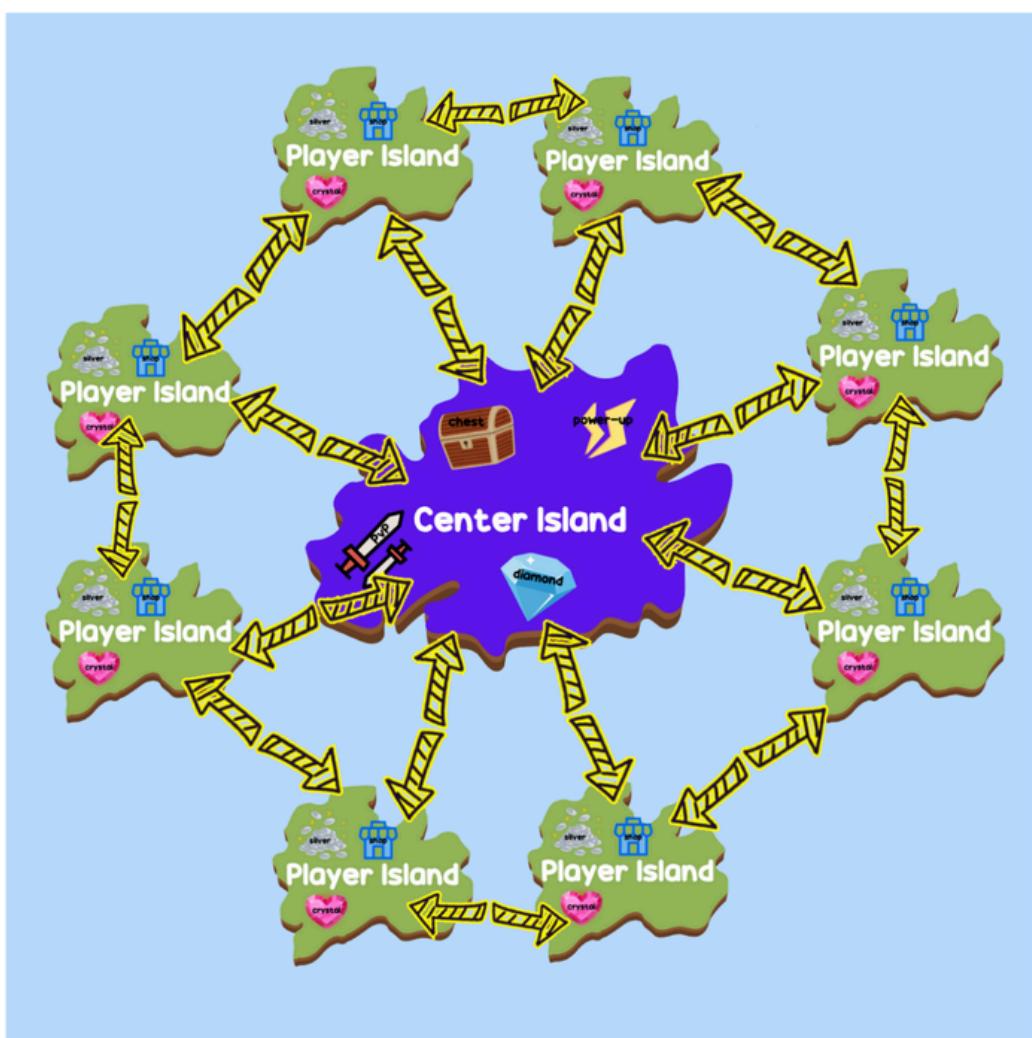


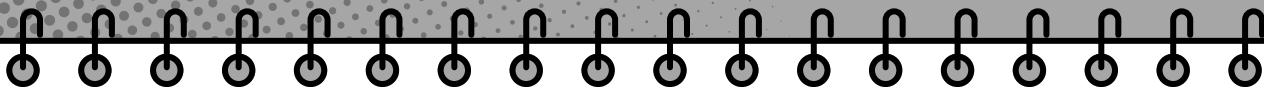
**Phase 2:** Center Island'a olan yolların açılığı ve bütün adaların doğrudan birbirine yollarla bağlı olduğu phase'dir. Çeşitili oynanışların yapılabileceği bir evredir. Oyuncular iki skill slotu'una sahip olur ve mağazadan 2. skill'lerini satın alabilirler.





**Phase 3:** Mini adaların yok olduğu ve bütün adaların doğrudan birbirine yollarla bağlı olduğu phase'dir. Oyuncular üç skill slotu'una sahip olur ve mağazadan 3. skill'lerini satın alabilir. Artık oyuncuların son phase için hazırlıklarını tamamlaması gereken evredir.



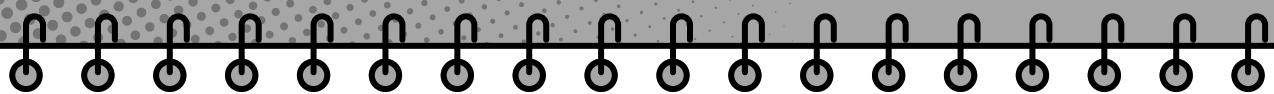


**Phase 4:** Oyunun son phase'sı olan Ölüm-Kalım evresidir. Sadece Center Island kalır, hayatı kalan oyuncular burada savaşır, uzun süre saklanan oyuncuların yerini belli etmek ve hareket etmezse elenebilmesi için bir şimşek çakma mekaniği bulunur. Ölen oyuncu doğrudan elenir.



## Harita Fikirleri

- Yolların Uzun Olduğu Harita
- Yolların Hareketli/Hareketsiz Parkuru Olduğu Harita
- Işınlanma Bölgelerinin Olduğu Harita
- Görüşün Kısıtlı Olduğu Sisli Bölgelerin Olduğu Harita
- Adaların Farklı Yükseklik Seviyelerinde Olduğu Harita



## Combat ve Skill Sistemi

Combat mekaniği, basit ve karmaşık olmayacak şekilde olacaktır. Oyuncunun gücü daha çok skill'lerle izlediği stratejisine/statlarına bağlıdır. Combat mekanığı olarak auto-attack ve bazı aktif olarak kullanılabilen skill'ler sayılabilir. Her phase'in sonunda oyuncular 1 adet daha skill slotu kazanır. Mağazada karşısına rastgele gelen 3 adet skill'den bir tanesini satın alabilir. İsterse altın harcayarak mağazasını yenileyebilir. Bir oyuncu default olarak en fazla 3 adet skill slotuna sahip olabilir. Skill'ler tier'larına göre silver, gold ve diamond ile alınabilir.



### Master of Duality

Diamond

Your Attacks grant you stacking Ability Power and your Abilities grant you Attack Damage.

### Mad Scientist

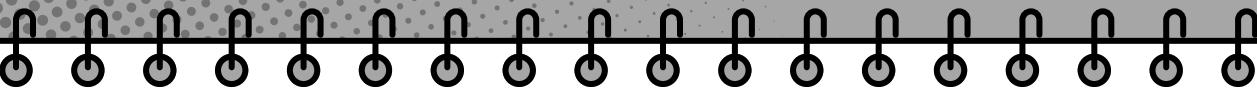
Gems

On Burn start you grow large (Adaptive Force and Health) or tiny (Ability Haste and Move Speed).

### Infernal Conduit

Diamond, Silver

Your Abilities apply a stacking Burn, dealing Magic Damage over time. Your Burn effects reduce your basic Ability cooldowns.



## Skill Fikirleri

### Tier-1

- Stat artışları (saldırı gücü, savunma gücü...).
- Hız artışı, yüksek zıplama.
- Hızlı can rejenarasyonu.
- Yerleştirilebilir tuzak vb...

### Tier-2

- Kristalı koruyan bir büyütücü kulesi.
- Range'lı saldırı yeteneği.
- Kısa süreli kamufle yeteneği.
- Hızlı yeniden doğma vb...

### Tier-3

- Ekstra bir skill slotu.
- Yoğunlaşıp kendi adasına işinlanabilme.
- Hedef adaya meteor yağmuru.
- Düşman konumunu görme vb...

## İlham Alınan Oyunlar

Squad Busters

Minecraft: Eggwars/Bedwars

LoL: Arena Modu

TFT

## Kullanmayı Hedefledigim Araçlar

- Unity, oyun motoru.
- Photon, gerçek zamanlı multiplayer.
- PlayFab, kullanıcı yönetimi, leaderboard, arkadaşlık sistemi vb.