

BCA 623 GAME DESIGN FINAL HOMEWORK

20 OCAK 2020

The Titan of Krakatoa

Çağın Ağirdemir N19132314

Taha Keleşoğlu N19137414

Karakterler

Oyunun ana karakterleri:

1. **Cahaya** (endonezya dilinde “ışık”)
Rahip/Keşiş
2. **Melati** (endonezya dilinde “yasemin çiçeği”)
Cahaya’nın kızı
3. **Flammus**
Karanlık, Yeraltı Tanrısı, Titan
4. **Stellana**
Işık, Gökyüzü Tanrısı

Hikâye boyunca karşılaşılan önemli karakterler ve kahramana kazandırdıkları:

1. **Ulu Manitu**
Kısa süreli uçuş özelliği, tüy
2. **Poseidon**
Büyülü su kontrolü, mızrak
3. **Hermes**
Çeviklik, ayakkabı
4. **Odin**
Bilgelik, göz
5. **Buda**
Büyü, yetenekler

Senaryo

Başlangıç

Stellana, günlerin, ışığın tanrıçası... Binlerce yıl önce hapsetti **Krakatoa** yanardağına **Flammus**'u.

Ve bir sunak yerleştirdi bu dağa. Kan dökecekti her yıl insanlar, yine bugün, bir kızın canı alınacaktı. Kan gerekli demişti **Stellana**, bu günü unutmamamızı öğütledi; "Benim kudretime boyun eğin! Size bir ceza, unutmayın bugünü, kanınızdan olanın akıtın kanını her dönüm!". Kış mevsiminde, karanlık zirveye ulaştığında verilecekti bu adak. Kışın üç yıldızı sunak üzerine yerleştirilmiş yuvalardan görüldüğünde, ışıkları bir noktada birleşecek ve akan kanı tanrıçanın gücüyle dolduracaktı. Yanardağ kraterinin içerisinde, lav şelalesinin üç metre karşısında, yılın en uzun gecesi zuhur ettiğinde...

Cahaya, orta yaşlı kabile rahibi. Adağı gerçekleştirecek kişi olarak seçilmişti yıllar öncesinde. İnsanlar onun ruhsuz, soluk yüzünden ürkerdi. "Ölüm getiren" lakabını üstlenmişti o zamanlar. O gece geldiğinde, bir kapıda belirse, acı çığlıklar yükselirdi oradan. Seçileni almaya gelirdi her zaman.

Yıllar böylece geçip gitti. Her yıl acı çığlıkları işitmenin, bir aileyi kızından ayırmanın, ve kılıcı indirmeden hemen öncesinde ona bakan bir çift ıslak gözü görmenin acısı dayanılmaz hale gelmeye başlamıştı. İlk kızı **Melati**, onüç yaşına bastı bu yıl. Başlarda iliklerine kadar işleyen sarsılmaz inancı, adak zamanı geldiğinde; "tanrıçam, yalvarırım onu seçme!" yakarışlarına dönüştü.

Tapınakta sessiz bir gece. Bütün böcekler susmuş, bütün hayvanlar pür dikkat kesilmişti. Tapınak heyeti, etrafında toplandıkları, yaklaşık bir metre çapındaki hafif derin çanağın içerisindeki suya bakıyordu. Gökyüzündeki üç yıldızın ışığı bir anda parlaklaştı ve bir huzme tapınağın açık tavanından içeriye doğru yavaşça inmeye başladı. Bir bulut gibi süzülüyordu ışık. Suyu dokunduğunda, bir yüz belirdi soluk mavi bir renkte. "**Melati!**" diyebildi sessizce, boğazında düğümlenerek ismi.

Heyet **Cahaya**'ya döndü, görev onundu. Midesinde bir bulantı hissetti. Bir süre sessizliğin ardından tek kelime etmeden yerinden kalktı, **Helikas** ismindeki ayın hançerine yöneldi. İsmi artık hançerin üzerinde yazıyordu solgun, mavi bir ışıkla: "**Melati**". Kanı dökülecek olan kişi belirlenmişti. Hançeri özenle süslenmiş belindeki

kınına soktu ve çıkışa yöneldi. Kapıda bekleyen tapınak korumalarından iki tanesi **Cahaya**'yı takip etmeye başladılar. Hedefleri adağın eviydi.

Bu kadar yalvarışın ardından kendi evine gelmişti. Kapıyı çekinerek çaldı: "**Stellana** adına, adak olarak seçilen kişiyi almaya geldik. **Melati**! Bu gece senin kanınla yıkanacak inancımız. Ölümünden sonra şanslı bir hayat bekliyor seni!". Kelimeler dökülürken sesi titriyordu. Ve kapı açıldı.

Melati gümüşü, adeta gelinliği andıran kıyafetiyle çıktı karşısına. Birşey diyemedi. Gözlerinin çığlıklar attığı ise belliydi. "Ben hazırım." Bu cümleyi duymak istememişti. Korumalar kızın yanına geçti ve sunağa doğru ilerlemeye başladılar.

Heyet çoktan sunağa gelmişti. Korumalar kızı sunağa yatırdı ve ellerini bağladı. Boynunun hemen altında başlayan oluktan akan kan, üç yıldızın ışığı ile yıkanıp lav şelalesine ulaşacak, sıcaklığı dayanılmaz hale gelen şelaleyi donduracaktı. Bu sayede bir yıl daha köy halkı ve dünyanın geri kalanı huzur ve bereket içerisinde yaşayabilecekti. Üç yıldızın ışığı oluşturmaya başladı. Cahaya hançeri çıkardı, bir süre kızına bakakaldı. "Zaman kısıtlı!", "Işık solmaya başladı **Cahaya**!", "Yap şunu her zaman yaptığın gibi!" sesleri yükselmeye başladı heyetten. Hançeri kaldırdı ve... o anda bir anı belirdi gözünde. Yıllar önce, kızı dağın yamacında oynarken yüksek bir kayanın kenarından kayıp düşmüştü. O anki acı yakarışları geldi gözünün önüne, yalnızca bacağı kırılmıştı o zaman. Şimdi ise ölümü bile sessizce önünde başını eğmiş, hançerin soğuk demirinin dokunuşunu bekliyordu.

Cahaya hançeri kınına soktu ve heyete doğru döndü. Heyet donuk, telaşlı bakışlarda gözlerini dikmişti ona. Yıldızların ışığı soluklaştı, söndü. Heyetten bir kişi tam adım atmıştı ki lav şelalesinden çatırtılar geldi. Şelalenin arkasında bir çift göz yavaşça göz kapaklarını açtı ve gözlerini onlara dikti. İki adet alevden, devasa boyutta göz, gözlerini kırparak onları süzmeye başladı. Dehşete düşen, şelaleye yakın korumalar önce geriye bir adım, daha sonra da koşarak mağaranın çıkışında gözden kayboldular. Ne yapacağını bilemeyen heyetin vücudu adeta buz kesti. Gözler kayboldu ve bir gölge şelaleden yukarı doğru hareket etmeye başladı. Gölge kaybolduktan sonra dağ sarsılmaya başladı. Lav havuzları çalkalanıyor ve derinliklerden gelen lavlar havuzları iyice doldurup taşmalarına sebep oluyordu.

Ve kısa bir süre sonra, devasa bir patlama gerçekleşti. Öyle bir patlama ki adayı göremeyenleri bile sağır etmişti. Oluşan basınçlı hava evleri yıkmış, ağaçları devirmiş, çarptığı canlıları parçalamış, kıyılardaki deniz suyunu da açıklara doğru süpürmüştü.

Bölüm 0: Uyanış

Sıcak...

Dudakları parçalanmıştı adeta. Tek hissettiği susuzluk ve sıcak...

Baş ağrısı, bütün vücuda yayılan yanıyor hissi...

Gözlerini araladı, tepesinde daireler çizen büyük kuşları gördü, ve kanatlı parlak bir figür hızla göğe yükseldi. Ve bir tüy düştü ondan, gümüşü sarımsı bir tüy. Alnına çarptı, yok oldu. Elini başına doğru götürdü, doğrulmaya çalıştı. Oturur vaziyete gelebildi, kaburgalarındaki acıyla. Ne oldu diye düşünürken, patlama anını hatırladı.

Sarsıntılar devam ederken kızının yanına koşmuştu, ellerini hızlıca çözmeye çalışıyor ama korumaların attığı düğümleri bir türlü açamıyordu. Hançeri çıkardı, düğümleri kesmeyi denedi. Ama o müthiş keskinliği ile anılan hançer, ipleri körelmiş ekmek bıçağı edasıyla kesmemekte diretiyordu. Yukarıdan, süzülerek gümüşü sarımsı bir tüy gözlerinin önünde süzülerek düşmeye başladı. Bir anda inanılmaz bir sessizlik sardı, yalnızca kendi kalp atışları vardı. Şelaleden insan benzeri bir varlık çıktı ve sunağa doğru ağır, bastığı yerleri eriten adımlarıyla yürümeye başladı. Ardından kör edici bir ışıkla patlama gerçekleşti. Gözleri yeniden görmeye başladığında, gökyüzünde uçuyordu. Adadan git gide uzaklaşıyordu. Patlamanın köyü ve adayı yerlebir edişini, volkandan fırlayan kayaların civarları yok edişine şahit oluyordu. Adadan uzaklaştıkça, bulutlara kadar yükseldiğinde fark etti ki olan şey yalnızca kendi adalarında değil, dünyanın her yerindeydi. Olmayan yerlerde lavlar fışkırıyor, insana benzeyen varlıklar etrafta kol geziyordu. Ve sonra her şey karardı, acıya daha fazla dayanamamıştı.

Karşıdan iki gölgenin ona doğru geldiğini gördü. İki at, üzerinde tüylerle süslenmiş kıyafetli insanlarla geliyordu.

Buradan itibaren oyuncunun kontrolü başlar. Kahramanımızın elinde Helikas (hançer) vardır.

Bölüm 1: Ulu Manitu'nun Kutsaması

Kahramanın Kuzey Amerika kıtasına düşmesi ile oyuncu kahramanı kontrol etmeye başlar. Bu bölüm Kızılderililerin yaşadığı Kuzey Amerika kıtasında kahramanın geri dönme yolunu aramaya başlamasını konu alır. Bölüm sonunda kahraman buraya düşüşünün tesadüfi olmadığını hissetmeye başlar. Kızılderililer kahramanı "Gökten Düşen Kahraman" efsanesi ile ilişkilendirirler. Bu bölümün ana görevi Manitu'yu bulma, kendini ispatlama ve erginleme sürecine başlamadır.

Bu bölümün sonunda kahramanımız Manitu'nun tüyünü edinir ve kısa süreli uçma yeteneği kazanır.

Bölüm 2: Atlantis'e Dönüş

1. bölümün sonunda Manitu kahramana hediyesini verdikten sonra onu Kaderin Mağarası'na gönderir. Mağara bir sahile çıkar. Sahilde bir grup farklı giyimli askerin lav yaratıklarıyla savaştığını görür. Yenilmek üzerelerdir, yardım eder ve onların gemisiyle Atlantis'e döner. Atlantis lav yaratıkları ile savaşmaya devam etmektedir. Kıtanın her yerinde irili ufaklı volkanlar çıkmıştır ve sürekli yer sarsıntıları olmaktadır. Kahraman burada Poseidon efsanesini ve Poseidon'un üç uçlu mızrağının kralın sarayında korunduğunu öğrenir. Efsaneler bu mızrağın suya hükmettiğini söylemektedir fakat bunu kullanabilmiş tek kişi ilk kral Poseidon'dur. Yaratıklarla savaşarak saraya gelir ve mahzende ortaya çıkmış devasa kanatlı lav yılanı yarattığı ile savaşır. Mızrağı alır ve dışarı çıkar. Adadaki olaylar kontrolden çıkmıştır, baş muhafız ile insanları tahliye etmeye çalışırlar, kurtarabildikleri ile bir gemiye binip, Roma imparatorluğuna doğru yola çıkarlar.

Bu bölümün sonunda kahramanımız Poseidon'un mızrağını edinir ve suya hükmetmesini sağlayan büyü yeteneğini kazanır.

Bölüm 4: Platon'nun Yolu

Eski Yunanistan'a gelirler. Bir gemi dolusu Atlantislinin geldiğine dair dedikodular hızla yayılmıştır. Platon'un kulağına gider, imparatorun huzurundayken onlarla görüşmek ister. Cahaya'nın hikayesini dinledikten sonra ona bir zamanlar imparatorluğu yok olmaktan kurtarmış Hermes'ten bahseder. Hermes aslında bir savaşçı değildir, haberleri doğru zamanda ulaştırdığı için savaşların seyrini değiştirmiştir. Platon, Hermes'i bulmak için kuzeye doğru gitmesini öğütler. Yolda çeşitli zorluklarla karşılaşır ve çeşitli

yaratıklarla savařır. Bulduđu ipuları onu Hermes'in bir mađarada saklanırken öldüđu bilgisine ulařtırır. Mađarayı bulur. Mađara giriřinde devasa yarı kei yarı insan bir yaratık ile savařır. Savařı kazandıktan sonra mađaraya girer ve bir ift ayakkabının cesedin üzerinde olduđunu, geen yıllara rađmen hi yıpranmadıđını ve halen ok yeni durduklarını grr. Bu ayakkabılar ona mthiř bir hız artıřı kazandırır. Ayakkabıları denerken kontrolden ıkar ve kuzeye dođru gnlerce kořmaya bařlar. Kontrol sađladıđında ise oktan İskandinavya taraflarına gelmiřtir.

Bu blmn sonunda kahramanımız Hermes'in ayakkabılarını edinir ve evikliđi artar.

Blm 5: İskandinav Bilgeliđi

Yorgunluktan bitap dřmř bu yabancıyı Viking askerleri kral Ragnar'ın huzuruna ıkarırlar. Onun geliřinin, bir sredir savařtıkları ve nereden geldiklerini bilmedikleri yaratıklarla ilgili olduđunu dřnrler. Kendini ispatlaması iin kuzeydeki byk dađa tırmanıp, oradaki yaratıđı ldrmesini isterler. Eđer gerek bir savařıysa Odin ona yol gsterecektir. Kahramanımız yola ıkar. Yol boyunca bir karga ona eřlik eder. Yaratıđı ldrdđnde karga onunla konuřur ve nc bir gz olur. Bu gz ona grmediđi řeyleri gsterecek, gizli olanı aıđa ıkaracak, iyi ve kty ayırt etmesini sađlayacaktır.

Bu blmn sonunda kahramanımızın nc gz aılır ve bilgeliđi artar.

Blm 6: Kadim Dello

İskandinavya'dan ayrıldıktan, karganın kılavuzluđunda Roma topraklarına geri dner, Konstantinopolis bođazından Anadolu'ya geer. Orada Trk boyları ile karřılařır. Trk boyları arasında bir savařya dair efsane dolařmaktadır. Kahramanımız efsanedeki savař gibi giyindiđi ve onun ismini kullandıđı iin řarlatanlıkla sulanır, efsaneye saygı gstermediđi iin hapsedilir. Eđer gerekten efsanelerdeki savař ise her gn daha gl bir dřmana karřı delloları kazanıp kendini ispatlaması gerekmektedir. Her dvřte yeni dvř stilleri đrenir, daha da glenir. Delloları kazanır ve efsanelerdeki savař olduđunu ispatlar. Trkler ona bir at armađan ederler.

Bu blmn sonunda kahramanımız bir at kazanır ve dvř stillerini geliřtirip yeni kombolar đrenir.

Bölüm 7: Ruhun Yükselişi

Kahramanımız evine yaklaşmıştır. Hindistan taraflarına geldiğinde şiddetli savaşırlara şahit olur. Dünya yeraltı yaratıkları tarafından istila edilmektedir. Karşılaştığı bir köylü ondan istila edilen köyünü kurtarmasını ister, küçük boss ile savaşıp köyü kurtarır. Köyün büyüğü Buda'nın hayatının tehlikede olduğunu eğer Buda ölürse bu savaşın kaybedileceğini söyler. Buda'yı kurtarmak için kahramanımızdan yardım ister. Buda Everest üzerindeki köyde yaşamaktadır ve yaşadığı tapınak yaratıklar tarafından kuşatılmıştır. Oraya gider ve kuşatmayı yararak tapınağa girer. Onun yardımıyla düşman yenilir, Buda kurtulur. Buda ona büyüünün inceliklerini öğretir.

Bu bölümün sonunda kahramanımız çeşitli büyüler öğrenir ve büyü gücü artar.

Bölüm 8: Cehennemin Dibi

Artık adasına gelmiştir, tüm yurdu işgal altındadır. Yaratıklarla savaşı oldukça yoğun geçer. Krakatoa dağının eteklerinden tırmanmaya başlar. Flammus'un tahtına ulaşır. Sahip olduğu yetenekler ile savaşılmaya başlar, Flammus yorgun düşse de hemen toparlanmaktadır. Lavlar ile olan bağlantıyı kesmeden bir türlü ölmemektedir. İnce bir ses kulağına fısıldar: "Helikas'ı kullan". Flammus'u tekrar zayıflattığında hançeri çıkarır ve boğazına saplar. Çıkan ışık buzdan zincirlere dönüşerek Flammus'u aşağıya çeker. Yeterli olmayacağını anlayan Cahaya, hançeri kavrar ve bütün büyü gücünü, yaşam gücünü odaklar. Flammus hızla aşağıya çekilmeye başlamıştır. Ama Cahaya'nın bedeni artık doksan yaşlarında gözükmemektedir. Flammus sonsuzluğa düşerken, Cahaya bilinci yitirmeye başlar, bir çift ışıldayan el arkasından ona sarılır, gümüşü sarımsı tüylerle kaplı kanatların sesini duyar ve zihni tamamen kapanır.

Oyunun Lenslere Gre Analizi

1. Oyuncu

Oyuncu, Filipinler’de yařayan bir keřiři oynayarak, keřiřin efsanevi bir titan ile olan mcadelesini ve bir kahraman olarak olgunlařma yolculuęunu deneyimliyor. Oyuncunun mitolojik ğelerle harmanlanmış bir hikye ierisinde, bir keřiř kahraman gznden farklı kltrlerdeki efsanevi yer ve kiřileri tanımasını, birbirinden farklı antik/otantik mekanları oyun tasarımı ierisinde gezmesini ve bu srete aksiyon, gizem aydınlatma, problem zme deneyimi yařamasını istiyoruz. Oyuncu nceden bildięi ya da bilmedięi efsanevi kiři ve yerleri oyun tasarımı perspektifinden deneyimliyor. Oyuncuya heyecan, intikam ve bařarma duygusu yařatıyoruz.

2. řaşırtma

Oyun řaşırtıcı bir olay ile bařlıyor. Yanardaę patlamasının kuvveti keřiři Filipinler’den Amerika kıtasına fırlatıyor ve oyuncu keřiři burada kontrol etmeye bařlıyor. Oyuncunun hedefi Filipinler’e geri dnmek, ama bu hedefe hangi yoldan gideceęini bilmiyor. Her blm sonunda rotasındaki yeni yeri ğreniyor. Rotasındaki her durak bir řaşırtma unsuru olarak kullanılıyor.

Her blmde karřılařacaęı “boss” dřmanlar ve bu dřmanların alt edilme yntemlerindeki farklılıklar da oyuncuyu řaşırtma zerine kuruluyor. Yine oyunun estetięinde ve fizik motorundaki deęiřimler de oyuncuyu řaşırtacak unsurlar arasında. rneęin Atlantis blmnde yerekiminin azalması, hareketlerin yavařlaması ve dvř mekanięinin farklılařması gibi.

Oyunda edinilen farklı yeteneklerin kullanımının vreyi deęiřtirmesi, farklı bir řekilde algılatması da oyuncuyu řaşırtacaktır. rneęin İskandinavya blmnde sahip olduęu nc gz kullanılması normalde gzkmeyen yer ve yaratıkların grnmesini saęlayacak, Atlantis’te kazandıęı suyu bkme gc ile normalde eriřemeyeceęi suyun altındaki gizli geitleri aabilecek. Oyun ierisindeki bilmece ve gizemler de oyuncuyu řaşırtacak unsurlar arasında. rneęin edindięi bir nesnenin ok farklı kullanımı ile aılan bir tapınak kapısı, bir gizemin zaman yolculuęu ile gemiře giderek aydınlatılması ve zlmesi oyuncuyu monoton deneyimden uzaklařtırıp řaşırtacaktır.

3. Eğlence

Oyunda dört çeşit eğlence tipi bulunuyor.

1. **Aksiyon:** Oyunda minyon ve boss tipinde düşmanlar ile savaşıyor. Dövüş mekaniği kombolar ile daha eğlenceli hale getiriliyor. Farklı silahlar ile farklı kombo ve vuruşlar oyuncuyu farklı silahları denemeye yönlendiriyor ve bu silah toplama ve dövüş deneyimini eğlenceli hale getiriyor. Aksiyonda eğlenceyi artırmak için, komboları geliştirerek oyunun sıkıcı hale gelebilecek tekrar aksiyonlarını eğlenceli hale getirilebilir. Örneğin minyonlarla savaşta aynı anda çevredeki bütün minyonları öldürmek gibi. Yine boss savaşlarını silah ve taktik bazlı hale getirmek de eğlenceyi arttıracaktır.
2. **Bilmece Çözme:** Oyun macera oyunları tarzında bilmece öğeleri de içeriyor. Bilmeceelerin çözümü tekdüze olmayıp olabildiğince farklı yöntemlerle oluyor. Bazı bilmeceelerin çözümünde edinilmiş nesneler de kullanılıyor. Bunların kullanımı ve bir araya getirilmesi oyuncuyu zekasını farklı şekillerde kullanmaya yönlendiriyor. Bu da oyuncuya keyif veriyor. Bilmeceelerin eğlenceli olması tekdüze olmamaları, farklı düşünme şekilleri ile çözümleri ve gerçekten zekaya ve meraka hitap etmeleri gerekiyor. Bilmece çözümünü daha eğlenceli hale getirmek için bu konulara dikkat edilmesi gerekiyor.
3. **Hikâye:** Oyunun mitolojik öğeler ile harmanlanmış fantastik hikayesi, türün meraklıları için oldukça eğlence barındırıyor. Kahramanın olgunlaşma yolculuğu, bu yolculuk boyunca yaşadığı maceralar ve hedefine ulaşma biçimi türün örneğine (pattern) uyuyor ve bu örneği oyun estetiği ile süsleyip eğlenceli bir şekilde oyuncunun deneyimleyebileceği bir hale getiriyor. Oyuncu güzel bir hikâyenin kahramanı oluyor. Hikâyeyi daha eğlenceli hale getirmek için türün klişelerinden kaçınmak ve hikâyeyi diğer eğlence unsurlarıyla dengeli bir şekilde kullanmak gerekiyor.
4. **Öğrenme:** Mitolojik ve efsanevi konuları öğrenmek özellikle meraklıları için çok eğlenceli bir uğraştır. Oyunumuz bu konuda hem bilgi hem de bilgi çeşitliliği olarak zengin, hem de bunları tarihsel ve mekânsal tasarımla sunduğu için görsel olarak da doyurucu oluyor. Öğrenme zevkini artırmak için bilgiçlik düzeyinden uzak durmak, bilgiyi oyunun içerisine sindirmek gerekiyor.

4. Merak

Oyunda merak birincil olarak hikâye yoluyla besleniyor. “Bundan sonra ne olacak?” sorusu oyun boyunca gizemini koruyor. Her bölümün kültürel ve estetik olarak farklı

yerlerde geçmesi, her bölümde farklı düşmanların, farklı silahların olması ve her bölüm sonunda edinilen yetenek ve nesneler oyunun sonrasına dair merakı gittikçe artırıyor. Hikâyenin ilerleyişi oyun içi diyalogların kullanımı ve yan hikâyeler ile daha meraklı bir hale getiriliyor. Oyun içi bilmece ve bilmeceğin çözümleri, bulunan nesnelerin özellikleri ve nasıl kullanılacağı da merakı besleyen unsurlar arasında yer alıyor. Diyaloglar yoluyla oyuncuya “Bu tapınağın içinde ne var?”, “X ormanına gidersem başıma ne gelir?” gibi sorular sordurularak merak artırılıyor.

5. Kendinde Değerli

Oyun deneyim kazanma ve gelişim üzerine kurulu. Bu yüzden oyunda deneyim kazanımı en değerli öge haline geliyor. Minyonların tekrar tekrar öldürülmesi, yan görevlerin yapılması deneyimi artırıyor. Deneyimin artması dövüş kabiliyetini etkiliyor ve yeni kombolar, bazı silahları kullanma kabiliyeti gibi özellikler kazandırıyor.

Oyun içerisinde bulunan silah, zırh, iksir gibi nesneler de oyunun değerli şeyleri arasında yer alıyor. Silah ve zırhlardan bazıları sıradan özelliklerde iken, bazıları biricik (unique) özelliklerde oluyor. Biricik nesneler diğerlerine göre daha değerli oluyor. Oyun içerisinde nesneler ya mekanlardaki kasa, dolap gibi eşyaların içerisinde, ya da öldürülen düşmanların üzerinde bulunuyor. Minyon öldürmek ve yan görevleri yapmak nesne bulmak için de değerli bir iş haline geliyor.

Oyunun finalinde titanla yapılacak savaşta galibiyet de oyun boyunca edinilecek özel yetenek ve nesnelere bağlı oluyor. Bu yüzden bazı yetenek ve nesneler çok değerli hale geliyor.

6. Problem

Oyunun ana problemi yer altından öfkeyle çıkmış olan titani öldürmek veya tekrar yer altına hapsedmektir. Kahramanın yolculuğu ve yolculuk boyunca edindiği yetenek ve nesneler bu problemin çözüm sürecini oluşturur. Bu yolculuk başka bir sürü problem ve bu problemlerin çözümüyle ilerliyor. Her bölümde edinilmesi gereken yetenek ve nesnelerin edinilme süreçleri küçük küçük problemlerden oluşuyor. Bossların nasıl öldürüleceği, nesnelerin nasıl kullanılacağı, bir yerlere nasıl ulaşılacağı gibi problemler oyuncunun sık karşılaşacağı problemlerden. Bölümlerde gizli mekân ve nesnelerin bulunması, bulunan bir nesnenin tahmin edilemeyen bir özelliğinin keşfi de gizli problemler arasında yer alıyor.

Oyunumuz birbirinden farklı problem çözme yeteneklerine hitap ediyor. Bazı problemlerin çözümü, hız gerektirirken, bazıları dikkat, bazıları zekâ ve bilgi gerektiriyor. Problemler oyuncuya oyunun bir parçası olarak sunuluyor. Örneğin bir bilmecenin çözümü tapınağın kapısının açılmasını sağlıyor veya bir şifrenin çözümü haritada bilinmeyen bir bölgeyi açıyor.

7. 4 Temel Eleman

Oyunumuz hikâye, mekanik ve estetik özellikleri bakımında bütünleşik bir özelliğe sahip. Hikâye oyunda sürekliliği ve tematik tutarlılığı sağlarken, estetik öğeler görsel tasarım ve işitsel tasarım ile hikâyeyi kuvvetlendiriyor. Mekanik yapımız, oyuncunun hikâyeyi ve estetik öğeleri, teknik pürüzlerden arındırılmış bir şekilde deneyimlemesini sağlamaya yönelik katkı sağlıyor.

Oyunun bir interaktif hikâyeye dönüşmemesi için hikâye oyuna yayılmış bir biçimde, oyun sürecini seyretme ya da okuma sürecine çevirmeyecek bir dengede kullanılıyor. Estetik öğeler oyunun oynanmasını zorlaştırmadan, oyun mekaniğini kilitlemeden hikâyenin atmosferini oluşturuyor. Oyun mekaniği oyuncuyu zorlamayacak, çabuk öğrenilecek, oyuncuyu hemen atmosfere dahil edebilecek basitlikte planlanıyor.

Oyunun her bölümünde estetik öğelerin (mimari, görsel ve müzik) farklılaşması oyun estetiğini güçlendirmek için imkân sağlıyor. Bu bölümlerde renk filtreleri, otantik motifler, yöresel enstrümanlarla yapılmış müziklerin kullanımı oyunun estetik kısmını güçlendirecektir.

Hikâyenin olabildiğince oyuna sindirilmesi, yan hikayeler ile çeşitlendirilmesi, güçlü sinematikler ile desteklenmesi hikâyeyi daha güzel deneyimlenebilir bir hale getirecektir.

Dövüş mekaniğinin silah ve kombolar ile çeşitlenmesi, kontrollerin bağlamsal çalışması oyun mekaniğini güzelleştirecek unsurlar.

8. Holografik Tasarım

Farklı kültürel coğrafyalarda geçmesi oyunumuzu keyifli hale getirmede en önemli etken oluyor. Özellikle hikâye ve estetik kısmında oyuncuyu hiç sıkımayacak, oyuncunun merakını ve ilgisini sürekli çekecek bir zenginlik sağlıyor. Bu farklılığın çeşitli silah ve kombolardaki çeşitlilikle oyun mekaniği kısmında da desteklenmesi oyunu daha da keyifli bir hale getiriyor.

Oyunumuzu türünün handikaplarından korumak için dikkat edilmesi gereken noktalar da var. Oyuncu tekrar tekrar aynı şeyleri yapıyor ve her seferinde aynı sonucu alıyorsa oyun monoton bir hal alır ve sıkıcılaşır. Oyunumuzda minyonlar her bölümde tipleri değişse de aynı mekanikle öldükleri için, bir süre sonra oyuncu açısından minyonlar ile uğraşmak çok sıkıcı bir fare tıklaması tekrarına dönüşecektir. Bunu önlemek için kombolar ile minyon öldürmeyi eğlenceli ve hızlı bir hale getirebiliriz. Yine minyon sayısını dengelemek de bir çözüm.

Yan görevlerin iyi düşünülmemiş olması veya tamamen haritada bir noktadan diğerine gidip gelme üzerine kurulu olması da bu tür oyunları sıkıcı hale getiren unsurlardan. Yan görevleri hikâye ile derinleştirmek, oyuncuyu deneyim puanı toplamak için sıkıcı şeyler yapmaya zorlamamak gerekiyor.

Oyunun türler arası halini hikâye, estetik ve mekanik kısımlarını dengeli kullanarak korumak gerekiyor. Oyunun ne interaktif bir hikâyeye, ne salt keşif oyununa, ne de önüne geleni öldürmeye dayalı salt aksiyon oyununa dönüşmemesi gerekiyor.

9. Birleştirici Tema

Oyun mitolojik öğeler içeren epik/fantastik tema üzerine kuruluyor. Arayüzler fantastik oyunlardaki gibi metal, taş ve ahşap dokulu, otantik motifler ile süslenir. Müzikler oyunun bölümlerinin geçtiği farklı coğrafyalara göre farklı enstrüman ve kültürel tınılarda epik temada olur. Görsel tasarımda aynı kültürel çeşitlilik mimari modellemelerde, kıyafet, silah modellemelerinde görünür olur. Bunlar yerel motifler, alfabeler ve rünler ile süslenir. Yer yer farklı dillerde diyaloglar da oyuna eklenir. Yaratık çeşitliliği ile fantastik tema kuvvetlendirilir. Büyü, kehanet, insanüstü varlıklar gibi fantezi türünün en yaygın öğeleri de oyunda yer alıyor.

Oyunumuz oyun türü olarak aksiyon-macera türüne daha yakın. Ama rol yapma oyunlarının da deneyim kazanarak gelişme gibi birçok özelliğini içeriyor. Oyun üçüncü kişi (third person) bakış açısı ile oynanıyor. Komboların ve silaha göre farklılaşan aksiyonların görünür olması için üçüncü kişi bakış açısı zorunlu hale geliyor.

Oyundaki farklı coğrafi alanların deneyimini kuvvetlendirmek için her bölgeye ayrı müzik olduğu gibi, her bölgede farklı render kurulumları ile ışık ve renkler de farklılaştırılabilir. Örneğin Atlantis bölümünde ışık suda kırılır ve sürekli dalgalanır. İskandinavya bölümünde dış mekanlar ile iç mekanlar arası soğuk sıcak renk kontrastı artırılarak coğrafyanın karakteristik özelliği vurgulanır.

10. Sonsuz İlham

Oyunumuzun oluşma sürecini başlatan ilham kaynağı Krakatoa yanardağının patlaması. Bu patlamadan yola çıkarak, içerisinde bu patlamanın gerçekleştiği, mitolojik öğeler içeren bir hikâye oluşturmak ve bu hikâyeyi bir oyun haline getirmek istedik. Hikâyenin oluşumunda mitolojiden, efsanelerden, tarihsel olaylardan ilham aldık. Mitolojik veya tarihsel karakterlerin bazılarını oyuna dahil ettik. Amacımız türün tutkunları için keyif verici bir oyun oluşturmak olduğu için, ilhamımıza sınır koymadık, mitolojik ve tarihsel harmanlamada anakronizme kaçmaktan çekinmedik.

11. Problem Tanımı

Krakatoa yanardağının patlamasını nasıl oyunlaştırabilirim, bundan nasıl eğlenceli bir oyun çıkarabilirim? Bu oyunun oluşumu bu soru ile başladı. Bilimsel olarak açıklanabilir jeolojik bir olgu olan Krakatoa yanardağının patlamasını fantastik bir hikâyeye dönüştürmek ana problemimizi oluşturdu. Bu problemi çözmek için olguyu mitselleştirme yolunu kullandık. Mitselleştirmeyi kuvvetlendirmek için hikâyeye varolan mitolojik öğeler ekledik. Olguyu modern bilim öncesi bir zamana taşıyarak, mitik açıklamayı olağan hale getirdik. Bunların hepsini bir oyun mekaniği ve estetiği içerisinde sunmak ikinci temel problemimiz oldu. Oyunun keyifli olması için gerçek mitolojik ve tarihsel karakter ve olayları tümüyle değil oyunu ilgilendiren kısmıyla oyuna dahil ettik. Hikâyenin kendi içinde tutarlı bir bütünlüğe ulaşması ve oyunun keyifli bir oyun olması bu temel problemleri çözdüğümüzü gösteren en önemli işaretler olacaktır.

12. Oyuncu

Oyun tek oyuncu tarafından oynanacaktır. Oyun uzun ve zaman harcayıcı olduğu için 18-24 yaş arasına hitap etmektedir. 18-24 yaş arası kitle aynı zamanda zevkleri belirlenmiştir ve adventure oyunu olduğundan bu yönde oyun oynamak isteyen yaş aralığına hitap eder. Oyunun büyük haritasından dolayı zaman gerektirir ve bu yaş kitlesi için yine uygundur. Ayrıca erkek oyunculara daha fazla hitap etmektedir. Bunun sebepleri oyunun ustalaştırma gerektirmesi, oyun içinde birçok meydan okumanın bulunması, yok etme ve 3d oyun uzayı, oyunun kılavuz olmadan hızlı öğrenilebilmesi olarak söylenebilir. Gerçek dünyadan uzak olması, savaş ve yok etme içermesi gibi özellikler nedeniyle kadınlar için uygun değildir. Kadınların oyunda beklediği besleme, kurma ve inşaa etme, yardım etme gibi özellikler bulunmadığı için oyunu sevmeyeceklerdir.

18-24 Yaş

Zevkler ve renkler belirlenmiş ✓

Yeni deneyimlere açıklık azalır ✓

Hem zamanları hem de paraları var ✓

En çekici hedef kitle ✓

Erkek Oyuncu

Ustalaşma ✓

Yarışma ✓

Yok etme ✓ *100*

Uzaysal bulmacalar ✓

Deneme yanılma ✓

13. Fonksiyonel Uzay

Oyun içerisinde sıralı haritalar ve bunların içinde görevler içerir. Bir görev içindeki şart olan nesneler tamamlanmadan diğerine geçilemez. Bu nedenle oyun uzayı sıralı ve kesikli diyebiliriz. Oyun 3 boyutlu kurgusal mekanlarda geçmektedir. Her görev haritasının sınırları belirlidir ve oyun bu sınırların dışına çıkamaz. Alt uzaylar vardır ve bunlara oyun içinde sürekliliği bozmayacak şekilde erişilir. Örneğin oyun akışı bozulmadan bir binanın içine girmek. Bu uzaylar birbirine üst uzaydan bağımsız bir şekilde bağlıdır, alt uzaylara sadece genel uzaydan değil başka bir alt uzaydan da erişilebilir. Haritada bir alt uzay üzerinden haritanın başka bir yerine gitmek örnek olarak verilebilir. Alt uzaylarda da görevler bulunduğu için alt uzayların oyun içi gezinmek veya görev tamamlamak gibi çoklu fonksiyonları vardır.

14. Zaman

Oyun içi serbest bir zaman vardır ve gece gündüz mekaniği çalışmaktadır. Görev içinde ise görevi sınırlayan bir süre oyunculara verilmektedir. Bu süre görevde yer alan rakiplerin gücüne, haritada alınacak mesafeye ve görevin karmaşıklığına göre değişmektedir. Oyun daha önce oynamış biri tarafında bilmecelerin daha hızlı çözüleceğinden dolayı daha hızlı bitirilebilir. Daha hızlı bitirmeyi engellemek için ilk defa oynayacaklar için kolay modu, tekrar oynayacaklar için zor modu şeklinde oyun başlangıcında iki ayrı mod seçtirilebilir. Oyun belirli bir süreye yayılarak oynanması için tasarlanmıştır. Tek seferde bitirmek isteyen bir kullanıcı sıkılabilir. Oyun içinde serbest bir dolaşım alanı vardır bu nedenle bir zaman sınırlaması mümkün değildir. Fakat görevlerin daha rekabetçi ve zorlaştırmak adına görevlerde zaman sınırlaması bulunmaktadır. Oyun içerisinde harita ve zaman sınırlamaları kaldırılamaz, fakat geçilen bir bölüme geri dönülebilir bu da daha önceden oynanan haritalarda haritaların sıralı oynaması zorunluluğunu kaldırmaktır. Oyun içerisinde genel bir zaman kavramı veya

göstergesi olmadığından görevlerde sadece zaman olduğundan bir hiyerarşi söz konusu değildir. Fakat havanın aydınlık veya karanlık olması görevlerde yansımaktadır.

15. Durum Makinesi

Oyun haritasında görevin geçtiği şehirlerin tasvirlerine uygun yapılar, dolaşan yerliler ve bir o şehir toplumunu yansıtan öğeler bulunacaktır. Örneğin; oyunun Atlantis görevi haritasında Atlantis i tasvir eder su altı yapılar, suda hareket edebilen şehir halkı, diğer su canlıları, bir sualtı şehrinde görebileceğiniz nesneler ve görevlerin alınacağı görev noktaları olacaktır. Nesnelerin özellikleri o harita özelinde olabilecek fiziksel kurallara uygun tepkiler verecektir. Örneğin; yer yüzünde geçen bir haritada oyuncunun çarptığı bir nesnenin düşmesi. Yine oyun içerisindeki şehir insanlarına çarptığınızda bir insanın verebileceği normal tepkileri verecektir. Bu özellikler oyun içi serbest dolaşma özelliğini daha gerçekçi yapabilmek için oluşturulmuştur. Oyun ilerlemesine etki eden nesne ise görevlerin alınacağı aktivasyon noktalarıdır. Oyuncu bu noktalarla etkileşime girdiğinde görevin anlatılacağı bir sinematik başlar. Oyun içi serbest dolaşım değişikliğini sadece görev alma noktaları değiştirmektedir. O haritada ki görevler tamamlandığında bir sinematik ile diğer bir görev haritası anlatılarak otomatik olarak oyuncu bir sonraki harita da başlıyor.

16. Sırlar

Oyun bilgisayara karşı oynandığı için oyunun sır lensinde bilgisayarın bildiği ve oyuncunun bildiği olacak şekilde iki tür sır vardır.

Bilgisayarın bildiği; oyun haritasının tamamı, oyun içi nesnelerin mekanikleri, görev şehirleri ve sırası

Oyuncunun bildiği; başlangıçta verilen harita alanı, görev noktaları

17. Ortaya Çıkarma

Oyuncunun birden çok silah taşıma fakat sadece bir silahı faal olarak kullanma durumu vardır. Her silahın 2 veya 3 fonksiyonu bulunmaktadır. Örneğin; kılıç silahı ile kendini koruma hareketi, saplama hareketi ve savurma hareketi bulunmaktadır. Silah etkileşimleri sadece canlı nesnelerle olabilmektedir. Cansız nesnelere silah vuruşları tepki vermemektedir. Oyuncular harita görev hedefine sadece bir yol ile ulaşabiliyorlar.

Harita da görevler bir senaryo şekilde oyuncuyu son göreve ulaştırıyor ve son görevde tamamlanarak o haritadaki görevler tamamlanmış oluyor. Bu görevlerin sıra ile yapılması gerekiyor bu nedenle alternatif bir yoldan son göreve ulaşamıyor. Görev içerisinde canavarların öldürülmesi veya şifre çözme gibi görevlerde ise görevin yapıldığı ile ilgili bir kontrol sağlanıyor yani oyuncunun o görev içerisinde hangi yollar veya sırayla düşmanları öldürdüğü veya şifre çözdüğü görevin tamamlanmasıyla ilgili bir durumu değiştirmemektedir. Bu nedenle oyuncular alt görevlerde farklı yollar geliştirebilmektedir. Oyuncular oyun içinde etkileşime girebilen (kapı vb.) nesneleri kontrol edebilir ve silahını kontrol eder.

18. Eylem

Temel eylemler; haritada serbest yön hareketleri, zıplama, etkileşim özelliği olan binalara girebilme, nesneleri hareket ettirme veya başka bir etkileşim özelliği varsa kullanabilme, harita içi diğer şehir insanlarıyla etkileşime girme (çarpma, itme vb.).

Stratejik eylemler; silah kullanma, silah koruma hareketine izin veriyorsa silah ile koruma hareketi yapma, ortamda bulunan nesneyi kalkan olarak kullanabilme.

Diğer stratejik eylemler; savaş ortamında üstüne çıkabilecek veya tırmanabilecek yapı veya nesneleri kullanarak saldırıdan hızlıca kaçabilme. Savaş esnasında oyuncu dışı düşman hareketlerini yavaşlatma. Oyun içinde topladığı diğer haritaya geçmesini sağlayan nesneleri son savaşta kullanabilir. Örneğin; Yunanistan haritasından aldığı Hermes in ayakkabıları ile hızlı hareket edebilme özelliği. Bu nesneleri son savaş dışında kullanamaz çünkü senaryo gereği kahraman için topladığı nesnelerin son savaşta kullanacağı için bu nesneleri kaybetmeyi göze alamaz.

SE/TE oranı farklı savunma özellikleri ve oyuncuya avantaj sağlayacak eylemlerle arttırılmaya çalışılmıştır.

19. Hedefler

Oyunun hedefi oyuncuyu mümkün olduğunca hikâyenin hissiyatına yakınlaştırmak, o intikam duygusunu oyuncuya geçirmek, aksiyon ve macera oyunlarının temel yaklaşımlarını oyuncuya yansıtmak. Oyun içerisinde hikâye sinematığı ve görev sinematikleriyle tüm görevler parça parça oyuncuya anlatılarak hem hedefler anlatılmaktadır. Oyun içindeki hedeflerin sırası oyuncuya hem oyunun ana menüsünde bulunan harita sekmesinden hem de oyun içi sinematiklerde bahsedilmektedir. Tüm hedeflerin sırası o hedef görevlerinin bulunduğu şehirlerin yakınlıklarına göre mantıklı bir şekilde bağlı.

20. Kurallar

Oyunun en temel kuralı göreve bağılı olarak düşmanları öldürmek veya verilen şifreleri çözmek (bir yerde araştırma vb.). Oyunun farklı modlar bulunmamaktadır. Oyunun yürütücüsü bilgisayardır çünkü oyun bilgisayara karşı oynanmaktadır. Oyunun kuralları standart savaş oyunu kurallarıdır bu nedenle basit ve anlaşılırdır.

21. Lens Yetenek

Zihinsel yetenekler; şifre çözmesi, puzzle çözme gibi görevlerde kullanacaktır. Fiziksel olarak; hızlı mouse ve klavye kullanma, iki eli koordinasyonlu kullanma oyunda kullanacağı fiziksel yeteneklerdir. İki yetenek türü de oyuncunun oynadığı göreve göre değişmektedir. Örneğin; Yunanistan görevinde daha çok şifre çözme görevlerinden dolayı zihinsel yetenekler ağır basmaktadır, fakat Türk boyları görevinde savaş yeteneği öğreneceğinden fiziksel oyun becerileri ağır basacaktır. Daha hızlı klavye mouse kullanan oyuncular oyunda savaş görevlerinde daha hızlı ilerleyecekleri ve daha hızlı düşmanları öldüreceği için daha avantajlıdırlar. Oyun bir keşişin uzmanlaşarak intikam almak için köyüne geri dönmesini işlemektedir. Bu bakımdan oyunun ana konusu üzerinden tam bir uzmanlaşma deneyimi yaşatmaktadır.

22. Lens Beklenen Değer

Oyun bilgisayara karşı oynandığı için olabilecek tüm durumlar bilgisayara işlenmiştir. Oyuncunun oyuna tekrar başlayacağı noktalar ve savaşta olacak bilgisayar kontrollü nesnelerin hareketleri belirli bir algoritma içerisinde hareket eder. Başka bir oyuncuya bağılı beklenen bir durum yoktur. Oyun içerisinde arka arkaya yapılan vuruşlar vb. durumlarda daha güçlü olan ekstra özel vuruş hakkı kazanabilmektedir. Bu özel vuruş hakkı her silaha göre belirli bir vuruş sayısı ile %30 oranında üretilecek şans faktörünün çarpılması ile elde edilecektir. Tüm eylemlerin sonuçları bilgisayar tarafından kontrol edilir, başka bir oyuncu olmadığı için tüm durumlar belirlidir.

23. Lens Şans

Özel vuruş hakkı kazanmak savaş durumunda oyuncunun arka arkaya doğru vuruşlar ile şans faktörünün çarpımı ile elde edilmektedir. Bu durum savaş esnasında oyuncuda daha heyecanlı bir savaş deneyimi yaşatacağı düşünülmektedir. Örneğin; son dakika da

gelen bir özel vuruş oyunun o kısmını geçemeyecek kadar can a sahipken geçmesini sağlayabilir. Bu özellik ile oyuncuda oluşan beklenti oyunu daha heyecanlı yapmaktadır. Özel vuruş arka arkaya belirli bir sayıda başarılı vuruş yapıldıktan sonra elde edileceğinden dolayı oyununun fiziksel yeteneği daha fazla özel vuruş hakkı kazanmasına yardım edebilir. Bu durum için oyuncunun yeteneği ile oyun şans faktörü arasında bir bağlantı vardır.

Oyun Bölümleri akış şeması

