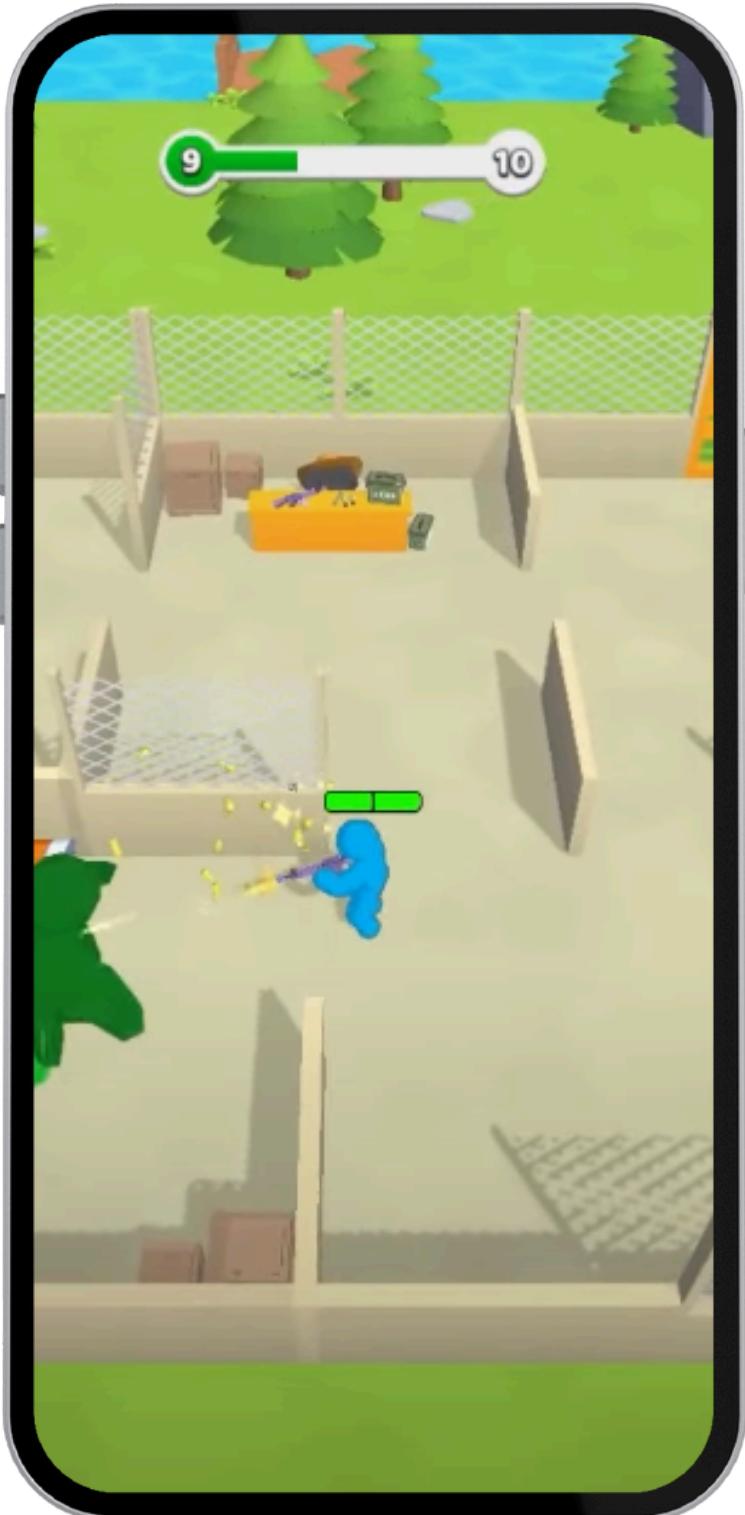




**DEFEND
FOR
AGES**

Referans 1

Z Defence - HOMA



Özet

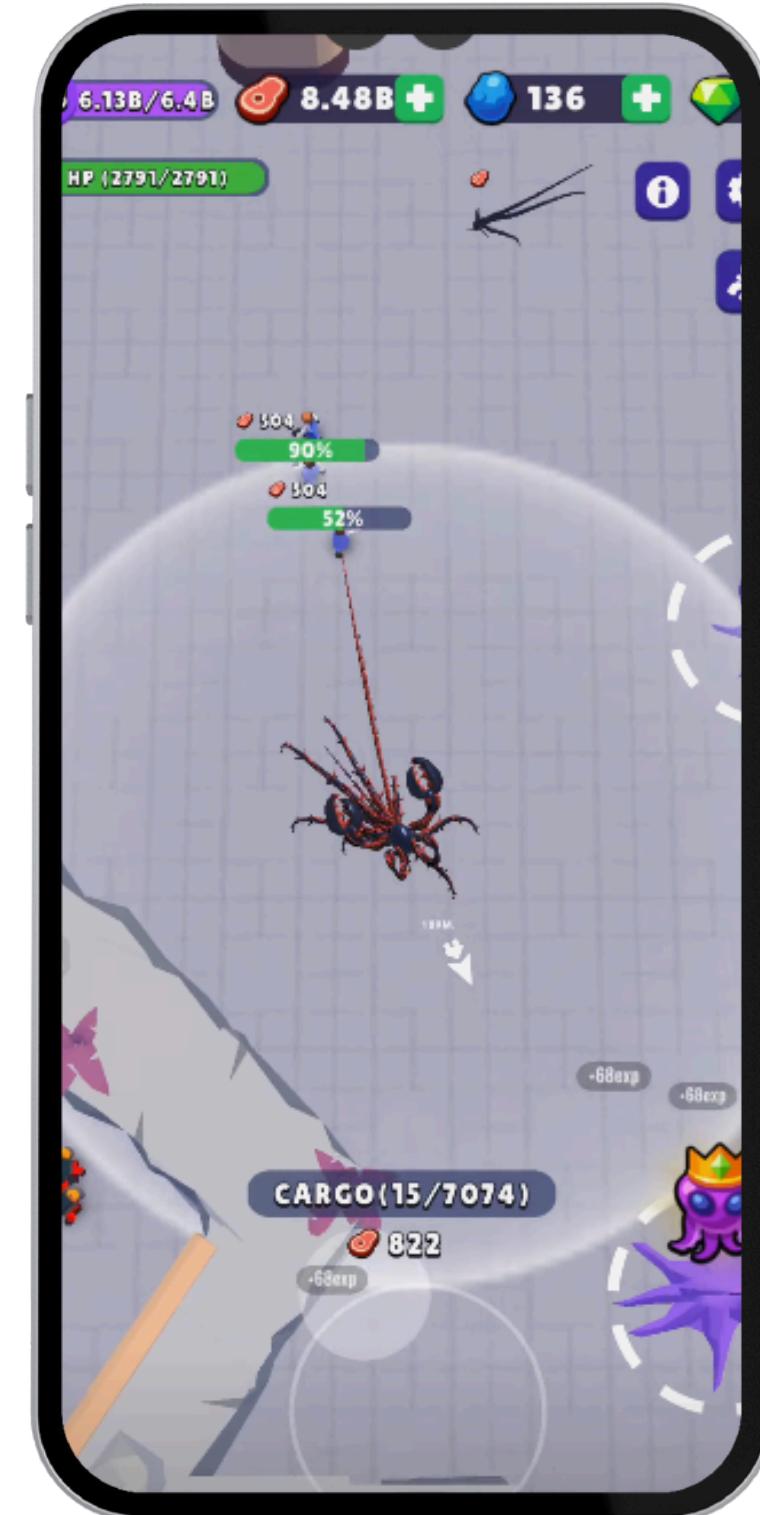
Defend for Ages izometrik kamera açısına ve joystick kontrolcüsüne sahip olan, tower defence ve RPG mekaniklerini birleştiren, oyun ilerledikçe farklı çağlarda savunma yaptığımız bir oyundur.

Ana amacımız, level içerisinde注明来源ize dalgalar halinde saldırın -temaya uygun olarak giydirilmiş- düşmanlara karşı defans ettiğimiz alanın orta kısmında bulunan kulenin yıkılmasını engellemek.

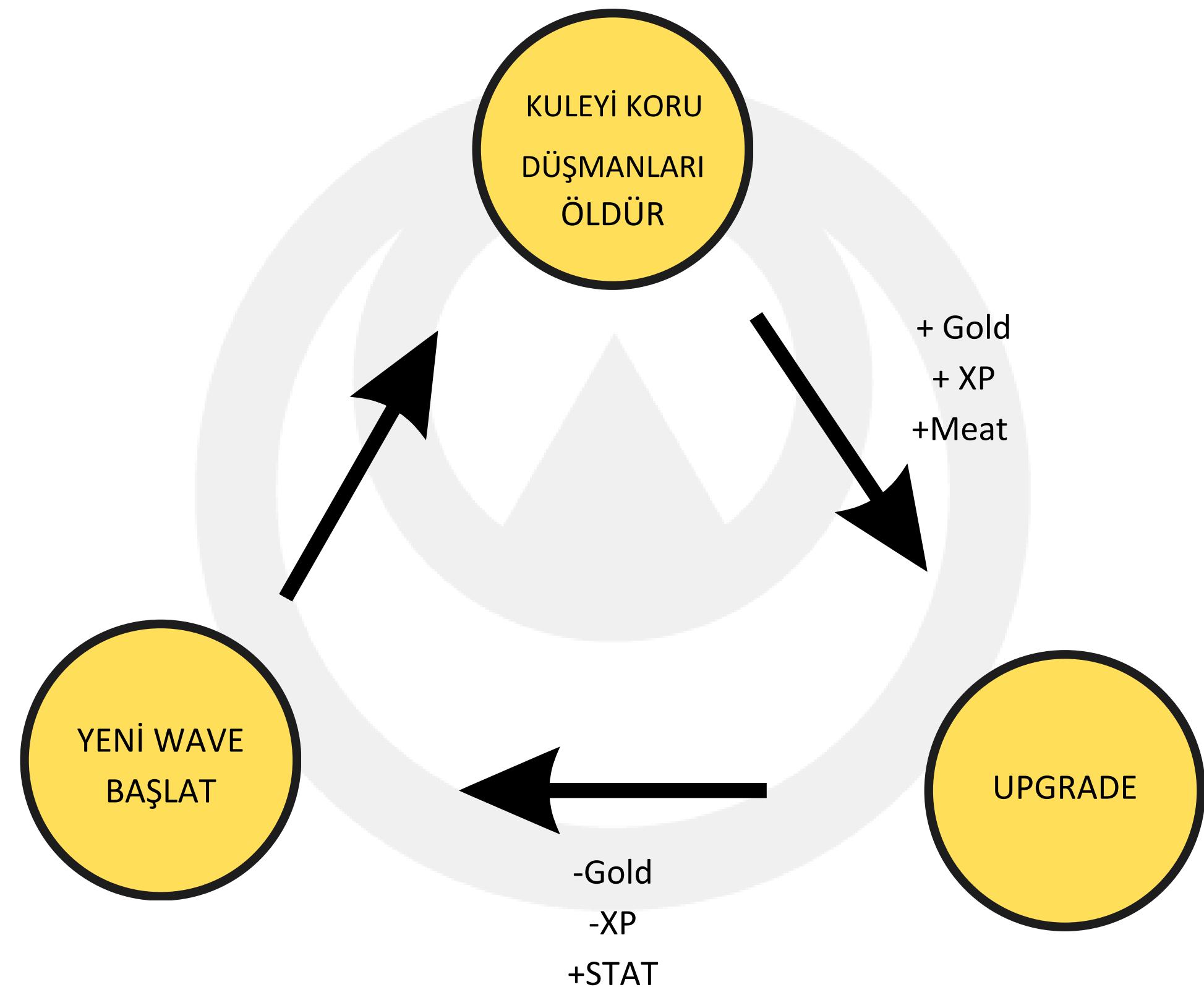
Düşmanları öldürdükçe para , et ve XP kazanıp koruduğumuz alanı genişletebilir, daha iyi defans yapmamıza yardımcı olacak binalar inşaa edebilir, karakterimin statlarını yükseltebiliriz.

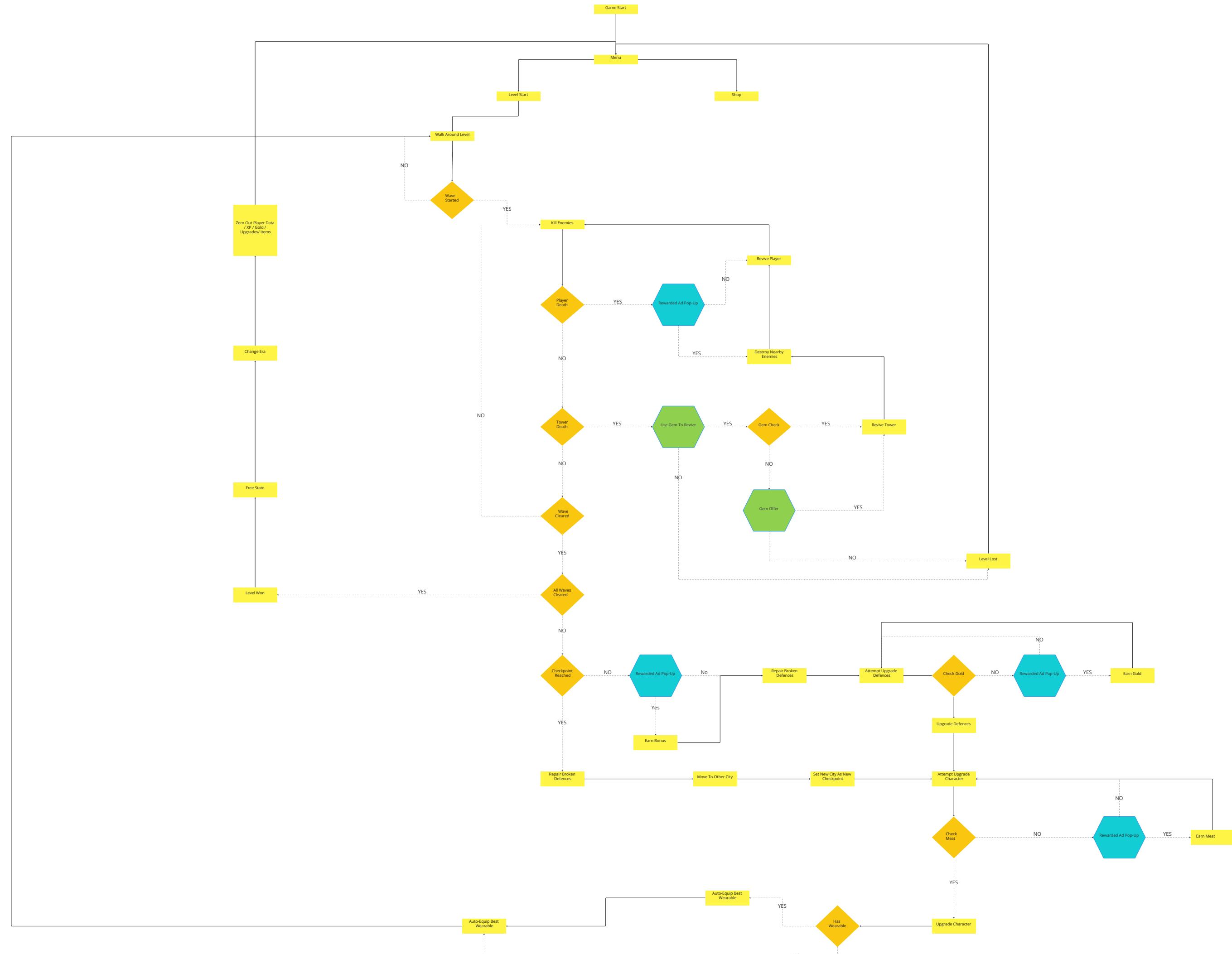
Referans 2

Alien Invasion: RPG Idle Space - Crazylabs



Core Loop





MVP

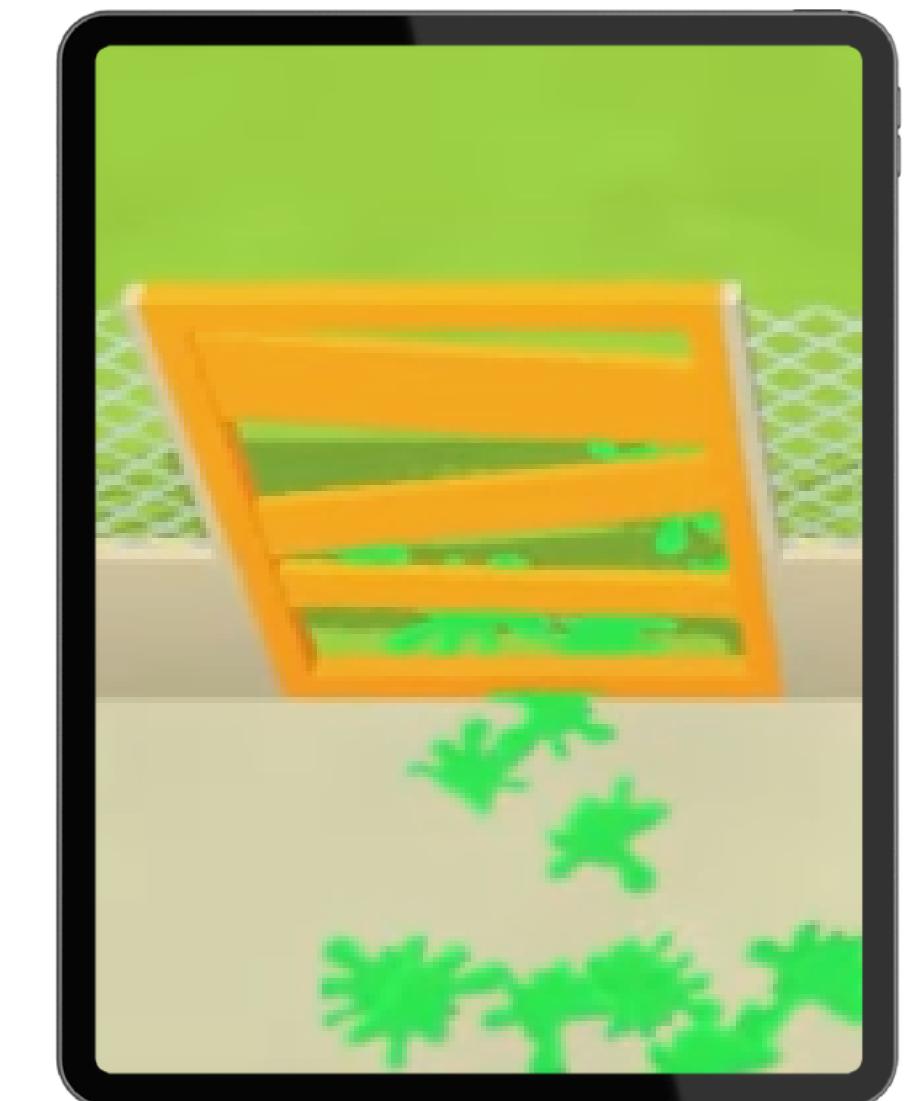
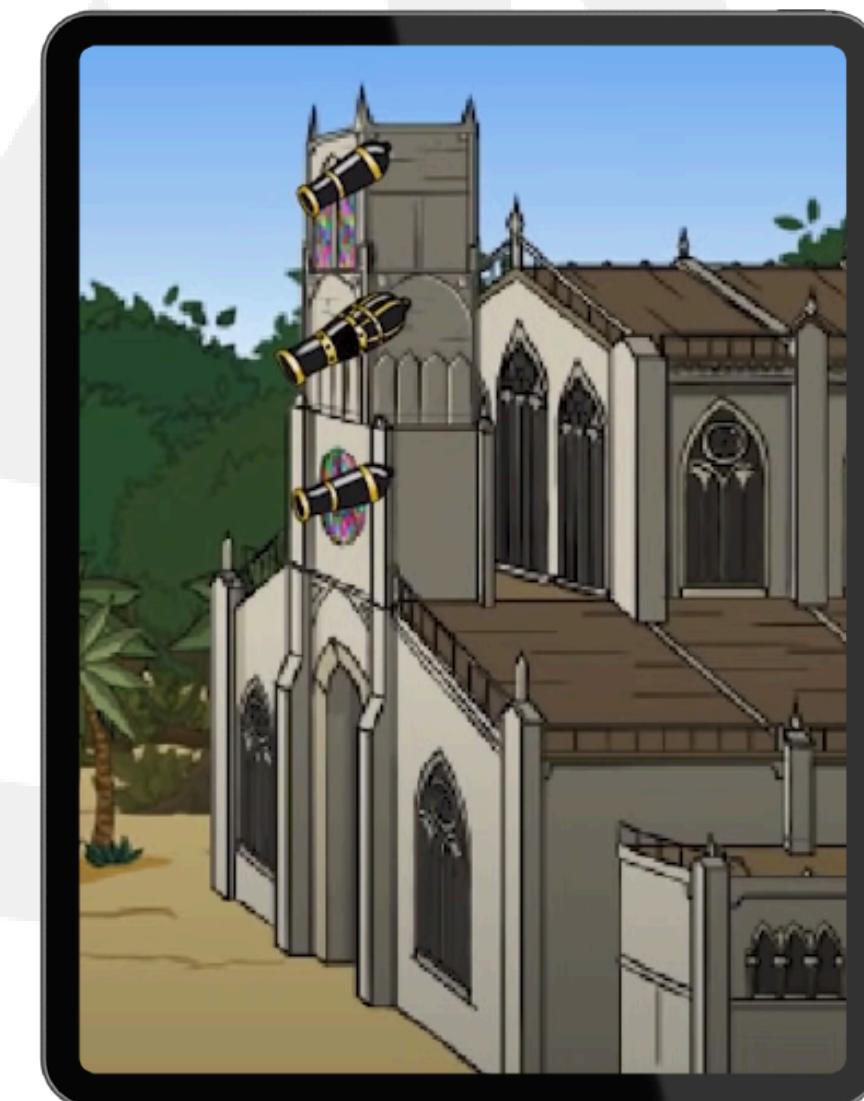
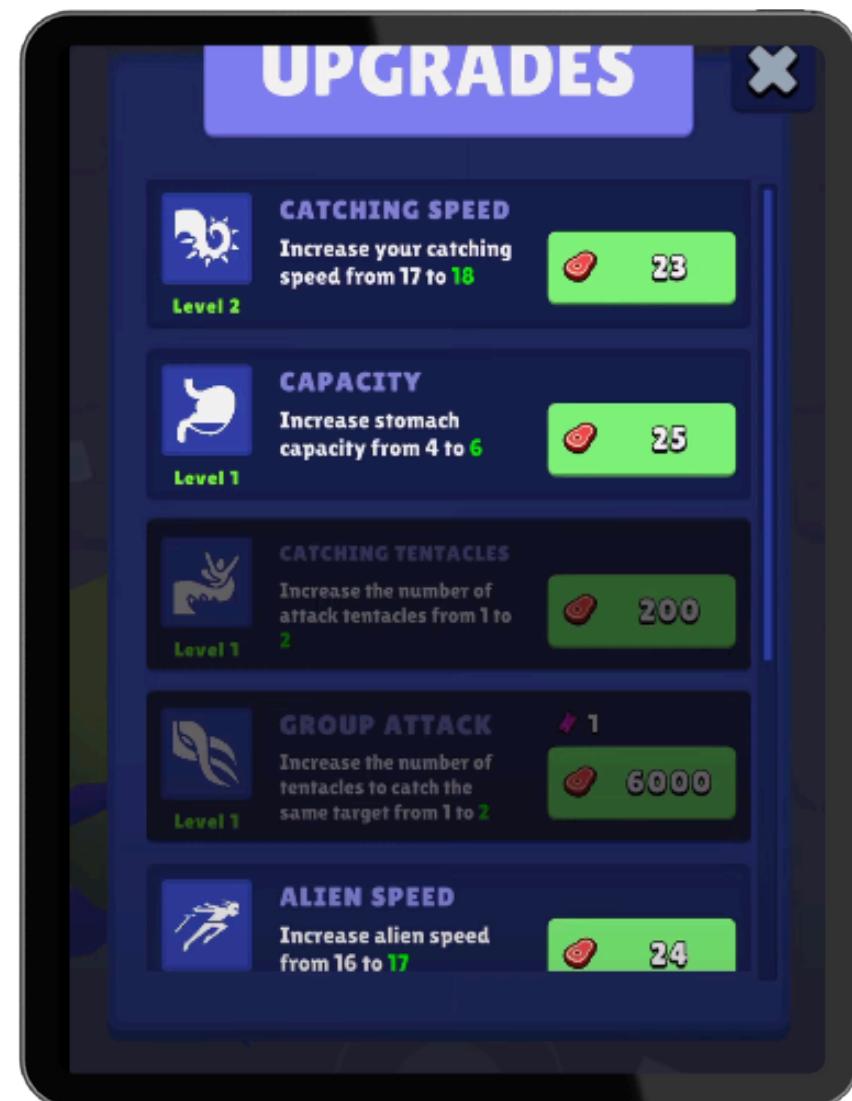
Oyuna waveleri karşılamaya hazırlanmış bir şekilde ortada var olan kulemizin yanında bekleyen ilk çağ karakterimiz başlıyoruz. Ekranın sağ tarafında yer alan wave çağrıran tuşumuza basıyoruz ve oyunumuz başlıyor. Wave içerisindeki düşmanlar etrafımızda yer alan kapı vb. koruma araçlarını yık Maya çalışıp bize ulaşmaya çalışıyor. Amacımız orta kısımda var olan kulemizin yıkılmasını engellemek. Eğer ki karakterimiz bu uğurda ölüse kısa bir süre sonra revive noktasında tekrardan başlayabilir. **Kaybetme koşulumuz** ortada var olan kulenin yıkılması, kaybettigimiz takdirde son geçtiğimiz checkpoint'ten başlıyoruz. **Kazanma koşulumuz** ise bütün wave saldırılarını alt edip bir sonraki levela (çağa) geçmek. Wave aralarında bizler etrafta yıkılan yapıları tamir edebilir, defansımızı arttırmak için saldırı araçları ve ekstra koruma duvarları inşaa edebiliriz. Defans artırma araçları düşmanlarımızdan düşen altınlarla karşılaşacak. Oyunun RPG kısmı ise yine düşmanlardan kazandığımız değişkenimiz (et) karşılaşacak. XP kazandıkça karakterimizin leveli artacak ve bu levellar karakterimize stat, ekstra bonuslar(ekstra et , ekstra gold) vb. özellikler sağlayacaklar. Karakter geliştirmeleri bir sonraki sayfada detaylı yer alıyor. Defans halinde iken düşman öldürdükçe artan power up'ımız dolduğunda var olan tüm statlarını kısır süreliğine arttırip güçlenmemize yardımcı olacak. Kimi defans ve stat geliştirmelerimiz için ise farklı değişkenlere ihtiyaç duyacağız (örneğin : tuğla) ve bu değişkenler de wave içerisinde yer alan bosslardan kazanılabilecek. Oyuncunun statik aynı yeri koruma hissiyatının önüne geçmek adına X wavede bir oyuncuyu bir sonraki tower'a (şehir) hareket etmesini sağlayacağiz. Böylelikle bulunduğu levelda statik bir şekilde kalmış olmayacak. Tower değişimleri boyunca daha gelişmiş ve daha büyük alanları koruyacağiz. Her tower geçisi oyuncu için bir **checkpoint** olacak ve lose aldığı zaman buradan başlayacak. Sahnede yer alan tüm waveleri kazanıp bir sonraki "çağa" geçtiğimiz takdirde **progression'ımız** (oyuncunun leveli hariç) sıfırlanarak oyuncuyu yeni bir loopa alacağız. Levelimiz ise her zaman bizimle beraber üst çağlara taşınabilecek bu sayede oyuncu her era geçişinde daha da güçlü olacak.

RPG Stat Upgrades

- Attack Speed
- Damage (Weapon Upgrade gibi)
- Movement Speed
- Life Steal
- Power- up Duration
- Max Health
- Her levelde 1 Kere Geliştirilebilir Dual Weapon

Defend Upgrades

- Menzilli Okçu kuleleri
- Korumalı duvarlar
- Baseye kendisini korumak için Silah
- Tower Health
- Trap

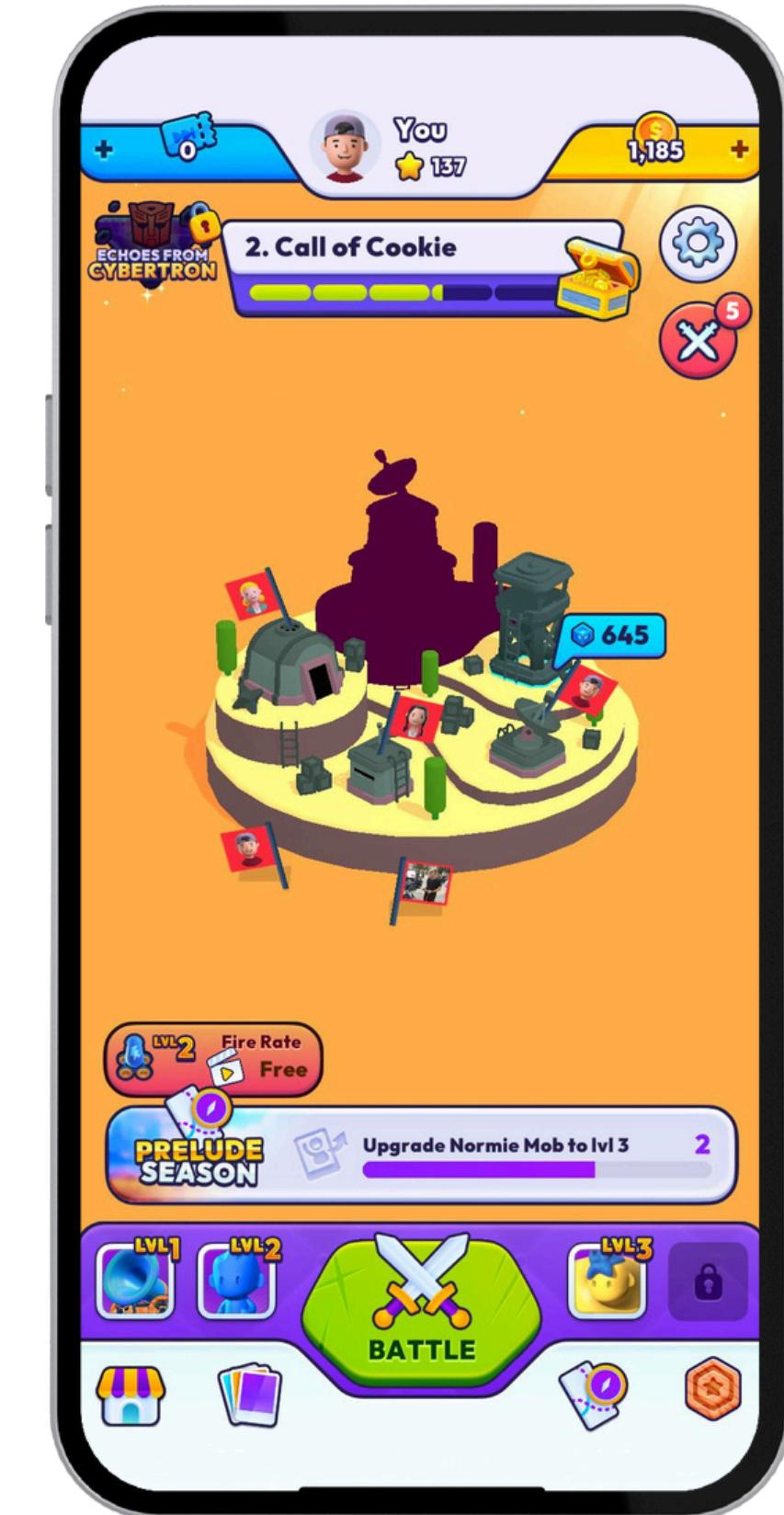


Future Progression

- Oyunun ilerleme yapısına uygun şekilde ileri fazlarda eklenecek oyun modları bulunmaktadır. Oyun varolan yapısını bir kaç üste taşıyıp 3 farklı oyun moduyla kendini güncel tutacaktır. Ana oyun , uygulamanın menüsünde yer alacak ve campaign şeklinde geçecektir.
- Oyun ileriki aşamalarında casual bir yapıyı barındırıp ana oyun modunun (campaign'in) benzeri türlerde oyun modları bulunduracaktır. Kendi içerisinde döndürdüğü ekonomisiyle IAP'a daha çok fırsat tanıyacaktır. Bu noktada var olan oyun modları birbirleriyle entegre bir şekilde birbirlerini pushlayarak ilerleyecektir.

App Arayüzü Referans

Mob Control



Apple of Eden

- Oyunun ilerlemesini çağlara ve çağrıları da timelinelara bağlayacağız. Bu noktada Timeline 0 'ı geçtikten sonra oyuncuya kesintisiz bir gelişim vermek adına Apple of Eden'i ortaya çıkaracağız. **Oyunun geri kalanından farklı olarak buradaki geliştirmemiz bizimle her zaman kalacak.**
- Apple of Eden'a bosslardan düşürdüğümüz taşları takacağız. Bu taşlar mergelenebilir ve güçlendirilebilir olacak. Belli bir taş takma sınırı bulunacak. Bu sayede oyuncu farklı buildler inşa edip kendi istediği deneyimde bir oynanış sağlayabilecek.
- Bu taşlar statlarımızı artıtabileceği gibi atışlarımıza farklı özellikler (örn: zehirli saldırı) de sağlayabilecek.

Art Reference:
Assasins' Creed



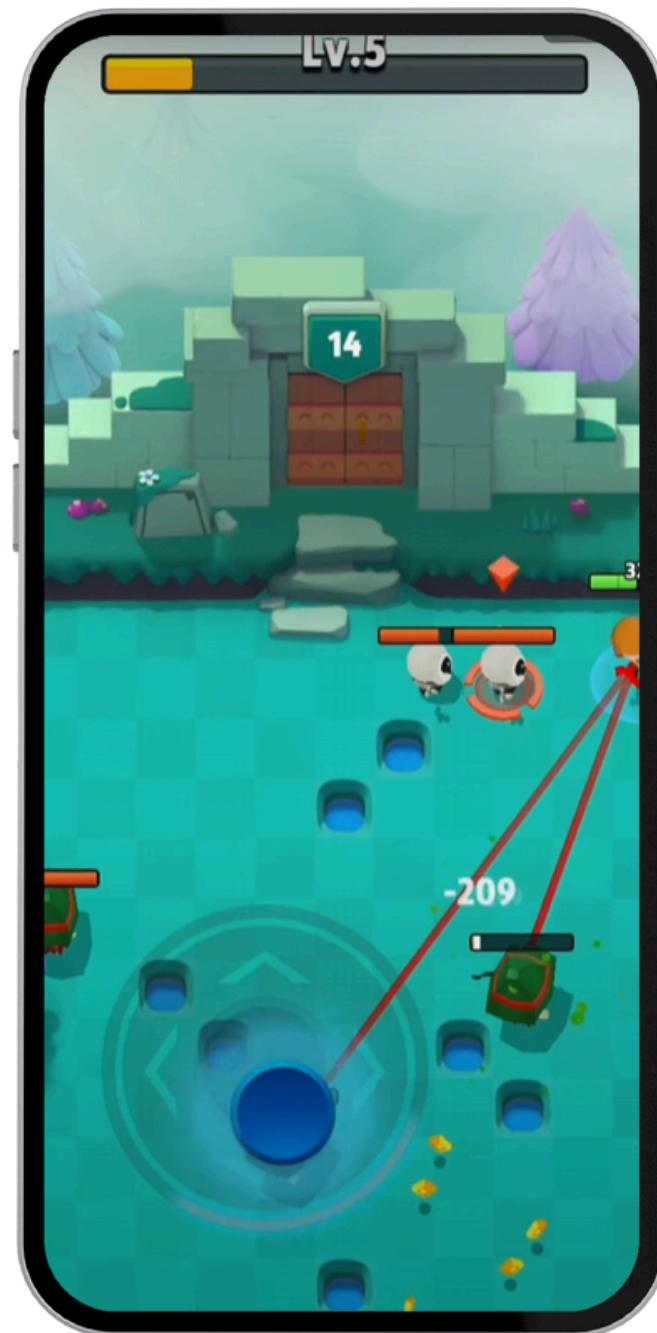
Reference:
League of Legends Old Run System



Oyun Modu 1

- **Ragnar's Path:** Vikingler çağına ulaşılınca açılan bu oyun modu tamamen rogue-like bir yapıda ilerleyecek ve karşımıza çıkan düşmanları alt edip bir sonraki seviyeye geçeceğimiz bir oyun modudur. Var olan oyundan tamamen ayrı ve kendi içerisindeki yapısında ilerleyecek oyun modu, yine RPG geliştirmelerine fırsat verecek fakat bunları uygulamanın menüsünde yapacak. Oyunun modunun içerisinde yer alan kısımda karşımıza çıkan kartlardan seçtiğimiz geliştirmeleri kullanarak ilerleyeceğiz. Oyun modundaki amacımız ölmeden ilerleyip highscore'umuzu yenmek.

Referans:
Archero



Oyun Modu 2

- **Arena :** Oyuncu belli bir süre içerisinde açık bir alanda üzerine gelen tonla düşmanı öldürmek zorundadır. Süre bittiğinde veya oyuncu öldüğünde oyun modu bitecektir. Burada kaç adet düşman öldürür ise o kadar para kazanacak. Bu parayı app içerisindeki ekonomide harcayabilecektir.
- Örneğin : Rangar's Path'deki gelişimleri buradan kazandığı parayla alabilecek. Attack for Ages deste gelişimleri için de aynı şekilde kullanabilecek.

Referans:
Z Defence



Oyun Modu 3

- **Attack For Ages**: Bu oyun modu karşı tarafa saldırısı yaptığımız, saldırısı için bir destemizin olduğu farklı bir oyun modudur. Bu yapı campaign içerisinde ilerledikçe açılacak ve farklı görevler içerecek. Buradaki amacımız karşısında savunma yapan oyuncuya (bot olacak fakat matchmaking ile eşleştirilecek.) saldırıp yenmek. Yendiğimizde ise bu köyde rehin tutulan askerleri yanımıza geri alacağız ve app içi para kazanacağız.
- Bu kısımdaki asker sayıları birikecek ve profilimizde puanımızı oluşturacak. Lig puanı gibi düşünülebilir.

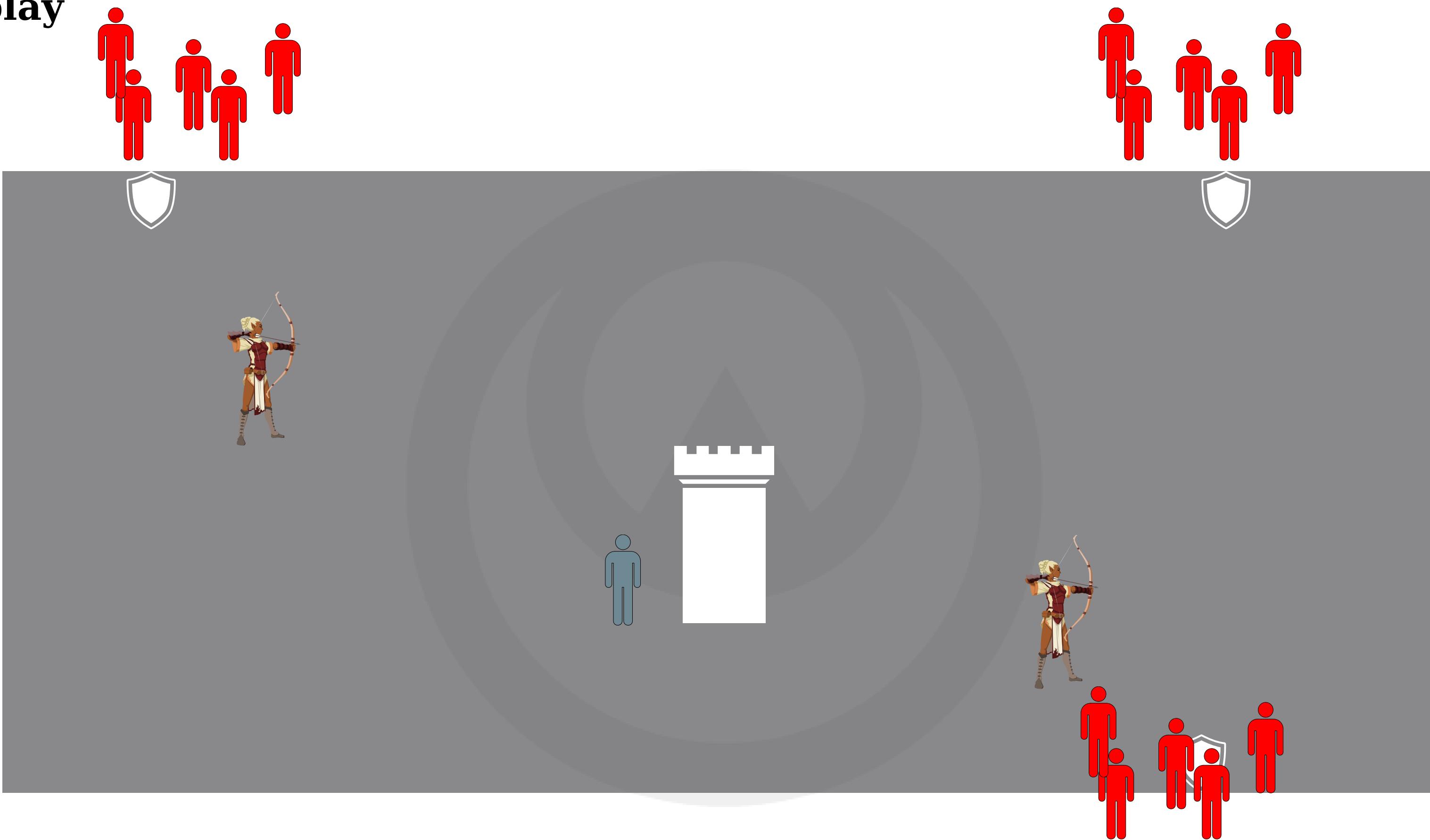
Referans:

Clash of Clans Goblin Köyü Haritası



Scenes

Gameplay



UI



Referans:
Monster Survivors

Art & Mood

- İşin art kısmına gelince Monster Survivors gibi low poly bir arta sahip olacağız. Oyunun akışı kaotikliği ve ortamın karmaşıklığı yine monster survivors gibi olacak. Fakat level funnellarımızda oyuncuyu özellikle çok güçlendiği era sonlarına doğru çok daha kaotik , karmaşık ve zorlayıcı bir ortama sokmayı hedefliyoruz.





Lunar Games