**Making a game with C**

To make Money, Increase programming abilities, and cradibility for job application.

# Name ideas: Need for Power

# Oyun hikayesi:

Oyunda 5 karakter var: kara büyücü (büyü yapıyor), Kana susamış (düşmanların üzerine atlayan bir canavar), ölü çağıran (bazı öldürdüklerini geri çağırabiliyor), travmalı asker (savaşta güçlenen bir asker), kıyamet mühendisi (taret koyabilen bir mühendis).

Karakterlerin ortak bir noktası var. Hepsi güçlenmek istiyor. Kimisi ailesi için kimisi kan için. Hepsi de güçlenmek için savaş alemine giriş yaptı. 10? aşamadan oluşan bu alemden başarıyla çıkarlarsa vatanlarında tek başlarına bir imparatorluk yok edebilecek güce erişecekler. Tek bir sorun var. 10? aşamadan oluşan bu testi geçemezlerse hayatlarını yitirecekler. Geri dönüşü yok. Başarabilecekler mi?

# Oynanış:

* Oyunda her karakterin bir saldırı (sol tıklama), ikincil yetenek (sağ tıklama), kaçış (Shift), ultra yetenek (R harfi), ve bir pasifi olacak. (Q harfinde kullanılabilir eşyalar da olabilir).
* Rakiplerden eşya düşecek (sandıklı mod da olabilir).
* Oyun zamanla zorlaşacak. Düşmanların canı ve gücü yükselecek.
* Düşen eşyalar 4 kademeye sahip olacak:
  1. Gri-> temel statlarını arttırıyor [saldırı hızı, hareket hızı, kritik şansı, güç…]
  2. Mor-> değişik efektler [vurulanı dondurma, kanatma, yakma, zehirleme, patlatma, alan hasarı...]
  3. Sarı-> fiziksel olarak görünen eşyalar [etrafa tuzak yerleştirme, yörüngeler, evcil hayvan…]
  4. Kırmızı->aşırı güçlü ilginç eşyalar [1 fazladan can, eşya düşürme şansını arttırma, yayılan elektrik, aşırı hızlı can yenilenmesi, ışınlanma, kopya oluşturma (sahte)…]
* Haritadaki nesneler rastgele oluşacak.
* Rakipler birbirinin üstüne binmeyecek.
* Engeller olacak ne mermiler ne kahraman ne de düşmanlar geçebilecek.
* Eşya toplandığında altta ne topladığın gözükecek. Kısa açıklamasıyla beraber.
* “Tab” tuşuna basıldığı zaman topladığın eşyaların menüsü çıkacak. / yapıldı
* [BELKİ] kahramanda topladığın eşyalar gözükecek.
* Yeteneklerin bekleme süresi saniyeli gözükecek.
* Ekrana titreme özelliği eklenecek. (Hasar yediğinde titremesi için vb.)
* Aşamayı bitirmek için patronu öldürmek ve bir barı doldurmak gerekecek. Bar süreyle veya öldürme ile doldurulabilir.
* Patron:
  1. Her aşamada bir patron olacak, o patron aşamada bulunabilen canavarların büyük ve renklenmiş hali olacak, o aşamayı bitirmek için patronu öldürmemiz gerekecek.
  2. Patronu çağırmak için haritada belirli bir etkinlik yapılacak.