



FOREST SWORD



Takım: GameMasters

Geliştiriciler: İbrahim, Cenk, Enes



FOREST SWORD

Senaryo ve Hikaye

"**FOREST SWORD** nam-ı diğer ormanın kalbinden dövülmüş çelik! Ormanın derinliklerinde, kadim zamanlardan kalma bir koruyucu kılıç yeniden uyanır. Bu silah, ormanın huzurunu tehdit eden lanetli ağaç yaratıklarını yok etmek için dövülmüştür... Bu kılıç, ormanı istila eden lanetli odun yaratıklarını keserek ormanın dengesini korumakla görevli. Ancak zamanla kılıcın keskinliği azalıyor. Ormanda yer yer beliren su damlaları kılıca hayat ve güç veriyor.

Görevin, kılıcın keskinliğini koruyarak mümkün olduğunca fazla odun kesmek ve ormanın dengesini sağlamak. Fakat dikkat et: Eğer kılıç oduna zamanında müdahale edemezse, ormanın ruhu zarar görüyor (ıska sayın düşüyor) ve nihayetinde görev başarısız oluyor..."



Resim 1. Başlama ekranı



FOREST SWORD

Oyun Mekaniği

Ana Mekanikler:

- Kılıç (sword), oyuncunun mouse hareketiyle kontrol edilir.
- Otomatik hedefe yönelme: Kılıç, ekrandaki en yakın odun veya su nesnesine döner (`angle_to` kullanımı).
- Saldırı Animasyonu: Kılıç, oduna veya suya çarptığında çarpma efekti gösterir
- Skor Sistemi:
 - Odun kesildiğinde `keskinlik` puanınca skor eklenir.
 - Skor her zaman 2 ondalıklı gösterilir (`float`).

Keskinlik (Sharpness) Sistemi:

- Oyuna 10 keskinlik puanı ile başlanır.
- Odun kestikçe skor kazanılır, keskinlik azalmaz.
- Su nesnesine temas edildiğinde keskinlik +1 artar.

Odunlar:



FOREST SWORD

- Dört farklı yönden (yukarıdan, aşağıdan, soldan, sağdan) rastgele gelir.
- Her odunun kendi **hızı** ve **yönü** vardır.
- Eğer bir odun ekrandan çıkarsa ve kesilememişse, **ıska** değeri 1 azalır.

Sular:

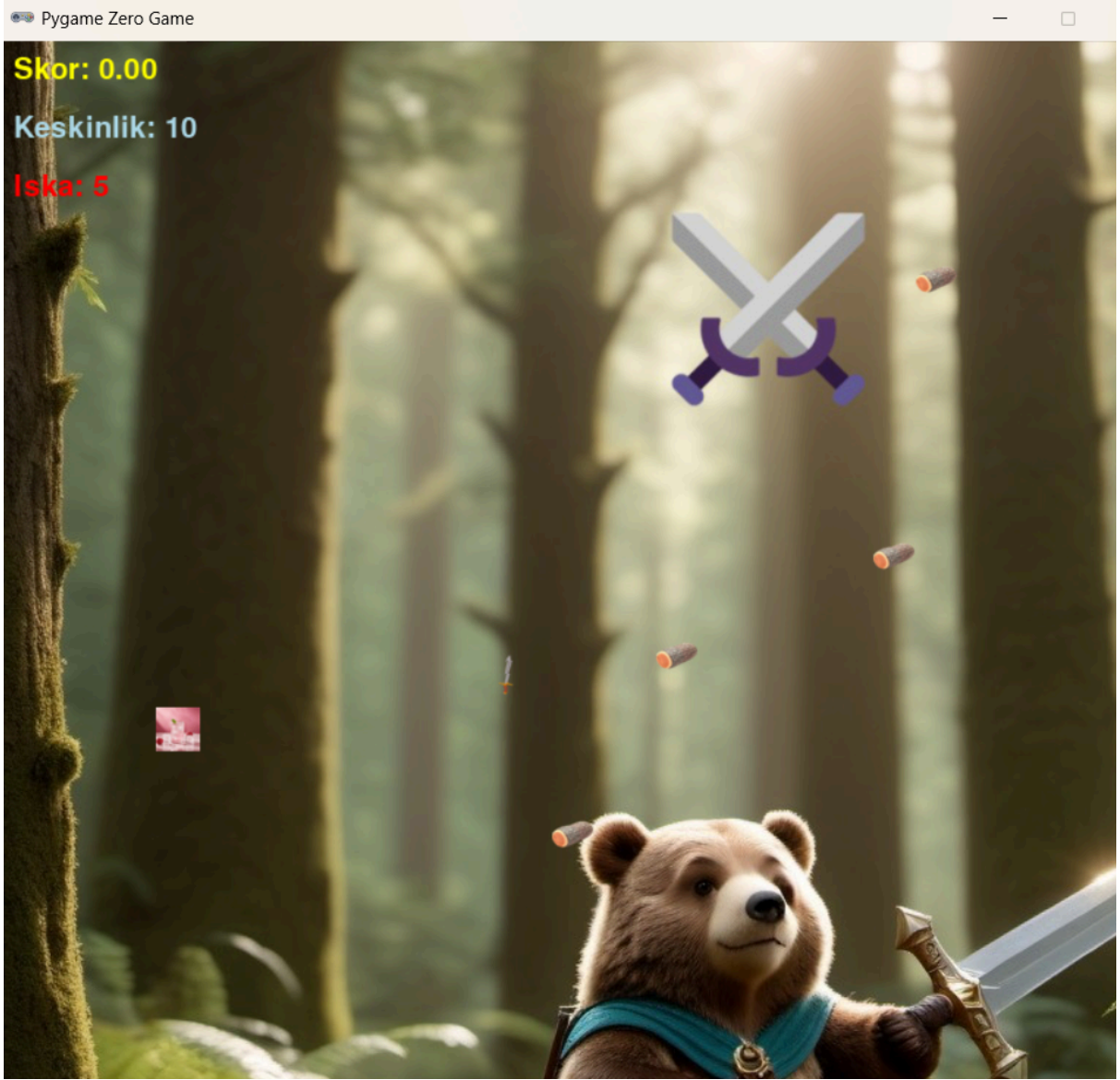
- Sabit yerlerde rastgele belirir.
- Üzerine kılıç değerse, su parçalanır (**water_splash**) ve keskinlik artar.

Oyun Bitişi:

- Başlangıçta 5 ıska hakkı vardır.
- Iska 0 olduğunda oyun biter (**gameover** ekranı gösterilir).



FOREST SWORD



Resim 2. Oyun alıřma esnasında



FOREST SWORD



Resim 3. Game Over Ekranı