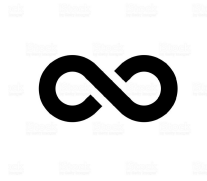


# KINGDAWN

ANKA GAME STUDIOS

## OYUN TASARIM DÖKÜMANI – Versiyon 1.1



### İçerikler

BÖLÜMLER	SAYFA
BÖLÜM 1 - GİRİŞ	2-13
BÖLÜM 1 - KISIM 1 :	
KINGDAWN'IN ŞEHİRLERİ	2-6
ZİNDANLAR	3
SAHRA (WILDERNESS)	3
ŞEHİR ELE GEÇİRME	4
COUP DE'TAT	4
ŞEHİR KUŞATMASI	4-5
TİCARET VE DİPLOMASİ	5
CASUSULUK VE GİZLENME	5-6
OYUNCU OLMAYAN KARAKTERLER	6
BÖLÜM 1 - KISIM 2 :	
OYUNCU KARAKTERLERİ	6-7
BÖLÜM 1 - KISIM 3 :	
ÜN SİSTEMİ	7-8
LONCALAR	8
BÖLÜM 1 - KISIM 4 :	
EKİPMANLAR VE PARA	8-9
BÖLÜM 1 - KISIM 5:	
KONTROLLER VE DÖVÜŞLER	9-12
HIZLI KOŞMA VE BLOKLAMA	10
YAKIN DÖVÜŞ	11
UZAK DÖVÜŞ	11
BÜYÜ	11-12
TAKIM HASARI VE ÇARPIŞMA	12
BÖLÜM 2 – KARAKTER GELİŞMESİ	12-22
BÖLÜM 2- KISIM 1:	
NİTELİKLER	13-15

	<b>GÜÇ-KUVVET</b>	<b>14</b>
	<b>HEVES-CANLILIK</b>	<b>14</b>
	<b>MANA</b>	<b>14</b>
	<b>ARETE</b>	<b>14-15</b>
<b>BÖLÜM 2- KISIM 2:</b>	<b>BECERİLER</b>	<b>15-16</b>
<b>BÖLÜM 2- KISIM 3:</b>	<b>YETENEKLER</b>	<b>16</b>
<b>BÖLÜM 2- KISIM 4:</b>	<b>BÜYÜLER</b>	<b>17</b>
<b>BÖLÜM 2- KISIM 5:</b>	<b>ÇOKLU SINIF</b>	<b>17</b>
	<b>ÖĞRENME KİTABI</b>	<b>18</b>
<b>BÖLÜM 2- KISIM 6:</b>	<b>KARAKTER İSTATİSTİKLERİ</b>	<b>18-20</b>
<b>BÖLÜM 2- KISIM 7:</b>	<b>KARAKTER SAYFASI</b>	<b>20-22</b>
	<b>KARAKTER SAYFASI GÖRSELİ</b>	<b>22</b>
<b>BÖLÜM 5- DATAYLICA ŞEHİRLER</b>		<b>23-25</b>
	<b>ŞEHİRİN BİLEŞENLERİ</b>	<b>23-25</b>

## **BÖLÜM 1 – GİRİŞ**

Kingdawn Çokoyunculu RPG janrasına yeni ve heyecan verici bir oynanış, senaryo, dinamik bir sonraki jenerasyon taşıyacak olan, Devasa Çok Oyunculu Rolyapma Oyunu (MMORPG).

Kingdawn'daki oynanış, Âdem ve Havva'nın doğumundan önceki büyümlü bir zamanda var olan devasa antik şehirlerin etrafında dönüyor. Oyunun temel amacı bu şehirleri fethetmek ya da fethetmeye çalışanlardan korumak. Ancak şehirlerin kendi içinde yatan tehlikeler de mevcut.

Kingdawn hızlı temposu, büyümlü dövüşleri, karakter geliştirme sistemi, şehir yönetimi, kale kuşatması ve baskın maceralarıyla harmanlanmış Çevreye karşı Oyuncu (PvE) ve Oyuncuya karşı Oyuncu (PvP) sistemine sahip çok oyunculu 3. Kişi bakış açısına sahip, Aksiyon Rolyapma Oyunudur (A-RPG).

## **BÖLÜM 1 – KISIM 1 : KINGDAWN'IN ŞEHİRLERİ**

Oyunun ilk çıkış aşamasında 4 şehir olacak. Bunların sayısı gelecek genişleme paketleriyle artabilir. Bu 4 şehir;

- **BABİL** – Eski dünyanın Orta Doğu'sunda yer alıyor.
- **PERGAMON** – Antik Yunan'da yer alıyor.
- **VINLAND** – Nors Mitolojisi'nin toprakları olan İskandinavya'da yer alıyor.
- **MONTEZUMA** – Güney Amerika'daki Astek ormanlarında yer alıyor.

Şehirler, oyundaki PvE ve PvP'nin öncelikli konumlarıdır fakat oyuncular şehirlerin etrafını çevreleyen yerlerde de bu mekaniklerle meşgul olabilirler.

Şehirler ticaretin, sosyal etkileşimin ve NPC karakterlerin günlük aktiviteleri sayesinde kültürün olduğu medeniyetin merkezleridir. Ancak her şehrin kalbinde mistik güç ve bilginin hakiki kaynağının bulunduğu zindan yer alır. Her zindanın, oyuncuların şehrin hakimi olabilmeleri için yenmeleri gereken bir Hükümdarı (Raid Boss) vardır. Bu zindan ve Raid Boss, Kingdawn'ın yüksek seviye PvE içeriklerini oluşturur.

Şehirleri çevreleyen açık araziler oyuncuların PvE ve PvP içerikleri ile meşgul olabileceği yerlerdir. (Etrafta dolaşıp canavarlarla savaşmak ve diğer oyunculara karşı mücadele etmek bu içeriklere bir örnektir.)

Lakin Kingdawn'ın PvP kısmı oyuncuların birbirleriyle mücadele edip fetihler yaparak şehirleri ele geçirmelerine dayanıyor. Bu PvP sistemi sadece şehir kuşatması sırasında duvarlarda ve şehir zindanında gerçekleşebilir, şehir merkezinde değil çünkü bu bölgeler oyuncuların dinlenebilmesi, ticaret yapabilmesi ve NPClerin yaşantılarını sürdürebilmesi için güvenli bir yer.

Her şehrin tam anlatımı, kültürü, Raid Boss'u ve zindanı için **ŞEHİRLERİN DETAYLARI** kısmına bakın.

## ZİNDANLAR

Her şehrin kalbinde kök salmış ve tehlikeli zindanlar vardır. Bu zindanların sonunda ise Raid Boss ve *Kral'ın Tahtı* rünü bulunur. Ayrıca zindanlar *Kralın Adı* diye ekstra bir rün daha bulundurlar. Bu rün *Coup De'Tat* için gereklidir.

Raid Boss belli aralıklarla ortaya çıksa da zindanlar her zaman açıktır çünkü zindanın içindeki canavarlar sürekli ortaya çıkacaklar. Hatta Raid Boss'unun yeniden ortaya çıkması için geçen zamanda bile bu işlem gerçekleşecek. Bu sayede, oyuncular Tecrübe Puanı ve Ganimet kazanmak için bu zindanı her zaman kullanabilecekler.

## SAHRA (WILDERNESS)

Şehirler genelde Kral tarafından yönetilecektir ve şehre kimlerin girip kimlerin giremeyeceğine de o karar verecektir. Bu yüzden bazı oyuncular şehirden dışlanabilirler ki bu durum da onların, duvarların dışındaki vahşi diyarlarda kendilerini savunmaları gerekeceği anlamına gelmektedir.

Sahra, oyunculara PvP ve PvE ile meşgul olmaları; güç ve seviye kazanıp bir sonraki kuşatma ya da darbe için planlarını hazırlamaları için alan sağlar.

Sahra, oyuncuların ticaret yapabilmeleri, ekipman satın alabilmeleri, macera yaşayabilmeleri ve ganimetler kazanabilmeleri için çeşitli canavarlar, küçük kasaba ve zindanlar ile doludur. Lakin Sahra tehlikelidir. Şehirlerin kaynaklarından ve korumalarından yoksundur.

## ŞEHİR ELE GEÇİRME

Oyunun en başında, şehirler zindanların derinliklerinde yaşayan Raid Bosslara aittir. Oyuncular oyuna basit ekipmanlarla başlarlar ve PvE macerası ve mücadelesi yaşayabilmeleri için doğrudan zindana yönlendirilirler. Birkaç denemenin hatta ölmenin, tekrardan gelip daha fazlası için mücadele etmenin ardından eninde sonunda Raid Boss'una ulaşacaklar. Eğer ki Raid Boss'u yenmeyi başarırlarsa Boss alanının ortasında *Kralın Tahtı* isminde büyümlü bir rün ortaya çıkacak.

Alandaki herhangi bir oyuncu bu rünle 1-3 dakika hasar almadığı sürece etkileşime girebilir. Eğer oyuncu hasar alırsa odağı bozulur ve baştan başlaması gerekir. Rünle etkileşime geçen oyuncu bu esnada başka bir harekette bulunamaz bu yüzden o oyuncunun başkaları tarafından gelecek saldırılara karşı korunması gerekir. Doğal olarak oyuncular takım oluşturmak ve taktiksel stratejiler belirleyerek müttefiklerini veya arkadaşlarını rünü aktif ettikleri sırada korumaları gerekecek.

Ne zaman ki oyuncu rünü aktif etmeyi başarırsa şehrin kralı olacak ve şehir yönetimiyle ilgili ekstra özellikler kazanacak. Karakterin kral olduğunda kazanacağı güçlere detaylıca incelemek için **KRALIN ROLÜ** kısmına bakınız.

Kral sonsuza kadar dayanamaz. 3 ila 7 günlük periyotlarda (değişebilir) Raid Boss tekrardan ortaya çıkar ve eğer ki kimse onu yenemezse şehrin hakimiyetini eline alır. Bu yüzden that için bu Boss'la tekrardan mücadele edilmesi gerekir ve kim Boss'u tekrardan yenerse yeni Kral o olur.

Kral olan oyuncular, şehrin içinden gelececek saldırılara karşı yaralanamaz olur. (Hala düşmanlar ve canavarlar tarafından hasar alabilir.) Lakin, Raid Bossları arasındaki zamanda Kral'a meydan okuyabilmek için *Coup De'Tat* ve *Şehir Kuşatması* sistemleri kullanılabilir. Daha çok bilgi için bir sonraki başlığa bakınız.

## COUP DE'TAT

Kral, hükümdarlığı boyunca içerden gelecek saldırılara karşı yaralanmazdır fakat, zindanın içinde bulunan *Kralın Adı* rünü aktifleştirildiğinde, kralın ismini öğrenmenize ve *Coup De'tat* başlatabilmenize olanak sağlar. (Bu rün aynı ilk rün gibi aktifleştirilebilir tek farkı bir Boss'unun olmamasıdır.)

*Coup De'tat* 5 kişiye kadar oluşacak olan bir ekibe şehrin herhangi bir yerinde krala karşı savaşabilme izni tanır. Eğer ki bu ekip kralı öldürmeyi başarırsa arlarından biri yeni kral olur ve *Coup De'tat* sona erer.

## ŞEHİR KUŞATMASI

Kralın hükümdarlığı boyunca şehrin kapıları kralın müttefiki olmayanlara kapalıdır ve eğer ki oyuncunun Diploması ya da Ticaret Statüsü yoksa gardiyanlar içeriye girmek isteyen oyunculara aktif olarak saldıracaktır.

Eğer oyuncular, kralın hükümdarlığı sırasında içeriye girmek isterlerse casusluk veya gizlilik kullanarak gardiyanları kandırabilirler ya da onlara farkedilmeden gizlice içeriye girebilirler. Bu sayede zindana da erişebilirler.

Bunun haricinde oyuncular şehir duvarlarını ele geçirmek ve kapıları indirmek için kuşatma silahlarını kullanarak geçiti-kapıyı yıkabilirler. Her bir giriş kapısında *Kral'ın Kalesi* adlı bir rün bulunur ve *Şehir Kuşatması* bu rün aktif edildiğinde başlar. Kuşatma esnasında PvP şehrin her tarafında yapılabilir ve kral saldırılara karşı yaralanabilir. Eğer kral katledilirse onu katleden oyuncu kral olur ve *Şehir Kuşatması* sona erer.

## TİCARET VE DİPLOMASİ

Bazı oyuncular PvP ile uğraşmak istemeyebilir. Bunun yerine sosyal statü ve ticaretin güvenli hayatını tercih edebilirler. Buna ulaşabilmek için oyuncular şehrin içinde bulunan bir NPC'den Ticaret ya da Diplomasi Statüsü alması gerekir. Bu statüler için yapılan başvurular bizzat kral ya da onun görevlendirdiği bir kişi tarafından reddedilebilir. Fakat oyuncunun herhangi bir şehirden aldığı Diplomasi ya da Ticaret Statüsü her şehirde geçerlidir.

Diplomasi ya da Ticaret Statüsü sahipleri, diğer oyunculara Tekil Oyuncu "Tarafsız" olarak gözükür. Bu sayede PvP yapılamayacağı diğer oyuncular ve şehir muhafızları tarafından görülür. Bu karakterler *Şehir Kuşatmasında* dahi şehir içindeyken hasar almazlar. Ancak kendileri PvP sırasında saldırıda bulunurlarsa Statülerini kaybederler.

Tüccar ve diplomatlar şehirler için çoğunlukla faydalı görünürler bu yüzden kral, Diplomasi ya da Ticaret Statülerinin bir çoğunu iptal ederse bu durum kralın itibarına ve ününe gölge düşürür.

## CASUSLUK VE GİZLİLİK

Yukarıda da belirtildiği gibi kralla müttefik olmayan oyuncu şehre girmeye çalıştığında gardiyanların saldırısına uğrar. Bunun üstesinden gelmek için oyuncular gizlice içeriye sızabilir ya da *Gizlilik* kullanabilirler.

*Gizlilik* yeteneğine doğuştan sahip olan bazı sınıflar vardır (Suikastçi ve Ölüm Büyücüsü). Ancak diğer sınıflar da sihirli eşyalar veya özel sınıf seçenekleriyle bu yeteneği kazanabilirler. **KARAKTER GELİŞMESİ'NE** göz atın.

*Gizlilik* oyuncuya NPC, Tüccar veya Diplomat gibi gözükme şansı verir bu sayede şehir muhafızlarından rahatlıkla geçebilir.

Oyuncuların şehre farkedilmeden girmek istemelerinin sebeplerinden biri de *Casusluk* olabilir. Bu temel olarak şehirde gözlem ve casusluk yaparak onların sırlarını öğrenmektir. *Casusluğun* temel amacı bir sonraki Raid Boss'unun ne zaman ortaya çıkacağını öğrenmektir.

Normalde şehrin kralı bir sonraki Raid Boss'unun ortaya çıkma zamanını bilmektedir. Ancak her şehirde bulunan bir 4. Rün olan *Kral'ın Zihni* aktif edildiğinde bir sonraki Raid Boss'unun ne zaman ortaya çıkacağı bilgisini verir. Oyuncular bu bilgiyi kullanarak bir sonraki *Kale Kuşatmalarını* ya da *Coup De'Tat'larını* tam da bu zamana denk getirebilirler. Böylece kralın savunmalarının bir çoğu Raid Boss'u yenmekle meşgulken yani şehrin en zayıf anındayken işgal edebilirler.

Şehir hakkında ekstra sırlar da öğrenmek mümkün.

## OYUNCU OLMAYAN KARAKTERLER (NPC)

Kingdawn'ın dünyası birbirinden farklı birçok NPC'ye ev sahipliği yapar. NPCler her yerde olabilirler; Zindan, Şehir, Sahra vb.

Tüm NPCler şu temel kategorilerle sınıflandırılabilirler;

- Satıcı – Ticari veya diplomatik işler sergileyen NPC.
- Gardiyan – Şehri savunan NPC. Ayrıca Sahradaki paralı askerler.
- Sivil – Nüfus sağlamak dışında bir işlevi olmayan NPC.
- Tüccar – Şehirlerin arasında seyahat ederek ticaret yapan NPC.
- Aktör – Aktif rol oynayan, görev veren veya düşman olarak isimlenmiş NPC.
- Canavar – Yapay Zeka kontrollü düşman birlik. Zindan ve Sahrada devriye gezer.
- Boss – Raid ve Mini Bosslar.

Tüm NPCler iyi ve kötü şeklinde ahlaki uyuma sahiptir. İyi NPCler Mert oyunculara iyi davranırlar, Kötü NPCler de Ahlsaksız oyunculara iyi davranırlar. Burumların tersi de geçerlidir. Bazı NPCler evrensel düşmandır ve bu *ün* sistemine göre davranmazlar. Ayrıntılı bilgi için **RENOWN SİSTEMİ'NE** bakınız.

## BÖLÜM 1 – KISIM 2 : OYUNCU KARAKTERLERİ

Antik zamanlarda, cennet bahçesinden önce büyüü ırklar, güçlü tanrılar ve esrarengiz canavarlar Dünya'da yaşardı. Kingdawn'da oyuncu, bu ırklardan birini oynayabilir. Yükselerek bir tanrılığa erişebilir ya da alçalarak bir canavar olabilir.

Oyunun ilk çıkışında 7 tane ırk oynanabilir olacak. Bunlar;

- **İNSAN:** Dünyanın çocukları. Hayvanlardan evrilmeler. Adem ve Havva'nın ataları.
- **UMBRA (KARA RUH):** Dünya üzerindeki buzlar ıalevleriyle çözmek için yaratılmış ilk varlıklar.
- **STERİA:** Doğa ve Düzen'in çocukları. Doğal dengeyi kurmaları için yaratıldılar.

- **ANİMUS:** Kara Ruhlar tarafından, Umbra ve Steriaların savaşı sırasında yaklaştırılarak oluşturulmuş varlıklar.
- **GOLEM:** Metal ve kilden yapılma, tanrılar tarafından ruh verilmiş mekanik insansılar.
- **DJİNNİ:** Doğanın ruhları: ruh, ateş, su, toprak ve havadan yapılma.
- **UZAYLI:** Dünya'ya başka bir galaksiden büyülmüş bir uzay gemisiyle gelmiş canlılar.

Her bir türün oyuncuların büyülmüş bir varlık olarak harika maceralar deneyebilecekleri; avantajları, dezavantajları ve kendilerine ait özgün görünüşleri vardır.

Oyuncu karakterleri için bir ırk seçtiğinde sınıflarını da seçmeleri gerekir.

Oyunun ilk çıkışında 7 sınıf oyuncular için erişilebilir olacak. Bu 7 sınıf şöyle:

- **GARDİYAN:** Şövalye zırhları kullanan ve yakın dövüş konusuna odaklanmış olan savaş lideri.
- **VURUCU:** Hayatta kalma ve avlanma konusunda yetenekli, çok yönlü yakın ve uzak dövüş ustası.
- **SUİKASTÇİ:** Gizlilik, casusluk ve bilgi edinme ile uğraşan bir casus.
- **ZANAATKAR:** Büyü ve savaşın makineleri icat eden ve yapan mühendis.
- **RAHİP:** Hayatını ilahi sihir ve iyileştirmeye adanmış kutsal sihirdar.
- **BÜYÜCÜ:** Temel ve mistik güçlerin ustalığına sahip gizemli büyü kullanıcısı.
- **KARA BÜYÜCÜ:** Ölüm, yaşam ve ölümsüzlüğün büyüsünün ustası.

Oyuncu bir sınıf ve ırk seçtiğinde, o karakterin niteliklerini, becerilerini ve yeteneklerini terfi ettirme şansını kazanacak. Bu terfiyi kendi yapabildikleri gibi önceden hazırlanmış olanları da seçebilirler. Artık bu andan itibaren oyun başlamıştır.

Karakter RPG sistemini görmek için **KARAKTER GELİŞMESİ'NE** göz atın.

## KARAKTER SEVİYELERİ

Kingdawn'daki seviye atlama birçok RPG oyunundaki ile benzer çalışıyor. Oyuna 1. Seviye olarak başlanıyor ve çeşitli aktivitelerden Tecrübe Puanı (XP) kazanılabilir. (canavar veya oyuncu öldürme, savaş kazanma, ticaretle uğraşma vb.). XP kazandıkça karakterin seviyesi artıyor ve seviyesi arttıkça da güçleniyor.

Oyunun ilk çıkışı için maksimum seviye 50. İlerleyen süreçlerde bu seviye artabilir.

## BÖLÜM 1 – KISIM 3 : ÜN SİTEMİ

Kingdawn'da oyuncuların yaptıkları eylemler “İyi” ve “Kötü” olarak ayrılır. Mesela; Bir tüccara ya da diplomata saldırmak “Kötü” bir eylemdir ama fakir bir adama *Şekel* başışlamak “İyi” bir eylemdir.

Oyuncuların *Ün*'ü bu davranışlara göre belirlenir.

Temelde 2 çeşit *Ün* vardır. Bunlar *Mert* ve *Ahlaksız*'dır.

*Ün* sistemi puan tabanlı bir sistemdir ve karakterler *Mertlik* veya *Ahlaksızlık* puanları alırlar. Bu sistem NPClerin ve şehirdeki kişilerin size olan davranışları etkiler. Kral olsanız dahi bu system etki eder.

Genel konuşmak gerekirse. *Mert* olmak İyi NPClerin size arzulamalarına ve pozitif tepkiler vermelerini sağlar ancak kötü NPCler senden nefret eder ya da saldırır. Bu durumun tam tersi de geçerlidir.

## LONCALAR

10. Seviye ve üstündeki oyuncular ve krallar *Lonca* kurabilirler. Bu *Loncanın* ismini de (hakaret içerikli olmadığı sürece) istedikleri gibi koyabilirler.

*Lonca*, bir grup insanın aynı faydaları paylaştığı bir yerdir.

Aynı karakterlerde olduğu gibi her bir *Lonca* da kendi ününü üretir. Buna *Lonca Ünü* denir. Bu sistem karakterlerde olduğu gibi çalışır ancak *Lonca* içindeki herkesi etkiler. *Loncalar* Politik ya da askeri işler düzenleyerek bu puanı arttırabilir. Bir şehri ele geçirmek, ticaret yapmak ya da diplomasiyle uğraşmak bunlara örnektir.

## BÖLÜM 1 - KISIM 4: EKİPMAN VE PARA

Oyuncu oyun boyunca, karakterleri şehir zindanlarında ve ayrıca vahşi alanlarda, ya da düşmüş canavarların veya haydutların cesetlerinde bulunan hazine sandıklarını yağmalamak suretiyle ganimet ve para kazanacak.

Kingdawn'ın para birimi, antik Babil dünyasının gümüş sikkeleri olan *Şekel*'dir. Basit şeyler yapmak için, Kingdawn'daki tek para birimi *Şekel*'dir. *Şekel*, gümüş sikkedir. Kingdawn'daki karakter ekipmanı şu şekilde gelir:

Yakın Dövüş Silahları - Kılıçlar, Baltalar, Çekiçler, Anketler - ikisi elle, ikisi de elle.

Menzilli Silahlar - Yaylar, Yaylı Tüfek, Atma Silahları.

Büyüsel Silahlar - Değnek, Asa, Kitap, Orb.

Kalkanlar - Küçük Kalkan, Büyük Kalkan, Kule Kalkanı.



Zırh - Deri Zırh, Zincirden Örölmüş Zırh, Lamellar, Zırh Plaka, Kask.

Giyim - Cübbe, Kıyafetler. Kemerler, Eldivenler, Çizmeler.

Takı - Yüzük, Kolye, Değerli Taş.

İksirler - Şıfa İksirleri, Sihirli İksirler, Mana İksirleri.

Ürünler - Tahıl, Meyve, Et, Balık, Deri, Kürk, İpek, Altın, Lapus Lazuli.

Kuşatma Ekipmanları - Vuruş Koçları, Katapultlar, Merdivenler, Kuşatma Kuleleri.

Başlangıçta, oyuncu oyuna başladığında Kingdawn'daki tüm eşyalar büyüü değildir. Oyundaki büyüü olmayan eşyalar şehirlerdeki NPC Satıcılarından satın alınabilir - ancak bunlar sadece temel öğelerdir. Sihirli eşyalar sadece zindanlarda veya vahşi doğada NPC düşmanlarını veya baskın patronları yenerek bulunabilir.

Sihirli eşyalar iki şekilde gelir:

İsimli Ekipmanlar - Sandıklarda veya ölü düşmanlarda bulunan sihirli "İsimli" ekipmanlardır.

Efsun Mücevherleri - Büyüü eşyalara büyü yapmak için kullanılabilecek sihir taşları.

Kingdawn'daki sihirli eşyaların nadir ve özel olması önemlidir. Tabii ki, tüm karakterler oyunda ilerledikçe sihirli eşyalar kazanabilir ve kazanabilirler, ancak bir İsimli Eşyanın veya bir Büyüü Mücevherin bulunması yalnızca ara sıra gerçekleşen bir şey olmalı - ve bu eşyalar uygun yerlerde bulunmalıdır - örneğin, Bir goblinden efsanevi bir eser yağmalanamaz.

Ek olarak, çoğu canavar herhangi bir ekipmanı düşürmeyecek veya yalnızca temel ekipmanı düşürecek - ve çoğunlukla sadece Şekel düşürecek. Hazine sandıkları, yalnızca bazen sihirli eşya veya mücevher içerecek, çoğunlukla Şekel, Eşya ve İksirleri içereceklerdir.

Kingdawn'ın birçok MMORPGS gibi bir "Envanter Yönetimi Oyunu" olmasını istemiyoruz - bu birçok oyuncunun büyük bir şikayeti. Bunun yerine, ganimet zaman zaman olacak ve sihirli bir eşya bulmak çok nadir, çünkü özel ve heyecan verici bir olay olacak.

Ayrıca, oyuncuların envanterinde 20 zırh plaka taşımalarını engellemek için eşyalar ağır olmalıdır.

Kingdawn'da ürün ve para hakkında tam bilgi için lütfen bölüm ekipmanı ve ganimet bölümüne bakın.

## **BÖLÜM 1 – KISIM 5 : KONTROLLER VE DÖVÜŞLER**

Kingdawn standart 3. Kişi bakış açısını kullanan bir kontrole sahiptir.

WASD tuşlarıyla ileriye, geriye, sağa ve sola hareket edilir.

Karakterin bakış yönü fare hareketleriyle kontrol edilir. (Karakterin bu özelliğe izin vermesi gerekli.)

Fare tekerleği ile yakınlaştırma ya da uzaklaştırma yapılır.

Fare Orta Tuşu basılı tutulup farenin oynatılması kameranın serbestçe dönmesini sağlar. Bu sayede kişi koşsa bile arkasına bakabilir.

Genel kontrol şeması:

<b>Saldırı</b>	<b>Sol Klik</b>
<b>Bloklama</b>	<b>Sağ Klik</b>
<b>Zıplama</b>	<b>Boşluk</b>
<b>Hızlı Koşma</b>	<b>Shift</b>
<b>Çömelme</b>	<b>Sol Alt</b>
<b>Atlatma / Yuvarlanma</b> <b>W,A,S,D</b>	<b>Çift</b>
<b>Kılıcı Çekme / Sokma</b>	<b>Z</b>
<b>Silah Setini Değiştirme</b>	<b>- veya +</b>
<b>Nesneyi İşaretleme</b>	<b>F</b>
<b>Etkileşime Geçme</b>	<b>F</b>
<b>Özel Yetenek Kullanma</b>	<b>1-6</b>
<b>Ekip Arkadaşını Hedef Al</b>	<b>F1-12</b>
<b>Düşman Hedeflerini Tara</b>	<b>Tab</b>
<b>Otomatik Koşma</b>	<b>R</b>
<b>Yürüyüş Modu</b>	<b>B</b>
<b>Fare İmleci Aç / Kapa</b>	<b>T</b>
<b>Envanter</b>	<b>I</b>
<b>Harita</b>	<b>M</b>
<b>Karakter Sayfası</b>	<b>C</b>

Ayarlar/Seçenekler penceresinden bu tuşlar yapılandırılabilirler.

Ekstra bir pencereyle etkileşime girdiğimiz zaman farenin Bakış açısını değiştirmesi devre dışı kalır ve sadece fare imlecini hareket ettirip seçim yapmaya yarar.

## HIZLI KOŞMA VE BLOKLAMA

Hızlı Koşma ve Bloklama Stamina harcar ve Stamina bittiğinde Hızlı Koşma ve Bloklama durur.

Stamina Nitelik, Beceriler, büyümlü nesneler ve bufflar yardımıyla arttırılabilir.

## YAKIN DÖVÜŞ

Kingdawn, aksiyon dolu gerçek zamanlı bir dövüş oyunu. Rakip oyuncuya darbe indirmek eğer ki rakibin hitbox'ına isabet ettiyse hasar yolaçar.

Bloklama da benzer çalışır. Savunanın silahı, rakibin saldırısının önüne çıkarsa veya kalkanın hitbox'ına denk gelirse saldırı bloklanır. Arkadan yapılan saldırılarda blok işe yaramaz.

*Mount and Blade: Warband* gibi bir yönelimsel saldırı ve bloklama sistemi olması kompleks saldırılara ve harika bir oynanışa izin verir.

Odak Alanına giren birisinin girmesinin o kişinin bilgilerini göstermesi dışında bir özelliği yoktur.

## UZAK DÖVÜŞ

Kingdawn'daki uzak dövüş yakın dövüşle benzerdir. Elbette uzaktan saldırılması dışında. Düşmanı işaretlemenin herhangi bir hasarı yoktur. Düşmanı menzilli bir silahla vurmak için hedef almak gerekir (Hedef vizörü sadece menzilli bir silah kullanılırken çıkar). Düşmanın hasar alması içinse cephanenin düşmana isabet etmesi gerekir.

Menzilli Silahlar: Ok-yay, yıldırım, fırlatma bıçağı vb . olabilir. Bu silahlardan çıkan mermiler rakibi bir anda vurmazlar havada belli bir süre hareket ederler.

Havada hareket eden bu cephaneler büyümlü bir kalkan ya da bir yakın dövüş silahı yardımıyla bloklanabilirler. Elbette bunu yapmak epey zor ve şans isteyen bir şey.

## BÜYÜ

Kingdawn'da sihir hem ofansif hem de defansiftir. Beş çeşit sihir efekti kullanılabilir.

Bunlar:

Amaçlanan Büyü Efekti - Oyuncu, büyümlü rakibe hedeflemeli ve büyü, etkili olması için rakibe veya arkadaşların vücuduna çarpmalıdır. Örneğin - Bir Ateş Kemiği veya Bir Şifa Yıldırımı. Bu tür etkiler karakterin kendisinde kullanılamaz, yalnızca başkalarına yöneliktir.

Amaçlanan Etki Alanı Büyüsü - Amaçlanan Büyü Efekti'ne benzer, ancak bir arkadaşına veya düşmana isabet eden ve bir Etki Alanı tetikleyen amaçlanan bir saldırıdır. Örnek, Ateş topu veya Kutsal Su Flakonu atın.

Etki Alanı Büyüsü - Etki, Öz üzerinde merkezlenir ve Özden dışa doğru yayılır. Büyüye bağlı olarak Kendini ve Diğerleri veya yalnızca Diğerlerini etkileyebilir. Örneğin, Ateş Fırtınası yalnızca bir bölgedeki düşmanları etkiler. Şifa Aurası, bir bölgedeki kendini ve arkadaşlarını etkiler.

Hedeflenen Sihir Etkisi - Bu sihir türü, büyücünün Odak Orb'indeki arkadaşını veya düşmanı hedeflemesini ve ardından büyüü o hedefe atmasını gerektirir. Bu sihir türü genellikle sadece arkadaş veya düşmanlardaki buff'lar veya debuff'lar içindir. Kendinde veya başka yerlerde kullanılabilir.

Hedeflenen Etki Alanı Büyüsü - Hedeflenen Büyü Etkisi'ne benzer, ancak hedefe odaklı bir AoE efekti oluşturur. Örnek, Mübarek Şifa Patlaması veya kitlesel hastalıklara neden olabilir.

Saldırgan büyü efektleri genellikle bir kalkanla engellenebilir. Bazı sihirli menzilli saldırılar, menzilli füzelere benzer şekilde silahlarla havadan fırlatılabilir.

Sihire karşı direnç, zırh, büyü ve büyü eşyalarıyla artar.

## **TAKIM HASARI VE KARAKTER ÇARPIŞMASI**

Pek çok MMORPG, Takım Hasarını ve Karakter Çarpışmasını iki ana nedenden dolayı devre dışı bırakmayı seçmektedir - trollemeyi önler ve uygulanması teknik olarak kolaydır. Maalesef bu heyecan verici ve eğlenceli bir oyun dinamiğini ortadan kaldırıyor - müttefiklerinize zarar vermemek için taktiksel olarak oynamak zorunda.

Hepimiz, savaşa karışan, düşmanlarını ve takım arkadaşları aracılığıyla büyük baltasını sallayan Barbar'ı ya da Ateş Topu'nu doğrudan yakın dövüşe atmaktan hoşlanan Simyacı'yı biliyoruz. Ve birçok oyunda bu sorun değil. Ama aynı zamanda sıkıcı ve inatçı olmayan - dikkatsizce oynamak için ödüllendirici oyuncular. Mount and Blade: Warband gibi diğer oyunlar, Takım Hasarını ve Karakter Çarpışmasını etkinleştirdi ve savaşı çok zorlaştırmak yerine aslında savaşı daha eğlenceli hale getirdiğini gösterdi!

Kingdawn, Takım Hasarına ve Karakter Çarpışmasına sahip olacak, çünkü oyuncuların daha akıllıca oynamalarını sağlayarak, mücadele dinamiklerini artırarak daha eğlenceli hale getirecek. Bu özellikle önemlidir, çünkü Kingdawn PvP tabanlı bir oyundur.

Takım Hasarları, Bir Şövalye'nin büyük kılıcını salladığı, Vurucu'nun okları fırlatan okları veya bir Warlock'un Ateş Topu atışının müttefiklerine zarar vermemek için akıllıca oynaması gerektiği anlamına gelir.

Karakter Çarpışması, oyuncuların birbirlerine veya düşman canavarlara doğru yürüyemeyeceği anlamına gelir. Bu, kalkan duvarları gibi taktiksel oynanışı mümkün kılar.

## **BÖLÜM 2 - KARAKTER GELİŞİMİ**

MMORPG oyununun en önemli kısımlarından biri Oyuncu Karakteri'dir. Oyuncu karakteri, oyun dünyasındaki kullanıcının avatarıdır ve tüm oyun deneyimini yaşar. Bu nedenle Kingdawn'ın eğlenceli, heyecan verici ve uzun ömürlü bir karakter geliştirme ve kişiselleştirme sistemine sahip olması çok önemlidir, böylece oyuncular oyun dünyasında oynamak istedikleri karakteri oluşturabilirler.

Kingdawn'daki karakter RPG sistemi 7 bileşenden oluşur:

İrk

Sınıf

Seviye

Nitelikler

Beceri

Yetenekler

Büyüler

*İrk*, Sınıf ve Seviye kavramları daha önce yukarıda belirtilen Oyuncu Karakteri'nden bahsedilmiştir, bu yüzden bu bölümde RPG karakterine daha detaylı bakacağız ve Nitelikler, Beceriler, Yetenekler ve Büyü kavramlarını ele alacağız.

## **BÖLÜM 2 - KISIM 1 : NİTELİKLER**

Oyunun başından itibaren tüm oyuncu karakterleri 4 özellik taşır. Bunlar:

**Güç** - Karakterleri saf fiziksel güç olarak tanımlar. Hasar, Vuruş Puanları ve Dayanıklılık.

**Canlılık** - Karakterin hareket hızını, saldırı hızını ve silahlarla yeteneklerini tanımlar.

**Mana** - Karakterlerin sihir gücünü etkiler. Yazım Noktaları ve Büyü Direnci.

**Arete** - Karakter becerisini sihirle değil aynı zamanda sosyal ve liderlik becerilerini de etkiler.

Tüm özellikler 1'den başlar. Seviye 1'de, karakter oluşturma sırasında, oyuncu istediği gibi herhangi bir özelliğe tahsis edebilecekleri 2 özellik puanına sahiptir. Örneğin, nitelik puanlarını atanmış bir Seviye 1, karakterinde 3 Güç, 1 Canlılık, 1 Mana, 1 Arete veya 1 Güç, 2 Canlılık, 1 Mana, 2 Arete, vb. Olabilir. Her 5 seviye (Seviye 5, 10, 15, 20 vb.) Oyuncu istediği şekilde harcamak için 1 ek özellik puanı kazanır. Bu, 50. seviyede tahsis etmek için 10 özellik puanı kazanacakları anlamına geliyor. nitelikler yalnızca 7'ye kadar geliştirilebilir.

Örnek: 50. seviyede, bir karakter toplam 12 ekstra özellik noktasına sahip olacak ve bunları şu şekilde atayabilir:

Güç: 5 (1 + 4 - 4 puan kullanılmış)

Canlılık: 5 (1 + 4 - 8 puan kullanılmış)

Mana: 3 (1 + 2 - 10 puan kullanılmış)

Arete: 3 (1 + 2 - 12 puan kullanılmış)

Veya başka bir örnek:

Güç: 1 (0 puan kullanılmış)

Canlılık: 1 (0 puan kullanılmış)

Mana: 7 (1 + 6 - 6 puan kullanılmış)

Arete: 7 (1 + 6 - 12 puan kullanılmış)

İlk örnek, örneğin bir Vurucu sınıfı gibi dengeli bir bütün yapıdır. İkinci örnek, fiziksel dayanımı olmayan, maksimize edilmiş bir büyücü karakterdir. Belki de bir Necromancer veya Warlock. Nitelikler, yıpranmış sihirli eşya veya buff'larla geçici olarak 7'nin üzerine yükseltilebilir. Örnek: Yüce Büyü Tacı, +2 Mana verir - en fazla 9 Mana Özelliği için.

### **Güç**

Güç. özelliği, karakterin saf fiziksel gücünü ve tokluğunu belirler.

Güç.'teki her nokta şunları sağlar:

Yakın muharebe silahlarında% + 3 hasar.

Yay ve atılan silahlarla% + 3 hasar (Yaylı tüfekler değil).

% + 3 tatar yayı yeniden yükleme hızı.

% + 3 isabet puanı.

% + 3 fiziksel hasar direnci.

% + 3 dayanıklılık.

### **Canlılık**

Canlılık özelliği, karakterin genel saldırı ve hareket hızını belirler ve

Fiziksel ve sihir saldırılarını önleme yetenekleri. Canlılık'taki her nokta şunları sağlar:

% + 5 karakter hareket hızı.

Yakın muharebe silahlarıyla % + 3 saldırı hızı.

Tüm fiziksel saldırılarda% + 3 kritik vuruş şansı.

Yay, tatar yayı ve atılan silahlarla% + 3 yeniden yükleme hızı.

% + 5 Atlatmaların yeniden dolma hızı.

Fiziksel saldırılara karşı kritik darbelere karşı% + 3 şans

% + 3 atlama yüksekliği.

## Mana

Mana özelliği, karakterin ham büyü gücünü, büyü noktalarını ve hasarı belirler.

saldırgan yazım denetimi ile. Mana'daki her nokta şunları sağlar:

% + 5 büyü noktası.

Saldırgan büyüler ve iyileştirici büyülerle% + 3 hasar

Sihirli hasara karşı% + 3 direnç.

Akıl kontrolüne ve büyü tartışmalarına karşı% + 3 şans.

## Arete

Arete özelliği, karakterin sihrini ve savaş alanındaki varlığını ve sosyal etkileşimleri belirler. Arete'deki her nokta şunları sağlar:

% + 3 büyülerdeki yeniden dolma.

+ Büyü hasarı ile% + 3 kritik vuruş şansı.

Savaş meraklılarına% + 3 etkinlik.

Tüm sosyal etkileşimlerde başarı için% + 3 ve Liderlik Yeteneklerinde% + 3 artış.

% + 3 büyü saldırılara karşı kritik vuruşlara karşı koyma şansı.

Niteliklerin ek bir işlevi de, becerilerin gelişimini yönetmeleridir. Her bir yeteneğin ilişkili bir niteliği vardır, örneğin Güç Saldırısı, Güç tarafından yönetilir ve Güç Büyüsü, Mana niteliği tarafından yönetilir. Beceri gelişimi, ilgili özelliğin puanının 2 katı ile sınırlıdır. Örneğin, yalnızca 1 Gücünüz varsa, yalnızca 2'ye Güç Saldırısı geliştirebilirsiniz, ancak 5 Mana'ya sahipseniz, Güç Büyüsü'nü 10'a yükseltebilirsiniz.

## BÖLÜM 2 – KISIM 2 : BECERİLER

Kingdawn'daki beceriler neredeyse her alanda etkilidir. Bunlar karakterin Hasar Puanı, Büyü Hasarı Puanı, Hareket Hızı vb özelliklerini ağırlıklı olarak etkileyen ve artıran temel bir oyun mekaniğidir. Her beceri çeşitli aksiyonlara pasif bonuslar ekler.

Tüm beceriler 0'dan başlar ve karakter seviye atladıkça arttırılabilirler. 1. seviyede oyuncu 5 Beceri Puanını kullanmakta özgürdür. Bundan sonraki her seviyede 1 Beceri Puanı daha kazanır. Bu da demek oluyor ki, maksimum seviyeye ulaşıldığında oyuncu 54 (5+49) Toplam Beceri Puanına sahip olmuştur.

Tüm becerilerin maksimum puanı 10'dur ancak bu sayı büyü nesneler ve bufflarla arttırılabilir.

Tüm beceriler ilgili niteliğine göre kategorize edilir. Kingdawn'daki beceriler şu şekildedir:

## **GÜÇ - KUVVET BECERİLERİ**

- **GÜÇ SALDIRISI** - Tüm yakın dövüş saldırılarına %5 ekler.
- **GÜÇ ÇEKME** - Tüm uzak dövüş saldırılarına (arbalet hariç) %5 ekler.
- **SAĞLAMLIK** - Maksimum Saldırı Puanına %5 ekler.
- **DAYANIKLILIK** - Maksimum Staminaya %5 ekler.
- **HIZLI DOLUM** - Arbaletin dolum hızına %5 ekler.

## **HEVES - CANLILIK BECERİLERİ**

- **ATLETİKLİK** - Karakterin hızına %5 ekler.
- **SİLAH USTASI** - Yakın dövüş silahlarının saldırı hızlarına %5 ekler.
- **KAYARAK ÇEKME** - Tüm uzak dövüş silahlarının (arbalet hariç) dolum hızlarına %5 ekler.
- **ATLATMA** - Atlatma yeteneğinin yeniden dolma hızına %5 ekler.
- **ZIPLAMA** - Zıplama yüksekliğine %5 ekler.

## **MANA BECERİLERİ**

- **GÜÇ BÜYÜSÜ** - Tüm saldırı büyülerinin hasarını ve iyileştirme büyülerinin gücünü %5 artırır.
- **BÜYÜLÜ ÖZ** - Maksimum büyü puanına %5 ekler.
- **BÜYÜ KALKANI** - Büyüsel ve fiziksel saldırılara karşı dirence %5 ekler.

## **ARETE BECERİLERİ**

- **HIZLI DOLUM** - Tüm büyülerin dolum hızına %5 ekler. (Animasyonları Hızlanır)
- **BÜYÜ ODAĞI** - Hasar almadan dolayı büyü'nün yarıdan kalmasına karşı dirnme şansına %10 ekler. Ekstra olarak rünün aktivasyonunun kesilmesine karşı direnç şansına da %5 ekler.c
- **BÜYÜLÜ İYİLEŞME** - Büyü bufflarının verimliliğine ve sürelerine %5 ekler.
- **LİDERLİK** - Savaş alanı morali yeteneğinin verimliliğine %5 ekler. Ekstra olarak başarılı sosyal etkileşim şansına da %5 ekler.

## **BÖLÜM 2 – KISIM 3 : YETENEKLER**

Yetenekler, Becerilerin (pasif) aksine oyuncunun bir eylemde bulunabileceği özelliklerdir ve yine becerilerin aksine sınıflara dayalı bir özelliktir. Her oyuncu kendi karakterinin sınıfına ve seviyesine göre bunlara sahip olur. Her oyuncunun, oynayışlarına en yakın buldukları yetenekler sınıflarının Yetenek Ağacında gözükür. Bazı yetenekler belli bir sınıfa ait değildir birden çok sınıfta bulunabilir.

Yetenek puanı 1. seviye ve 4. seviyeden sonra 4 er olarak artacak şekilde gelen her bir seviyede 1 tane kazanılır. Karakter bu seviyelerde Yetenek ya da Büyü seçme hakkına sahip olur ancak sadece 1 tanesine harcayabilir.



Tüm yetenekler karakter sayfasından sürükle bırakla oyunun Hızlı Erişim (Hot Bar) çubuğuna taşınabilir ve oyun sırasında buradan aktive edilebilirler.

Her bir yeteneğin kendine has bir yeniden dolum süresi vardır bu da onların belli aralıklarla kullanılabileceği anlamına gelir. Ayrıca her yetenek bir miktar Stamina harcar eğer ki yeteneğin kullanılması için gerekli Stamina yoksa yetenek kullanılamaz.

Yeteneklerin tüm listesi **YETENEK AĞACI** kısmında yazar. Her sınıfın birden çok Yetenek Ağacı vardır. Bu da oyunculara çok çeşitli taktik imkanları ve stilleri yapma şansı tanır. Bunlar örnek olarak verilebilir:

Gardiyan Yeteneği: **KALKAN DARBESİ** - Gardiyan kalkanıyla bir darbe indirir bu darbe sopa hasarına ve rakibin 3 metre geri savrulmasına sebep olur. Yeniden dolma süresi 6 saniyedir. 10 Stamina harcar.

Vurucu Yeteneği: **ÇOKLU ATIŞ** - Vurucu tek seferde 1 yerine 2 ok fırlatır. Bu özelliği birden çok kullanmak atılan ok sayısını da arttırır. Bu yeteneği 3 kere kullanan vurucu 4 ok fırlatır. Yeniden dolma süresi 6 saniyedir. 15 Stamina harcar.

## BÖLÜM 2 - KISIM 4: BÜYÜLER

Büyüler, Yeteneklere benzer bir şekilde verilir, ancak yalnızca Sınıflar, Rahip, Falcı, Kara Büyücü, Zanaatkar kullanarak sihir için kullanılabilir (The Zanaatkar, bir yetenek ve yetenekleri ilgili seviyelerde seçebilen melez bir sihir kullanıcısıdır.)

Yetenekler gibi Büyüler, sıcak çubuğa yerleştirilip ara sıra etkinleştirilecek eylemlerdir. Ancak, soğumaya ek olarak, büyüler aynı zamanda Büyü Puanlarına da mal olur. Karakteri kullanan büyünün Büyü Puanı yoksa, büyülerini yapamazlar.

Büyüler Seviye 1 ve her 4 seviyeden sonra (4,8,12,16 vb.) Verilir ve mevcut Büyüler Karakter Sınıfı tarafından belirlenir. Her bir Sınıf, ilgili seviyelerde seçilebilecek birden fazla büyüye sahip olacak, böylece çeşitli farklı büyü karakter karakteri oluşturabilecektir. Bazı Büyüler birden fazla sınıfta mevcut olabilir.

Mevcut tüm Yazım Kitapları ve Yazımların tam bir listesi Yazım Kitapları bölümünde yer alacaktır ve sınıfı kullanan her büyünün seçebileceği Yazım Kitapları, Sınıf açıklaması bölümünde ayrıntılı olarak açıklanmaktadır. Birkaç örnek büyü:

Alev Topu - Sadece Warlock Büyüsü: Amaç Etki Alanı Büyü. Büyücü , yüksek hızda ileri doğru uzanan gerilmiş ellerinden yoğun bir yıldırım atar. Yıldırım darbeye patlar ve 5 metre yarıçapındaki her şeye yangın hasarı verir. Bu büyü, Mana ve Güç Büyüsü bonuslarından etkilenir. 12 saniye soğutun. Büyü Puanı ücreti: 30.

Zıplama - Rahip dışında, büyü kullanan herhangi bir sınıf: Hedeflenmiş Büyü Etkisi. Buff Odaklama, Büyücü Odak Alanı'nda bir arkadaş veya kendini hedeflemelidir. Hedef seçildikten sonra atlama yüksekliğinde +% 100 artış elde edilir. Bu büyü, Arete ve Yardımcı Büyü bonuslarından etkilenir. Süre 10 dakika. 6 saniye soğutun. Yazım Noktası Maliyeti, 10.

## BÖLÜM 2 – KISIM 5 : ÇOKLU SINIF

Kingdawn'a geniş çeşitlilik, özelleştirme ve derin karakter geliştirme sistemleri birden çok sınıfın bir arada kullanılabilmesine imkan sağlıyor.

1'den 50'ye kadar toplamda 50 seviye var ve oyuncu bu 50 seviyeyi 3 farklı sınıfa bölmeyi tercih edebilir. Örneğin 1-15 arasında Gardiyan 16-30 arasında Rahip ve 31-50 arasında Vurucu olarak oynayabilir. Lakin böyle bir durumda karakter 15. seviye bir Gardiyan, 15. seviye bir Rahip ve 20. seviye bir Vurucu kadar yeteneğe sahiptir.

Bu Çoklu sınıf sistemi oyuncuya kendi özgün ve benzersiz karakter yapısını oluşturma ve yeni oynanış stilleri bulma imkanı sağlar. Bu durum bir yandan çeşitli ve özgün karakter yapılarıyla bir avantaj sağlarken sınıfların en güçlü yeteneklerine ulaşmayı engellediği için de dezavantajdır.

Bu modüler ve doğal istatistiksel sistem Kingdawn'ın Karakter Gelişimi sistemine kolaylıkla entegre edilebilir ve devasa çeşit özelleştirme imkanı ve yeniden oynanabilirlik katar.

### ÖĞRENME KİTABI

Çoklusınıf sisteminin düzgün ve organize işleyebilmesini sağlamak ve bu sistemi basitleştirmek için karakterlerin *Öğrenme Kitabı* kazanması ve etkinleştirmeleri.

*Öğrenme Kitabı* düşük bir ücret karşılığında şehirdeki Simyacı Satıcı NPC'den satın alınabilir. Örneğin *Öğrenme Kitabı: Rahiplik vb.*

Bu süreç şöyle işler:

1. Karakter 1. seviye olarak oyuna başlar ve Striker sınıfını seçer,
2. XP kazanıp seviye atlar,
3. Satıcıdan *Öğrenme Kitabı: Rahiplik* satın alır.
4. *Öğrenme Kitabı: Rahiplik* kitabını aktif eder.
5. Artık seviye atlادığında karakter sayfasındaki sınıfı Rahip olarak gözükecek.

Bu süreç istenildiği kadar tekrar edilebilir. Ancak bir karakter en fazla 3 sınıfa dahil olabilir.

Ekstra olarak, Karakter Yeniden Yapılandırması sistemi kullanılarak karakter yapısı en baştan ayarlanabilir. Eğer oyuncu bir hata yaptıysa veya Sınıfını değiştirmek istiyorsa bu sistemi kullanabilir. Daha detaylı bilgi için **METAMORFOZ MÜCEVHERİ** ve **REENKARNASYON MÜCEVHERİ'NE** bakın.

## BÖLÜM 2 - KISIM 6: KARAKTER İSTATİSTİKLERİ

Karakter yapısının tüm faktörleri nihai hesaplanmış istatistikleri üretmek için birikir. Bu son istatistikler, oyunun etkilerini ve dinamiklerini belirlemek için kullanılan sayısal değerlerdir. Her karakter istatistiğinin belirli bir adı vardır, örneğin: Büyü Hasar Çarpanı.

Büyü Hasarı Çarpanı, karakterin hasar büyüleriyle ne kadar hasar vereceğini belirlemek için kullanılan son sayısal değerdir. Büyü Hasar Çarpanı, örneğin aşağıdaki faktörlerden hesaplanır:

İrk Bonusları.

Mana Özelliği Bonusları.

Büyü Gücü Beceri Bonusları.

Ekipman Bonusları.

Buff Bonusları.

Bu hesaplamanın sonucunun pratik bir örneği şöyle olabilir:

İrk: Djinni Ateşi -% + 20 oranında ateş hasarı büyü.

Mana: 5 - + 15% tüm hasarlara karşı büyü.

Power Magic: Tüm hasarlara karşı% 10 - + 50%.

Gizli Güç Yüzüğü: Bütün hasarlara karşı + 40%.

Alev İksiri:% + 10 oranında yangın hasarı büyüler.

Yüzde bonusu doğrusal bir şekilde hesaplanır ve toplam sayı, bu örnekte, ateş büyülerinin zarar görmesine neden olur. Bu durumda, yangın hasarı büyülerine verilen toplam bonus +% 135 olacaktır. Yani bu karakter tarafından bir Ateş topu oyuncu [Temel Hasar] +% 135 olacaktır.

Alev Topu'nun ana hasarı 100 Ateş gücü ise, daha sonra Alev Topu 235 ateş gücü olacaktır.

Karakter İstatistikleri, Nihai Hesaplanan Çıktılar olarak Karakter Sayfasında listelenmiştir. Karakter İstatistikleri listesinin tamamı şöyledir:

Vuruş Noktaları: Irk, Sınıf, Güç, Tokluk, Ekipman, Bufflar.

Büyü Puanları: Irk, Sınıf, Mana, Büyü Özü, Ekipman, Bufflar.

Dayanıklılık: Irk, Sınıf, Güç, Dayanıklılık, Ekipman, Bufflar.

Ün: Irkla belirlenir, Karakter eylemleri.

Hareket Hızı: Irk, Alacrity, Atletizm, Ekipman, Buffs tarafından belirlenir.

Atlama Yüksekliği: Irk, Alacrity, Jumping, Ekipman, Buffs.

Yakın Dövüş Hasar Çarpanı: Irk, Might, Power Attack, Ekipman, Bufflar.

Hasarlı Çarpan Çarpanı: Irk, Might, Power Draw, Ekipman, Bufflar.

(arbalet etkilemez)

Yakın Dövüş Saldırısı Hızı: Canlılık, Silah Ustalığı, Ekipman, Bufflar.

Saldırı Atak Hızı: Canlılık, Kayarak Çekme, Ekipman, Bufflar tarafından belirlenir.

Arbalet Yeniden Doldurma Çarpanı: Sınıf, Güç, Canlılık, Hızlı Yeniden Doldurma, Ekipman, Bufflar tarafından belirlenir.

Fiziksel Kritik Vuruş Şansı: Canlılık, Ekipman, Bufflar.

Sihirli Kritik Vuruş Şansı: Arete, Ekipman, Buffs.

Fiziksel Hasar Dayanımı: Irk, Güç, Büyü Kalkanı, Ekipman, Bufflar.

Büyülü Hasar Dayanımı: Irk, Mana, Büyü Kalkanı, Ekipman, Tutkuyla Belirlenir.

Fiziksel Kritik Darbe Dayanımı: Irk, Canlılık, Ekipman, Bufflar.

Sihirli Kritik Vuruş Dayanımı: Irk, Arete, Ekipman, Bufflar.

Debuff'a Karşı Şans: Irk, Mana, Ekipman, Bufflar Tarafından Belirlenir.

Atlatma Dolum Süresi, Canlılık, Atlatma, Ekipman, Bufflar tarafından belirlenir.

Büyü Buff Verimliliği, Irk, Arete, Büyü Yardımı, Ekipman tarafından belirlenir.

Liderlik Buff Etkinliği: Irk, Arete, Liderlik. Ekipman.

## **BÖLÜM 2 – KISIM 7 : KARAKTER SAYFASI**

Karakter Sayfası, oyuncunun karakterin özelliklerini, istatistiklerini, seviyesini vb. görüp düzenleme yapabilmesini sağlayan yerdir.

Kingdawn'daki görece karmaşık Karakter Geliştirme sisteminden dolayı Karakter Sayfası sekmeler halinde bulunur.

### **KARAKTERLER**

İsim, Başlık, Irk, Sınıf, Seviye, Tecrübe Puanı, Ün, Hasar Puanı, Büyü Hasarı Puanı, Stamina, Nitelikler ve Skilleri içerir.

### **KARAKTER İSTATİSTİKLERİ**

Son taraftaki Karakter istatistiklerini içerir. Bunlara özel saldırı tiplerine karşı olan dirençler de dahildir.

### **YETENEK AĞACI**

Şu ana kadar öğrenilmiş ve öğrenilebilecek yetenekleri içerir.

### **BÜYÜ KİTABI**

Şu ana kadar öğrenilmiş ve öğrenilebilecek büyüleri içerir.

Bu tasarımda Karakter Envanteri ve Karakter Sayfası daha rahat bir kullanım için birbirinden ayrılmıştır.

Basit bir Karakter Sayfası örneği aşağıda gösterilmiştir.

CHARACTER	STATISTICS	ABILITY TREES	SPELL BOOK
<b>NAME:</b>		<b>TITLE:</b>	
<b>RACE:</b>	<b>CLASS:</b>	<b>LEVEL:</b>	
<b>EXPERIENCE POINTS:</b>			
<b>HIT POINTS:</b>	<b>SPELL POINTS:</b>	<b>STAMINA:</b>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <h3 style="margin: 0;">ATTRIBUTES</h3> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div>POINTS AVAILABLE:</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">CONFIRM</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="width: 45%;"> <div style="margin-bottom: 10px;"> <b>MIGHT</b> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> </div> </div> <div style="width: 45%;"> <div style="margin-bottom: 10px;"> <b>MANA</b> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <b>ALACRITY</b> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> </div> </div> <div style="width: 45%;"> <b>ARETE</b> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> </div> </div> </div> </div> </div></div></div>			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <h3 style="margin: 0;">SKILLS</h3> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div>POINTS AVAILABLE:</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">CONFIRM</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="width: 45%;"> <div style="margin-bottom: 10px;"> <b>MIGHT SKILLS</b> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> </div> </div> <div style="width: 45%;"> <div style="margin-bottom: 10px;"> <b>MANA SKILLS</b> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <b>ALACRITY SKILLS</b> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> </div> </div> <div style="width: 45%;"> <b>ARETE SKILLS</b> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black;"></div> </div> </div> </div> </div> </div></div></div>			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div>CHIVALRY</div> <div style="flex-grow: 1; position: relative;"> <div style="position: absolute; top: -10px; left: 50%; transform: translateX(-50%);">RENOWN</div> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 20px; position: relative;"> <div style="position: absolute; top: 50%; left: 50%; transform: translate(-50%, -50%);">●</div> </div> </div> <div>DEPRAVITY</div> </div> </div>			

## **BÖLÜM 5 – DETAYLICA ŞEHİRLER**

Kingdawn'daki her şehir kendisine ait kültüre, görünümüne ve seviye tasarımına sahiptir ancak her şehrin ortak yönleri de bulunur. Bu ortak yönler bir oynanış oluşturmak için seviye tasarımının ve şehirdeki bileşenlerin temellerini oluşturur. Örneğin her şehirde market bulunur ve marketlerden ürün alım ve satımı yapılabilir. Her şehirde Tapınak, ve Zindana girişin sağlandığı Kral'ın Sarayı bulunur. Detaylar aşağıda verilmiştir.

### **BÖLÜM 5 – KISIM 1 : ŞEHRİN BİLEŞENLERİ**

#### **KRALIN SARAYI**

Kralın Sarayı her şehrin merkezinde ya da yakınında bulunan en büyük yerleşim binasıdır. Burası o anki kralın yerleşim yeri ve evidir. Sadece krala ve onun tebasına açıktır.

Bu devasa yapıda birbirinden farklı odalar, bol ipekli dekorasyonlar; halılar, süslemeler ve heykeller bulunur. Taht odası şehrin kültürüne uygun, şahane bir taht bulundurulur. Bu odanın dışında yatak odası, oturma odası, banyo vb. odalar da bulunur.

Kralın Sarayı geniş kapılar ve Saray Muhafızları tarafından korunur. Bu muhafız NPCler kral için savaşır ve onu korurlar ayrıca saraydaki giriş ve yerleşimi kontrol ederler. Kral kapıları açma ve kapama hakkına sahiptir. Kral ve onun tebaası geçiş iznini Saray muhafızlarından alacaklar.

Krallık başka bir oyuncunun eline geçtiğinde, içeri giriş izni olmayan oyuncular muhafızlar tarafından dışarı atılacaklar. Atılmadan önce oyunculara bir uyarı yapılacaktır ve 5 dakika içinde ayrılmaları istenecek. Bu sürenin ardından ayrılmayan oyunculara muhafızlar tarafından saldırılacaktır. (Saray Muhafızlar sürekli yeniden ortaya çıkar ve bu süreç asla sona ermez.)

#### **TAPINAK**

Kralın Sarayının yakınında bulunur ve her şehirde 1 tane vardır. Burası şehirdeki kutsal bir mekandır ve her tapınak o şehrin tanrı ya da tanrılarına adanmıştır.

#### **ZİNDAN GİRİŞİ**

Zindanın girişi Kralın Sarayı ve Tapınak arasında bulunur. Bu giriş zindan bosunun bulunduğu şehir zindanı macera mekanına açılır.

Zindan girişinin tasarımı o şehrin kültürüne uymalı. Örneğin;

Pergamon - Sunak

Babil - Büyülü Çember

Montezuma - Lahit

Vinland - Mağara

## **BELEDİYE BİNASI**

Genellikle kentin tam merkezinde bulunan büyük bir idari yapıdır. Belediye Binası'ndan, Kral ve denekleri, kentin idari işlevlerini kullanabilir. Ayrıca oyuncular Diplomatik ve Ticari Statülerini burada bulunan NPClerden alabilirler.

## **MARKET**

Her şehrin kalbine yakın bir Market bulunur. Burası görece büyük açık bir alandır. NPCler alım ve satım yaparlar.

## **BANKA**

Markete ve Belediye Binasına yakın büyük bir bina. Burada oyuncular borç para alabilir ya da eşyalarını saklayabilirler.

## **DEMİRCİ**

Marketin yakınındadır. Burada metal silahlar ve zırhlar dövülebilir ya da satın alınabilir.

## **TABAKÇI**

Marketin yanındadır. Deri zırhlar, kıyafetler, ayakkabılar, botlar ve ekipmanlar satın alınabilir.

## **TERZİ**

Marketin yanındadır. Buradan basit kıyafetler, düzgün giysiler, takımlar ve şapkalar alınabilir.

## **SİMYAGER**

Marketin yanındadır. Sihirli iksirler, parşömenler ve mücevherler satılır.

## **ŞEHİR GİRİŞ KAPISI**

Şehir Giriş Kapısı, şehre giriş çıkışın sağlandığı yerdir. Şehir duvarlarında yer alır. 1 şehirde en fazla 3 olmak şartıyla birden çok Giriş bulunabilir. Burası şehir muhafızları tarafından sıkıca korumaya alınmıştır. Şehir Giriş Kapısı'nın içinden giriş kapısı kontrol edilebilir.

## **ARENA**

Her şehirde oyuncuların dövüş pratikleri yapabilmesi için bir Arena bulunması gerekir. Burası Zindan Girişine yakın olmalıdır.

## **YERLEŞİM YERLERİ**

Her şehirde, insanların yaşayabilmeleri için yerleşim yerleri bulunur. Her şehirde zengin ve fakir gibi kesimler bulunabilir. Hatta belki de ilerleyen süreçlerde oyuncuların bu binaları evleri yapmak için satın almalarını sağlayabiliriz.



RUSSELL MORAHAN TARAFINDAN ANKA OYUN STÜDYOSU İÇİN YAPILDI  
AHMET BARIŞ SUCU VE NECDET CAN AKSEL TARAFINDAN GELİŞTİRİLDİ VE  
ÇEVİRİLDİ / KINGDAWN 2019

TÜM HAKLAR SAKLIDIR