

OYUN PROJESİ

HAZIRLAYAN:BERKCAN CİBOĞLU

NO:1902020009

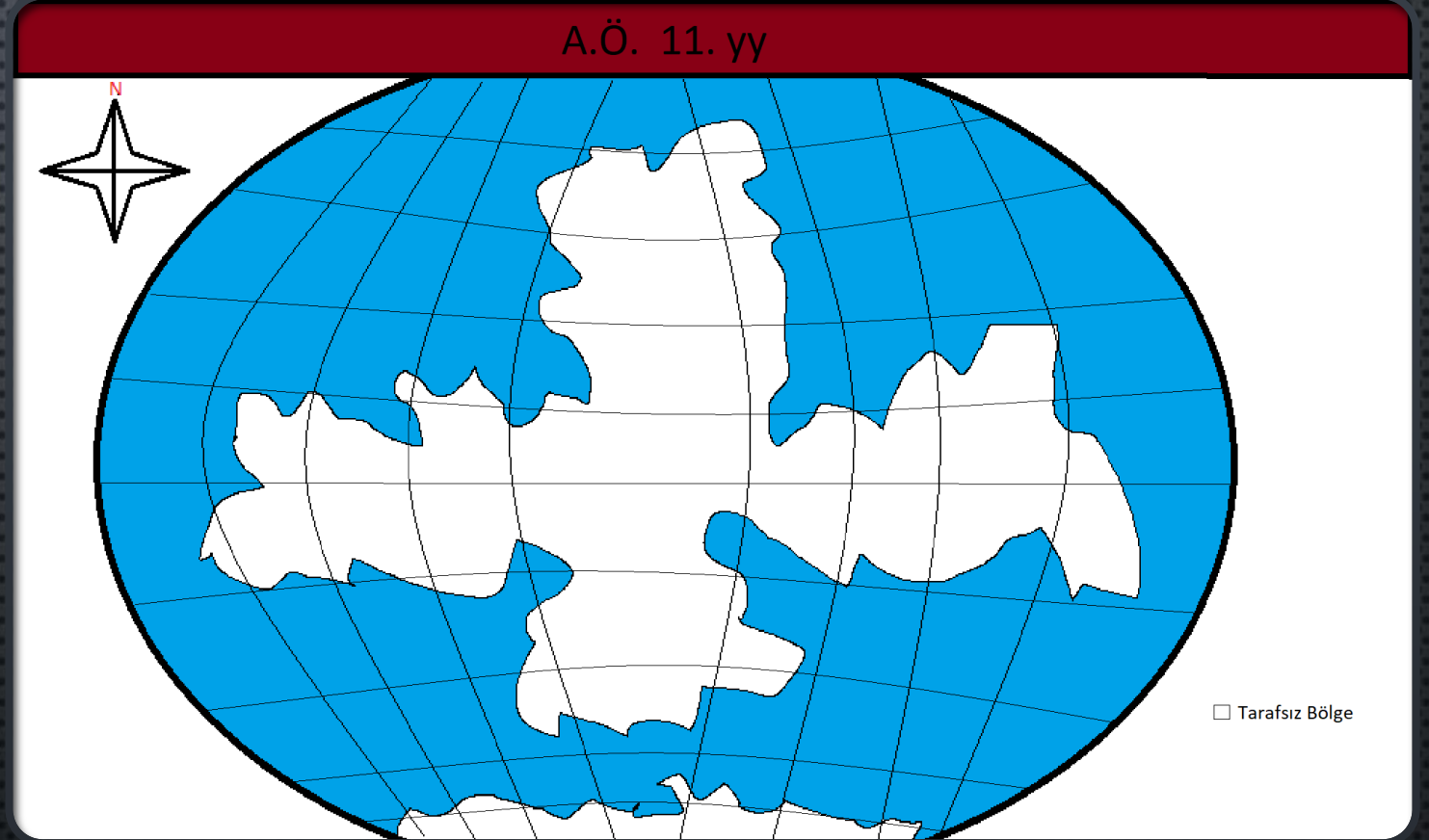
TiXi

•TiXi Nedir?

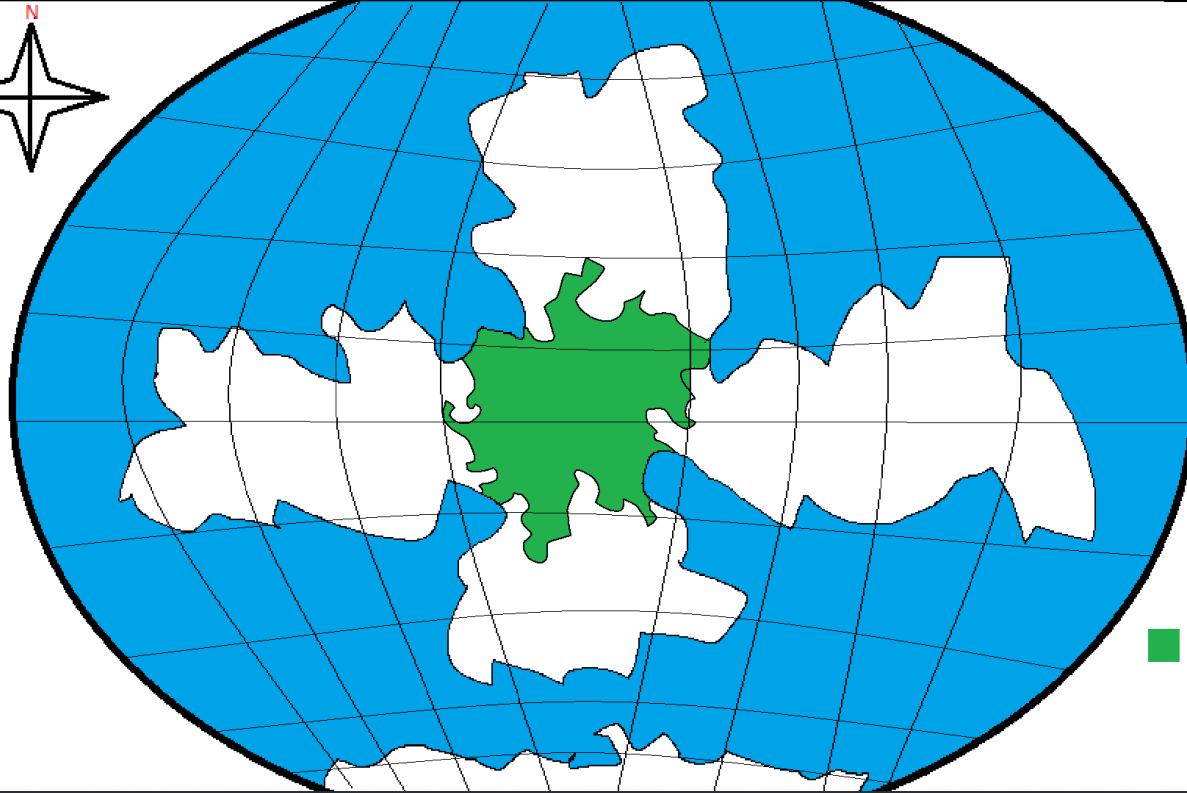
- TiXi; yazı tabanlı, Orta Dünyada geçen, interaktif bir rol yapma oyunudur. Karakterinize vereceğiniz kararlar doğrultusunda hikaye ilerler.
- Oyun sadece basit seviyede C++ bilgisiyle yapılmıştır.

OYUNUN HİKAYESİ

•HİKAYEYİ OYUN İÇİNDE ÖĞRENMEK MÜMKÜN AMA HİKAYEYİ BASİTÇE ANLATMAK GEREKİRSE, DÜNYA TEK BİR KARA PARÇASINDAN OLUŞUYORDU VE BU KARA PARÇASI BÜYÜK BİR ARTI ŞEKLİNE BENZİYORDU.



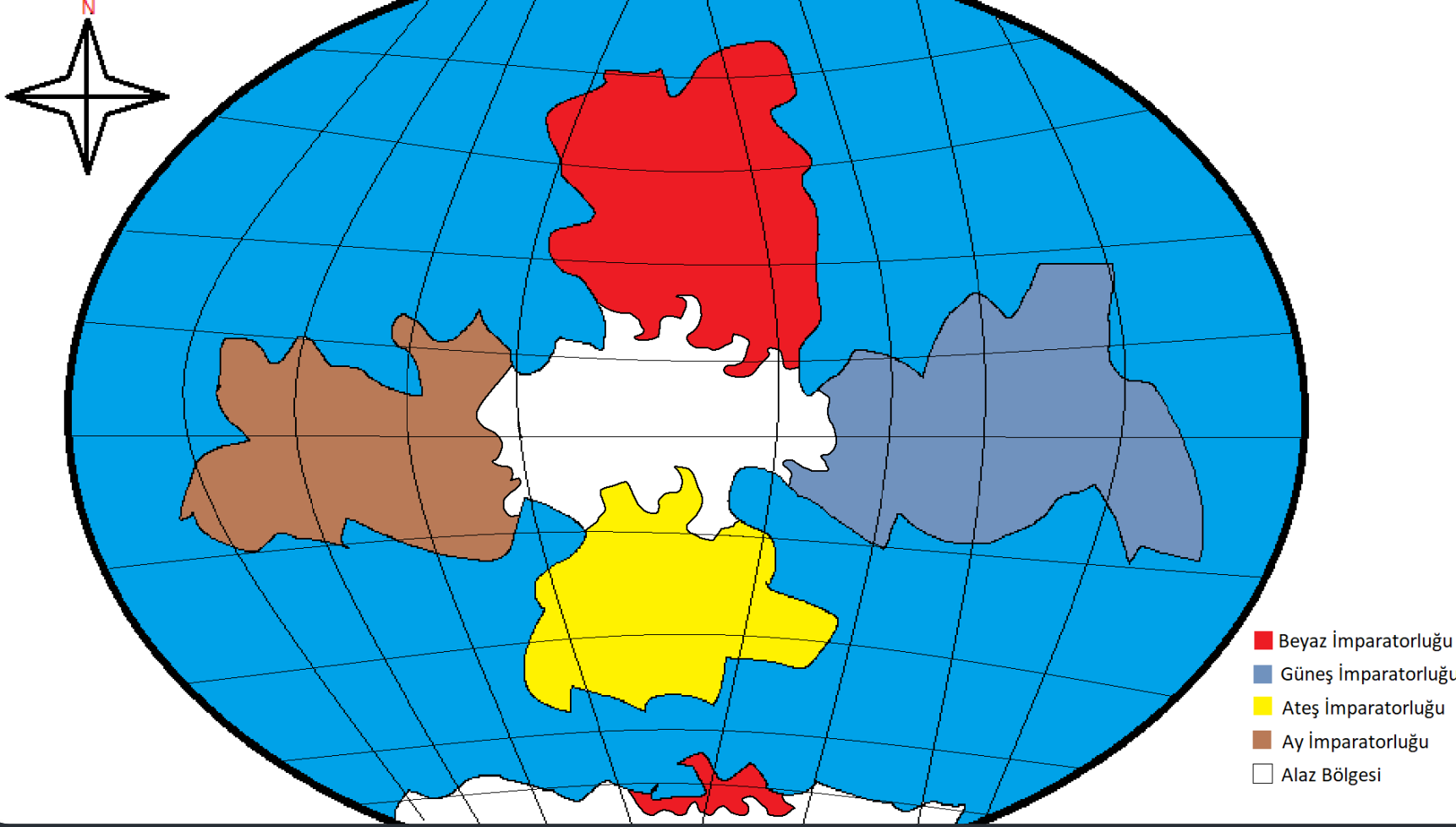
A.Ö. 3. yy



İlk İnsanların
Yaşadığı Yerler

KARA PARÇASININ
ŞEKLİNDEN DOLAYI İLK
İNSANLAR DÜNYANIN
ORTASINDA YAŞIYORLARDI.

A.S 1. yy



İlerleyen zamanlarda azalan kaynaklar ve artan popölasyondan dolayı insanlar artı şeklindeki karanın 4 bir tarafına eşit olarak dağıldı ve artının her bir köşesinde eşit kara parçaları ile 4 farklı imparatorluk kuruldu. Doğudaki imparatorluk Güneş İmparatorluğu, Batıdaki imparatorluk Ay İmparatorluğu, Kuzeydeki imparatorluk Beyaz İmparatorluğu, Güneydeki imparatorluk Ateş İmparatorluğudur.

Milletler kendi ülkelerine yerleşti ve artı şeklindeki karenin ortasını ortak bölge olarak belirleyip Alaz Antlaşmasını imzalandılar.

Bu antlaşmaya göre orta bölgeye alaz ismi verildi ve bu bölgede kesici alet bulundurmak, herhangi bir kaynağına zarar vermek, üstünde hak talep etmek yasaklandı.

Bu maddelere uymayan ülkelere ortak savaş açılacaktı.

Ülkeler uzun süre boyunca huzur içinde yaşadı ancak ilerleyen yıllarda Dünyanın güneyinde olan kuraklıktan dolayı Ateş İmparatorluğu sefalet çekmeye başladı.

Diğer ülkelerden yardım isteseler de gelişen refahla birlikte insanlar bencilleşmişti.

Sadece Güneş İmparatorluğu, Ateş İmparatorluğuna yardım etmeye çalışsa da tek bir ülkenin yardımıyla Ateş İmparatorluğu bir yere kadar dayanabildi.

Nüfusunun büyük bir çoğunluğu açlıktan ve hastalıktan öldü, Saray halk tarafından yağmalanıp soylular tek tek öldürüldü ve bu nedenle imparatorluk çöktü.

Artık Dünyanın Güneyi insanların birbirinden bağımsız ve rastgele yaşadığı kurak topraklardı.

Bu olay bin yıllar boyu sürdü ama daha sonrasında Güney topraklarından Yüzırs adlı bir savaşçı çıktı.

Bu savaşçının sıra dışı bir özelliği vardı hayvanlarla anlaşabiliyordu ve üstün bir ikna kabiliyeti vardı.

Savaşçının bu özelliği hiç de azımsanamayacak bir özellikti bunun sebebi bin yıllar boyunca el değmemiş şekilde devam eden Alaz bölgesinde artan otobur hayvanlar ve alanın dar olması etobur hayvanların evrimleşmesine yol açtı.

Etobur hayvanların derileri sertleşti ve boyutları büyüdü.

Yüzırs küçük yaşta bütün ailesini açlıktan dolayı kaybetmişti ve bu yüzden imparatorluklara bir kini vardı.

Bu kin o kadar büyüktü ki yüzırsın kalbini artık saf karanlık kaplamıştı.

Yüzırs daha sonrasında kendisi gibi yetenekli 3 kiři daha bulup "TiXi" örgütünü kurdu. Bu örgüt sayesinde dağılmıř ateř imparatorluęunu bir araya getirdi ve Alaz topraklarına yerleřtirdi ve Kül İmparatorluęunu kurdu. Bütün imparatorluklar aynı anda bu imparatorluęa savař açsa da çok fazla hayvan vardı. Evrimleřmiř köstebekler surların altından büyük tüneller açıyordu, köpekbalıkları ve balinalar imparatorlukların donanmalarını yok ediyorlardı, yırtıcı hayvanlar sayesinde de imparatorlukları püskürtüp çok rahat bir şekilde karşı saldırı yapıyorlardı. Kısa süre içinde savař sonuçlandı ve imparatorluklar bu güce dayanamayıp boyun eğdiler. Kül İmparatorluęu, bütün imparatorlukları vergiye bağlamıř ve hızla süper güç olmuřtu. Oyunumuz bu dönemde TiXi örgütüne karşı çıkmaya çalışan bir savařçıyı anlatıyor.

Oyundaki Eşya Sistemi

Eşyaların kendi tiplerine has güçleri vardır.
Bu güçler karakterinizin güçleri ile birleşir.
Eşya özellikleri şöyledir:

Kılıç: Güç ve çeviklik değeri dengelidir.

Gürz: Güç değeri çeviklik değerine göre daha fazladır.

Balta: Güç değeri çeviklik değerine göre daha fazladır.(Güç değeri gürze göre daha azdır.) ve balta saldırılarının engellenme ihtimali daha düşüktür.

Hançer: Çeviklik değeri güç değerine göre daha fazladır.

Çift El Baltası: Normal baltaya göre güç değeri çeviklik değerinden daha da fazladır.

Çift El Kılıcı: Normal kılıca göre güç değeri çeviklik değerinden daha fazladır.

Balyoz: Gürze göre güç değeri çeviklik değerinden daha fazladır.

Ağır Zırh: Güç değerini artırır.

Hafif Zırh: Çeviklik değerini artırır.

Oyundaki Irklar

Oyunda 4 adet ırk vardır.

Bu ırklar ve ırkların özellikleri şöyledir:

Kuzeyli: Oyuna başlangıç özellikleri şu şekildedir. (Güç:7 Çeviklik:2 Zeka:1).

Kuzeyliler Beyaz İmparatorluğunda yaşayan, asırlardır denizcilikle ilgilenen uzun boylu insanlardır.

Batılı: Oyuna başlangıç özellikleri şu şekildedir. (Güç:1 Çeviklik:2 Zeka:7).

Batılılar Ay İmparatorluğunda yaşayan, Bilimle oldukça ilgilenen bir ırktır.

Doğulu: Oyuna başlangıç özellikleri şu şekildedir. (Güç:3 Çeviklik:5 Zeka:2)

Doğulular Güneş İmparatorluğunda yaşayan, genelde tarım ve hayvancılık ile uğraşan insanlardır.

Güneyli: Oyuna başlangıç özellikleri şu şekildedir. (Güç:2 Çeviklik:7 Zeka:1)

Güneyliler yıkılmadan önce Ateş İmparatorluğunda yaşamış, ondan sonra da kurak bölgede hayatta kalabilmek için kendilerini geliştirmiş insanlardır.

Oyundaki Özellikler

Oyunda 3 adet özellik vardır bu güçler ve özellikleri şu şekildedir.

Güç: Karşınızdaki düşmana vurabileceğiniz minimum ve maksimum hasarı ve can değerini belirler.

(Minimum hasarınız = Gücünüz, Maksimum hasarınız = Gücünüzün iki katı, Canınız = Gücünüzün 4 katı.)

Çeviklik: Karşınızdaki düşmanın saldırısından kaçınma(saldırıyı ıskalattırma) şansınızı ve kritik hasar vurabilme şansınızı belirler.

Çevikliğinizin iki katı=Yüzdelik kaçınma ihtimaliniz, Çevikliğinizin iki katı=Yüzdelik kritik vurma şansınız.

Zeka: Oyunda ilerlemek için gerekli bazı kitapları okuyabilmenizi sağlar ve oyunda bazı alternatif seçenekleri seçebilmenizi sağlar.

Oyunda özelliklerinizi karşınıza çıkan fırsatlar sayesinde eğitim alarak özelliklerinizi geliştirebilirsiniz.

Örnek:

Oyundaki Savaş Sistemi

Oyunda basit bir savaş sistemi vardır.

Oyunda savaş hamle hamle olur, ilk hamleyi almak için bir atılım yapabilirsiniz. Hamle size geldiğinde saldırma yolunuzu seçersiniz.

Saldırma yolları:

Karakterin bacaklarına saldırma: %50 ihtimalle saldırınız başarılı olur ve başarılı olduğu durumda 2 kat hasar vurursunuz ama başarısız olursanız iskalamış olursunuz ve hasar vuramazsınız.

(Rakibinizin çevikliği sayesinde gelen kaçınma ihtimali bu yüzdeye dahil değil yani saldırı bittikten ve başarılı olduktan sonra kaçınma ihtimali hesaplanır.)

Karakterin vücuduna saldırma: %100 ihtimalle saldırınız başarılı olur ve başarılı olduğunda normal hasarınızı vurursunuz.

Karakterin kafasına saldırma: %10 ihtimalle saldırınız başarılı olur ve başarılı olduğu durumda 10 kat hasar vurursunuz ama başarısız olursanız iskalamış olursunuz ve hasar vuramazsınız.

(Rakibinizin çevikliği sayesinde gelen kaçınma ihtimali bu yüzdeye dahil değil yani saldırı bittikten ve başarılı olduktan sonra kaçınma ihtimali hesaplanır.)

Örnek:

Oyuna Getirebileceğim Yenilikler

- Yazı Tabanlıdan normal oyuna çevirmek.
- Hikayeyi tamamlamak.
- Mekaniklerini geliştirmek.
- Görsellik eklemek.
- Ses eklemek.

Dinlediğiniz İçin Teşekkürler