

BCO623: Focus

Berk Timuçin Önür

SpaceM, yarış-bulmaca tipinde bir oyundur. Hikayesi, müziğin hayat kaynağı olduğu farklı bir evrende yapılacak olan yolculukları ele alıyor. "Sessizliğin" ortaya çıkması sonucu, bu durumu durdurmak için tehlikeli bir yolculuğa çıkacak olan karakterimiz, kaybolmanın eşiğinde olan müziği geri getirmeye çalışacaktır. Yolculuğu sırasında karşılaşacağı "susturucular" onu amacına engel olmaya çalışırken "ritim" ise ona bu uzun yolculuğu boyunca destek olmaya çalışacaktır.

Benzer oyunlardan (Piano Tiles? / evin değılim) ayırıcı
güzel bir özellik

Oyunun temel amacı oyuncunun müziğe olan ilgisini oyuna yansıtmasını sağlamaktır. Oyunlarda büyük rol oynayan müzik özelliğini ön planda tutarak oyuncuya farklı bir tecrübe sunmaya çalışılacaktır. Genel mantık oyuncunun belirlediği herhangi bir şarkıyı oyuna ve haritaya entegre ederek görsel bir şov ile oyuncuya dinlediği şarkıyı daha yoğun duygular ile dinlemesini sağlamaktır.

+++1
Fikir
süper

3 Boyutlu bir uzayda eğik bir kamera açısı ile haritamızda yolculuk yapacağız. Harita sürekli ufuktan oyuncuya doğru akan üç dikey raylı sistemden oluşuyor ve karakterimiz sadece sağa ve sola hareket ederek ray değiştirebiliyor. Karakterimiz, sürekli hareket eden bu dikey raylar üzerinde karşısına çıkan engellerden bu şekilde kaçarak haritayı yüksek bir puanla bitirmesi gerekiyor. Haritaların otomatik olarak, belirlenen şarkıya göre tasarlanıp, şarkının bütün önemli ayrıntılarını farklı yollar ile oyuncuya sunulması amaçlanmaktadır. Bunlardan bazıları; şarkıların iniş çıkışlarına göre görsel efektlerin artırılması veya yavaş bir şarkı ise ilerleyeceği yolun daha uzun yokuşları ve inişleri olması gibi.

Oynanışının kolaylığı yüzünden ve tasarım olarak herkese hitap etmektedir.

Emre ANIL (+)

Mehmet TATAR (+)

Gökay GELİK (+)

Gökay Göner (+) Fikir olarak daha önce bu tip bir oyun oynamadığımdan yaratıcı geldi. Fakat oyunla ilgili soru işaretleri oluştu. Örneğin oyuncu elelenen soruya susturucular ve ritim nasıl bir engel yada fayda sağlayabilir?

Saadettin SIVAZ (+)

Merve BAŞTÜRK (+)

Berk Timuçin ÖNÜR (+)

Tasarım olarak farklı bir yapıya sahip olması oyuncuya yeni bir tecrübe sunarken, oynanış ve tonitro geliştirilebilir.

ÖNÜR ERYILMAZ (+) İyi bir fikir, iyi tasarlanırsa tutabilir. Yeni bir 'Gitarlarcı' sesi bile çıkabilir. Fakat oyuncu kitlesi kısıtlı kalabilir ve herkese hitap etmeyebilir.

Tarih

bco623 - 2017/2 - game focus
b. emre anıl - n17237109

PasketLastiđi

künye:

türü: arcade * fizik

tarzı: 3 boyutlu

amacı: yüksek skor

kime göre: herkes

hangi platform: hepsi olur

oyun süresi: kahve molası yeter, seversen uykusuz geceler

zorluk seviyesi: kolay * deneyimle daha yüksek skor

kaç kişilik: skor tabloları dışında pek bi yalnızsınız

focus:

PasketLastiđi, parmaklarınızın arasındaki paket lastiđi ile fırlattığınız kağıt parçasını çevrenizdeki objelerin içine atmaya çalıştığınız bir oyun. İki elinizi ayrı ayrı kontrol ettiğiniz oyunda aç ve hız hesaplarını yaparak kısıtlı sürede olabildiğince çok basket atmaya çalışıyorsunuz.

Çalışma odası, ofis, mutfak gibi bölümlerde geçen oyunda hedefin boyutuna, uzaklığına ve atış tarzınıza göre (mesela duvardan sektirerek atmak gibi) puan topluyorsunuz. Deneyim kazandıkça atışlarınız hızlanıyor, daha az hata yapıyor ve daha yüksek puanlar alarak skor tablolarına adınızı yazıyorsunuz.

nasıl oynanır ki bu?

PasketLastiği'nde ilk olarak lastiği tutan "atıcı" elinizi mouse ya da analog controller yardımı ile kontrol ediyorsunuz. Atıcı elinizin pozisyonundan emin olduğunuzda "tetik tuşu"na (mouse sağ-click, space, controller RT vb.) basarak kağıdı tutan "tutucu" elinizi kontrol etmeye başlıyorsunuz ve nişan alıyorsunuz.

Atışınızı gerçekleştirmek için "germe tuşu"na basarak (mouse sol-click, controller X vb.) lastiği dilediğiniz kuvvette çekip (mouse hareketi, analog stick) atışınızı yapıyorsunuz.

→ Germe ve Tutucu el ^{değişirse} sırası ^{daha iyi} iki elinizi ayrı ayrı kontrol edebilmeniz size daha fazla aç kontrol sağlıyor. Atış ^{kontrol} hızınızı da mouse hareketi / analog stick ile ayarlayarak daha konrollü bir şekilde ^{olacak} yapabiliyorsunuz. Bu kontroller hem zorluğu arttırıyor hem de deneyim kazandıkça daha iyi oynamanızı sağlıyor.

- Platformun netleştirilmesi tasarımı kolaylaştırılmış 9.9.15.19'da işe alabilir.

- Daha önce oynadığım benzer oyunlar olduğunda yaratıcı bulmadım. ~~çok~~ kısa sürede kullanıcı sıkılabilir (silinmeyebilir de :))

- Çok fazla bu türde oyun var. (mesela PaperToss), platform netleştirilmeli. Mobil platform dışındaki platformlarda oynamayı düşünmüyorum. Oyun oynansa bile muhtemelen birkaç gün içinde silinecektir.

- Ders kapsamında yapılabilir: en rahat ve sonuç odaklı. Dinamikler iyi ayarlanırsa keyifli bir oyun olabilir.

Berk Timuçin ÖNÜR (+)

Gökay GEİK (-)

Mehmet TASAR (+)

ÖNÜR ERZİLMAN (-)

Merve BAŞTÜRK (+) oynarım. :))

B. Bure ANIL (+) ^{hane}

Sande + + + SİVAR (+)

Gökay Güneş (-)

Bilgisayar Oyunları Tasarımı

Oyun Focus

BCO623

No Warning! arcade tarzında bir survival oyundur. Başka bir gezegenden gelen kara bir büyücü Dünya denen gezegendeki tüm yaşam formlarına gözünü dikmiştir. Enerji ile kendi gücünü besleyen bu kötü, Dünya üzerinde korkunç bir hastalık meydana getirmiş ve sönen bütün yaşamların enerjilerini çekmektedir. Ölen tüm canlılar ise tekrardan geri dönmekte ve artık sadece kara büyücünün birer minyonu haline gelmektedirler. Bütün insanların yaşamlarının tehlikeye girdiği ve farklı yaşam formlarında geri geldiği bir Dünya'da karakterimiz, aynı soydan geldiğine inanmış ve kara büyücünün sebep olduğu hastalıklara karşı bağışıklığı vardır. Dünyadaki bütün insanların yaşamını tehlikeye atan hastalığı durdurmaya çalışırken aynı zamanda en büyük düşmanını da alt edip Dünya'yı kurtarmaya çalışacaktır.

Oyun kamerasının kuş bakışı ile odaklandığı ve takip ettiği karakterimizin, yürüyerek haritada yer değiştirmesi için ekranımızın sol alt kısmında 360 derecelik hareket kapasitesi sağlayan buton bulunacaktır. Bununla beraber ekranın sağ alt köşesinde ise ateş etmek için basarak ve yön veren bir buton, hemen üstünde ise silah değiştirmek için yukarı, aşağı kaydırarak kullanabileceğimiz diğer buton bulunacaktır. Aynı zamanda oyunun yaratıcı ve diğer oyunlardan bu oyunu ayıran özellik olarak gerçekçi animasyonların içerisinde yer alacağı ve sadece en özel yaratıkları öldürürken entegre edilmiş bir mekanik vardır. Bu mekanik oyunun içerisinde kuş bakışı kamera açısından çıkarak FPS kamera açısına geçerek ekranda çıkan butonları doğru zamanda basmak ve doğru hamleleri yapmak üzerine kuruludur. Kaçışı veya öldürmeyi sağlayacak olan aksiyon hissiyatı en yüksek mekanik budur. Bunun dışında klasik top-down shooter oyunlarından oynanış olarak bir farkı olmayacaktır. Bu açıda oyuncunun yapması gereken şey sadece ekrandaki yönlendirmelere doğru zamanda ve doğru şekilde uygulamak olacaktır.

Oyun içinde bir çok farklı düşman karakter bulunacaktır. Bu karakterlerin hepsi günümüz canlılarından farklı, form değiştirmiş olan canlılara benzemektedir. Yaratık diye adlandırabileceğimiz farklı insan formlarından, ruhları emilmiş ve arafta kalmış hayaletlere kadar çeşitlilik göstermektedir. Sadece yakın saldırı yapabilen yaratıklar, uzaktan hasar verebilen yaratıklar, mermi veya herhangi bir silah ile öldürülemeyen, sadece bazı güçlendirmeler ile öldürülebilen yaratıklar olacaktır. Bazı yokedilen düşman karakterlerden, ana karakterimizi etkileyen ekstra güçlendirmeler veya zayıflatmalar olacaktır. Kan ve şiddet içereceği için oyunun hedef kitlesi 12 yaş ve üzeri olarak belirlenmiştir.

Gökay ÇELİK

Berk Timur ÖNER (+)

Merve BAPTÖRİK (+)

Gökçe Güneş (+) Projeyle ilgili kafaya takılan tek durum çok hızlı gelişeceğini (oyunacağını) düşündük. Oyunda yakın plandaki gerçekleştirilecek mücadelerin oyunun akışına etkisi. Bu konuyla ilgili iyi düşünülmeli.

Mehmet TAŞAR (+)

Gökçe GELİK (+) Dölgün çok etkili üzerine düşünüp daha da geliştirilmeli.

B. Erme ANIL (-)

ONUR ERYILMAZ (+) Eğlenceli bir iş çıkabilin Fakat action-eventler oyunun akışını etkileyebilen Oyun belimler halinde mi olacak?

Saadettin SIVAZ (+) Bütün henüz yok!

Proje Adı : Hi Me!

Oyun basit (evrimini tamamlamamış) bir karakterin Su , Hava Yer'de çeşitli zorluklarla ilerleyerek ve karşısına çıkan doğa olayları ve düşmanlarla mücadele ederek yavaş yavaş evrimleşmesini ve oyunun sonunda süper güçlere sahip bir karaktere dönüşmesini sağlamak üzerine kuruludur. Oyunun ilgi çekici ve sürükleyici özelliklerinden biri de karakterin doğada rastlanmayan fantastik bir kurguyla sualtı, yeraltı katmanlarında evrildiği uzuv özelliklerine göre geçiş yapabilesidir.

Oynanış ve Genel Özellikler

- Oyun mobil platformda oynanır.
- Gündelik (Casual) 2D Platform tarzında bir oyundur.
- 3 farklı sahneden oluşur. Su, Hava ve Yer (sualtı, yeraltı opsiyonları ile birlikte.)
- Karakterimiz oyun başında basit bir mikroorganizma olarak başlar.
- Her bölüm için farklı zorluklar hedefler ve düşman karakterler ve doğa olayları(şiddetli rüzgar, hortum vs.) ile karşılaşır.
- Su altında bulacağı nesneler ve aldığı puanlarla başlangıçta yüzmeye, ilerleyen sahnelerde daha iyi yüzmeye gibi özellikler kazanır (örn: Perdeli Yüzgeç ile daha hızlı yüzmeye) bu oyuncunun karşısına çıkan bir panodan seçimle eklenecektir. Yerde ilerlerken aynı şekilde puan, can vs. kazanıp daha iyi hareket özellikleri kazanır (örn: Güçlü pençe ile hızlı koşma ve seri avlanma). Havada ilerlerken de uçuş ile ilgili özellikler kazanır. (örn: Geniş kanatlar ile daha hızlı yükselme)
- Her bölümün sonunda bir sonraki bölümde işine yarabilecek bir özellik bonus olarak karaktere eklenir. (Daha önce de belirtildiği üzere eklenecek uzuv seçimi oyuncuya bırakılır.)
- Düşman karakterler farklı türlerde ve güçlerde oluşturulur. Her farklı tip düşman yok etmede puan ve özellik kazandırır. (Yılan, kuş, hortum, örümcek vs.)
- Oyunda hedef ütöpik doğadaki en güçlü karaktere evrilmektir. (Örn Phoenix)
- Menüler ve karakterleri tasarlamak için Illustrator , Photoshop veya modelleme uygulamaları kullanılır.
- Oyun Motoru olarak Construct kullanılır.



Merve BAŞTÜRK

N16213757

BC0623 / Bilgisayar oyunları tasarımı

- Karakter ilerlerken ne yapıyor, nasıl savıyor pek anlamadım. Fikir girer.

- Ütöpik doğadan evrimleşen başka yaratıklar görmek oyunun temasını destekleyebilir.

Gökçe Gsnez (+)

Mehmet TATAR (-)

B.Örme Aul (+)

Sina Jettin SILVAZ (+)

Merve BASTÜRK (+)

Berk Timcan Öner (+) Hikaye olarak "Spore" 'u andırması ve sabit bir gelişme yerine, belirsiz gelişimlere sahip olması güzel ve yenilikçi bir dırncadır.

Gökçe GELİK (-) Fikir çok jşad olmasına rağmen oynanışta belirsizlik çok fazla geliştirilip detaylandırılması gerek.

ONUR ERYILMAZ (+) Fikir olarak değişik ve muhtemelen benzer bir oyun ya yoktur ya da çok azdır. Fakat oynanış mekaniklerinin çok daha detaylandırılması gereken. Oyundaki düşmanlar ile nasıl savaşılacak? Karaktere takılabilecek uzuv sayısı? Takılan uzuvlara göre oynanış değişecek mi?

Hacettepe Üniversitesi Bilgisayar Grafiği ve Oyun Teknolojileri Tezsiz Yüksek Lisans

Ders : Bco 623 Bilgisayar Oyunları Tasarımı

Konu : Bir Oyun Focus'u hazırlanması

Öğrenci : Gökçer Güneş

Proje Adı : Ölüm Döngüsü

Konusu

Yıllar önce babası bir define bulma amacıyla evden ayrılan Mike tavan arasında bulduğu bir haritayla babasının izini sürmeye karar verir. Kiraladığı tek kişilik bir uçakla haritada gösterilen adaya doğru hareket eder. Adaya yaklaştığında mistik güçler tarafından uçağı düşürülür ve Mike önce bu ıssız adadan kurtulmaya ve daha sonra karşılaştığı ipuçlarını takip ederek babasını aramaya çalışır. Yönlendirmeler ile Ada içerisinde bulunan bir kapıdan içeri girer. Girdiği alan bir tür labirenttir ve onu sürekli en dibe çekmeye çalışmaktadır. Artık amacı bu tehlikeli labirentten sağ olarak kaçıp kurtulmaktır.

Oynanış ve Genel Özellikler

- Oyun PC platformunda oynanır.
- Hayatta kalma, korku türündedir.
- İlerleyiş karakterin gözünden görülür. (First Person)
- Dört farklı sahne kullanılır. (Ada Sahnesi , Labirent1, Labirent2, Labirent3) Sahneler arası geçişte ekran karartılıp diğer sahneye geçilir.
- Karakterimiz oyun başında yaralı olduğu için Sağlık Göstergesi 60birim olarak başlar. Topladığı gıda , su , ilaç gibi nesneler sağlığına olumlu yönde , karşılaştığı hayalet tuzak vb nesneler olumsuz yönde etki eder.
- Kapıları açmak için anahtarımızın olması şartıyla K tuşu, Sandıkları O tuşu ile açarız.
- İlerlerken arada bir birkaç metre ileri veya geri sürüklenebilir. (Mistik sebepler)
- Karakterimizin sağlık durumunun nefes alışında hareketlerinde hızlanma yavaşlama normale dönme ve bulanık görme gibi etkileri vardır. (Örn: ilaç topladıkça yürüyüşü ve nefes alış düzelir.)
- (Ayak sesi yoktur karakterimizin) Harici sesler sürekli var, özellikle ruhlarla karşılaştıkça artar.
- Labirentte daha önce ölmüş ruhlar vardır. Bu ruhların oyuncumuzun karşısına çıkabilmeleri için tetikleyiciler kullanılacaktır.
- Ruhlar karakterin karşısına bir kez çıktıktan sonra oyundan silinecektir. Fakat oyun bitene kadar belli aralıklarla karakterimizin karşısına çıkacaklardır.
- Oyunda ilerledikçe eski ve yeni objelerle karşılaşır.

Kullanılacak Yazılımlar

- Unity
- Modelleme Programları (Maya vb.)
- Photoshop Illustrator
- İlerleyen süreçte projeye yardımcı olabilecek diğer uygulamalar.

- Ruhların fonksiyonu nedir? Nasıl döner? +

Güzel
Senaryo

İki farklı arma tuşu?

→ ?

Sarıdeğir SİVAZ (+)

Berk Timuçin ÖNİÇ (+)

Gökay LELİK (-)

→ Benzer formla oyun alanı ve aygıt edici araçların
gösterilememesi. Gerilim öğeleri, heyecan öğeleri mevcut
ancak asıl amaç ~~labirent~~ labirentte bulunmak gibi pozitifler.
Engellemeler ve engellenmeler etkililer değil.

ONUR ERGİLMEZ (+) Oyundaki bulmaca öğeleri artırılırsa ve rahlerden kurtulmak için
çözümlü aktif hareketler varsa güzel olabilir

Gökay GÖNER (+) Yorumlar olduktan sonra
biri elistik yönler tespit edildi dikkate alınacak!)

Merve BAŞTÜRK (+) Korku oyunu tercih etmem ama
yaparsan oynarım:)

B. Emre Anıl (-) Bu tarz bir oyun için hikaye ve
griş çok daha iyi betimlenmeli diye
düşünüyorum. Zor bir proje, ilk focus
ağısından griş fena değil

Mehmet TASAR (+)

Baby Challenge

Mobil platformlar için tasarlanmış olan ve çoklu oyuncu desteği sağlayan oyunun temel amacı bebeklerin gelişimini simüle ederek oyuncuların bebek bakımına yönelik psikolojik ve fiziki dayanıklılıklarını sınavı, bu yöndeki başarı derecelerine göre hesaplanan puan sıralaması ile oyuncular arasında yarışma ortamı oluşturmaktır.

Bahsi geçen oyun, oyuncunun bir bebeğe isim vermesiyle başlamaktadır. Bebekle ilk olarak hastanede karşılaşılır. Bu aşamada, hastane personeli tarafından oyuncuya, oyun içinde bebeğin gelişimi için sorumluluğunda olacak konulara ilişkin kısa bir bilgi verilerek oyuncunun karşılaştığı durumlarda tam puan alabilmesi için eksiksiz yerine getirmesi gereken hamleler hakkında bilgi verilmektedir. Daha sonrasında oyuncu bebeğiyle yalnız başına kalacaktır.

Hikaye odaklı ilerleyen oyun, belirli bir algoritmayla veya rastgele zamanlarda oyuncuyla iletişime geçecek olup oyuncudan bebeğinin ihtiyaçlarını gidermesini isteyecektir. Zamanında verilmeyen tepkiler, bebeğe fiziksel ve psikolojik etki yaratarak sonraki etapları daha da güç hale getirecek ya da beklenmedik sıkıntılar doğuracaktır.

Örnek olarak, geceleri olmadık vakitlerde bebeğin karnı acıkacağından ya da altının değişmesi gerekeceğinden dolayı oyun çeşitli bildirimlerle sizi uyandıracak ve oyuncunun tepki vermesi istenecektir. Hatta bu durum, bebeğin ilk aylarında sıkça olacak ve bebek büyüdükçe gerçek yaşamdaki gibi gece aktiviteleri azalacaktır.

Oyun, oyuncuyu sürekli geliştirip yeteneklerini artırması için hastalık, aşı ve farklı kombinasyondaki bulmacaları sunacaktır.

Oyuncunun oyundan çıkmak istediği durumlarda bebeğin sevimliliği ile duygusal bağın kuvvetlendirilmesi amaçlanacaktır. Diğer bebek aileleri ile iletişim kurma imkanlarıyla interaktif bir platform da oluşabilir.

Oyunlarda yer alan düşman, zombi, canavar kavramlarını yansıtmak adına sürekli akıl veren tecrübeli teyzeler ve amcalar kullanılarak oyuncu yanıltılmaya çalışılabilir.

Modellemenin, puanlama sisteminin ve aileler arasındaki iletişimin oluşması durumunda 2000'li yıllarda ortaya çıkan sanal bebek furyasına benzer bir oyun ortaya çıkabilir. Ayrıca, gerçekten bebek sahibi olmayı bekleyen ebeveynler için alıştırmaya olarak uygulanabilir ve bu şekilde oyuncu kitlesi genişletilebilir.

Berk Timuçin ÖNER (+)
Kullanıcı kitle açısından başarılı olacak bir
yapıya sahip.

Merve BAŞTÜRK (+) # Sanal bebek fikrinden doğan oyun
çok eğlenceli olabilir fakat 'gece uyandırma'
özellik yerine saat dilimi bildirimi özelliği
düşünülebilir.

Gökçer GÖNEŞ (-) Fikir konusunda Sanal Bebekten
pek bir fark olmadığını gördüm. Belki
yordamıdır. Daha ilgi çekici özellikler
eklenebilir.

Onur ERYURT (-) Oyunun ciddi olarak bu konuda uzmanlaşmış doktorlarla geliştirilmesi
gerek. Ve bence sadece bebek bekleyen aileler bu oyunu deneyebilir,
diğer insanların deneyeceğini düşünüyorum. Ayrıca bu fikrin oyun olarak
düşünülenliğini düşünüyorum.

B. Emre ANIL (+) Karakterin yaşlanma süreci iyi kontrol
edilirse ve gelişim oyununa iyi yansıtılırsa
başarılı bir simülasyon olabilir.

Sarıdağ SİVAZ (+) Oyun klasik bir oyun gibi
görüldüğü. Ancak uygulanması kullanımı
diğer becerilerle etkileşim iyi fikir.

Gökay GÜLİK (+)

Mehmet TAŞAR (+)

'IRAS' FOCUS

Oyunumuz günümüzden çok uzun yıllar sonra çok uzak bir yer olan(Dünya'dan yaklaşık 370 milyon ışık yılı) 'Iras' adlı bir gezegende geçiyor. Bildiğimiz dünya çoktan yok olmaya yüz tutmuştur. İnsanlar ve insanımsılar(Dünya dışında yaşayan fakat insan özelliklerine de sahip canlılar.) galaksiye yayılmıştır. Fakat yeni yerler bulma çabaları hiçbir zaman bitmemiştir. Bu amaçla daha önce keşfedilmemiş gezegenlere asker gönderilmektedir. 'Iras' gezegenine inen ilk kişi biz oluyoruz. Fakat indiğimizde hoş bir sürpriz ile karşılaşmıyoruz. İndikten kısa bir süre sonra çevremizi 'Iras' gezegenine ait olan çeşitli yaratıklar sarıyor. Fakat bize ekipmanlarımızı sağlayan bilimciler gezegende bulunan yeşil renkteki kristalleri('Iras' kristalleri) uzaktan analiz edip bize özel bir silah vermişlerdir. Silahımız özel bir silahtır çünkü bu silah herhangi bir mermiye ihtiyaç duymaksızın çalışmaktadır. Silahımız ateşlendiğinde bir ışın göndermektedir ve bu ışın gücünü bu yeşil renkteki 'Iras' kristallerinden alır. Bu sayede çevrede gezegende bolca türeyen bu kristaller olduğu müddetçe silah kullanılabilir.

Oyuncular bu özel silahı kullanarak gelen yaratıkları yok etmeye çalışacaklar.

Oyun 2D cartoon tarzı grafiklere sahip olacak ve mobil cihazlara yönelik olarak geliştirilecek. Oyun tür olarak arcade shooter olacaktır. Oyunun kamera açısı top-down(kuş bakışı) olacaktır. Oyuncular karakteri 2 adet sanal joystick yardımı ile kontrol edecekler. Buna ek olarak karakterin kullanabileceği bir kaç özel yetenek de eklenmesi düşünülmektedir. Oyuncular karşısına gelen düşmanları öldürmek için özel bir silah kullanacaklar. Silahın özel olmasını sağlayan şey ise oyun dünyasında bulunan rastgele yerlerde ve boyutlarda çıkacak olan 'Iras' kristallerinden kendi enerjisini üretebilmesidir. Oyuncu oyunda hem bu taşlardan güç çekip silahın enerjisini doldurmaya hem de aynı silahı akın akın gelen yaratıklara karşı kullanarak onları yok etmeye çalışacaktır. Oyuncu eğer silahını kristallere yöneltip ateşler ise silahın enerjisi dolacaktır, eğer yaratıklara doğrudan ateşlerse yaratıklara zarar verecektir ve silahın enerjisi de azalacaktır. Oyuncu silahını boşa ateşlerse de yine silahın enerjisi azalacaktır.

Oyun tek bir sahne(oyun alanı) üzerinden oynanacaktır. Oyunda bölüm geçme öğesi bulunmayacaktır. Fakat oyuncular oyuna başlamadan önce karakter görünüşü ve bölümün arka planını değiştirebilecekler.

Oyun oyuncu öldüğünde sonlanacaktır ve eğer oyuncu o güne kadarki en yüksek skorunu yaptıysa bu skor High-Score(en yüksek skor) olarak kaydedilecektir. Oyunda oyuncular ekranın 4 bir tarafından rastgele gelebilecek düşmanları özel silahı yardımı ile öldürmeye çalışacaklardır ve öldürdükleri düşman başına puan kazanacaklardır. Oyunda süre geçtikçe gelen düşmanların sayısı ve gücü doğrusal oranda artacaktır.

Oyunda power-up sistemi olacaktır. Ve oyunda bu power-up'lar yine rastgele olarak oyun dünyasında belirecektir. (ör: Can Power-Up'ı, Silahımızı güçlendiren Power-Up vs.)

Yapılan araştırmalar sonucunda istatistikler arcade ve shooter oyunlarının indirilme oynanma

sayılarının bir hayli yüksek olduğunu göstermektedir. Oyunun bu yenilikçi sayılabilecek ateş etme sistemi de oyunu diğer arcade/shooter oyunlarından ayııcı bir özellik olacaktır. Böylelikle oyunun pazar payının da bir hayli yüksek olmasını bekleyebiliriz.

- Eğer düşman güçleri ve oyunun zorluğu dengelenemez ise oyun genzinden zen ye de genzinden kolay olabilir Bu da oyunun oynanmamasında sebep olabilir

Gökçe GÖNEŞ (+)

Merve BAFTÜRK (+)

Berk Timurin ÖNER (+)

Gökay GELİK (+)

Mehmet TAZAR (+)

Onur ERYILMAZ (+)

B. Elve ANIL (-)

Saadettin SİVAZ (+)

Tarih

Dronic: Nocoms

[3D, Tower Defense, PC]

"Oyun, insanlığın Mars gezegeninde kolonileşmesinin ardından madenciliğin ilerlemesiyle yeraltında keşfedilen ve yerli olduğu düşünülen zeki bir yaşam formunun insan kolonisine saldırmasıyla başlar. İnsanlık iletişime geçemediği bu yaratıklara Nocom (Non communication) adını vermiştir. Nocomlar ilkel olmasına rağmen insanlığın teknolojisini kopyalamayı başarmış ve insanlara karşı kullanmıştır.

Nocomlar tüm gezegende yayılmış durumdadır ve nocom teknolojisi hızla gelişmektedir. Nocomların Mars'taki insan varlığını sonlandırıp Dünya'ya yönelmesinden korkulmaktadır. İnsanlık yükselen bu tehdit karşısında Nocomlara ait bölgelerin kontrolünü ele geçirmek zorundadır."

Oyun yukarıda verilen hikaye bağlamında iki ana bölümden oluşur;

- Yüzeyin altında çeşitli bölgelerde yuvalanmış Nocom üslerini gösteren Mars haritası görünümü:
 - Oyuncunun geçebildiği tüm üsler ve sıradaki üs kilidi açık şekilde görünür. Oyuncu üsleri ele geçirdikçe sonraki üs açılır.
 - Ekranın alt kısmında İnsan ve Nocom verileri yer alır (Nüfus, Kontrol edilen Kaynak Rezervleri, Teknoloji düzeyi). Nocom üsleri ele geçirildikçe İnsan kolonisi rezervleri artarken, nocomların çarpışmalardan dolayı teknoloji transferi de hızlanmaktadır. Güç dengesi bu şekilde korunacaktır.
- Sınırların korunacağı ve savaşların gerçekleşeceği Nocom üssü görünümü:
 - İnsan kolonisi sınırları korunması gereken alan olarak görünür. Koloni sınırı için bir **health** değeri vardır.
 - Nocom üs merkezi yok edilmesi gereken alan olarak görünür. Nocom üs merkezi için bir **health** değeri vardır.
 - Oyuncu ekranın alt kısmında kullanılabilecek dron üreten kuleler (**Drone Tower**) ve dron üreten gemiler (**Drone Ship**) görünür. Bunlar Nocom üssü alanına sürüklendiğinde yeni bir kule veya gemi üretilir.
 - Eklenen Drone Tower'ın ürettiği dronlar yaklaşan düşman menzile (Range) girdiğinde otomatik düşmana ilerler ve saldırır.
 - Eklenen Drone Ship dron üretirken düşmana doğru hareket eder.
 - Düşman kuvvetleri ilk bölümlerde daha zayıf teknolojiye sahip olduğundan Nocom üslerinden daha zayıf fakat çok sayıda drone üretir.
 - Düşman kulesi ve gemisi üreten Nocom base yok edildiğinde üs ele geçirilmiş olur.

○ İnsan kolonisi sınırları yok edildiğinde bölüm başarısız olur.

Oyunun nihai amacı tüm Nocom üslerini ele geçirip Nocomları kontrol altında tutmayı sağlamaktır.

- Tower'lar ekrana eklendiği an mı aktive oluyor, yoksa belirli bir cooldown var mı?
Nocom üssü görünümünde 5~~0~~ madde net değil.
Tower'lar upgrade edilebilir mi?
Oyunun diğer tower defense'lerden ayrışan yönü?

B.Örre Anıl (+) TD oyunlarına karşı olmasa da hikaye iyi işlenirse eğlenceli olabilir.
Mehmet TAZAR (+) Yoğun grafik efektler için dikkat etmek gerekiyor.
Aytekin GEBİK (+) Son zamanlarda grafikte sayda çıkan tower defense oyunlarında deneyi diğer iyi olabilir.
(Onur ERYILMAZ) (-)
Merve BASTÜRK (+) Oyun çok fazla 3D Modelleme eforu gerektiriyor diğer türlü aynı oyunu sihrini almak güç olabilir.
Berke Timuçin ÖNÜR (+) Tasarım süsünde Tower Defense olusu oyunu basit olarak tanımlasada içerik açısından gayet zengindir.
Samedettin ŞİRAZ (+)
Gökhan Güneş (+) Sadece benzerlerinde ağırca değil, aynı zamanda çok benzer oyun var.