



Proje Sunumu

ÇOK-OYUNCULU ÇEVİRİMİÇİ ROL YAPMA
OYUNU

Murat BALCI

Hedefler

- Kullanıcılara(oyunculara) eğlenceli ve özgün bir dünya ve dengeli bir oyun sunmak
- Bu tarz oyunlara yenilikler katması
- Oyunun çok sayıda oyuncuya ulaşması

Tanım

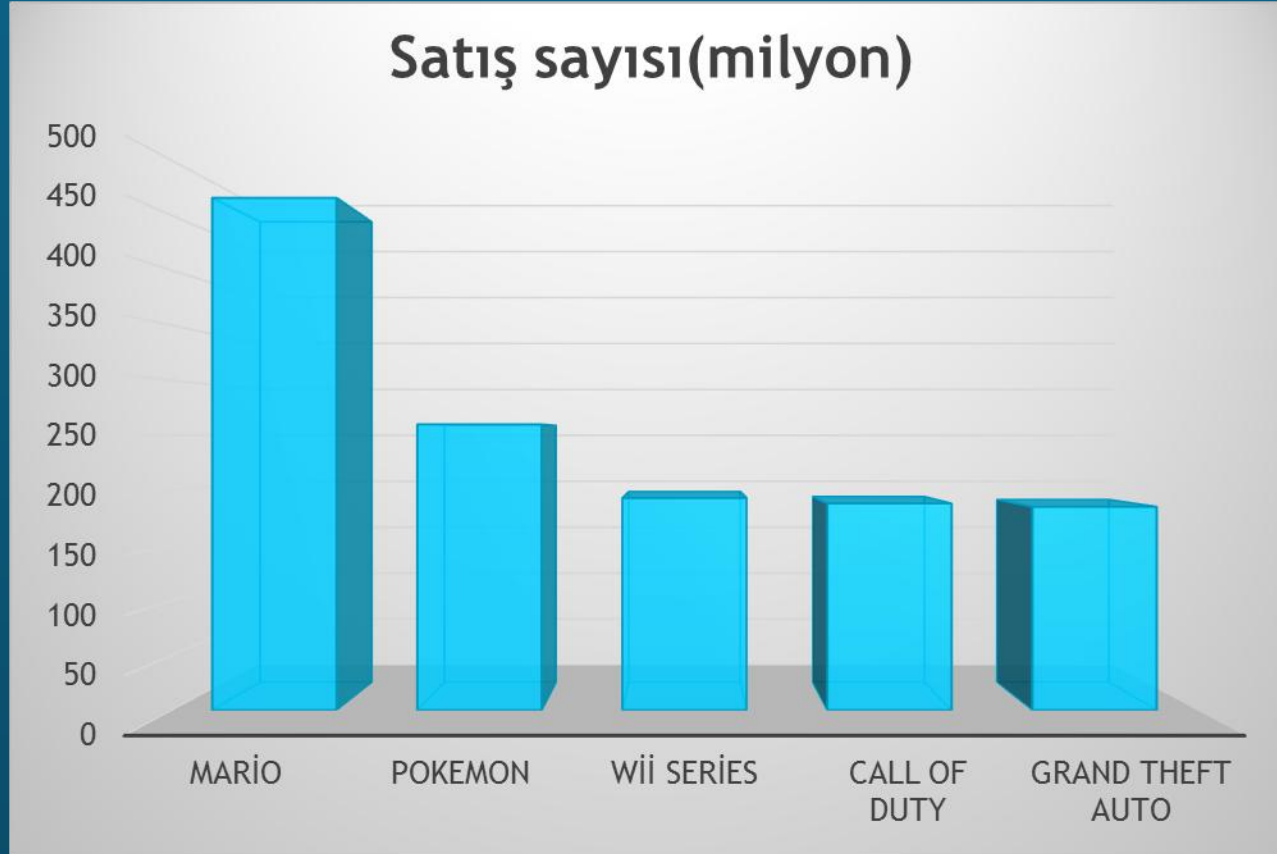
- Oyuncuların, karakter oluşturarak, oyundaki diğer oyuncuların karakterleriyle ve bu karakterlerin sahip olduğu canavarlarla beraber oynayacağı çevrimiçi bir oyun projesi

Rekabet Analizi

- Rekabetçiler
 - Pokemon, WoW vb.
 - Diğer çok oyunculu çevrimiçi oyunlar
- Projenin güçlü kısımları
 - Oyunun sıra-tabanlı değil gerçek zamanlı olması
 - Oyunda karakterlerin değil canavarların önplanda olması
- Projenin zayıf kısımlar
 - Sanatsal ve teknik tasarım
 - Çevrimiçi bağlantı metodları ve güvenlik

Rekabet Analizi

- En çok satan oyun serileri:



Rekabet Analizi

- Pokemon - Çok meşhur ve en çok satan oyunlardan fakat sıra-tabanlı, tam olarak çevrimiçi değil ve sayılı platformlarda var.



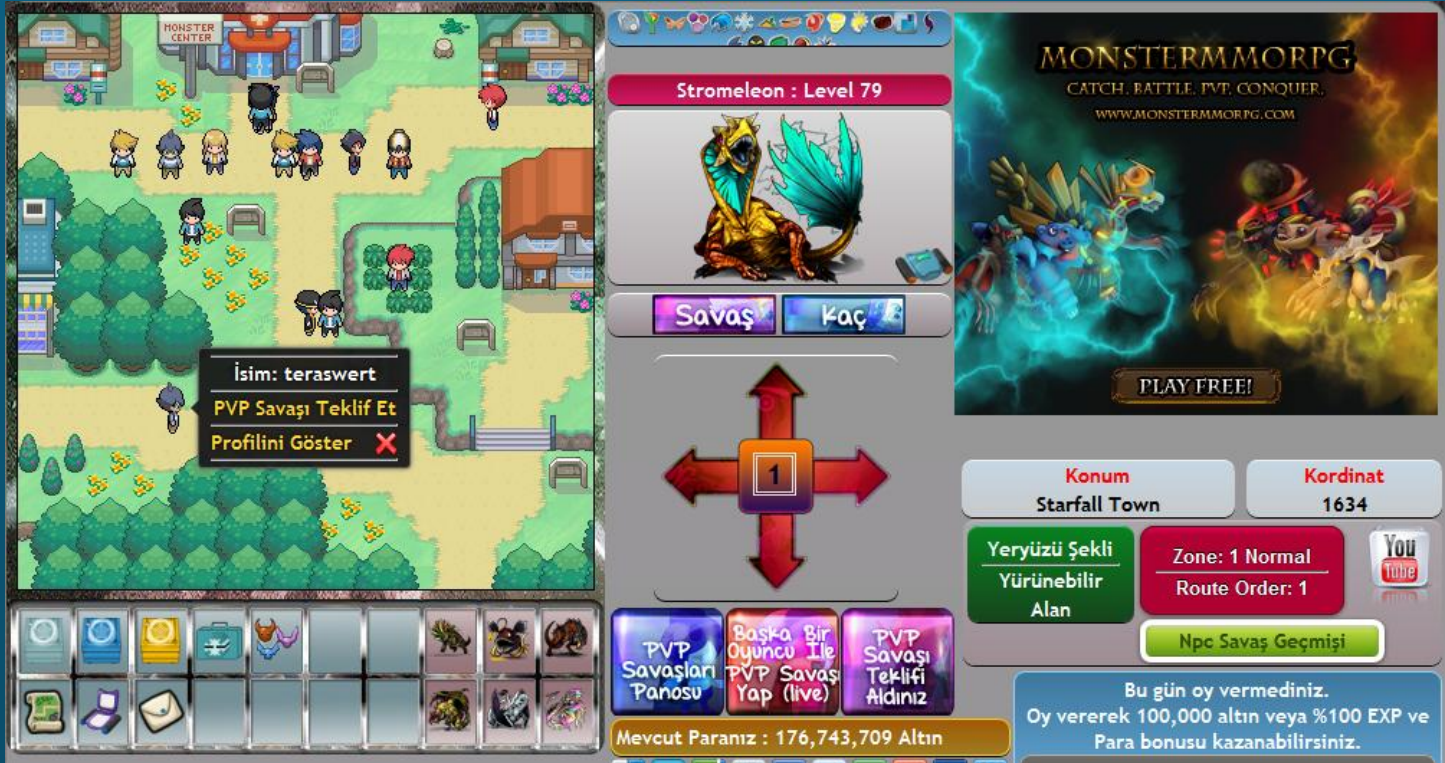
Rekabet Analizi

- World of Warcraft(Wow) - En fazla oynanan çok oyunculu çevrimiçi oyun, karakter odaklı



Rekabet Analizi

- Monster MMORPG -Pokemon kopyası, sıra-
tabanlı ve web üzerinden oynanıyor.

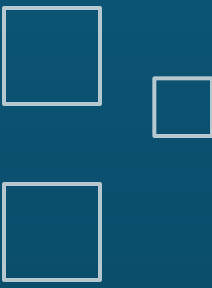


Teknoloji

- Unity3D oyun motoru
 - Gerekli teknik potansiyeli sağlıyor
 - Dökümanları bol
 - Destek verdiği platformların çok olması
- MySQL veritabanı
 - Hızlı ve bedava



Kaynaklar

- Proje için gerekli olan kaynaklar
 - Bilgisayar
 - İnternet
 - Kod editörü
 - Sunucu(server)
- 

Metodlar

- Oyuncuların oynarken çevrimiçi dünyada oyun mekaniklerinin haberleşmesinde Peer-to-Peer veya Server-Client sistemlerinden birisi olmalı
- Peer-to-Peer uygulaması daha kolay ve basit iken güvenlik ve genişlik bakımından kısıtlı, Server-Client daha zor ve karmaşık fakat güvenli, çok oyuncu sayısına destek versede daha masraflı

Metodlar

- Kullanıcı ve oyuncu bilgilerinin veritabanı ile bağlantısında [WWWFormlar](#) kullanılacak
- Genel sorun olarak oyuncuların doğrudan oyun mekaniği ile alakalı ve veritabanı bilgilerini kendileri göndermesi durumunda güvenlik açıkları olabilir. Bunları oyun için özel olarak yapılmış bir Serverin yönetmesi gerekiyor.

Takvim

- 2014-15 dönemi bitene kadar oynanabilecek bir deneme sürümünün olması

Şimdiki durum

- Oyun tasarım dökümanı hazırlanıyor
- Oyun mekanikleri tamamlanamadı
- Veritabanı ile ilgili arařtırmalar yapıldı
- Oyun mekaniklerinin yapımının uzun sürmesi