

U-44 Takımı Oyun Tasarım Dökümanı ve Tanıtım Sunumu



Oyun Adı /Working title

BioBuddies

Concept Statement

Çevre bilincini vurgulayan ve sürdürülebilirlik temasını ele alan, içerisinde 3 farklı oyun modu bulunan, renkli bir temaya sahip 4 kişilik multiplayer bir oyundur. Oyun aynı zamanda single modunda tek bir oyuncu tarafından da oynanabilir.

Oyuncular, eriyen buzullar üzerinde zıplayarak kutup ayılarını kurtarmaya çalışır, suyun içinde çöpleri toplayarak suyu temizler, ormanda çöp toplama ve geri dönüşüm görevlerini yerine getirir. Oyunun amacı, oyunculara eğlenceli bir deneyim sunarken çevre bilinci ve geri dönüşüm konularında farkındalık oluşturmaktır

Oyunun Tarzı

Bu oyun, aksiyon ve yarış türlerinin birleşimi bir oyundur. Platform tabanlı mekanikleri kullanarak oyuncuların hızlı ve becerikli hareket etmelerini gerektirirken, aynı zamanda çevre bilincini vurgulayan görevleri yerine getirmelerini sağlar. Oyunda bulunan farklı oyun modları, oyuncuların eğlenceli yarışlara katılmasını, engelleri aşmasını, çöpleri toplamasını, geri dönüşüm yapmasını içerir. Oyunun tarzı, renkli ve sevimli görselleri ile birlikte çevre temalı oyun modlarıyla oyunculara eğlenceli ve bilinçlendirici bir deneyim sunmayı amaçlar.

Hedef Kitle / Target Audience

- Hedef kitlesi, çevre bilincini vurgulayan oyun temalarına ilgi duyan oyuncular olabilir. Aynı zamanda, çeşitli oyun modlarını ve çok oyunculu deneyimi seven oyuncular da hedef kitleye dahil olabilir.
- Oyunun canlı ve renkli görselleri, genç oyuncuların ilgisini çekebilir. Ancak, oyunun çeşitli oyun modları ve zorluk seviyesi, oyuncuların her yaş grubundan ve deneyim seviyesinden olabileceği anlamına gelir.
- Oyunun sosyal ve rekabetçi unsurları, yarışmayı ve liderlik tablolarında yer almayı seven oyuncuları da hedef kitlenin bir parçası yapabilir.
- Dolayısıyla, hedef kitlesi, genellikle 8-18 yaş aralığındaki genç oyuncuları kapsayabileceği gibi, çevre bilinci ve eğlenceli oyun deneyimlerine ilgi duyan her yaş grubundan oyuncuları içerebilir.

Oyunun Özellikleri

- İleri teknolojiye sahip fizik motoruyla gerçekçi zıplama mekaniği
- Görsel olarak etkileyici ve canlı buzul ve su ortamları
- Gerçek zamanlı su simülasyonu ve çöp temizleme mekanikleri
- Ormanda geri dönüşüm kutuları ve gerçekçi çöp dağılımı
- Etkileyici ağaç animasyonları ve engel mekaniği
- Çoklu oyuncu desteğiyle arkadaşlarla veya diğer oyuncularla rekabet etme
- Puanlama sistemi ve liderlik tablosuyla oyuncular arasında rekabetin teşvik edilmesi
- Sürdürülebilirlik temasının vurgulanması ve oyunculara çevre bilinci kazandırma amacıyla bilgilendirici içerikler ve mesajlar

Interface

- Oyuncu giriş yöntemi: Klavye, fare veya oyun kumandası.
- Kontroller: Oyuncu, karakteri yönlendirmek için klavye veya oyun kumandasının analog çubuklarını kullanabilir. Ek

olarak, belirli eylemleri gerçekleştirmek için düğmeler ve kombinasyonlar atanabilir.

• Oyuncu etkileşimi: Oyuncu, karakteri yönlendirerek oyun modlarındaki görevleri yerine getirir. Örneğin, zıplama mekaniğini kullanarak buzulların üzerinde ilerler, suyu temizlemek için çöpleri toplar, doğru geri dönüşüm kutusuna çöpleri atar. Oyuncu, oyun mekaniklerine uygun şekilde etkileşimde bulunarak ilerler, puan toplar ve görevleri tamamlar.

Oyuncu Deneyimi ve Oyun Bakış Açısı / Player Experience and Game POV

- Oyuncu, sürdürülebilirlik temalı oyun modlarında tatlı karakterleri kontrol ederek çevre sorunlarını çözmeye çalışan bir oyuncudur.
- Oyun, farklı oyun modlarını içeren çok oyunculu bir deneyim sunar. Oyuncular, diğer oyuncularla rekabet ederken aynı zamanda işbirliği yapabilirler.
- Oyun, sevimli ve renkli grafiklerle birlikte oyunculara eğlenceli bir atmosfer sunar. Oyunun oynanışı basit ve erişilebilir olup, oyuncuların kolayca öğrenmesini sağlar.
- Oyuncular, engelleri aşma, çöpleri toplama, geri dönüşüm yapma gibi eylemlerle etkileşimde bulunurlar.
- Oyun, oyunculara başarı hissi, rekabetçi motivasyon verir. Liderlik tabloları ve yüksek puanlar, oyuncuları daha fazla oynamaya teşvik eder.
- Oyuncu deneyimi, oyuncuların eğlenceli ve keyifli bir oyun atmosferinde çevresel sorunlara dikkat çekme ve çözme konusunda aktif bir rol oynamasını sağlar.

Görsel ve Seslendirme Stilleri / Visual and Audio Style

Oyunun "görünüm ve hissiyatı" renkli, canlı ve sevimli bir tarzı yansıtmaktadır. Oyunda kullanılan grafikler ve karakter tasarımları, oyunculara eğlenceli ve çekici bir atmosfer sunmayı hedeflemektedir. Oyunun çevresel temalarını vurgulayan doğal ve çevre unsurlarıyla zenginleştirilmiş bir dünya tasarımı bulunmaktadır. Ayrıca, oyun modlarına göre farklı ortamlar ve arka planlar da yer almaktadır.

Grafik stili, yumuşak ve düz renklerin kullanıldığı çizgisel bir yaklaşımı benimsemektedir. Karakterler renkli tasarımlarla oyuna canlılık katmaktadır. Oyun ortamı, parlak ve canlı renklere sahip çevresel unsurlarla doludur. Ayrıca, oyunun ilerleyen seviyelerinde çevre değişiklikleri ve doku detayları da gözlemlenebilir.

Seslendirme stili, oyunun eğlenceli ve neşeli atmosferini desteklemektedir. Oyunda kullanılan müzikler enerjik, motive edici ve ritmik olabilir. Ayrıca, çevresel sesler ve karakterlerin sevimli ses efektleri de oyuncunun deneyimini güçlendirecek şekilde tasarlanmıştır. Müzik ve ses efektleri, oyuncunun heyecan duygusunu artırmak, atmosferi tamamlamak ve oyunun amacına hizmet etmek için seçilmiştir.

Müzikler için:

- "Eriyen ve parçalanmış buzulların üstünden birbirine zıplayarak kutup ayısını kurtarmaya çalışma yarışı" modu için: Macera ve aciliyet hissi uyandıran hareketli ve enerjik müzikler. Zıplama, buz çatlaması ve çevresel unsurların seslerini yansıtan ses efektleri.

- "Suyun içinde su şişelerini ve poşet gibi çöpleri toplayarak suyu temizlemeye çalışma" modu için: Sakin ve huzurlu müzikler, temizleme ve onarım sürecini yansıtan. Su sıçraması ve nesnelerin toplanma gibi yumuşak ses efektleri.

- "Orman içinde çöp toplama ve geri dönüşüm" modu için: Doğadan ilham alan ve çevre korumanın önemini yansıtan umut verici müzikler. Hışırtılı yapraklar, cıvılayan kuşlar ve geri dönüşüm ve sınıflandırma seslerinden oluşan memnuniyet verici ses efektleri.

Oyun Dünyası Kurgusu / Game World Fiction

Oyun dünyası, çevre bilinci ve sürdürülebilirlik temalarının odaklandığı bir kurgusal dünyadır. Oyuncular, çeşitli oyun modlarında karakterleri kontrol ederek çevre sorunlarını çözmeye çalışırlar.

Dünya, farklı doğal ortamların ve çevresel unsurların bulunduğu geniş bir sahneyi kapsar. Oyuncular, eriyen ve parçalanmış buzulların üstünde zıplayarak pengueni kurtarmaya çalışırken, suyun içinde çöpleri toplamaya ve suyu temizlemeye çalışırken, çöp dolu bir ormanda geri dönüşüm kutularına doğru atıkları yönlendirmeye çalışırlar.

Oyunun hikayesi, doğrudan anlatılamayabilir, ancak çevresel sorunların önemine vurgu yaparak oyuncuların çevre bilinci ve sürdürülebilirlik konusunda farkındalık kazanmasını hedefler. Oyuncuların amacı, oyunun farklı oyun modlarında en iyi performansı sergileyerek puan toplamak ve liderlik tablosunda üst sıralara yükselmektir.

Oyun dünyası kurgusu, oyuncuların çevresel temalarla etkileşimde bulunurken keyifli bir deneyim yaşamalarını sağlamak ve çevre sorunlarına dikkat çekmek amacıyla tasarlanmıştır.

Platform(lar), Teknoloji ve Kapsam (özet)/ Platform(s), Technology, and Scope (brief)

Oyun, PC için tasarlanmıştır. Oyun, 3 farklı oyun modunu içeren, sürdürülebilirlik temasını işleyen 4 kişilik multiplayer deneyimdir. Aynı zamanda single olarak da oynanabilmektedir.

Oyunun geliştirilmesi için C# programlama dili ve Unity oyun motoru kullanılmaktadır. Bu teknolojiler, oyunun grafik, fizik ve oynanabilirlik özelliklerinin geliştirilmesini sağlar.

Oyun, 4 kişilik bir ekip tarafından geliştirilmektedir. Ekip, oyunun farklı yönlerini kapsayan görevleri üstlenerek birlikte çalışır. Oyunun kapsamı, 3 farklı oyun modunun yanı sıra karakter tasarımları, dünya tasarımı, oyun mekaniği, müzik ve ses tasarımı gibi unsurları içermektedir.

Oyunun Ana Döngüsü / Core Loops

Oyuncu, ilk olarak "Eriyen Buzullar" modunda, buzulları takip ederek buzullar üzerinde zıplar ve pengueni kurtarmaya çalışır. İlerlemek için doğru zamanlamayla zıplama, kayma ve koşma gibi temel hareketler yapar.

Daha sonra "Suyu Temizle" moduna geçer. Oyuncu, suyun içinde dolaşarak çöpleri toplar ve suyu temizler. En çok çöp toplayan oyuncu en yüksek puanı alır.

Ardından "Orman Temizliği" moduna geçilir. Oyuncu, çöp dolu bir ormanda dolaşırken kendisine atanan çöp çeşidini bulup doğru geri dönüşüm kutusuna atar. Doğru atıkları geri dönüşüm kutularına atmaya çalışarak puan kazanır.

Oyuncular, bu oyun döngüsünü tekrarlayarak oyun dünyasıyla etkileşimde bulunur, ilerler ve puanlar kazanır. Oyunun tekrar oynanabilirliğini artırmak için her oyun modunda farklı engeller ve zorluklar sunulabilir. Oyuncuların elde ettikleri yüksek puanlar ve başarılar, rekabeti artırmak ve daha fazla tekrar oynamaya teşvik etmek için kullanılabilir.

Neden bu etkileyicidir?:

Bu oyun, oyuncunun hem zihinsel hem de fiziksel becerilerini geliştirmesini gerektirir. Oyuncuların hızlı düşünmesi, doğru zamanda doğru hareketleri yapması ve reflekslerini geliştirmesi önemlidir. Oyun, oyuncuların hızlı kararlar vermesini ve anında tepki vermesini sağlar. Engelleri aşmak, doğru zamanda zıplamak veya kaymak gibi reflekslere dayalı hareketler yapmak gereklidir. Bu, oyuncunun el-göz koordinasyonunu ve tepki süresini geliştirmesine yardımcı olur. Oyuncular, oyunun heyecan verici ve rekabetçi doğasıyla motive edilir. Yüksek puanlar elde etmek, liderlik tablosunda üst sıralara çıkmak ve kendilerini geliştirmek için tekrar oynamak isteği uyandırır. Oyunun farklı seviyeleri ve zorlukları, oyuncuları daha da meydan okumaya teşvik eder.

Sonuç olarak, bu oyun oyuncuların zihinsel ve fiziksel becerilerini geliştirmelerine yardımcı olurken, aynı zamanda rekabetçi ve eğlenceli bir deneyim sunar. Hızlı düşünme, refleks oyuncuları oynamaya teşvik eder ve etkileyici bir deneyim sunar.

Oyuncu hedeflerini nasıl destekler?:

- **Rekabet ve Zafer:** Her oyun modunda birincilik hedefi bulunmaktadır. Oyuncular, diğer oyuncularla rekabet ederek en iyi skoru elde etmeye çalışır. Bu, oyunculara zafer için bir motivasyon sağlar ve hedeflerine ulaşmak için daha fazla çaba harcamalarını teşvik eder.
- **Puan Toplama:** Her oyun modunda puanlar toplanır. Oyuncular, belirli eylemleri gerçekleştirerek (örneğin, çöpleri toplama, doğru geri dönüşüm kutusuna atma) puan kazanır. En yüksek puanı elde etmek, oyuncuların hedeflerine ulaşmak için odaklanacakları bir hedeftir.
- **Görev Tamamlama:** Her oyun modunda oyunculara belirli görevler verilir. Örneğin, buzulları zıplayarak geçme,

suyu temizleme, doğru geri dönüşüm kutusuna atık atma gibi görevler oyuncuların hedeflerine ulaşmalarını sağlar. Görevleri tamamlamak, oyunculara ilerleme hissi ve başarı duygusu verir.

- **Çoklu Oyuncu Deneyimi:** Oyun, 4 kişilik bir multiplayer deneyimi sunmaktadır. Bu, oyuncuların birlikte oynayarak hedeflerine ulaşmalarını ve birbirleriyle etkileşimde bulunmalarını sağlar. Oyuncular, takım çalışması veya rekabet yoluyla birlikte hareket ederek hedeflerine daha kolay veya daha zor bir şekilde ulaşabilirler.

Tüm bu unsurlar, oyuncuların rekabet etmelerini, görevleri tamamlamalarını ve puanları toplamalarını teşvik ederek hedeflerine ulaşmalarını destekler. Aynı zamanda, çevre ve sürdürülebilirlik temasıyla da bağlantılı olduğu için oyunculara bu konuda farkındalık kazandırır ve eğlenceli bir şekilde bu konuları keşfetmelerini sağlar.

Hangi olası sonuçlar bekleniyor/umuluyor?:

1. Oyuncular arasında rekabetin artması: Oyunun farklı modlarında birincilik hedefi olduğu için oyuncular arasında rekabetin yükselmesi beklenir. Oyuncular daha yüksek puanlar elde etmek veya görevleri daha hızlı tamamlamak için daha fazla çaba gösterirler. Bu da oyunun heyecanını artırır.
2. Eğlenceli ve sosyal bir deneyim: Oyunun 4 kişilik multiplayer olması, arkadaşlar veya diğer oyuncularla birlikte oynama imkanı sunar. Bu, oyuncular arasında etkileşimi artırır ve eğlenceli bir sosyal deneyim yaratır. Oyuncular, birlikte çalışarak veya rekabet ederek keyifli vakit geçirebilirler.
3. Sürdürülebilirlik konusunda farkındalığın artması: Oyunun içerisinde yer alan temalar ve görevler, oyunculara çevre ve sürdürülebilirlik konularında farkındalık kazandırır. Özellikle geri dönüşüm ve doğaya zarar vermemek gibi konular oyuncuların bilinçlenmesine yardımcı olur. Bu da oyuncuların oyun dışında da bu konulara daha duyarlı olmalarını sağlayabilir.
4. Oyun keyfinin artması: Oyunda farklı oyun modları ve görevlerin bulunması, çeşitlilik ve yenilik sunar. Bu da oyunun tekrar oynanabilirliğini artırır ve oyuncuların uzun süre ilgiyle oynamasını sağlar. Oyunun keyifli ve heyecanlı olması da oyuncuların memnuniyetini artırır.
5. Oyuncular arasında işbirliği ve takım çalışmasının teşvik edilmesi: Oyunun bazı modlarında oyuncuların birlikte çalışması gerektiği durumlar bulunabilir. Bu, oyuncuların iletişim becerilerini geliştirmesine ve takım halinde hareket etmeyi öğrenmelerine yardımcı olur.

F2P ise, nerede para kazanma noktaları?:

Eğer oyun Free-to-Play (F2P) bir modelle çalışacaksa, aşağıdaki noktalarda para kazanma potansiyeli bulunabilir:

- **İçerik Satışı:** Oyunda kullanıcıların satın alabileceği ek içerikler sunulabilir. Örneğin, özel kostümler, karakterler, eşyalar veya güçlendirmeler gibi öğeler satışa sunulabilir. Bu, oyuncuların oyun deneyimini özelleştirmelerine ve karakterlerini geliştirmelerine olanak sağlar.
- **Reklamlar:** Oyun içinde reklam gösterimiyle gelir elde edilebilir. Oyuncular, reklamları izleyerek oyun içerisinde belirli avantajlar elde edebilirler veya belirli bir süre reklamsız oynamak için ödeme yapabilirler.
- **Oyun İçi Satın Alımlar:** Oyunculara, oyun içindeki ilerlemelerini hızlandırmak veya belirli özelliklere erişmek için sanal para veya kaynaklar satılabilir. Örneğin, enerji yenileme, hızlı ilerleme veya özel güçlendirmeler gibi satın alınabilir öğeler sunulabilir.
- **Abonelik Modelleri:** Oyunculara belirli bir abonelik modeli sunularak, ek avantajlar ve ödüller sağlanabilir. Bu abonelikler, oyunculara özel içeriklere erişim, hızlı ilerleme, günlük ödüller veya bonuslar gibi avantajlar sunabilir.
- **Rekabetçi Özellikler:** Oyun içindeki rekabetçi modlarda, oyuncular arasında düzenlenen turnuvalar veya ligler için katılım ücretleri alınabilir. Bu şekilde, oyuncular daha yüksek ödüller kazanmak veya liderlik tablolarında üst sıralara çıkmak için rekabet edebilirler.
- **Özel Etkinlikler ve İndirimler:** Belirli periyotlarda veya özel etkinliklerde indirimli satışlar veya sınırlı süreli özel

paketler sunulabilir. Bu, oyuncuların belirli bir süre içinde avantajlı satın alımlar yapmalarını teşvik eder.

Bu para kazanma noktaları, oyuncuların oyun deneyimini iyileştirecek veya ilerlemelerini hızlandıracak seçenekler sunar. F2P modelde, oyuncuların oyunu ücretsiz oynama seçeneği olduğu için, bu ek gelir kaynakları oyunun sürdürülebilirliğini sağlamak için önemli olabilir. Ancak, oyuncuların oyun içindeki satın alma sürecini kesintiye uğratmayacak, dengeli ve adil bir denge sağlamak önemlidir.

Level Design



1. Bölüm: Penguen Kurtarma Yarışı

Bölüm Tanımı: Eriyen ve parçalanmış buzulların üzerinde, beyazlıkla kaplı bir kutup manzarasında geçen bir yarış. Karlı tepeler, buzlu engeller ve zorlu zıplama noktalarıyla dolu bir ortamda mücadele ediliyor. Renkli tatlı karakterler, pengueni kurtarmak için birbirleriyle yarışıyor.

Oyun Hedefi: Diğer oyuncuları geçerek ilk olarak kutup ayısını kurtarmak.

Oyun Mekanikleri: Zıplama, hızlanma, engellerin üzerinden atlama.

Kazanma Koşulları: Pengueni kurtaran oyuncu birinci olur.

Atmosfer: Serin bir atmosfer, buzulların çıkardığı çıtırtılar, hafif esen rüzgarın hissedildiği sessizlik, mavi tonlardaki buzulların ve berrak gökyüzünün görsel güzelliği.



2. Bölüm: Suyu Temizleme Görevi

Bölüm Tanımı: Berrak ve temizlenmesi gereken bir su ortamında geçen görev. Renkli su şişeleri, plastik poşetler ve diğer çöpler suyun içinde dağılmış durumda. Tatlı karakterler, yüzerek suyun içinde dolaşarak çöpleri toplamaya çalışıyor. Su temizlendikçe suyun rengi açılıp maviye dönüşüyor.

Oyun Hedefi: En çok çöp toplayarak en yüksek puanı elde etmek.

Oyun Mekanikleri: Yüzme, çöpleri toplama, puan hesaplama.

Kazanma Koşulları: En çok çöp toplayan oyuncu birinci olur.

Atmosfer: Canlı ve canlandırıcı bir atmosfer, berrak ve mavi su, suyun içinde yüzen tatlı karakterlerin neşeli çıkardığı sesler, çöplerin toplanmasıyla birlikte ortaya çıkan temizlik hissi.

3. Bölüm: Geri Dönüşüm Ormanı

Bölüm Tanımı: Yoğun çöplerle dolu bir orman ortamında geçen görev. Ormanın her köşesi çöplerle kaplı, ancak kenarlarda geri dönüşüm kutuları bulunuyor. Tatlı karakterler, rastgele belirlenen çöp çeşidini bulup doğru geri dönüşüm kutusuna atmaya çalışıyor. Ormanın içinde farklı renklere sahip geri dönüşüm kutuları göze çarpıyor.

Oyun Hedefi: Rastgele belirlenen çöp çeşidini doğru geri dönüşüm kutusuna atarak en yüksek puanı elde etmek.

Oyun Mekanikleri: Koşma, çöp arama, geri dönüşüm kutusuna atma, puan hesaplama.

Kazanma Koşulları: En yüksek puanı toplayan oyuncu birinci olur.

Atmosfer: Doğal ve yeşil bir atmosfer, ormanda kuşların ötüşü, çıtırtılı yaprak sesleri, çöplerin yarattığı yoğunluk hissi, geri dönüşüm kutularının renkli ve göz alıcı görüntüsü.



Mekanikler

1. Bölüm: Penguen Kurtarma Yarışı

Zıplama: Oyuncular, eriyen ve parçalanmış buzulların üzerinden birbirlerine zıplayarak ilerlemeye çalışır. Zıplama yeteneği, oyuncuların buzullar arasında geçiş yapmasını sağlar ve hızlarını artırır.

Hızlanma: Oyuncular, belirli noktalarda hızlanma bonuslarına sahip olabilir. Bu bonuslar, oyuncuların kısa bir süreliğine daha hızlı hareket etmelerini sağlar ve diğer oyuncuları geçme fırsatı sunar.

Engellerin Üzerinden Atlama: Bölümde karlı tepeler, buzlu engeller ve zorlu zıplama noktaları gibi engeller bulunur. Oyuncular, bu engelleri başarıyla aşmak için zamanlamalarını ve zıplama yeteneklerini kullanmalıdır. Başarılı bir şekilde engelleri aşmak, hızlarını korumalarına ve diğer oyunculara göre avantaj elde etmelerine yardımcı olur.

İtemler: Bölüm boyunca oyuncular, bazı noktalarda power-up veya bonus eşyaları toplayabilir. Bu eşyalar, geçici avantajlar sağlar, örneğin daha yüksek zıplama gücü, hız artışı veya rakiplere engel olma gibi özellikler.

Yarış Sistemi: Oyuncular, hedefleri olan pengueni kurtarmak için bir yarış içindedir. İlk olarak pengueni kurtaran oyuncu birinci olur. Diğer oyuncuları geride bırakmak için hızlı ve becerikli olmak önemlidir.

2. Bölüm: Suyu Temizleme Görevi

Yüzme: Oyuncular, suyun içinde yüzerek etkileşimde bulunur. Su içinde kontrol edilebilir bir şekilde hareket edebilirler. Oyuncuların yüzme yetenekleri ve manevra kabiliyeti, çöpleri toplama görevinde önemlidir.

Çöpleri Toplama: Su içinde dağılmış olan renkli su şişeleri, plastik poşetler ve diğer çöpleri toplamak, oyuncuların görevi ve hedefidir. Oyuncular, çöpleri suyun içinden yakalamak ve toplama işlemini gerçekleştirmek için doğru zamanlamayı kullanmalıdır.

Puan Hesaplama: Oyunda toplanan çöplerin sayısı ve çöplerin türüne göre puanlar hesaplanır. Her tür çöpün belirli bir puan değeri vardır. Oyuncular, ne kadar çok çöp toplarlarsa o kadar yüksek puan elde ederler. Puanlar, oyuncuların ilerleme düzeyini ve başarılarını gösterir.

Yarış Sistemi: Oyuncular, en çok çöp toplayarak en yüksek puanı elde etmek için bir yarış içindedir. En çok çöpü toplayan oyuncu birinci olur. Yarış sırasında diğer oyuncuların topladığı çöpleri engellemek veya hızlı davranmak, başarılı olmak için önemlidir.

Su Temizleme: Oyuncuların çöpleri topladıkça suyun rengi açılıp maviye dönüşür. Temiz su, oyuncuların ilerleme göstergesi olarak kullanılır ve oyuncuların çöpleri toplama konusundaki ilerlemelerini görsel olarak takip etmelerini sağlar.

3. Bölüm: Geri Dönüşüm Ormanı

Koşma: Oyuncular, yoğun çöplerle dolu ormanda koşarak ilerler. Koşma mekaniği, oyuncuların hızlı ve manevra kabiliyetine dayalı hareket etmelerini sağlar. Oyuncular, doğru geri dönüşüm kutusunu bulmak için ormanda dikkatli bir şekilde koşarlar.

Çöp Arama: Oyunda her oyuncuya rastgele belirlenen bir çöp çeşidi verilir. Oyuncular, ormanda dolaşarak kendi çöp çeşitlerini bulmaya çalışır. Çöpler, oyuncuların ilerledikçe karşılırlarına çıkar ve görsel olarak belirgin hale gelir. Doğru çöpü bulmak için dikkatli bir gözlem yapmak önemlidir.

Geri Dönüşüm Kutusuna Atma: Oyuncular, doğru çöp çeşidini bulduktan sonra geri dönüşüm kutusuna atar. Geri dönüşüm kutuları, farklı renklere sahiptir ve belirli bir çöp türünü temsil eder. Oyuncular, çöpleri doğru kutuya atmalarıyla puan kazanır.

Puan Hesaplama: Oyuncuların doğru geri dönüşüm kutusuna attıkları çöplerin sayısı ve çöp türüne göre puanlar hesaplanır. Her doğru atış, oyunculara puan kazandırır. Oyuncular, ne kadar çok doğru atış yaparlarsa o kadar yüksek puan elde ederler.

Yarış Sistemi: Oyuncular, en yüksek puanı elde etmek için bir yarış içindedir. En yüksek puanı toplayan oyuncu birinci olur. Yarış sırasında diğer oyuncuların doğru çöpleri atmalarını engellemek veya hızlı davranmak, başarılı olmak için önemlidir.

Çevresel Etkileşim: Ormanda yoğun çöplerin bulunması, oyunculara bir çevresel etki sağlar. Çöplerin yarattığı yoğunluk hissi, oyuncuların ormanda koşarken dikkatli olmalarını ve doğru çöpü bulmalarını gerektirir.

Hedefler ve İlerleme / Objectives and Progression

- Hedefler:** Oyunculara belirli hedefler sunulur. Bu hedefler, oyunun her bir modu için farklı olabilir. Örneğin, bir modda en hızlı bitirme süresine ulaşmak, diğer modda en yüksek puanı elde etmek veya belirli bir sayıda çöpü doğru geri dönüşüm kutusuna atmaktır. Oyunculara farklı hedefler sunmak, çeşitlilik sağlar ve oyunun tekrar oynanabilirliğini artırır.
- İlerleme Sistemi:** Oyuncular, belirli bir ilerleme sistemiyle teşvik edilir. Bu sistem genellikle seviye veya deneyim puanları üzerine kurulur. Oyuncular, oyunu oynayarak seviye atlayabilir veya deneyim puanları kazanabilir. Yeni seviyelere ulaşmak, yeni içeriklere veya özelliklere erişim sağlayabilir. Aynı zamanda ilerleme sistemleri, oyuncuların başarılarını takip etmelerini ve gelişmelerini görmelerini sağlar.
- Ödüller ve Unvanlar:** Oyuncular, hedeflere ulaştıkça ve başarılar elde ettikçe ödüller kazanır. Bu ödüller, sanal para, karakter kostümleri, rozetler veya özel yetenekler gibi şeyler olabilir. Ayrıca oyunculara, başarılarını gösteren unvanlar veya rozetler de verilebilir. Ödüller ve unvanlar, oyuncuların ilerlemeye devam etmek için teşvik edilmesini sağlar.

4. **Zorluk Artışı:** Oyuncuların sürekli olarak meydan okunmaları ve ilerlemek için diğer oyuncuların daha fazla çaba sarf etmeleri gerektirir.

5. **Gerçek Zamanlı Karşılaşmalar:** Oyunda gerçek zamanlı karşılaşmalar veya yarışmalar düzenlenebilir. Bu, oyuncuların diğer oyuncularla rekabet etmelerini ve liderlik tablosunda üst sıralara çıkmak için mücadele etmelerini sağlar. Oyuncular arasındaki rekabet, ilerleme ve başarıyı teşvik eder.

Hedefler ve İlerleme unsurları, oyuncuların oyunu daha uzun süre oynamasını ve daha fazla dahil olmasını sağlar.

Oyun Sistemleri / Game Systems

- **Movement System:** Oyuncunun karakteri kontrol etmek için kullanılan hareket sistemi. Bu sistem, karakterin zıplama, koşma, kayma gibi hareketlerini sağlar.
- **Scoring System:** Oyuncuların oyun içinde puan kazanmasını ve puanlarını takip etmeyi sağlayan sistem. Puanlar, oyuncuların başarılarını ölçmek ve rekabeti teşvik etmek için kullanılır.
- **Ödül Sistemi:** Oyunculara belirli hedeflere ulaştıklarında veya başarılar elde ettiklerinde verilen ödüllerin yönetildiği sistem. Ödüller, sanal para, karakter kostümleri, rozetler gibi şeyler olabilir.
- **UI System:** Oyuncuların oyun içindeki arayüzü kullanarak oyunu yönetmelerini sağlayan sistem. Bu sistem, ana menü, oyun içi menüler, puan tabloları, ilerleme çubukları gibi öğeleri içerir.
- **Save System:** Oyuncuların oyun ilerlemesini kaydeden ve yükleyen sistem. Bu sistem, oyuncuların oyunu bıraktıktan sonra kaldıkları yerden devam edebilmelerini sağlar.
- **Physics System:** Oyun içindeki fizik kurallarının ve etkileşimlerin yönetildiği sistem. Bu sistem, karakterin hareketi, nesnelerin düşmesi veya çarpışması gibi fiziksel davranışları kontrol eder.
- **Audio System:** Oyunun seslerini yöneten sistem. Bu sistem, ses efektleri, arka plan müziği ve karakter veya oyun dünyasıyla ilgili diyalogları kontrol eder.
- **Networking System:** Çok oyunculu oyunlarda oyuncular arasındaki iletişimi ve etkileşimi sağlayan sistem. Bu sistem, oyuncuların birbirleriyle bağlantı kurmasını, veri alışverişini yapmasını ve oyuncu etkileşimlerini senkronize etmeyi sağlar.

Bu sistemler, oyunun temel işlevlerini yerine getirir ve oyunun akıcı, etkileşimli ve keyifli bir deneyim sunmasını sağlar.

Etkileşim / Interactivity

1. **Action/Feedback:** Oyuncunun oyun dünyasında çeşitli eylemler gerçekleştirdiğinde ortaya çıkan tepkiler. Örneğin, karakterin zıplamasıyla yüksek bir platforma ulaşma gibi eylemler sonucunda geribildirimler alınır.
2. **Short-term Cognition:** Oyuncunun hızlı düşünme, hızlı tepki verme ve anlık kararlar alma becerilerini kullanması gereken etkileşimler. Oyuncunun oyun dünyasında karşılaştığı ani engellerin üstesinden gelme veya hızlı reflekslerle düşman saldırılarını savuşturma gibi durumlar bu tür etkileşimlere örnek olarak verilebilir.
3. **Long-term Cognition:** Oyuncunun stratejik düşünme, planlama ve ilerlemesini uzun vadeli hedefler doğrultusunda yönlendirme gerektiren etkileşimler. Oyuncunun oyun dünyasında ilerleme kaydetmek için kaynakları yönetme, görevleri tamamlama veya keşif yapma gibi uzun vadeli planlamalar yapması gereken durumlar bu tür etkileşimlere örnek olabilir.
4. **Emotional:** Oyuncunun duygusal tepkilerini uyandıran etkileşimler. Oyun dünyasında dramatik anlar, heyecan verici mücadeleler, korku atmosferi veya sevinç dolu başarılar gibi durumlar oyuncunun duygusal tepkilerini etkileyebilir.
5. **Social:** Oyuncular arasında etkileşimi teşvik eden etkileşimler. Çok oyunculu oyunlarda diğer oyuncularla işbirliği yapma, yarışma veya iletişim kurma gibi sosyal etkileşimler, oyuncuların birlikte oynama deneyimini zenginleştirir.

Bu etkileşim türleri, oyuncuların oyun dünyasıyla etkileşime geçerek deneyimlerini zenginleştiren ve oyun deneyimini daha tatmin edici hale getiren önemli unsurlardır. Oyunun çeşitli etkileşim türlerini içermesi, oyunculara farklı deneyimler sunarak oyunun tekrar oynanabilirliğini artırabilir.