



## 1. Oyun Tanımı

**Proje Adı:** Kargo Koşusu

**Tür:** 2D Platformer – Teslimat Oyunu

**Tema:** Dijital çağda hızlı teslimat, zamanla yarış

Oyuncu, dijital teslimat robotunu kontrol eder. Görevi, zorlu platformlar arasında gezinip belirli sürede kargoyu alıp çıkış kapısına ulaşmaktır. Oyuncu, çift zıplama, duvardan zıplama, trambolin ve taşıyıcı platformlar gibi çeşitli mekaniklerden faydalanır.

---



## 2. Oynanış Mekanikleri



### Temel Kontroller

- Sol/Sağ Tuşları : Yön / A-D
- Zıplama: Space
- **Çift Zıplama:** Havada bir kez daha zıplanabilir.
- **Duvardan Zıplama:** Karakter duvara değdiğinde zıplama yapılabilir (platformer tarzı wall-jump).



### Kargo Mekaniği

- Kargo kutusu, belirli bir noktada bekler.
- Karakter kutuya temas ettiğinde "F" Tuşuna basarak "taşıma" başlar.
- Oyuncu kutuyu taşıyarak çıkış kapısına ulaşmalıdır.
- Kutuyu düşürme veya atma özelliği yoktur.



### Zaman Sayacı

- level başladığında sayaç çalışmaya başlar.
- Sayaç ekranın üst kısmında görünür.
- Süre bitmeden çıkış kapısına ulaşmak gerekir.



## Kapı Mekaniği

- Haritada sabit bir çıkış noktası (kapı) vardır.
  - Kargoyu taşıyan oyuncu bu kapıya ulaşınca teslimat tamamlanır ve seviye geçilir.
- 



## 3. Platform Mekanikleri

### ♦ Trampoline (Zıplama Platformu)

- Üzerine çıkıldığında karakteri yukarı doğru yüksek bir zıplamayla fırlatır.

### ♦ Transporter (Taşıyıcı Platform)

- Oyuncuyu otomatik olarak sağa-sola veya yukarı aşağı taşıyan hareketli platformlar.

### ♦ Duvardan Zıplama Alanları

- Özellikle dikey ilerlemeli yerlerde kullanılır.
  - Oyuncunun duvardan sekerek yükseğe çıkmasını sağlar.
- 



## 4. Oyun Döngüsü

1. Oyuncu başlar, haritada gezinir.
  2. Kargoya ulaşır → zaman başlar.
  3. Çift zıplama, trambolin, duvardan zıplama vb. mekanik ile çıkışa ulaşır.
  4. Kapıya vardığında teslimat tamamlanır.
- 



## 5. Seviye Tasarımı (Örnek: Görsel)

- Karakter sol alt köşede başlıyor.
- Sağ üst platformda bir kargo kutusu var.
- Arada zıplanabilir bloklar ve olası bir trampoline olabilir.
- Üst ortada bir zamanlayıcı yerleştirilmiş.
- Sağ tarafta kapı (teslim noktası) bulunur.

Her seviyede farklı düzen, artan zorluk ve yeni platform elemanları sunulabilir.

---



## 6. Ekstra Özellikler (İsteğe Bağlı)

- **Skor Sistemi:**
    - Teslimat süresi
  - **Power-up'lar:**
    - Ekstra zıplama
  - **Seviye Seçimi:**
    - Menü üzerinden farklı seviye seçilebilir.
- 

Oyunun WebGL linki

<https://play.unity.com/en/games/805e3386-3cec-4fb6-adf1-0c440702a82b/webgl-builds>