

Beyinde Geliştirilecek Bölümler

- 1 Prefrontal Korteks (Ön Beyin) - Karar Verme ve Planlama
- 2 Hippokampus - Hafıza ve Öğrenme
- 3 Parietal Lob (Paryetal Lob) - Mekansal Algı ve Sayısal İşleme
- 4 Temporal Lob - İşitsel İşleme ve Dil Anlama
- 5 Oksipital Lob (Görsel Korteks) - Görsel İşleme
- 6 Serabellum (Küçük Beyin) - Motor Beceriler ve Koordinasyon
- 7 Limbik Sistem - Duygusal Tepkiler ve Motivasyon

Prefrontal Korteks (Ön Beyin) - Karar Verme ve Planlama

Labirent Oyunu

Labirent Çıkışı (isim önerisi, değiştirilebilir)

Tema ve Hikaye: Oyuncu, gizemli bir labirentte uyanır ve çıkışı bulmaya çalışır.

Her seviye, labirentin farklı bir bölümünü temsil eder ve oyuncu ilerledikçe labirentin sırrını çözmeye başlar.

Labirent Tasarımı:

Çeşitli zorluk seviyeleriyle çok sayıda labirent.

Labirentlerde farklı engeller (kapılar, anahtarlar, tuzaklar).

İlerleyen seviyelerde daha karmaşık labirent yapıları.

Her labirenti tamamlamak için bir zaman sınırı.

Daha hızlı tamamlanan labirentler için daha yüksek skorlar.

Görevler ve Bonuslar:

Labirent içinde özel görevler ve bulmacalar.

Bonus öğeleri toplamak için ekstra yollar ve sırlar.

Bazı labirentlerde gizli odalar veya kısayollar.

Seviye İlerlemesi:

Her tamamlanan labirent, sonraki labirente geçiş sağlar.

İlerleyen seviyelerde labirentler daha karmaşık ve zorlu hale gelir.

Kullanıcı Arayüzü:

Açık ve anlaşılır kontrol paneli.

İlerleme, skor ve kalan süreyi gösteren göstergeler.

Öğretici ve Yardım:

Yeni oyuncular için bir öğretici bölüm.

İpuçları ve stratejiler sunan bir yardım bölümü.

Oyun içi mağaza veya özelleştirme seçenekleri (avatarlar, labirent temaları vb.).

Detaylı Geri Bildirimler:

Her seviye veya oyun sonunda, oyuncuların karar verme ve planlama becerileri

hakkında detaylı geri bildirimler sağla. "Daha az hamle yaparak daha yüksek

PUAN SİSTEMİ

Süreye göre puanlama yapılmalıdır burada çok hassas davranılmalıdır. Çünkü bu oyunda saniyeler çok değerli.

Görev Oyunu

Oyun adı: İstihbarat Ajansı

Oyunun Konsepti:

Senaryo: Oyuncular, bir istihbarat ajansı olarak görev yaparlar. Amaçları, verilen görevleri tamamlamak ve karşılaştıkları zorlukları aşmaktır.

Görevler: Her görev, farklı bir bulmaca veya problem çözme aktivitesi içerir.

Sıralama ve Mantık Bulmacaları:

Oyunculara, belirli bir mantıksal sıraya göre düzenlenmesi gereken bir dizi nesne veya

bilgi verilir.

Örneğin, bir dizi olayı kronolojik sıraya koymak veya bir grup nesneyi boyut, renk veya

Görsel Bulmacalar:

Oyuncular, belirli bir düzeni takip eden görsel dizileri analiz etmelidir.

Örneğin, bir dizi şekil veya renk sunulur ve oyuncuların bir sonraki mantıksal şekli veya rengi tahmin etmeleri gerekir.

Görsel hafızayı ve desen tanımayı teşvik eder.

Her bulmaca, oyuncunun hızlı ve doğru çözümler üretme yeteneğine göre puanlandırılır.

Oyun, kolaydan zora doğru ilerler; başlangıç seviyeleri daha basitken, ilerleyen seviyelerde bulmacalar karmaşıklık kazanır.

Oyuncular, her seviyede belirli bir puan barajını geçerek bir sonraki seviyeye ilerlerler.

Oyunun her seviyesinde farklı ses ve harita sağlanarak kullanıcının görsel zevki sağlanmalıdır.

Hippokampus - Hafıza ve Öğrenme

Oyun Adı: "Hafıza Ustası"

Oyunun Amacı:

Oyuncuların hafızalarını kullanarak eşleşen kart çiftlerini bulmaları gerekmektedir.

Kartların Dizilimi:

Oyun başında, kartlar ters çevrilmiş şekilde bir ızgarada düzenlenir. Her kartın eşleşen

bir çifti vardır.

İzgara boyutu seviyeye göre değişir (örneğin, başlangıçta 4x4, daha sonra 5x5, 6x6 vb.)

Oyun Oynanışı:

Oyuncular sırayla iki kart seçer ve bu kartlar açılır.

Eğer seçilen iki kart eşleşirse, oyuncu bir puan kazanır ve kartlar açık kalır.

Eşleşmezlerse, kartlar tekrar ters çevrilir.

Oyuncu, kartların konumunu hatırlamaya çalışmalıdır.

Seviye İlerlemesi:

Her seviye tamamlandığında, sonraki seviyede kart sayısı artar ve düzen daha karmaşık

hale gelir.

Kart Tasarımı:

Kartlar, çeşitli renkli desenler, hayvanlar, semboller veya harflerle tasarlanabilir.

Görsel olarak çekici ve kolay ayırt edilebilir olmalıdırlar.

Bazı kartlar özel güçlendirmeler içerebilir. Örneğin, bir kartı açtığınızda ekstra zaman kazanabilir veya başka bir kartın yerini gösterebilir.

Oyun Adı: "Desen Ustası"

Oyunun Amacı:

Oyuncuların sunulan desenleri takip etmeleri ve tekrarlamaları gerekmektedir.

Desen Sunumu:

Oyun, oyunculara bir dizi renkli ışık veya sembol sunar.

Desenler basit bir sıradan başlar ve her seviyede daha karmaşık hale gelir.

Çeşitli Desen Tipleri:

Renk sıraları, geometrik şekiller, sembol dizileri ve hatta basit melodiler gibi çeşitli desen tipleri.

Her desen tipi, oyuncunun farklı türdeki hafıza becerilerini kullanmasını gerektirir.

Zaman ve Hareket Sınırı:

Oyuncuların deseni belirli bir süre içinde veya en az hamle ile tekrarlamaları gerekmektedir.

Seviye İlerlemesi:

Her başarılı desen takibi, oyuncuyu bir sonraki seviyeye taşır.

Zorluk, desenin uzunluğu ve karmaşıklığı ile artar.

Dinamik Arayüz:

Canlı ve dikkat çekici renklerle tasarlanmış bir arayüz.

Desenlerin sunumu için animasyonlar ve efektler.

Ses Efektleri:

Desenlerin her bir elemanı için farklı ses efektleri.

Başarılı veya başarısız takip durumları için özel sesler.

İlerleme Takibi ve İstatistikler:

Oyuncuların oyun içi ilerlemelerini ve performanslarını detaylı bir şekilde gösteren bir istatistik paneli.

Oynama süresi, doğru takip oranı ve zorluk seviyelerindeki performans gibi veriler.

Parietal Lob (Paryetal Lob) - Mekansal Algı ve Sayısal İşleme

Oyun Adı: "Sayısal Refleks"

Oyunun Amacı:

Oyuncuların hızlı bir şekilde verilen matematiksel işlemleri çözmeleri ve doğru yanıtları seçmeleri gerekmektedir.

Hızlı İşlem Modu:

Oyunculara, ekranda hızla değişen sayılar ve matematik işlemleri sunulur. Oyuncuların, belirlenen zaman içinde mümkün olduğunca çok doğru işlem yapmaları gerekmektedir.

Zorluk Seviyeleri:

Oyun, basit toplama ve çıkarma işlemlerinden başlar ve zamanla çarpma, bölme ve daha karmaşık işlemlere geçiş yapar.

Zorluk seviyesi, oyuncunun performansına göre otomatik olarak ayarlanabilir.

Sayısal Dizi Bulmacaları:

Oyunculara, bir sayı dizisi verilir ve bu dizideki eksik sayıyı bulmaları istenir.

Diziler, artan veya azalan sıralar, çarpanlar veya toplamalar gibi farklı kurallara göre düzenlenebilir.

Dinamik Geri Bildirim ve İpucu Sistemi:

Yanlış cevaplar verildiğinde, oyunculara doğru cevabı gösteren ve neden yanlış olduğunu açıklayan hızlı geri bildirimler sunulur.

Zorlandıklarında oyunculara ipuçları verilir, ancak bu ipuçlarını kullanmak puanları azaltır.

Oyun Adı: "Kozmik Hesaplar"

Oyunun Amacı:

Oyuncuların, uzaydaki sanal bir yolculukta karşılaştıkları çeşitli mekansal ve sayısal zorlukları aşmaları gerekmektedir.

Uzay Yolculuğu:

Oyun, oyuncuları uzaydaki sanal bir yolculuğa çıkarır.

Her seviye, farklı bir gezegen veya yıldız sistemini keşfetmeyi içerir.

Sayısal ve Mekansal Görevler:

Her seviyede, oyuncuların uzay ve astronomiyle ilgili sayısal ve mekansal bulmacaları çözmeleri gerekmektedir.

Örnekler: Gezegenlerin yörünge hesaplamaları, yıldızların parlaklık oranlarını bulma, uzaydaki mesafeleri tahmin etme.

Zorluk Seviyeleri:

Basit sayısal hesaplamalardan başlayarak, oyun giderek daha karmaşık mekansal problemlere ve sayısal bulmacalara yönelir.

Her yeni gezegen veya yıldız sistemi, farklı bir zorluk ve tema sunar.

Uzay Temalı Görseller:

Göz alıcı uzay görselleri, gezegenler, yıldızlar ve galaksiler.

Her seviye, kendine özgü görsel tema ve tasarımlarla zenginleştirilmiştir.

Temporal Lob - İşitsel İşleme ve Dil Anlama

Oyun Adı: "Sesin İzinde"

Oyunun Amacı:

Oyuncuların farklı sesleri dinleyerek kaynaklarını veya anlamlarını doğru bir şekilde tanımlamaları gerekmektedir.

Ses Tanıma Görevleri:

Oyunculara çeşitli sesler sunulur (örneğin, doğa sesleri, şehir sesleri, müzik aletleri, hayvan sesleri).

Oyuncuların, her sesi dinledikten sonra kaynağını veya ne anlama geldiğini tahmin etmeleri gerekmektedir.

Ses Kütüphanesi:

Oyun, geniş bir ses kütüphanesine sahiptir. Bu kütüphane sürekli güncellenir ve yeni sesler eklenir.

Zaman Sınırlı Tepkiler:

Her ses için, oyuncuların cevap vermek için sınırlı bir zamanları vardır.

Hızlı ve doğru yanıtlar daha yüksek puanlar kazandırır.

Seviye İlerlemesi ve Zorluklar:

Basit tek seslerden başlayarak, oyun zamanla daha karmaşık ses kombinasyonlarına ve arka plan gürültüsüne sahip seslere geçiş yapar.

İlerleyen seviyelerde sesleri ayırt etmek daha zor hale gelir.

Yüksek Kaliteli Ses Kayıtları:

Her ses, gerçekçiliği ve tanınabilirliği artırmak için yüksek kalitede kaydedilmiştir.

Sesler, çeşitli ortamlardan ve kaynaklardan seçilir.

Eğitici Yönler:

Oyun, işitsel dikkati ve hafızayı geliştirir ve oyuncuların sesleri daha iyi tanımlarına yardımcı olur.

Oyuncular, seslerin kaynaklarını ve anlamlarını öğrenirken, işitsel algı becerilerini geliştirirler.

Çoklu Dil ve Kültür Seçenekleri:

Oyun, çeşitli dillerde ve kültürel kontekstlerde sesler sunar.

Bu, oyuncuların farklı dillerdeki ve kültürlerdeki sesleri tanıma yeteneklerini artırır.

Oyun Adı: "Ses Bulmacası"

Oyunun Amacı:

Oyuncuların, çeşitli sesler ve kelimeler arasındaki ton, ritim ve ses özelliklerini ayırt etmeleri ve bu sesleri doğru kategorilere yerleştirmeleri gerekmektedir.

Ton ve Ritim Ayırt Etme:

Oyunculara çeşitli sesler ve kelimeler sunulur. Bu seslerin tonunu, yüksekliğini ve ritmini ayırt etmeleri istenir.

Örneğin, mutlu, üzgün, heyecanlı veya sakin tonlardaki kelimeleri ayırt etmek.

Sesli Hafıza Oyunları:

Oyunculara kısa bir ses veya kelime dizisi sunulur ve bu seslerin sırasını hatırlamaları beklenir.

Dil ve Kültür Çeşitliliği:

Oyun, dünya çapında çeşitli dillerden ve kültürlerden örnekler içerir.

Çeşitli Ses Efektleri:

Her ses için net ve kaliteli kayıtlar.

Sesler, çeşitli ortamlardan ve kaynaklardan alınır.

Eğitici Yönler:

Oyun, işitsel algıyı, ton ve ritim duyarlılığını geliştirir.

Oyuncular, farklı dillerin ve kültürlerin ses özelliklerini keşfederken aynı zamanda işitsel dikkatlerini artırırlar.

Oksipital Lob (Görsel Korteks) - Görsel İşleme

Oyun Adı: "Renk ve Form"

Oyunun Amacı:

Oyuncuların, çeşitli renk ve şekil kombinasyonlarından oluşan bulmacaları çözerek görsel algılarını ve estetik anlayışlarını geliştirmeleri gerekmektedir.

Renk Uyumları Bulmacaları:

Oyunculara farklı renk paletleri sunulur ve bu renkleri uyumlu bir şekilde birleştirmeleri istenir.

Renk uyumları, duygusal tonları ve estetik anlayışı yansıtır.

Görsel İllüzyon ve Algı Bulmacaları:

Oyunculara, görsel illüzyonları ve algı oyunlarını içeren bulmacalar sunulur.

Bu bulmacalar, oyuncuların görsel algılarını sınamak ve zorlamak için tasarlanmıştır.

Görsel Zenginlik:

Canlı ve çekici renkler, ilginç geometrik şekiller ve dikkat çekici desenler.

Destekleyici Ses Efektleri:

Görsel bulmacaların tamamlanmasını ve keşfini destekleyen ses efektleri.

Bulmaca tamamlama ve ilerleme için pozitif geri bildirim sağlayan sesler.

Eğitici Yönler:

Oyun, renk teorisi, desen tanıma ve görsel kompozisyon hakkında bilgi sunar.

Oyuncular, görsel sanatlar ve tasarımın temel prensiplerini oyun oynayarak öğrenirler.

Oyun Adı: "Görsel Hız Testi"

Oyunun Amacı:

Oyuncuların, hızla değişen görsel desenleri ve şekilleri tanıyarak hızlı ve doğru kararlar vermesi gerekmektedir.

Hızlı Şekil Tanıma:

Oyunculara kısa süreler için çeşitli şekiller ve desenler gösterilir.

Amacı, bu şekilleri ve desenleri hızlı bir şekilde tanıyıp, eşleştirmek veya sınıflandırmaktır.

Dikkat ve Odaklanma Görevleri:

Ekranda birden fazla görsel uyaran sunulur ve oyuncuların odaklanmaları gereken ana öğeyi belirlemeleri beklenir.

Bu görevler, dikkati sürdürme ve odaklanmayı geliştirir.

Görsel Hafıza Testleri:

Bir dizi görsel kısa süre gösterilir ve daha sonra oyuncuların bu görselleri hatırlamaları istenir.

Canlı ve Dinamik Görseller:

Hızlı ve görsel olarak çekici tasarımlar.

Görseller, oyuncuların dikkatini çekmek ve tepki sürelerini test etmek için tasarlanmıştır.

Eğitici Yönler:

Oyun, görsel algıyı ve hızlı düşünmeyi geliştirir.

Oyuncular, renkler, şekiller ve desenler hakkında daha hızlı ve etkili kararlar almayı öğrenirler.

Serabellum (Küçük Beyin) - Motor Beceriler ve Koordinasyon:

Oyun Adı: "Hızlı Koordinasyon"

Oyunun Amacı:

Oyuncuların, ekranda beliren görsel hedeflere hızlı ve doğru bir şekilde tepki vererek, el-göz koordinasyonunu ve tepki hızını geliştirmesi gerekmektedir.

Hedef Yakalama:

Ekranda rastgele konumlarda ve zamanlarda hedefler belirir.

Oyuncuların amacı, bu hedeflere olabildiğince hızlı ve doğru bir şekilde tıklamak veya dokunmaktır.

Oyun, ekranda rastgele konumlarda ve zamanlarda hedefler (örneğin, daireler, yıldızlar, kareler) belirtir.

Hedeflerin boyutu, rengi ve şekli her seferinde değişir, bu da görsel tanıma becerisini zorlar.

Her hedef, ekranda sadece kısa bir süre için görünür. Oyuncuların hedefe mümkün olan en hızlı şekilde tıklaması veya dokunması gerekir.

Hedeflerin görünme süresi, oyuncunun ilerlemesine bağlı olarak kısalır, bu da hızlı tepki süresini gerektirir.

Puanlama ve Seviye İlerlemesi:

Başarılı bir şekilde tıklanan her hedef, oyuncuya puan kazandırır.

Belirli bir puan sayısına ulaşıldığında, oyuncu bir sonraki seviyeye geçer, burada hedefler daha hızlı ve daha karmaşık hale gelir.

Combo ve Bonus Sistemi:

Ardışık başarılı tıklamalar, "combo" puanları kazandırır ve yüksek skor elde etme şansını artırır.

Eğitici Yönler:

Bu oyun modu, dikkati sürdürme, hızlı tepki verme ve el-göz koordinasyonunu geliştirir.

Oyuncular, görsel işleme hızını ve hedeflere odaklanma yeteneğini artırır.

Oyun Adı: "Koordinasyon Ustası"

Oyunun Amacı:

Oyuncuların, karmaşıklaşan desenleri takip ederek ve hatırlayarak hafıza ve dikkat becerilerini geliştirmeleri gerekmektedir.

Hareket Sıralaması Takibi:

Oyunculara, ekranda görsel ve işitsel olarak sunulan bir dizi hareket (örneğin, el hareketleri, vücut hareketleri) gösterilir.

Bu hareketler basit başlar ve zamanla daha karmaşık hale gelir.

Hafıza ve Taklit:

Gösterilen hareket sırasını, oyuncuların hafızalarında tutmaları ve ardından aynı sırayla tekrar etmeleri beklenir.

Bu, hem görsel hem de motor hafızayı geliştirir.

Zamanlama ve Hız Ayarları:

Hareket sıralamasının hızı, oyuncunun seviyesine göre ayarlanabilir.

Başlangıçta yavaş olan hareketler, oyuncu geliştikçe hızlanır.

Kademeli Zorluk Artışı:

Başlangıç seviyelerinde daha az ve basit hareketler sunulurken, ilerleyen seviyelerde hareket sayısı ve karmaşıklığı artar.

Bu, oyuncuların kademeli olarak zorluk seviyesine uyum sağlamalarını teşvik eder.

Eğitici Yönler:

Oyun, motor hafıza ve hareketleri sırayla takip etme becerilerini geliştirir. Oyuncular, görsel ve işitsel ipuçlarını kullanarak hareketleri hatırlamayı ve tekrarlamayı öğrenirler.

Limbik Sistem - Duygusal Tepkiler ve Motivasyon

Oyun Adı: "Duygu Eşleştirme"

Oyunun Amacı:

Oyuncuların, farklı duygusal ifadeleri içeren görselleri doğru duygularla eşleştirmesi ve bu süreçte duygusal tanıma becerilerini geliştirmesi gerekmektedir.

Duygu Tanıma:

Oyunculara, çeşitli insan yüzleri veya karakterlerin duygusal ifadelerini gösteren görseller sunulur.

Görev, her görseli temsil ettiği duyguyla (mutluluk, üzüntü, öfke, şaşkınlık vb.) eşleştirmektir.

Hızlı Eşleştirme Görevleri:

Görseller, kısa bir süre için ekranda gösterilir ve oyuncuların hızlı bir şekilde doğru duyguyu seçmeleri beklenir.

Bu, hem hızlı düşünmeyi hem de duygusal tanıma becerisini geliştirir.

Duygusal İfadelerin Çeşitliliği:

Oyun, farklı yaş, cinsiyet ve kültürel arka planlara sahip insanların duygusal ifadelerini içerir.

Bu çeşitlilik, oyuncuların geniş bir duygusal ifade yelpazesini tanımlarını sağlar.

Zamanla Artan Zorluk:

Oyun ilerledikçe, duygusal ifadeler daha ince ve belirsiz hale gelir, bu da daha zorlu bir tanıma süreci gerektirir.

Örneğin, hafif gülümseme veya hafifçe kaş çatma gibi daha ince duygusal ifadeler.

Anlaşılır ve İfadeli Görseller:

Her duyguyu açıkça gösteren, ifadeli ve anlaşılır yüz ifadeleri ve karakterler.

Görsel tasarım, oyuncuların duygusal ifadeleri kolayca tanımasına yardımcı olur.

Eğitici Yönler:

Oyun, duygusal tanıma ve ifade okuma becerilerini geliştirir.

Oyuncular, çeşitli duygusal durumları anlama ve yorumlama yeteneklerini artırır.

Oyun Adı: "Duygu Toplama"

Oyunun Amacı:

Oyuncuların, ekranda beliren çeşitli duygusal ifadeleri hızlıca tanıyıp toplamaları ve bu süreçte duygusal tanıma hızlarını geliştirmeleri gerekmektedir.

Duygu İfadeleri Toplama:

Ekranda çeşitli duygusal ifadeleri temsil eden simgeler (örneğin, mutlu yüzler, üzgün yüzler) belirir.

Oyuncuların görevi, belirli bir duyguyu temsil eden simgeleri mümkün olduğunca hızlı bir şekilde toplamaktır.

Zaman Sınırlı Görevler:

Her görev için belirli bir zaman sınırı vardır ve oyuncular bu süre içinde en fazla duygu simgesi toplamaya çalışırlar.

Zaman bitiminde, toplanan duygulara göre puanlar verilir.

Çeşitli Duygusal Senaryolar:

Oyun, farklı duygusal temaları ve durumları içeren çeşitli seviyeler sunar.

Her seviye, oyuncuları farklı duygusal ifadelere odaklanmaya teşvik eder.

Duygu Karışıklığı:

Zamanla, oyun daha fazla duygusal ifade çeşitliliği sunar ve bu da oyuncuların hızlı ve doğru tanıma becerilerini sınar.

Yanlış duyguları toplamak puan kaybına yol açar.

Renkli ve Dikkat Çekici Görseller:

Her duygusal ifade, kolay tanıma için renkli ve çekici simgelerle temsil edilir.

Görseller, oyunun eğlenceli ve dinamik yapısını destekler.

Eğlenceli ve Motive Edici Ses Efektleri:

Doğru toplama için sevinçli ve motive edici ses efektleri.

Yanlış hareketler için nazik ve öğretici sesli uyarılar.

Eğitici Yönler:

Oyun, hızlı düşünmeyi, dikkati ve duygusal ifadeleri tanıma becerisini geliştirir.

Oyuncular, farklı duygusal durumları tanıma ve ayırt etme yeteneklerini artırır.

Seviye İlerlemesi ve Zorluk Artışı:

Oyuncular, seviye atlادıkça daha karmaşık duygusal senaryolar ve zorluklarla karşılaşır.

Bu, oyunun zorluk seviyesini artırır ve oyuncuları sürekli olarak meydan okumaya teşvik eder.

NOT: Her seferinde farklı labirentlerde uyanırken oyunun sıradan olmaması için labirentler değışirken bir kere ateş dünyası bir kere ateş bir kere kurak yerde vs. gibi değışiklikler yapılmalı.

NOT: Belirli bir süre içerisinde yapılmaya zorlanan işler hem karar vermeyi hemde planlamayı geliştirmektedir bu nedenle süre olayı oyun içerisinde kesinlikle olmalıdır.

NOT: Oyunu daha eğlenceili hale getirebilmek için belirli bonuslar olmalı mesela her labirentte belirli yerlere zaman bonusları koyulmalı ve oyuncu gerektiğinde alıp almama konusunda arada kalabilmeli.

Bunun yanında ufak bir hafıza testi yapılmalı oyun belirli bir yeri geçildiğinde ekrana aklında tut diye bir yazı çıkmalı ve kısa süreliğine belirli şeyler çıkmalı labirent bitişine gelindiğinde kapıdan çıkarken bunlar sorulmalı ve ona göre çıkılabilmeli.

Oyun içerisinde karar verme mekanizması bir çok kez tetiklenmelidir. Bunun için oyunda labirenti çözerken oyuncuya bir karakteri kurtarma şansı verilmelidir. Eğer gidip kurtarabilir ise zaman kaybedecek ancak kurtardığı için ekstra skor kazanacak burada kurtarmak için gittiğinde karşısına bir puzzle

İlk aşamada en az 10 labirent ile başlanmalı yani 10 aşama olmalıdır.

NOT: Burada labirentleri çözmelerini kolaylaştırabilecek ama çok etki yapmayacak belirli ipuçları verilebilir.

Burada mağazadan avatar almaları sağlanabilir burada da NFT özelliği kullanılacaktır. Kişiler zaten düzenli bir şekilde devam ettirdikleri ve sürekli yeni seviyelere geçtikleri bu oyunda kendi avatarları ile oyuna devam etmek isteyebilirler.

NOT: Süre sınırı bu oyunlarda da olmak zorundadır çünkü karar verme olayları kısa süreli zaman dilimlerinde sıkışarak beyin gelişimini etkilemektedir.

NOT: Seviyeler sırası ile devam etmelidir. Örneğin bir seviyede sıralama ve mantık sorusu soruluyor ise bir diğerinde görsel soru sorulmalıdır.

NOT: Oynayan kişi eğer puan sınırını geçememişse yani belirli bir sürenin altında yaptıysa bulmacayı. O zaman karşısına bir uyarı çıkmalı "Süre sınırını geçemediniz lütfen tekrar deneyin" bu şekilde oyuncuların gelişimi arttırılacaktır.

NOT: Oyun içerisinde eğer bulamacalar çözülürken yanlış bir hamle yapılırsa 3sn extra zaman kaybedilecektir. 1sn 3 puan olarak belirlendi.

Eğer oyuncu hiç puan kaybetmeden belirli bir süre yani örnek olarak 30 sn içerisinde hiç hata yapmadan bitirirse 10sn puan extra olarak kazanacaktır. Ayrıca bu kazanılan puanlar sevice

NOT: Bu sefer süre sınırı ve hamle sınır koyulmalıdır. Örneğin; 4x4 bir destede toplam 16 kart yani 16 hamle yapılacaktır ancak burada 32 hamleyi geçen başa sarabilir. Sürede 4x4 için 60sn olabilir burada 1sn 3 puandır yapılan her hamlede 5 puan olabilir.

NOT: Burada kartları her oyunda daha farklı tasarımlar ile çıkartıp kafa karışıklığı oluşturulmalıdır.

NOT: Güçlendirmeler, stratejik düşünmeyi teşvik eder ve oyunu daha çekici hale getirir.

NOT: Bu, hızlı düşünme ve hatırlama yeteneğini zorlar.

NOT: Zorluk, sayıların büyüklüğü, işlem çeşitliliği ve hızı içerir.

NOT:

Örnek Bulmaca: Oyunculara, farklı gezegenlerin veya uyduların bir yıldızın çevresindeki konumları gösterilir. Oyuncuların, bu nesnelerin bir sonraki konumlarını tahmin etmeleri istenir.

Mekansal Algı: Bu tür bir bulmaca, nesnelerin hareketini ve uzaydaki konumlarını anlamayı gerektirir.

Örnek Bulmaca: Farklı uzaklıklardaki yıldızların veya galaksilerin gözlemciye göre göreceli boyutlarını tahmin etmek.

Mekansal Algı: Uzaklık ve ölçek kavramlarını anlamak, uzaydaki nesneler arasındaki ilişkileri kavramak.

NOT: Örneğin Almanca dilinde bir ses kaydı canlanabilir ve bunun dile ait olduğunu oyuncu tahmin edebilir.

NOT: Bu oyun, işitsel hafızayı ve dikkati geliştirir.

NOT: Bu, oyuncuların farklı dil seslerini tanıma ve kültürel farkındalıklarını geliştirme fırsatı sunar.

Perspektif ve Derinlik Bulmacası:

Tanım: Oyunculara, derinlik algısını ve perspektifi test eden görsel bulmacalar sunulur.

Örnek Süreç: Bir dizi resim veya çizim gösterilir ve oyunculardan nesnelerin uzaklık ilişkilerini veya derinlik sıralamasını tahmin etmeleri istenir. Örneğin, bir manzara resmindeki nesnelerin hangisinin daha uzakta olduğunu belirlemek.

Simetri ve Asimetri Bulmacası:

Tanım: Bu bulmaca, simetri ve asimetri kavramlarını odağa alır. Oyuncular, görsel olarak dengeli veya dengesiz yapıları tanımlar.

Örnek Süreç: Oyunculara çeşitli görsel dizilimler sunulur ve bu dizilimlerin simetrik mi yoksa asimetrik mi olduğunu belirlemeleri beklenir.

Bu testler, görsel hafızayı ve hızlı hatırlama yeteneğini geliştirir.

NOT: Oyun da örnek olarak eğer mutlu yüzleri seçmemizi ve bulmamızı istiyorsa oraya farklı türden duygu resimleri koymalıyız.
Bunların arasında seçimi zor olan mutlu yüzlerde olmalı.