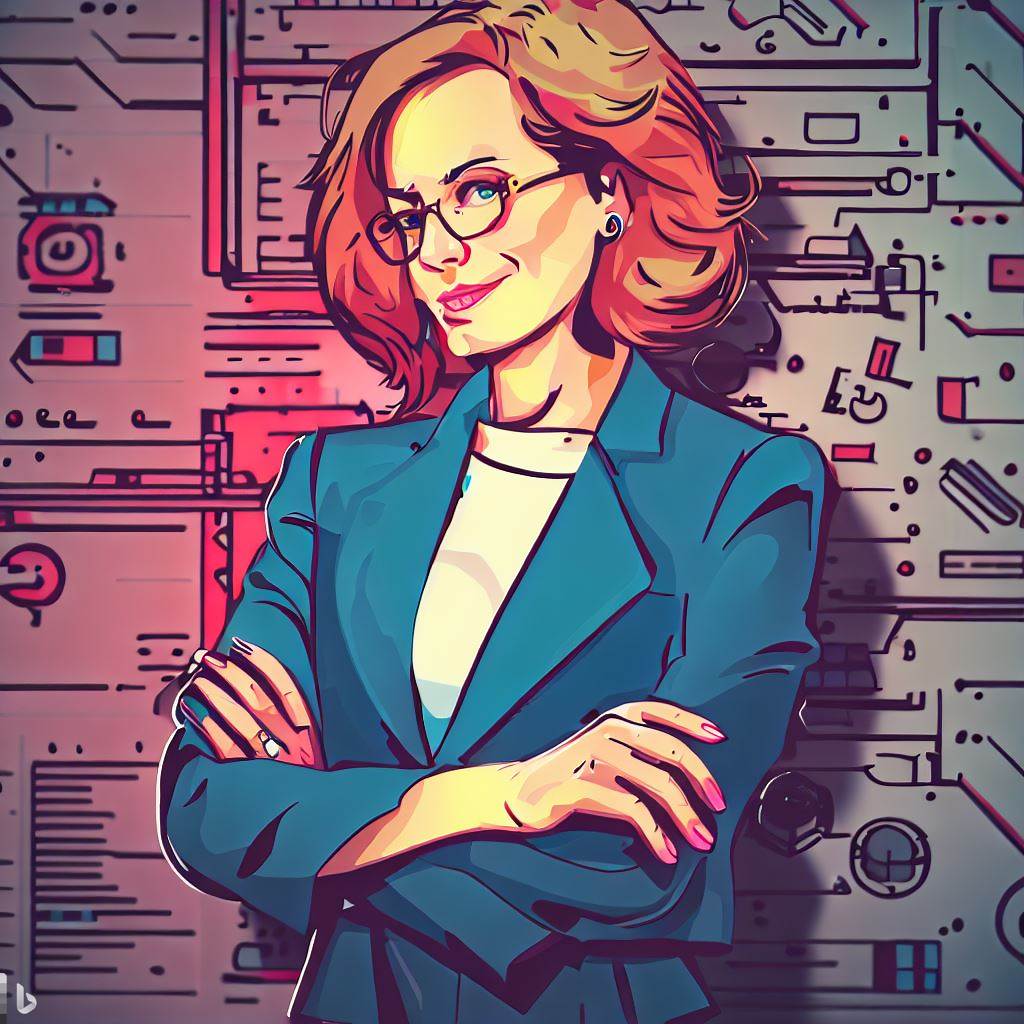
**SPRİNT 3 - PRODUCT BACKLOG**

* Oyunun sonuna etkileyici bir bitirme sahnesi eklenmesi. (Bu sahne, kullanıcılara oyunun sonlanmasıyla ilgili tatmin edici bir deneyim sunacak ve karakterin hikayesini tamamlamaya yardımcı olacaktır.)
* Oyunun mevcut bulmaca sayısını artırmak için ekstra bulmacalar eklenmesi. (Bu, oyunun oynanabilirlik süresini uzatır ve oyunculara daha fazla meydan okuma sunar.)
* Oyunun görsel kalitesini artırmak için bazı grafik iyileştirmeleri yapılması. (Detaylı karakter tasarımları, atmosferik mekanlar ve görsel efektler, oyuncuların oyun dünyasına daha fazla dalmalarını sağlar.)
* Oyunun atmosferini daha da zenginleştirmek için ses tasarımına odaklanılması. (Etkileyici müzikler, ses efektleri ve diyalog sistemi, oyuncuların oyun deneyimini daha etkileyici hale getirir.)
* Oyunun tekrar oynanabilirliğini ve kullanıcıların daha fazla zaman harcamalarını teşvik eden mekanikler eklenmesi.
* Kullanıcıların sorunsuz bir deneyim yaşamalarını sağlamak için oyunun performansının optimize edilmesi.

**USER STORY 1**



Güzin 30 yaşında, proje yöneticisi

**Kullanıcı Kişiliği:**

Güzin, yoğun iş temposunda verdiği kısa molalarda oyun oynayarak dinlenmekten mutluluk duyuyor. Sürükleyici hikayelere sahip oyunları seviyor.

**Projeyle İlişkisi:**

"Echoes of Time" adlı oyun projesine ilgi duymaktadır ve bu projenin hayata geçmesini sabırsızlıkla beklemektedir. Oyunun atmosferik yapısı, bulmacaları ve ilginç hikayesi, kullanıcının dikkatini çekmiş ve projeye ilgisini artırmıştır.

Bir oyuncu olarak, Echoes of Time oyununun hatalarının düzeltilerek performansının optimize edilmesini istiyorum. Böylece oyunu rahatlıkla oynayabilir, bulmacaları çözebilir ve karakterin hikayesini keyifle takip edebilirim.

Performans iyileştirmeleriyle takılmaların ve gecikmelerin azaltılmasını ve oyunun sorunsuz bir şekilde çalışmasını bekliyorum. Oyunun keyifli bir deneyim sunması ve ilginç bir hikayeye sahip olması, kullanıcının oyunun dünyasında kendisini kaybetmesini sağlayacak.

**Hedefleri:**

Güzin’in hedefi, oyunun daha düşük sistem gereksinimleriyle çalışması ve akıcı bir şekilde oynanabilmesi.

Güzin, Echoes of Time oyununu sorunsuz bir deneyimle oynamak istiyor. Oyunun performansının optimize edilmesi, kullanıcının akıcı bir şekilde oyunu oynamasını sağlayacak. Güzin, oyun sırasında herhangi bir takılma, yavaşlama veya donma yaşamamak istiyor. Bu sayede oyunun keyfini tam anlamıyla çıkarabilecek.

**Bitti Tanımı:**

Güzin, oyunun performansının optimize edilmesi için geliştirme ekibinin gerekli iyileştirmeleri yapmasını beklemektedir. Oyunun sorunsuz bir şekilde çalışması, kullanıcının deneyimini olumlu yönde etkileyecektir.

**Görevler:**

* Oyunun performansını analiz etmek ve optimize etmek için gereken testleri yapmak.
* Kod tabanında performans iyileştirmeleri yapmak ve gereksiz işlemleri optimize etmek.
* Oyunun grafik ayarlarını kullanıcıya sunmak ve düşük ayarlarda daha düşük sistem gereksinimleriyle çalışabilmesini sağlamak.
* Oyunun bellek yönetimini optimize etmek ve gereksiz bellek tüketimini azaltmak.
* Oyunun performans sorunlarını gidermek ve gecikmeleri minimize etmek.

**USER STORY 2**



Eser 20 yaşında, grafik ve tasarım öğrencisi

**Kullanıcı Kişiliği:**

Eser, bulmaca çözmeyi seven, zaman manipülasyonu temalı oyunları seven bir oyuncudur. Macera temalı oyun deneyimleriyle zamanını değerlendirmeyi hedefleyen bir kişiliğe sahiptir.

**Projeyle İlişkisi:**

"Echoes of Time" adlı oyun projesine ilgi duymaktadır ve bu projenin hayata geçmesini sabırsızlıkla beklemektedir. Oyunun atmosferik yapısı, bulmacaları ve ilginç hikayesi, kullanıcının dikkatini çekmiş ve projeye ilgisini artırmıştır.

Bir oyuncu olarak ışıklandırmanın düzenlenerek Echoes of Time oyununun görsel kalitesinin iyileştirilmesini istiyorum. Oyunun atmosferik yapısı ve ilginç hikayesi beni etkilemiş olsa da görsel açıdan daha etkileyici bir deneyim yaşamak istiyorum. Daha detaylı ve gerçekçi grafikler, oyunun görsel cazibesini artırabilir. Görsel efektlerin ve detayların daha belirgin hale getirilmesi, oyun dünyasına daha derin bir dalmamı sağlayacaktır. Böylece oyunun atmosferini tam anlamıyla hissedebilir ve kendimi hikayenin içine daha fazla kaptarabilirim.

**Hedefleri:**

Eser’in hedefi, oyunun grafik kalitesinin artırılmasıyla birlikte daha detaylı ve gerçekçi görseller elde etmek ve oyunun görsel efektlerinin ve atmosferinin güçlendirilmesiyle daha etkileyici bir atmosfer yaratmak.

Karakter tasarımının daha detaylı ve dikkat çekici olmasıyla oyun, oyuncuları görsel açıdan daha çok etkilemiş olacak.

Eser görsel iyileştirmelerle birlikte daha akıcı bir oyun deneyimi sağlamış olacak.

**Bitti Tanımı:**

Eser, oyunun grafik kalitesinin artırılması için geliştirme ekibinin gerekli iyileştirmeleri yapmasını beklemektedir. Bu iyileştirmeler, oyunun görsel açıdan daha etkileyici ve zengin bir deneyim sunmasını sağlayacak. Eser, oyunda daha detaylı ve gerçekçi görseller, etkileyici atmosfer, dikkat çekici karakter tasarımı ile birlikte akıcı bir oyun deneyimi yaşamayı hedeflemektedir.

**Görevler:**

* Oyunun mevcut grafiklerini analiz etmek ve geliştirme alanlarını belirlemek.
* Oyunun karakter ve ortam modellerini daha detaylı ve gerçekçi hale getirmek.
* Görsel efektleri ve ışıklandırmayı iyileştirmek, atmosferi daha etkileyici hale getirmek.
* Oyunda kullanılan efektlerin kalitesini artırmak ve daha görsel açıdan etkileyici hale getirmek.
* Oyunun genel görsel performansını analiz etmek.