



Space Buzz

Versiyon 1.0.5

6/6/2022

İçerik

1. Önsöz.....	4
1.1. Vizyon.....	4
1.2. Kapsam.....	4
1.3. Hedef.....	4
2. Ekip	4
2.1. Ekip İsmi.....	4
2.2. Ekip Üyeleri ve Rollerini.....	4
3. Temel Gereksinimler.....	5
3.1. Tasarım.....	5
3.2. Teknoloji.....	5
3.2.1. Teknik Donanım.....	5
3.2.2. Programlama Dilleri.....	5
3.2.3. Veri Yönetimi.....	5
3.3. Zaman Aralığı.....	5
4. Oyuna Genel Bakış.....	6
4.1. İsim.....	6
4.2. Tür.....	6
4.3. Tema	6
4.4. Konsept.....	6
4.5. Platform.....	6
4.6. Oyuncu.....	6
5. Hedef Kitle	6
6. Oyun Mekanığı ve Oynanışı.....	6
6.1. Mekanik.....	6
6.1.1. Fizik.....	6
6.1.2. Hareket.....	6
6.1.2.1. Kamera Açısı.....	7
6.1.3. Oksijen Seviyesi.....	7
6.2. Oynanma Şekli.....	7
6.2.1. Amaç ve Zorluk.....	7
6.3. Ödül Sistemi.....	7
7. Hikâye.....	7
7.1. Seviye Tanıtımı.....	8
7.1.1. Ana İstasyon.....	8
7.1.2. LUNA Gezegeni.....	8
7.1.3. Uta Gezegeni.....	9
7.2. Intro.....	9
7.2.1. Intro Yazısı.....	9
8. Oyun Karakterleri.....	9
8.1. Astronot Buzz.....	9
8.2. Astronot Neil.....	10
9. Oyun Objeleri.....	10
9.1. Engeller.....	10
9.2. Düşmanlar.....	10
10. Sanat Tasarımları.....	11

10.1.	Oyun İsmi.....	11
10.2.	Ekip İsmi.....	11
10.3.	Ses Tasarımları.....	11
10.4.	Piksel Tasarımları.....	12
10.4.1.	Karakterlerin Piksel Tasarımları.....	12
10.4.1.1.	Astronot Buzz.....	12
10.4.1.2.	Astronot Neil.....	12
10.4.2.	Görev Piksel Tasarımları.....	13
10.5.	Referanslar.....	14
11.	Kullanıcı Arayüzü.....	14
11.1.	Oyun İçi Kullanıcı Arayüzleri.....	14
11.2.	Ana Menü (Ana İstasyon) Arayüzleri.....	15
12.	Yeniden Tasarlanan Kısımlar.....	15
13.	Versiyon Listesi.....	15
14.	Zaman Yönetimi.....	15

1. Önsöz

Bu belge ‘Space Buzz’ isimli oyunun tasarım belgesidir. Ekip üyeleri olan Batuhan Özkan, Yıldız İşleyen, Berkhan Özen, Fatih Şeker ve Ünal Giray Ergün katılımlarıyla yapılan birçok toplantının sonucunda ortaya çıkan oyunun bilgilerini içerir. Versiyon 1.0.5 göz önünde bulundurularak düzenlendi.

1.1. Vizyon

“Space Buzz” oyununun vizyonu, Hyper Casual ve 3D bir oyun ortaya çıkarmaktır. Günümüzde artan Hyper Casual oyunlar sayesinde özellikle son zamanlarda Hyper Casual oyun türüne yoğun bir ilgi bulunuyor. Bu oyun türü her yerde ve her zaman oynanabilirlik sağladığı için oldukça dikkat çekici. Oyuncu rahatlamak, stres atmak, dikkatini dağıtmak ve zaman geçirmek için bu oyunları oynamayı tercih etmeye başladı. Bunların yanı sıra Hyper Casual oyunlarının hızlı anlaşılması ve oynanış şeklinin kolaylığı da sektörde bir tür avantaj sağlıyor. Bu konular göz önünde bulundurularak Space Buzz oyunu geliştirildi.

1.2. Kapsam

Versiyon 1.0.5’te oyuncunun görebileceği iki seviye bulunur. Oyun güncellendikçe yeni seviyeler ve özellikler eklenir. Oyuncunun engellerden ve üstüne doğru koşan düşmanlardan kaçınması gerekir. Güncel versiyon bir demo olduğu için uygulama içi satın alma özelliği eklenmedi.

1.3. Amaç

- Oyunun tamamlanması ve yayınlanması
- Güncel versiyonlar için geri dönüşlerin alınması

2. Ekip

2.1. Ekip İsmi

The 100

2.2. Ekip Üyeleri ve Roller

Ekip Üyeleri	Roller
Batuhan Özkan	Ürün Sahibi
Yıldız İşleyen	Scrum Master
Berkhan Özen	Geliştirici
Fatih Şeker	Geliştirici
Ünal Giray Ergün	Geliştirici

3. Temel Gereksinimler

3.1. Tasarım

Düşünülen oyun tarzına uygun tasarımı bulmak için benzer oyunlar araştırıldı. Konuşulan fikirler de göz önünde bulundurularak oyun için uzay teması kabul edildi. Yapılan araştırmalar ve toplantılar sonucunda kullanılacak assetler seçildi. Geliştirme ve tasarım aşamasında oyunun düzgün çalışıp çalışmadığını öğrenmek için düzenli olarak testler yapıldı. Eğer seçilen asset, kullanılan diğer nesneler ile uyum sağlamadıysa değişiklik yapılmaya gidildi.

3.2. Teknoloji

Space Buzz adlı oyunun yapımında Unity oyun motoru kullanıldı. Unity; arayüz kolaylığı, kullanımı hakkında internette fazlaca kaynak ve belge bulunması, otuz bine aşkın asset sunması, ekip üyelerinin kullanımında daha önceden tecrübeye sahip olması gibi nedenlerle tercih edildi. Geliştiricilerin önerisiyle Unity 2021.3.1f1 versiyonu kullanıldı. Versiyon farklılıklarından doğabilecek hatalardan kaçınmak için tüm ekibin aynı versiyonu kullanmasına dikkat edildi.

3.2.1. Teknik Donanım

Oyun mobil cihazlar (Android) için tasarlandı. Test aşamalarında birçok farklı model telefonda denenerek gözlem yapılmış, buna bağlı olarak gerekli görüldüyse karakterin koştuğu yolun daraltılması ya da karakterin başlangıç hızının artırılması gibi bazı değişiklikler yapılmıştır.

3.2.2. Programlama Dili

Space Buzz programlanırken C# dili tercih edildi.

3.2.3. Veri Yönetimi

Oyun içinde lider tablosu bulunur, oyuncuların skoruna göre sıralamada yer değişiklikleri olur. Oyuncunun en yüksek skoru ve topladığı taş miktarı kaydedilir.

3.3. Zaman Aralığı

Oyunun demo halinin hazırlanması için yaklaşık altı haftalık bir zaman aralığı vardı. Süreç, her bir sprint iki hafta olacak şekilde üç sprintte tamamlandı. Bu zaman aralığında ekip üyeleri düzenli toplantılarla buluştu ve oyunun istenilen tarihte teslim edilmesi için yapılması gereken işleri planladı.

4. Oyuna Genel Bakış

4.1. İsim

Space Buzz

4.2. Tür

Oyunun türü sonsuz koşu ve macera-aksiyondur.

4.3. Tema

Oyun uzayda geçmektedir. Ana karakter farklı gezegenlere seyahat edebilir.

4.4. Konsept

Oyun üç boyutlu olup, oyunun yapılış amacı eğlenceli ve stres azaltıcı bir oyun ortaya çıkarmaktır.

4.5. Platform

Günümüzde neredeyse herkesin bir mobil cihazının bulunması, mobil cihazlarda oyunların oynanışının daha basit olması ve cihazda fazla yer kaplamaması gibi sebeplerle oyun mobil cihazlarda kullanılacak şekilde hazırlanmıştır.

4.6. Oyuncu

Oyun tek oyunculu bir oyundur. Aynı anda birçok kişi oyunu oynayabilir.

5. Hedef Kitle

Space Buzz oyunu bir mobil oyun olduğu için öncelikli olarak mobil oyun severler ve mobil kullanıcıları hedeflendi. Oyunun yediden altmış beş yaşına kadar olan kişilere hitap edeceği düşünüldü. Oyunda ilerledikçe karakterin hızının artmasına bağlı olarak rekabet duygusu ve odaklanma da aynı oranda artıyor. Buna bakarak oyun ağırlıklı olarak on ila on yedi yaş aralığında bulunan kişiler tarafından tercih edilebilir. Yapılan testlerin sonucunda oyunun oynanış şekline bakarak yedi yaş altı çocuklar için zorlayıcı olabileceği görüldü.

6. Oyun Mekaniği ve Oynanışı

6.1. Mekanik

Space Buzz oyununda bulunan mekanikler koşma ve toplamadır.

6.1.1. Fizik

Oyundaki fiziksel etkileşimlerden biri oyuncu ile taş, kemik kalıntısı gibi engellerle arasındaki çarpışmalardır. Bazı engeller sabit kalırken, uzaylı engeli karaktere doğru koşarak saldırır. Diğer bir yandan oyuncu engellerden birine çarparsa oksijen tüpleri ortaya çıkar, bunları toplayarak oksijen seviyesini sabit tutmalıdır.

6.1.2. Hareket

Oyuncu pozitif Z yönünde ilerler. Belli bir mesafeyi geçtikçe hızı artar. Rahatsızlık oluşturmaması için hızın miktarı belirli bir mesafeden sonra sabit kalır.

6.1.2.1. Kamera Açısı

Kamera karakterin arkasında olup karakter ile birlikte aynı yöne doğru hareket eder.

6.1.3. Oksijen Seviyesi

Ana karakter uzayda koşar ve bir engele çarparsa astronot kıyafeti zarar görür. Bu yüzden oksijen seviyesi azalmaya başlar. Bu çarpışmayla birlikte oyuncunun toplaması gereken oksijen tüpleri yol üzerinde çıkmaya başlar.

6.2. Oynanma Şekli

Oyuncu oyunu ekrana basınca ortaya çıkan joystick ile oynar. Sağa ve sola tıklayarak engellerden kaçır. Seviye başlangıçlarında oyuncuya kolaylık sağlamak için iki el görünömlü öğreticiler eklenmiştir. Oyuncu yol üzerindeki değerli taşları toplar. Ayrıca oyuncu gerekli gördüğü yerde oksijen tüplerini de toplayabilir.

6.2.1. Amaç ve Zorluk

Ana karakterin belirli görevleri vardır, oyuncu bu görevleri yapmak zorunda değildir. Fakat yapıldıkları takdirde yeni bir seviyenin kilidini açabilir ya da tamamladığı görevin sonucunda bir ödöl alabilir. Seviye içinde ilerledikçe karakterin hızı artar, bu yüzden engellerden ve karakterin üstüne koşan uzaylıdan kaçınmak zorlaşır.

6.3. Ödöl Sistemi

Oyuncu verilen görevleri tamamlarsa ödöl kazanır. Topladığı değerli taşları kullanarak yeni bir seviyenin kilidini açabilir.

7. Hikâye

Dünyada yaşanan enerji krizi sonucunda büyük sorunlar ortaya çıkmış, insanlık yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalmıştı. Bir bilim insanının dikkati sayesinde dünyaya yakın bazı gezegenlerde değerli taşların varlığı keşfedilmişti. Birçok bilim insanının da onayıyla ortaya çıkan şey, bu taşların enerji açığına kapatmaya yetecek düzeyde olmasıydı. Artık yapılması gereken tek şey o taşların dünyaya getirilebilmesiydi. Bunun sonucunda çalışmalar başlatılmış ve gidilmesi kararlaştırılan gezegenlerden ilki olan LUNA'ya deneme amaçlı bir ekip gönderilmişti. Fakat LUNA gezegeninde yaşayan uzaylılar tarafından iki astronot saldırıya uğramış ve dünyayla olan irtibatlarını kaybetmişti. Daha dikkatli ve hazırlıklı olmak için bir eğitim programı başlatılmış, özel astronot kıyafeti, eğitimi başarıyla tamamlayan kişilerin gideceği gezegenlere uygun olarak hazırlanmış ve eğitimi tamamlayıp giden başarılı astronotlar gittikleri gezegenlere sonradan gelecek meslektaşlarına kolaylık sağlamak için oksijen tüpleri saklamıştı. Bu protokol her bir hatanın sonucunda güncellenerek bu zamanlara kadar gelmişti.

Bu olaylar yaşanırken Buzz daha yirmili yaşlarındaydı. Eğitime katılabilmesi için beş yıl beklemesi gerekmişti. Buzz yapması gereken şeyi biliyordu, isteği dünyadaki insanlara yardım etmektir. İlk nesilden olan astronotlar kahraman ilan edilmişti. Buzz da eğitimlerini tamamlayıp o kahraman astronotlar gibi olmak istedi. Ve başardı da iki yıl süren eğitiminin sonucunda Uzay Taşları Görevi için yıllar önce gidilen ilk gezegen olan LUNA'ya gönderilmesine karar verildi. Buzz'ın ana görevi değerli taşları toplamak ve ona saldıracak uzaylılardan kaçınmaktır. Eğer diğer astronot arkadaşlarına yardım etme görevi verilirse bu görevleri de tamamlaması Buzz için önemlidir.

Astronotlar isterse belirli bir düzeye kadar karar alıp, verme yetkisine sahipti, buna Buzz'ın yeterli taş topladığını düşünüp diğer gezegen olan Uta gezegenine gidebilmesi örnektir.

Sen ise bu yolculukta ona yardım edecek ve Buzz için değerli olan bu mesleği onunla gerçekleştireceksin.

7.1. Seviye tanıtımı

7.1.1. Ana İstasyon

Buzz burada uzay aracına doğru yürüyerek gitmek istediği gezegeni seçebilir. Bununla birlikte uzay aracının karşısında bulunan konsola giderek lider tablosunu görüntüleyebilir. Lider tablosunu istediği zaman güncelleyebilir. Ana istasyonda gezinebilir, oyun nesnelerinden biri olan uydunun etrafında dolaşılabilir. Bunların yanı sıra ana istasyonda, uzay aracı değişimi yapmak için bir garaj ve verilen görevleri takip etmek için görevler çemberi bulunur. Bu yerler oyuncuya kolaylık sağlamak için karşılıklı olarak yuvarlak bir şekilde dizilmiştir. Ayrıca her bir nesnenin üzerine ne amaçla orada bulunduklarını açıklayan bir ya da iki kelimelik yönergeler eklenerek oyuncunun oyunu daha kolay kavrayabilmesi hedeflenmiştir. Başlangıç noktası olarak uzay aracı gösterildi. Oyun açıldığında oyuncu ekrana tıklamazsa karakterin çevresinde dönmeye devam eden bir kamera vardır. Bu sayede oyuncu istasyonu inceleme şansı elde edebilir. Oyunun 1.0.5 versiyonuna göre gidilebilecek iki gezegen bulunmaktadır. Bunlar LUNA ve Uta gezegenleridir.

7.1.2. LUNA Gezegeni

Bu gezegen birinci seviye olarak ayarlanmıştır. Oyunun en başında iki gezegenden sadece bu gezegen kilitli değildir. LUNA gezegeninde kırmızı renkli ufak uzaylılar bulunur. Bunlar gördüğü yabancı cisimleri ısıtarak zarar vermeye çalışır. Gezegende toplanacak değerli Luna taşları vardır. Bunun yanı sıra toplanmaması gereken bazı parlak taşlarda bulunmaktadır. Oyuncunun görsel açıdan bu farklılığa dikkat etmesi için nesneler ayrıca düzenlenmiştir. Engeller içinde parlak taşların yanı sıra kemik kalıntıları bulunmaktadır. Bir engele çarptığında oksijen tüpleri ortaya çıkar.

7.1.3. Uta Gezegeni

Bu gezegene gidebilmek için öncelikle LUNA gezegeninde yeterli taş toplanmalı ve Uta gezegeninin kilidi açılmalıdır. Uta gezegeni LUNA gezegenine nazaran daha renkli ve canlıdır. Uta gezegeni pembemsi bir renge sahiptir. Gezegende mavi renkli ufak uzaylılar bulunur. LUNA gezegenindeki uzaylılar gibi bunlar da gördükleri yabancı cisimleri ısırarak zarar vermeye çalışır. Bu gezegenin atmosferi dünyaya benzer bir atmosfer olduğu için ağaca benzeyen nesneler yetişmiştir. Fakat bu ağacımsı nesnelerden kaçınmak gerekir.

7.2. Intro

Ana istasyona geçilmeden önce oyunun başlangıcında çıkan oyunun hikayesinin bir özetini barındıran sahnedir. Oyun ilk kez açıldığında ortaya çıkar, tek seferliktir.

7.2.1. Intro Yazısı

Intro kısmında bulunan yazı şu şekildedir:

Uzun zamandır süren enerji krizi, insanlığın sonunu getiriyordu. Fakat bir gün...Ömrünü uzay bilimlerine adanmış bir bilim insanı bazı gezegenlerde enerji krizini sonlandırabilecek değerde taşlar olduğunu söyledi... Bu haberin duyulmasıyla birlikte artık yapılması gereken şey belliydi.... Uzay Taşları Görevi... Seçilen astronotlar belirlenen gezegenlerdeki değerli taşları toplamalı ve belli aralıklarla verilen görevlerini tamamlamalıydı... İşte... İnsanlığa yardımcı olmak isteyen Buzz bu görev için seçilen astronotlardan birisi oldu.

Macerana başlamaya hazır mısın?

Uzay üssündeki uzay aracınla gezegenler arası yolculuk edebilir, uzay ağında diğer astronotlar ile yarışabilir, yüksek teknoloji görev çemberinden görevlerini alabilir, garajından uzay aracını zevkine göre değiştirebilirsiniz.

8. Oyun Karakterleri

Space Buzz oyununda oyuncuya sunulan iki karakter bulunmaktadır. Biri ana karakter olan Buzz iken diğeri de astronot Neil'dır. Karakter oyunun başından beri sabittir.

8.1. Astronot Buzz

Buzz, Space Buzz oyununun ana karakteridir. Tüm oyun boyunca Buzz ile gezegenler arası seyahat edilir. Buzz yirmili yaşlarının sonunda olan bir astronottur. Cinsiyeti bilinmemektedir. Kendini görevine adanmış ve olabildiğince dünyadaki insanlara yardım etmeye çalışan bir kimsedir.

8.2. Astronot Neil

Neil, Uzay Taşları Görevine gönderilen ikinci nesil bir astronottur. Uzun zamandır, belirlenen gezegenler arasında seyahat ederek dünyadaki enerji krizinin önüne geçilmesini sağlayan değerli taşları toplamakla meşguldür. Fakat ileriki seviye bir gezegende mahsur kalmış ve dünyayla iletişim kuramaz hale gelmiştir. Ulaştığı tek kişi yakın bir gezegende değerli taş toplama görevinde bulunan Astronot Buzz'dır. Buzz ile iletişime geçerek ondan yardım ister.

9. Oyun Objeleri

9.1. Engeller

Her seviyede farklı tür engel kullanıldı. LUNA gezegeninde kullanılan sabit duran engeller şunlardır; parlak taş, kemik kalıntısı. Uta gezegeninde kullanılan sabit duran engeller şunlardır; bir çeşit mantar, Uta bitkileri, kök.

9.2. Düşmanlar

Her seviyede farklı tür düşman kullanılmıştır. Saldırı tarzları aynıdır. LUNA gezegenindeki uzaylı kırmızı renkli olup, boynuzları vardır. Boyu Buzz'ın boyundan küçüktür. Uta gezegenindeki uzaylı ise mavi renkli olup, kafasının üstünde tek boynuzu vardır. İki uzaylıda yaklaştığında karaktere doğru koşup ısırmaya başlar.

10. Sanat Tasarımları

10.1. Oyun İsmi

Bu tasarım ücretsiz bir tasarım uygulaması olan Inkspace kullanılarak yapıldı.



10.2. Ekip İsmi

Tasarım, The 100 olan ekip ismine uygun olacak şekilde tasarlandı.



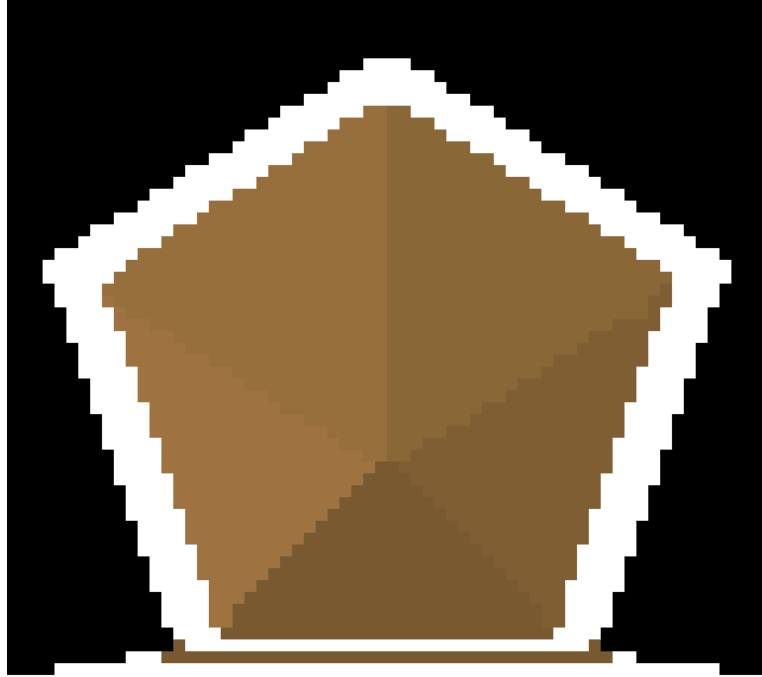
10.3. Ses Tasarımları

Seviyeler için tasarlanan müzik, Lmms uygulaması kullanarak yapıldı. Müzik 54 saniye sürmekte olup döngü içinde çalmaktadır. Her seviyede aynı ses dosyası kullanıldı.

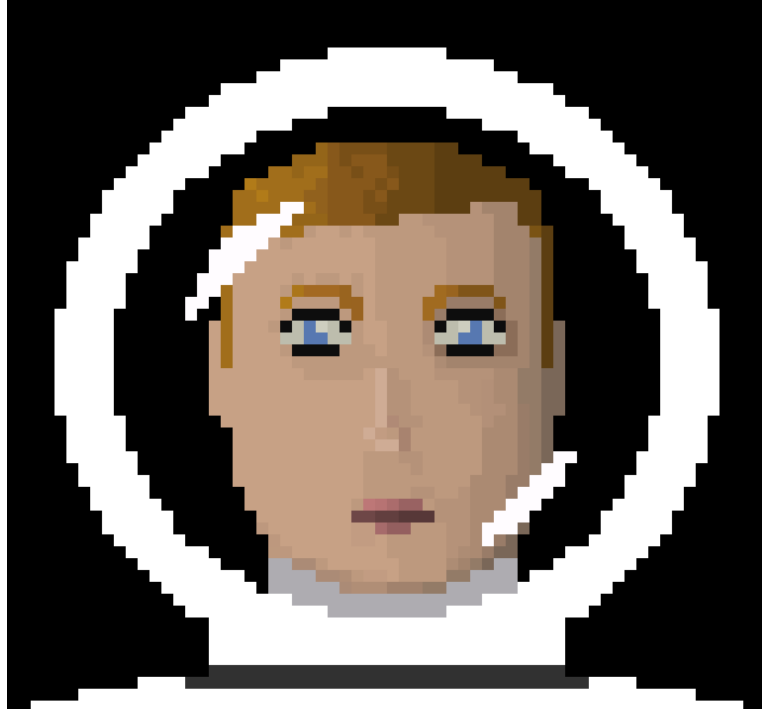
10.4. Piksel Tasarımları

10.4.1. Karakterlerin Piksel Tasarımları

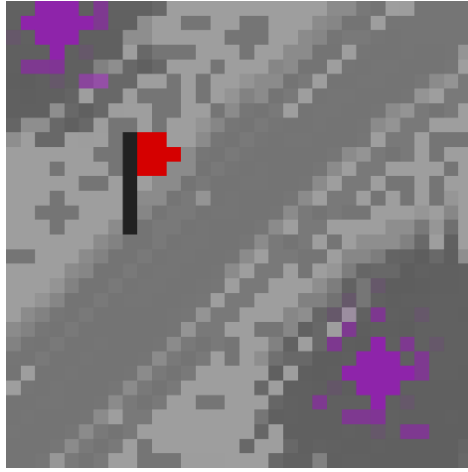
10.4.1.1. Astronot Buzz



10.4.1.2. Astronot Neil



10.4.2. Görev Piksel Tasarımları



10.5. Referanslar

10.5.1. Oyun ismi tasarımında referans alınan video linki şu şekildedir:

<https://zakeydesign.com/game-title-design/>

10.5.2. Astronot Buzz tasarımında referans alınan karakter şu şekildedir:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/sci-fi/stylized-astronaut-114298#description>

11. Kullanıcı Arayüzü

11.1. Oyun İçi Kullanıcı Arayüzleri

Seviyelerde sol üst köşede kullanılan arayüzler şu şekildedir:

1. Toplanan taş sayısı: Bulunduğu seviyeye göre biriktirdiği taş miktarı yazar.
2. Skor: Bulunduğu seviyedeki gidilen mesafedir.
3. Oksijen seviyesi: Bu UI karakter bir engelle çarptığında ortaya çıkar ve oyun sonuna kadar düzenli olarak oksijen seviyesini gösterir.

Seviyelerde sağ üst köşede kullanılan arayüzler şu şekildedir:

1. Oyun duraklatma tuşu: Bu tuşun içinde; oyuna devam et, tekrar başla ve ana menü olmak üzere üç adet tuş bulunmaktadır. Oyuna devam et anlamına gelen tuşa basılırsa oyuncu kaldığı yerden oyuna devam eder, tekrar başla anlamına gelen tuşa basılırsa oyuncu seviyeyi tekrar başlatır, ana menü tuşuna basılırsa oyuncu ana istasyona yani başlangıç ekranına döner.
2. En yüksek skor arayüzü: Burada oyuncunun yaptığı en yüksek skor tutulur. Ana karakterimiz Buzz olduğu için Buzz'ın piksel tasarımı burada kullanılmıştır.

Seviyenin sonunda çıkan arayüz şunları içerir:

1. Bu arayüzde o oyun esnasında gidilen mesafe ve toplanan taş miktarı yazar.
2. Yeniden Dene: Yeniden dene tuşuna basılarak yeni bir oyun başlatılabilir.
3. Base'e Git: Bu tuşa basılarak ana istasyona dönülebilir.
4. Reklam: Seviye sonu arayüzünün altındaysa bir reklam seçeneği çıkar. Buna basılarak oyuncu bir reklam izlerse o anda oyundaki kaldığı yerden devam etme hakkı kazanır. Oyuncu bu reklamı izleyerek kazandığı can hakkını da yitirirse bir daha Reklam seçeneği çıkmaz.

Bunların yanı sıra seviye seçildikten sonra ekranda üçten geriye sayan bir arayüz bulunmaktadır.

11.2. Ana Menü (Ana İstasyon) Arayüzleri

Ana istasyonda kullanılan arayüzler şu şekildedir:

1. Gezegen Seçimi: Burada oyuncu gitmek istediği gezegeni seçebilir, kilitli gezegenlerin kilidini açabilir. Oyuncu ana istasyondaki uzay aracına doğru giderse bu arayüz ekrana gelir. Oyuncu seçim yapmadan çıkmak isterse uzay aracından uzaklaşmalıdır.
2. Görevler: Oyuncu burada kendisine verilen görevlerin listesini görebilir. Görev tamamlanırsa listeden kalkar. Bu arayüzden çıkmak için üstteki kapat tuşuna tıklanır.
3. Lider Tablosu: Oyuncu burada lider tablosunu görüntüleyebilir, sıralamada kendisinin ya da başkalarının kaçınıcı olduğunu görebilir. Bu arayüzden çıkmak için üstteki kapat tuşuna tıklanır.
4. Garaj: Burada uzay aracı değişikliği yapılabilir. Oyuncu isterse diğer gezegene gitmeden farklı bir uzay aracı seçebilir. Oyuncu arayüzdeki garaja giderse bu arayüz ekrana gelir. Oyuncu bu arayüzden seçim yaptıktan ya da yapmadıktan sonra çıkmak isterse garajdan uzaklaşmalıdır.

12. Yeniden Tasarlanan Kısımlar

Başlangıçta bazı seviyelerde kullanılan assetlerin daha sonradan hikâyeye uygun olmadığı fark edilerek değişiklikler yapıldı. Birinci seviye olan LUNA gezegeninde engel olarak kullanılan varil nesnesi kaldırıldı, yerine parlak taşlar getirildi. İkinci seviye olan Uta gezegeni için bazı tasarımsal değişiklikler yapıldı. Ayrıca başlangıçta sabit duran uzaylı engelleri karaktere doğru koşacak şekilde yeniden düzenlendi.

13. Versiyon Listesi

Versiyon	Tarih	Yorumlar
0.0.1	30 Nisan 2022	İlk versiyon
1.0.2	5 Haziran 2022	5/6/2022 tarihli toplantı sonrası
1.0.5	6 Haziran 2022	6/6/2022 tarihli toplantı sonrası

14. Zaman Yönetimi

Başlangıç Tarihi: 18 Nisan 2022

Bitiş Tarihi: 6 Haziran 2022

Önemli Tarihler

1.Sprint Sonu: 8 Mayıs 2022

2.Sprint Sonu: 22 Mayıs 2022

3.Sprint Sonu: 5 Haziran 2022