

GAME DESIGN DOCUMENT (GDD) TEMPLATE

Game Name: Bobo's Lost Inspiration

Genre: 2D Platform

Game Elements:

**1. Movement**

**Character Movement:** Oyuncular, ressam karakterini sağa-sola hareket ettirip zıplayabilir. Karakterin hareketleri, 2D platform oyunları için tipik olan akıcı ve doğal bir hareket deneyimi sunar. Hareket ve zıplama animasyonları pixel art tarzında görsellerle desteklenir.

**2. Interaction**

**Collectibles**: Oyuncular, çeşitli renklerde boya toplar. Bu boyalar, karakterin tuval üzerinde eser yaratması için gerekli malzemeleri sağlar. Her renk boya, oyunun ilerleyen kısımlarında farklı etkiler yaratabilir.

*Puzzle Mechanics:* Oyunda, engelleri aşmak için basit bulmacalar bulunur. Bu bulmacalar, oyuncunun strateji geliştirmesini ve dikkatini toplamasını gerektirir. Bulmacalar, oyuncunun ilerlemesini sağlayacak ve oyun deneyimini zenginleştirecektir.

**3. Obstacles**

**Environmental Hazards:** Oyuncular, çeşitli engellerle karşılaşır. Bu engeller, düşen objeler, hareketli platformlar veya zorlu geçişler olabilir. Bu engeller, seviyenin zorluğunu artırır ve oyuncunun dikkatini çeker.

Traps: Oyunda, oyuncunun dikkatli olması gereken çeşitli tuzaklar bulunabilir. Bu tuzaklar, oyuncunun ilerlemesini engelleyebilir veya geri döndürmeye neden olabilir.

**4. Goals**

**Level Completion:** Oyunun tek seviyesinde, oyuncunun amacı belirli miktarda boya toplamak ve bu boyaları kullanarak bir **tuval üzerinde bir sanat eseri yaratmaktır. Seviye tamamlandığında, oluşturulan eser oyuncunun başarısını gösterir.**

**Art Creation:** Toplanan boyalarla tuvalde yaratılan eser, oyuncunun hedefidir. Bu süreç, oyuncunun yaratıcılığını ve yeteneklerini sergilemesine olanak tanır.

**5. Feedback**

Visual Feedback: Oyuncunun topladığı boyalar ve çözümlediği bulmacalar görsel geri bildirimlerle desteklenir. Örneğin, boyalar toplandığında renkli efektler veya animasyonlar olabilir.

**Audio Feedback**: Oyunda yapılan hareketler, bulmacaların çözülmesi ve boya toplama gibi eylemler, uygun ses efektleri ile geri bildirim alır. Bu sesler, oyuncunun eylemlerinin oyuna etkisini artırır.

Player:

**Number of Players: 1**

"Bobo's Lost Inspiration" oyunu, tek oyunculu bir deneyim sunar. Oyuncular, tek başına ressam karakterini kontrol ederek çeşitli engelleri aşar, boya toplar ve sanatsal bir eser yaratır. Oyun, bireysel oyun deneyimini destekler ve oyuncunun kişisel yaratıcılığını ve problem çözme becerilerini sergilemesine olanak tanır.

# TECHNICAL SPECS

Technical Form:

**Graphics Type:** 2D

"Bobo's Lost Inspiration" oyunu, **2D grafikler** kullanılarak tasarlanmıştır. Oyun, pixel art tarzında basit ve etkileyici bir görsel stil sunar. Bu 2D grafikler, oyunun genel estetiğini ve atmosferini oluşturur, karakterler ve çevreler bu stil ile tasarlanmıştır.

View:

**Camera View:** 2D Side-Scrolling

"Bobo's Lost Inspiration" oyunu, **2D side-scrolling** kamera görüş açısıyla oynanır. Bu kamera görüşü, oyuncunun karakteri ve çevreyi yatay bir düzlemde görmesini sağlar. Oyun, sağa veya sola hareket ederken ekranın yatay olarak kaymasını sağlar, böylece oyuncu seviyenin tüm alanını keşfedebilir ve engelleri aşabilir.

Platform:

PC

Language:

C#

"Bobo's Lost Inspiration" oyunu, C# programlama dili kullanılarak geliştirilmiştir. C#, Unity oyun motoru ile uyumlu olduğundan, oyunun tüm kodlaması ve oyun mekaniği bu dil ile yapılmıştır. Bu dil, oyun geliştirme sürecinde esneklik ve güçlü özellikler sunar

Device:

PC

"Bobo's Lost Inspiration" oyunu, **PC** cihazları için tasarlanmıştır. Oyun, bilgisayar ekranlarında oynanacak şekilde optimize edilmiştir ve bu platformda en iyi performansı ve kullanıcı deneyimini sunar.

# GAME PLAY

"Bobo's Lost Inspiration"da, oyuncular, ilhamını kaybetmiş bir ressam olan Bobo'yu kontrol ederler. Oyun, Bobo'nun eski yeteneklerini geri kazanması ve bir sanat eseri yaratması için gerekli boya malzemelerini toplama sürecini içerir.

Oyuna başladığınızda, Bobo'nun kontrolünü alırsınız ve oyunun 2D platform dünyasında çeşitli engellerle karşılaşırsınız. Bu engeller, hareketli platformlar, geçilmesi gereken boşluklar ve dikkatle aşılması gereken diğer zorlukları içerir. Oyuncular, Bobo'yu sağa-sola hareket ettirerek ve zıplayarak bu engelleri geçmelidir.

Oyunun ana hedefi, seviyeler boyunca çeşitli renklerde boya toplamak ve bu boyaları kullanarak bir tuval üzerinde sanat eseri oluşturmaktır. Her boya kutusu, Bobo'nun eski ilhamını yeniden bulmasına yardımcı olur ve toplama süreci, oyunculara oyun boyunca keyifli bir ilerleme hissi sağlar.

Oyun sırasında, Bobo’nun hareketleri ve zıplamaları animasyonlarla desteklenir, böylece her engeli aşmak ve boya toplamak görsel olarak tatmin edici bir deneyim sunar. Her topladığınız boya, tuvalde tamamlanan bir bölümün parçası olarak görünür ve bu süreç, Bobo'nun sanatsal yeteneğini geri kazandığını simgeler.

Oyun, basit ve etkili bir oyun mekanizması sunar; stratejik bulmacalar yerine, oyuncuların dikkatli bir şekilde engelleri geçmesi ve boya toplaması gereken bir deneyim sağlar. Her adımda, oyuncular Bobo'nun ilhamını yeniden kazandığını ve sanatına geri döndüğünü görür, bu da oyunun sonuna yaklaştıklarında tatmin edici bir başarı duygusu yaratır.

Game Play Outline

**Opening the Game Application**

Oyuncular, oyunu başlatmak için ana menüye yönlendirilir. Buradan oyunu başlatabilir, ayarları yapabilir veya mevcut oyun durumunu kontrol edebilirler.

**Game Options**

Ana menüde, oyuncular grafik ayarları, ses seviyesi ve kontrol seçeneklerini düzenleyebilirler. Oyun, temel kontroller ve ses düzeyleri için özelleştirme seçenekleri sunar.

**Story Synopsis**

Bobo, bir zamanlar büyük bir sanatçıydı ancak ilhamını kaybetmiş ve dünyası renksiz hale gelmiştir. Oyuncular, Bobo'ya eski ilhamını yeniden bulmasında ve bir sanat eseri yaratmasında yardımcı olur.

**Modes**

Oyun tek bir mod sunar: Ana Mod. Bu modda, oyuncular bir seviyede çeşitli engelleri geçerek boya toplar ve bir sanat eseri oluşturur.

**Game Elements**

Movement: Bobo'nun sağa-sola hareket etmesi ve zıplaması.

Collectibles: Farklı renklerdeki boya kutuları.

Obstacles: Hareketli platformlar, geçilmesi gereken boşluklar ve diğer engeller.

Feedback: Her toplama ve engel aşma için görsel ve işitsel geri bildirimler.

**Game Levels**

Oyun, tek bir seviyeden oluşur. Bu seviyede, oyuncuların çeşitli engelleri aşarak ve boya toplamak suretiyle tuvali tamamlamaları gerekmektedir.

**Player’s Controls**

Movement: Ok tuşları veya WASD tuşları ile sağa-sola hareket.

Jumping: Boşluk tuşu ile zıplama.

Interaction: Eylem tuşu ile boya toplama ve engelleri aşma.

**Winning**

Seviye, oyuncu tüm gerekli boyaları topladığında ve tuval üzerinde sanat eserini tamamladığında kazanılır. Bobo'nun ilhamını yeniden bulduğu ve sanat eseri yarattığı bir sonuç ekranı gösterilir.

**Losing**

Oyuncu belirli bir sayıda deneme hakkını kaybettiğinde veya önemli bir hata yaptığında seviye başa döner. Kaybedilen durumlar, oyuncunun seviyeyi yeniden denemesi için teşvik eder.

**End**

Oyun, Bobo'nun sanat eserini tamamladığı ve ilhamını yeniden kazandığı bir anlatım sahnesi ile sona erer. Oyun bitiminde, oyuncular Bobo'nun başarısını kutlayan bir kapanış ekranı görürler.

**Why is all this fun?**

Oyun, basit ama etkili bir oyun mekanizması sunarak oyunculara dikkat ve beceri gerektiren bir deneyim sağlar. Boya toplama ve engelleri aşma süreci, oyunculara tatmin edici bir ilerleme hissi ve sanatsal başarı duygusu yaşatır. Ayrıca, görsel ve işitsel geri bildirimler oyuncunun her adımında keyif almasını sağlar ve Bobo'nun ilhamını yeniden bulma yolculuğuna katkıda bulunur.

Key Features

**Engaging Storyline**

Oyuncular, ilhamını kaybetmiş bir sanatçı olan Bobo'nun hikayesini deneyimleyerek, onun eski yeteneklerini geri kazanma ve bir sanat eseri yaratma yolculuğuna katılırlar. Bobo'nun duygusal yolculuğu, oyunculara kişisel bir bağ kurma fırsatı sunar.

**Vibrant Pixel Art Style**

Oyun, şık ve dikkat çekici bir pixel art tarzında tasarlanmıştır. Renkli ve detaylı görseller, oyunun estetik açıdan tatmin edici ve görsel olarak çekici olmasını sağlar.

**Smooth 2D Platforming**

Bobo'nun hareketleri, zıplamaları ve platform üzerindeki dinamik hareketleri, akıcı bir oyun deneyimi sunar. Hareketli platformlar ve çeşitli engeller, oyunculara dikkatli ve stratejik hareket etme gereksinimi getirir.

**Collectible Paints**

Farklı renklerdeki boya kutuları, oyuncuların seviye boyunca toplaması gereken önemli öğelerdir. Bu boyalar, Bobo'nun sanat eserini tamamlamak için gereklidir ve her biri farklı bir renk seçeneği sunar.

**Interactive Feedback**

Her boya toplama ve engel aşma sırasında oyunculara görsel ve işitsel geri bildirimler sunulur. Bu geri bildirimler, oyuncuların ilerlemesini ve başarısını tatmin edici bir şekilde pekiştirir.

**Single-Level Challenge**

Tek bir seviyede yoğun bir oyun deneyimi sunulur. Oyuncular, seviye boyunca karşılarına çıkan engelleri aşarak ve boya toplayarak hedeflerine ulaşırlar. Bu yapı, oyun süresini odaklanmış ve etkili kılar.

**Emotional Payoff**

Oyun sonunda, Bobo’nun sanat eserini tamamlaması ve ilhamını yeniden kazanması, oyunculara duygusal bir tatmin sunar. Bu başarı, oyuncuların oyun sürecinde elde ettikleri ilerlemenin ödüllendirici bir yansımasıdır.

**Simple Yet Rewarding Mechanics**

Oyun, anlaşılması kolay ve erişilebilir mekaniklere sahip olup, aynı zamanda oyunculara dikkat ve beceri gerektiren bir deneyim sunar. Basit kontroller ve oyun mekaniği, geniş bir oyuncu kitlesine hitap eder.

# DESIGN DOCUMENT

**GameObjects Behavior**

* **Bobo (Character)**
  + **Movement:** Bobo, oyuncu tarafından ok tuşları veya WASD tuşları ile sağa ve sola hareket ettirilebilir. Boşluk tuşu ile zıplar. Hareketler akıcı ve doğal bir şekilde animasyonlarla desteklenir.
  + **Interaction:** Bobo, boya kutularına çarptığında toplar. Boya kutularının rengine göre, toplanan boya tuvalde kullanılmak üzere hazır hale gelir.
* **Paint Boxes**
  + **Behavior:** Boya kutuları, belirli yerlerde sabit durur ve Bobo'nun üzerine çarptığında toplanır. Her boya kutusu farklı bir renk sunar ve toplandığında görsel geri bildirim sağlar.
  + **Properties:** Boya kutuları, oyun boyunca çeşitli renk seçenekleri sunar ve Bobo'nun topladığı boyanın rengi, tuvaldeki sanat eseri için kullanılır.
* **Obstacles**
  + **Behavior:** Engeller, oyuncunun ilerlemesini zorlaştıran unsurlardır. Hareketli platformlar, geçilmesi gereken boşluklar ve düşen objeler gibi çeşitli türlerde olabilir. Bu engeller, oyuncunun dikkatli ve stratejik hareket etmesini gerektirir.
  + **Properties:** Engellerin hareket hızları, oyun seviyelerine göre değişiklik gösterir. Bu, zorluk seviyesini ve oyuncunun beceri gereksinimlerini artırır.

**Controls**

* **Movement Controls:**
  + **Arrow Keys/WASD:** Karakteri sağa ve sola hareket ettirir.
  + **Spacebar:** Karakterin zıplamasını sağlar.
* **Interaction Controls:**
  + **E:** Yakın çevredeki boya kutularını toplar.

**Properties**

* **Character (Bobo):**
  + **Health:** Bobo’nun sağlık durumu, oyunda zarar görmemesi için sınırsızdır; oyunda sadece seviyeyi başarmak için gereklidir.
  + **Speed:** Karakterin hareket hızı, platform geçişleri ve engellerle uyumlu olarak ayarlanmıştır.
* **Paint Boxes:**
  + **Color:** Her boya kutusu, oyunda kullanılacak farklı renkleri temsil eder (örneğin kırmızı, mavi, yeşil). Her renk, tuvalde tamamlanan sanat eseri için bir renk seçeneği sunar.
* **Obstacles:**
  + **Type:** Farklı türde engeller (hareketli platformlar, boşluklar, düşen objeler) içerir. Her engel, oyuncunun beceri ve dikkatini test eder.

**Mechanics**

* **Collecting Paints:**
  + **Mechanic:** Bobo, seviye boyunca çeşitli renklerdeki boya kutularını toplar. Toplanan boyalar, bir tuval üzerinde bir sanat eseri oluşturmak için kullanılır. Boya toplama süreci, oyuncuların ilerlemelerini ve başarılarını gözlemlemelerini sağlar.
* **Navigating Obstacles:**
  + **Mechanic:** Engeller, oyuncunun dikkatli bir şekilde hareket etmesini ve zıplamasını gerektirir. Engeller, zorluk seviyesini artırır ve oyuncunun beceri gereksinimlerini test eder.
* **Completing the Artwork:**
  + **Mechanic:** Toplanan boyalar, tuvalde tamamlanan bir sanat eseri oluşturur. Bu, oyunun ana hedefidir ve seviyenin başarıyla tamamlanmasını sağlar. Tuvaldeki sanat eseri, Bobo'nun ilhamını yeniden kazanmasının sembolüdür.

Design Guidelines

**Genel Hedef:** "Bobo's Lost Inspiration" oyununun temel hedefi, basit mekanikleri etkileyici bir anlatı ile birleştiren görsel olarak çekici ve duygusal olarak etkileyici bir 2D platform oyunu oluşturmaktır. Oyun, sezgisel kontroller, canlı görseller ve ödüllendirici bir ilerleme sistemi aracılığıyla tatmin edici bir deneyim sunmalıdır.

**Yaratıcı Kısıtlamalar:**

1. **Görsel Stil:**
   * **Pikselli Sanat:** Oyun, pikselli sanat tarzında tutarlı bir görsel tema korumalıdır. Renk kullanımı sınırlı olmalı ve oyun boyunca tutarlı bir estetik sağlamalıdır.
   * **Sadelik:** Görseller net ve basit olmalı, oyuncu deneyimini bozabilecek karmaşık tasarımlardan kaçınılmalıdır.
2. **Oyun Mekanikleri:**
   * **Sadelik ve Erişilebilirlik:** Oyun mekanikleri anlaşılması kolay ve tüm beceri seviyesindeki oyuncular için erişilebilir olmalıdır. Karmaşık kontroller veya karmaşık mekanikler, pürüzsüz ve keyifli bir deneyim sağlamak için kaçınılmalıdır.
   * **Platform Öğeleri:** Etkileyici ancak basit platforming unsurları kullanılmalıdır. Atlama ve hareket etme gibi mekanikler sezgisel ve duyarlı olmalıdır.
3. **Hikaye Entegrasyonu:**
   * **Oynanış Üzerinden Hikaye Anlatımı:** Bobo’nun ilhamını geri kazanma yolculuğu, geniş kesitler veya diyaloglar yerine oynanış aracılığıyla anlatılmalıdır. Görsel ve çevresel hikaye anlatımı kullanılmalıdır.
   * **Duygusal Etki:** Tasarım, oyuncuyla duygusal bir bağ kurmayı amaçlamalı ve Bobo’nun mücadelesini ve nihai zaferini oyun ilerlemesi ve sanatsal unsurlar aracılığıyla yansıtmalıdır.
4. **Ses Tasarımı:**
   * **Tutarlılık:** Ses unsurları, arka plan müziği ve ses efektleri, pikselli sanat tarzını ve oyunun genel atmosferini desteklemelidir. Oyuncu deneyimini boğmadan artırmalıdır.
   * **Sadelik:** Ses efektleri ve müzik net ve aşırı olmamalıdır, oyunun tonunu desteklemeli ve oyuncu immersiyonunu artırmalıdır.
5. **Seviye Tasarımı:**
   * **Tek Seviye Odaklanması:** Oyun, artan zorlukta tek bir seviye sunacaktır. Tasarım, bu seviyenin tam ve tatmin edici bir deneyim sunduğundan emin olmalı, net bir hedef ve giderek zorlaşan engeller içermelidir.
   * **Çeşitli Zorluklar:** Farklı stratejiler gerektiren çeşitli engeller ve toplanabilirler dahil edilmelidir, böylece oyuncuların ilgisi canlı kalır ve zorluk yaşanır.
6. **Kullanıcı Arayüzü:**
   * **Minimalist UI:** Kullanıcı arayüzü basit ve dikkat dağıtıcı olmamalıdır, gerekli bilgileri ekranı kirletmeden sağlamalıdır. Toplanan boyalar ve kalan hayatlar gibi temel bilgiler açıkça görünür olmalıdır, ancak dikkat dağıtıcı olmamalıdır.
7. **Performans ve Uyumluluk:**
   * **Optimizasyon:** Oyun, tüm hedef platformlarda (PC ve Mobil) pürüzsüz bir şekilde çalışacak şekilde optimize edilmelidir, performans sorunları ve kare hızı düşüşleri olmamalıdır.
   * **Platformlar Arası Tutarlılık:** Oyunun görünümü ve hissi, farklı cihazlar arasında tutarlı kalmalıdır, platformdan bağımsız olarak uniform bir deneyim sağlanmalıdır.

Game Design Definitions

**Kazanan:**

* **Nasıl Kazanılır:** Oyuncu, seviyedeki tüm boya kutularını topladıktan ve tuvali tamamladıktan sonra oyunu kazanır. Boya kutularını toplama süreci, oyuncunun seviyeyi tamamlaması için gereklidir ve tuvalde tamamlanan sanat eseri, Bobo'nun ilhamını geri kazanmasını simgeler.

**Kaybeden:**

* **Nasıl Kaybedilir:** Oyuncu, belirli bir sayıda hata yaparsa veya oyunda verilen süre içinde belirli bir hedefe ulaşamazsa kaybeder. Engellerle çarpışmak veya belirli görevleri tamamlamadan seviyeyi geçmek, oyuncunun kaybetmesine neden olabilir.

**Seviyeler Arası Geçiş:**

* **Geçişler:** Oyun tek seviyeden oluştuğu için seviyeler arasında geçiş yapılmaz. Ancak, oyuncunun seviyeyi tamamladığında bir son ekran ve sonuç mesajı görüntülenir. Bu ekran, oyuncunun topladığı boyaları ve tuvalde oluşturduğu sanat eserini gösterir.

**Oynanışın Ana Odak Noktası:**

* **Ana Odak:** "Bobo's Lost Inspiration" oyununun ana odak noktası, Bobo'nun ilhamını geri kazanmasıdır. Oyuncu, çeşitli engelleri aşarak ve boya kutularını toplayarak Bobo'ya yardım eder. Oynanış, platform geçişleri ve boya toplama mekanikleri üzerine kuruludur. Oyun, Bobo'nun kişisel yolculuğunu ve sanat yoluyla kendini yeniden keşfetmesini yansıtır.

Game Flowchart

**Akış Diyagramı:**

1. **Menü**
   * **Özellikler:**
     + Ana Menü (Oyun başlat, Ayarlar, Çıkış)
     + Ayarlar Menüsü (Ses, Grafik, Kontroller)
   * **Eylemler:**
     + Oyun Başlat: Oyuncu oyunu başlatır.
     + Ayarları Güncelle: Ses, grafik ve kontrol ayarlarını yapar.
     + Çıkış: Oyundan çıkış yapar.
   * **Referans:**
     + Menü: [Game Play - 1]
2. **Özet**
   * **Özellikler:**
     + Hikaye: Bobo'nun ilhamını geri kazanma yolculuğunun tanıtımı
     + Oynanış Bilgisi: Temel oyun mekanikleri ve hedefler
   * **Eylemler:**
     + Oyun Bilgisi Sunma: Oyuncuya oyunun teması ve hedefleri hakkında bilgi verir.
   * **Referans:**
     + Özet: [Game Play - 2]
3. **Oynanış**
   * **Özellikler:**
     + Bobo'nun Hareketleri: Sağ, sol hareket etme, zıplama
     + Boya Kutuları: Toplanabilir objeler
     + Engeller: Oyuncunun geçmesi gereken zorluklar
   * **Eylemler:**
     + Hareket Etme: Bobo'nun sağa, sola hareket etmesi ve zıplaması.
     + Boya Toplama: Boya kutularını toplama ve tuvalde kullanma.
     + Engel Geçişi: Engelleri aşma.
   * **Referans:**
     + Oynanış: [Game Play - 3]
4. **Oyuncu Kontrolleri**
   * **Özellikler:**
     + Kontroller: Sağ/sol hareket, zıplama
   * **Eylemler:**
     + Sağ/sol hareket: Ok tuşları veya WASD tuşları ile Bobo'yu hareket ettirme.
     + Zıplama: Boşluk tuşu ile Bobo'yu zıplatma.
     + Boya Toplama: E tuşu ile boya kutularını toplama.
   * **Referans:**
     + Kontroller: [Player Control - 4]
5. **Oyun Sonu (Kazanma ve Kaybetme)**
   * **Özellikler:**
     + Kazanma: Tüm boya kutularını toplamak ve tuvali tamamlamak
     + Kaybetme: Hata yapma veya hedefe ulaşamama
   * **Eylemler:**
     + Kazanma: Başarı ekranı ve sonuç mesajı görüntülenir.
     + Kaybetme: Kaybetme ekranı ve yeniden deneme seçeneği sunulur.
   * **Referans:**
     + Oyun Sonu: [Game Over - 5]

Player Definition

**1. Sağlık:**

* **Tanım:** Oyuncunun, Bobo'nun zorluğu boyunca dayanıklılığını temsil eder. Sağlık, Bobo'nun düşme veya engellere çarpma gibi hatalar sonucunda azalabilir.
* **Etkiler:** Sağlık seviyesi, Bobo'nun oyundaki devamlılığını belirler. Sağlık tamamen bittiğinde, oyuncu kaybeder ve oyunu yeniden başlatmak zorunda kalır.

**2. Silahlar:**

* **Fırça:**
  + **Tanım:** Oyunda Bobo'nun boya toplama ve tuvali renklendirme amacıyla kullandığı bir araçtır.
  + **Etkiler:** Fırça, oyuncunun topladığı boyaları tuvalde kullanarak sanat eserini oluşturmasını sağlar. Fırça, oyuncunun ilerleyişini ve başarılarını destekler.
  + **Kullanım:** Fırça, boya toplama ve tuvali renklendirme eylemlerinde kullanılır. Oyuncu, boya topladıkça fırçayı kullanarak bu boyaları tuvalde uygular.

**3. Eylemler:**

* **Tanım:** Oyuncunun oyunda gerçekleştirebileceği eylemler şunları içerir:
  + **Hareket Etme:** Sağ, sol hareket etme ve zıplama. Bu eylemler, Bobo'nun platformlar arasında geçiş yapmasını sağlar.
  + **Boya Toplama:** Çeşitli renklerdeki boya kutularını toplamak, Bobo'nun hedeflerine ulaşmasını sağlar.
  + **Fırça Kullanma:** Toplanan boyaları tuvalde uygulama eylemi. Bu, oyuncunun oyunun nihai hedefini tamamlamasına yardımcı olur.
* **Etkiler:** Hareket etme ve zıplama, oyuncunun seviyede ilerlemesini sağlar. Boya toplama, oyunun ilerleyişini ve Bobo'nun ilhamını geri kazanma sürecini etkiler. Fırça kullanma, sanat eserinin tamamlanmasını sağlar.

**Oyuncu Ödülleri:**

**1. Boya:**

* **Tanım:** Oyun dünyasında çeşitli renklerde bulunan toplamanın mümkün olduğu nesneler.
* **Etkiler:** Her boya toplandığında, oyuncunun topladığı boya miktarı artar. Bu boyalar, seviyeyi tamamlamak ve tuvali bitirmek için gereklidir. Toplanan her boya, Bobo'nun sanat eseri yaratma sürecinde ilerlemesini sağlar.
* **Kullanım:** Boyalar, Bobo'nun finalde oluşturacağı sanat eserine katkıda bulunur ve oyuncunun seviyeyi tamamlayabilmesi için gerekli olan ilerlemeyi sağlar.

Player Properties

**Oyuncu Özellikleri**

Her özellik, değiştiğinde oyuncuya nasıl geri bildirim sağladığını belirtmelidir.

**1. Sağlık:**

* **Tanım:** Bobo'nun zorluğa karşı dayanıklılığını temsil eder.
* **Geri Bildirim:** Sağlık seviyesi düştüğünde ekranın kenarlarında veya Bobo'nun etrafında kırmızı bir uyarı veya daralma etkisi gösterilebilir. Ayrıca, sağlık seviyesi kritik seviyeye düştüğünde sesli uyarılar veya titreşimler (varsa) ile oyuncuya bildirim yapılır.

**2. Fırça:**

* **Tanım:** Oyunda boya toplama ve tuvali renklendirme amacıyla kullanılan bir araçtır.
* **Geri Bildirim:** Fırça kullanıldığında, tuvalde uygulanan boya renginde bir değişiklik meydana gelir ve boya kutularının toplandığını göstermek için görsel efektler eklenir. Ayrıca, fırça kullanımı sırasında başarılı bir uygulama yapıldığında, tuval üzerinde renkli bir işlem görünür ve sesli geri bildirim (örneğin, bir fırça fırçalama sesi) sağlanabilir.

**3. Boya:**

* **Tanım:** Oyun dünyasında çeşitli renklerde bulunan, toplanarak tuvali renklendirme amacıyla kullanılan nesneler.
* **Geri Bildirim:** Boya toplandığında, ekranın üst kısmında veya bir köşede toplama sayısını gösteren bir gösterge güncellenir. Toplanan boya miktarı arttıkça, bu göstergede renk değişiklikleri veya animasyonlar olabilir. Ayrıca, boya toplandığında tatmin edici bir ses efekti ve görsel bir geri bildirim sağlanır.

Player Rewards (power-ups and pick-ups)

**Oyuncu Ödülleri (Güçlendirmeler ve Toplanabilirler)**

**1. Boya Toplama:**

* **Tanım:** Oyun dünyasında çeşitli renklerde bulunan, toplanabilir nesneler.
* **Etkiler:** Her boya toplandığında, Bobo'nun topladığı boya miktarı artar. Bu boyalar, seviyeyi tamamlamak ve tuvali bitirmek için gereklidir.
* **Kullanım:** Toplanan her boya, Bobo'nun finalde oluşturacağı sanat eserine katkıda bulunur ve seviyenin başarılı bir şekilde tamamlanmasını sağlar.

**2. Dolu Palet:**

* **Tanım:** Daha fazla boya içeren, kullanıma hazır paletler.
* **Etkiler:** Dolu palet, standart boya toplama nesnelerinden daha fazla boya sağlar. Toplandığında, Bobo'nun sanat eseri için daha hızlı ilerlemesini sağlar.
* **Kullanım:** Dolu palet, genellikle daha zorlu engellerin arkasında bulunur ve oyuncunun ödüllendirildiği nadir ve değerli toplama nesneleridir.

**3. İpuçları ve Yardımcı Eşyalar:**

* **Tanım:** Oyuncuya seviyede ilerleme veya engelleri aşma konusunda yardımcı olan geçici eşyalar.
* **Etkiler:** Bu eşyalar, oyuncuya seviyelerde rehberlik edebilir, engelleri geçmek için ekstra ipuçları veya geçici çözümler sunar.
* **Kullanım:** İpuçları ve yardımcı eşyalar, genellikle zor bölümler veya bulmacalar sırasında kullanılır ve oyuncunun ilerlemesini destekler.

User Interface (UI)

**1. Kontroller:**

**a. Klavye ve Fare (PC):**

* **Yön Tuşları veya WASD Tuşları:** Bobo'nun hareket etmesi için kullanılır.
* **Boşluk Tuşu:** Bobo'nun zıplamasını sağlar.
* **Mouse Sol Tıklama:** Boya toplama eylemini başlatabilir (örneğin, eğer bir obje etkileşimli ise).
* **E:** Özel eşyaları toplama veya etkileşimde bulunma (örneğin, Dolu Palet'leri almak).
* **ESC Tuşu:** Menüye erişim sağlar.

**b. Dokunmatik Ekran (Mobil):**

* **Sağ ve Sol Oklar:** Bobo'nun sağa veya sola hareket etmesini sağlar.
* **Zıplama Butonu:** Bobo'nun zıplamasını sağlar.
* **Toplama Butonu:** Boya toplama işlemini başlatır (örneğin, eğer bir obje etkileşimli ise).
* **Menü Butonu:** Oyun menüsüne erişim sağlar.

**2. Kullanıcı Arayüzü Elemanları:**

**a. Sağlık Göstergesi:**

* **Tanım:** Oyuncunun Bobo'nun mevcut sağlık durumunu gösterir. Genellikle ekranın üst köşesinde yer alır ve sağlık seviyesindeki değişiklikleri gösterir.

**b. Boya Göstergesi:**

* **Tanım:** Toplanan boyaların miktarını gösterir. Ekranın üst kısmında veya bir köşede yer alır ve boyaların ilerlemesini takip etmeye yardımcı olur.

**c. Dolu Palet Göstergesi:**

* **Tanım:** Toplanan özel boya paletlerinin miktarını gösterir. Bu gösterge, oyuncunun ne kadar Dolu Palet topladığını takip etmeye yardımcı olur.

**d. Menü ve İpuçları Butonları:**

* **Tanım:** Oyuncunun menüye erişmesini sağlar ve oyun içi ipuçları veya yardımlar sunar. Genellikle ekranın köşelerinde yer alır.

**3. Görsel Temsil:**

* **UI Yerleşimi:** UI elemanları, oyun ekranının çeşitli köşelerine ve ortasına yerleştirilir, böylece oyuncunun kolayca erişebilmesi sağlanır.
  + Sağlık ve boya göstergeleri ekranın üst köşelerinde, hızlı erişim için menü ve ipuçları butonları ise ekranın alt köşelerinde veya köşelerde bulunur.

**4. Kullanıcı Arayüzü Tasarımında Dikkat Edilmesi Gerekenler:**

* **Kullanıcı Dostu:** UI'nin basit ve anlaşılır olması, oyuncuların kontrolleri hızlıca öğrenmesini sağlar.
* **Görsel Uyumluluk:** UI elemanlarının oyunun sanatsal tarzına uygun olması, görsel tutarlılığı sağlar.
* **Erişilebilirlik:** Düğme ve kontrollerin uygun yerleşimi, her yaş grubundan oyuncunun rahatça erişebilmesini sağlar.