Oyun Taslak Planı

# 1. Oyun Başlangıcı

Oyun, oyuncunun karlı bir ortamda bir kulübeye girmesi ile başlar. Kulübede bir sandık bulunur ve içinde bir mektup vardır. Mektup, oyuncuya nesli tükenmiş hayvanları bulma amacını açıklar ve yolculuklarının nedenini oyuncuya mantıklı bir şekilde anlatır. Mektup okunduktan sonra, oyuncu haritada ilerlemeye başlar.

# 2. Çevresel Etkileşimler ve Keşif

Oyun başladığında, oyuncu çevredeki \*\*buzul alanlarda\*\* hareket eder. Buzun üzerine basıldığında, buz çatlar ve oyuncu düşebilir. Bu mekaniği devreye sokmak için, doğru adımları atmak önemli olur. Buzu geçerken oyuncu düşerse, başladığı noktaya geri dönmek zorunda kalır. Buz kırılma mekanizması görsel efektlerle desteklenebilir ve oyuncuya \*\*dikkatli adım atma\*\* ihtiyacı hatırlatılır.

# 3. Mamut Kurtarma

Oyuncu, haritada ilerlerken, \*\*mamutu kurtarmak için 4 materyal\*\* arar. Bu materyaller, farklı bulmacalarla oyuncuya sunulur: - \*\*Halat\*\*: Eski bir kamp alanında, ip bağlama bulmacası çözülür. - \*\*Çubuk\*\*: Buzdan düşen bir köprüde, yön bulmaca çözülür. - \*\*Kaldıraç\*\*: Donmuş bir mağara içinde sesli bir kod çözme yapılır. - \*\*Anahtar Parçaları\*\*: Labirent tarzı bir alanda, doğru yolu bulmak için labirent çözülür.

# 4. Kaplan İzleri

Kaplanı bulmak için, oyuncu doğru izleri takip eder. İzler, \*\*yanlış yönlere\*\* yönlendirebilir ve \*\*buz üzerinde kırılma\*\* mekanizması devreye girebilir. Yanlış izlere basıldığında buz kırılır ve oyuncu yeniden başlamak zorunda kalır. Kaplanın izleri ve bunların doğruluğu, oyuncuya dikkatli olma gerekliliğini hatırlatır.

# 5. Kurtu Bulma ve Zorluklar

Kurtun bulunduğu bölge, \*\*kapalı bir alanda\*\* yer alır. Bu alanın girişini açmak için oyuncu, bulmacaları çözmelidir. Ayrıca, bu bölgede \*\*sıcaklık barı\*\* da etkili olur. Soğuk arttıkça, oyuncu hayatta kalmak için ateş yakmalı veya sıcak tutacak bir yer bulmalıdır.

# 6. Sandıklar ve Hikaye Notları

Haritada toplamda 5 \*\*sandık\*\* yer alır. Sandıklar, hikayeyi geliştiren \*\*notlar ve ipuçları\*\* içerir. Her sandık, bir \*\*bulmaca ile açılır\*\*. Bulmacalar şunlardır: - \*\*İp Bağlama\*\*: Eski kamp alanında, doğru ip düğümü çözülür. - \*\*Işık Bulmaca\*\*: Işık yansımalarını çözmek gerekir. - \*\*Sesli Kod\*\*: Sesli ipuçlarıyla şifre çözülür. - \*\*Buzun Etrafında Dönme\*\*: Buzdan yapılan bir alanda yol bulma ve buz kırma bulmacası çözülür. - \*\*Renk Eşleştirme\*\*: Renkli taşlarla doğru sıralama yapılır.

# 7. Kamp Ateşi ve Hayatta Kalma Mekaniği

Oyuncu, soğuk ortamda hayatta kalabilmek için \*\*kamp ateşi\*\* yakar. Ateşin yanmaya devam etmesini sağlamak için doğru kaynakları bulmalı, odun toplamalı veya ateşi uygun şekilde beslemelidir. Bu, oyuncuyu hayatta kalmak için \*\*zamanla yarışan bir görev\*\* içerisine sokar.

# 8. Labirent ve Buz Kırılma Mekaniği

Oyuncu, \*\*labirent tarzı bir alanda\*\* ilerlerken, doğru yolu bulmak için çeşitli ipuçlarını takip eder. Ayrıca, bu alanlarda \*\*buzdan kapanan yollar\*\* olur. Yanlış adımlar atıldığında, buz kırılır ve oyuncu başlangıç noktasına dönmek zorunda kalır. Buz kırılma mekanizması ve labirent, keşif ve zorluk ekler.

# 9. Oyun Sonu

Oyun sonunda, oyuncu \*\*kurtu bulur\*\* ve bölüm burada tamamlanır. Bu, bölümün sonunda hikayeyi sonlandıran bir nokta olur ve oyuncu ilerleyen bölüme geçer.

# 🗓️ Haftalık Çalışma Planı

1. \*\*Pazartesi\*\*: Oyun başlangıcı ve kulübe içeriği, mektup okuma mekaniği, harita ve ortam tasarımı. Buz çatlama mekaniği ve ilk bulmaca taslakları. 2. \*\*Salı\*\*: Mamut kurtarma süreci, materyal bulma bulmacalarının oluşturulması. Kaplan izleri ve izlerin doğruluğu üzerine çalışma. 3. \*\*Çarşamba\*\*: Kaplan izlerinin detaylandırılması, kurt bulma mekanikleri, sandık sisteminin ve bulmaca çeşitlerinin tasarımı. 4. \*\*Perşembe\*\*: Kamp ateşi ve hayatta kalma mekaniği tasarımı, buz kırılma mekaniği ve labirent tasarımları. 5. \*\*Cuma\*\*: Oyun içi animasyonlar ve görsellerin eklenmesi, ses efektlerinin yerleştirilmesi. Hikaye yazımı ve karakter tasarımlarının gözden geçirilmesi.