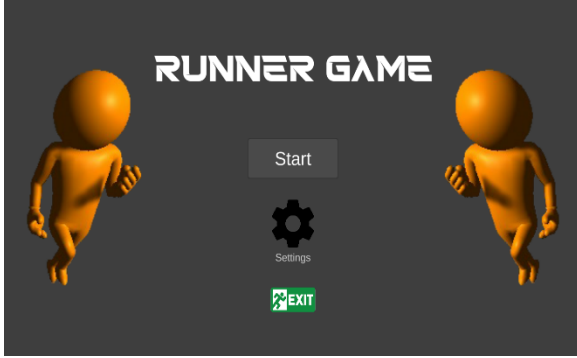


“Runner Game” Proje Sunumu

Projenin Adı:

Runner Game



Oyunun Türü:

Koşu Tabanlı Strateji Oyunu

Koşu tabanlı strateji oyunu, oyuncuların hızlı reflekslere ve stratejik düşünmeye dayalı bir deneyim yaşadığı bir türdür.

Bu tür, oyunculara hızlı kararlar almak, engelleri aşmak ve düşmanlardan kaçmak gibi becerileri geliştirmelerine olanak tanır.

Koşu teması, genç ve enerjik bir kitlenin ilgisini çekmek için uygun bir seçimdir.

Neden “Koşu Tabanlı Strateji” Oyunu?

1.Eğlenceli ve Bağımlılık Yaratıcı Mekanikler:

Koşu tabanlı oyunlar genellikle eğlenceli ve bağımlılık yaratıcı mekaniklere sahiptir. Oyuncular, sürekli olarak daha iyi skorlar elde etmeye çalışırken kendilerini oyunun içine çekilmiş hissederler.

2.Stratejik Unsurların Eklenmesi:

Strateji unsurları, oyuncuların sadece hızlı reflekslere değil, aynı zamanda oyun içindeki zorluklara karşı stratejik düşünce yeteneklerini kullanmalarını gerektirir. Bu, oyunun sürekli bir meydan okuma sunmasını sağlar.

3.Çeşitli Oyun İçi Özellikler:

Renk değiştirme, levhalarla etkileşim ve anahtar toplama gibi çeşitli oyun içi özellikler, oyunun monoton olmamasını ve sürekli olarak yeni deneyimler sunmasını sağlar.

4.Genç Oyuncu Kitlesine Hitap:

Koşu tabanlı oyunlar genellikle genç oyuncular arasında popülerdir. Bu tür, enerjik ve hızlı tempolu oyun sevdalıları için ideal bir seçimdir.

Oyunun Temasına Dair Ek Açıklamalar:

Kaotik bir dünyada geçen oyun, oyunculara bir kaçış ve aksiyon dolu bir serüven sunar.

Koşucu karakterin hızlı tempolu koşusu, oyunun genel enerjisini ve heyecanını artırır.

Engeller, altınlar ve anahtarlar, oyunculara zorlukları aşarken stratejik kararlar alma şansı verir, bu da oyunun dinamik ve çeşitli olmasını sağlar.



Oyunun Amaç ve Temel Konsepti: Runner Game

Genel Amaç ve Temel Hikaye:

Oyunun genel amacı, oyuncuları kaotik bir dünyada geçen enerjik ve heyecanlı bir koşu serüvenine çekmektir. Koşucu karakter, bu dünyada altınları ve anahtarları toplayarak, karşılarına çıkan engelleri aşarak bölümleri tamamlamaya çalışır.

Altın ve Anahtar Toplama:

Oyuncular, koşu sırasında karşılarına çıkan altınları ve anahtarları toplarlar. Altınlar, oyuncuların skorunu artırırken, anahtarlar ise bölümleri başarıyla tamamlamak için kritik bir rol oynar. Her bölümde belirli bir sayıda anahtar toplamak, oyunculara yıldız kazandırır.



Stratejik Levhaların Kullanımı:

Koşucu karakter, oyun içinde stratejik levhalarla karşılaşır. Bu levhalar, oyuncuların hızlarını artırmalarına, yavaşlatmalarına, büyümelerine veya küçülmelerine olanak tanır. Doğru zamanda doğru stratejiyi uygulamak, oyuncuların engelleri daha etkili bir şekilde aşmalarını sağlar.

Renk Değiştirme Yeteneği:

Oyuncular, klavyeden "c" tuşuna basarak koşucu karakterin rengini değiştirebilirler. Bu özellik, sadece görsel bir çeşitlilik sunmakla kalmaz, aynı zamanda oyunun estetik atmosferini ve oyuncu deneyimini zenginleştirir.

Hikayeye Entegre Amaçlar:

Oyuncular, her bölümde karşılaştıkları zorlukları aşarken, genel hikaye içinde ilerlerler. Oyun, koşucu karakterin kaotik dünyasını keşfetme ve bu dünyadaki gizemi çözme temeline dayanır. Anahtarları toplayarak ve bölümleri tamamlayarak oyuncuları, hikayede daha derinleşir ve bu dünyanın sırlarını açığa çıkarmaya çalışırlar.

Zorluk Seviyelerinde Artış:

Oyun, ilk beş bölümde daha kolay, sonraki üç bölümde biraz daha zor ve son iki bölümde en zor seviyede olmak üzere toplam on bölümden oluşur. Bu, oyunculara başlangıçta kolayca aşabilecekleri temel mekanikleri öğrenme fırsatı verirken, ilerleyen seviyelerde stratejik becerilerini daha da geliştirmelerini sağlar.

Oyunun Ana Döngüsü:

Runner Game, dinamik bir ana döngüye sahiptir, oyunculara sürekli bir meydan okuma sunar ve oyun içinde ilerlerken çeşitli deneyimler yaşatır.

Başlangıç:

Oyun, ana menüden başlar. Oyuncular, "Oyna" seçeneğine tıklayarak seviyelere giriş yapar.

Seviye Başlangıcı:

Her seviye, oyuncunun karakteri kontrol ettiği bir koşu başlangıcıyla başlar.

Oyuncular, altınları ve anahtarları toplayarak puan kazanmaya çalışır.

Engeller ve Levhalar:

Seviler, çeşitli engellerle doludur. Oyuncular, keskin dönemeçlerden kaçınmalı, yüksek engelleri aşmalı ve stratejik levhaları kullanmalıdır.

Altın ve Anahtar Toplama:

Oyuncular, altınları toplayarak puanlarını artırır ve seviyeleri tamamlamak için gerekli olan anahtarları toplar.

Her toplanan anahtar, seviye sonunda kazanılan yıldızları belirler.

Yıldızlar ve İlerleme:

Oyuncular, seviyeleri tamamladıkça kazandıkları yıldızlar, daha zorlu seviyelere ve yeni özelliklere erişim sağlar.

Stratejik Kullanım:

Levhaların ve renk değiştirme yeteneğinin stratejik kullanımı, oyuncuların zorlukları aşmalarında ve yüksek puanlar elde etmelerinde kritik öneme sahiptir.

Bitiş ve Puanlama:

Oyuncular, seviyeyi tamamladıklarında aldıkları altınlar, ve topladıkları anahtarlar toplam puanlarını belirler.

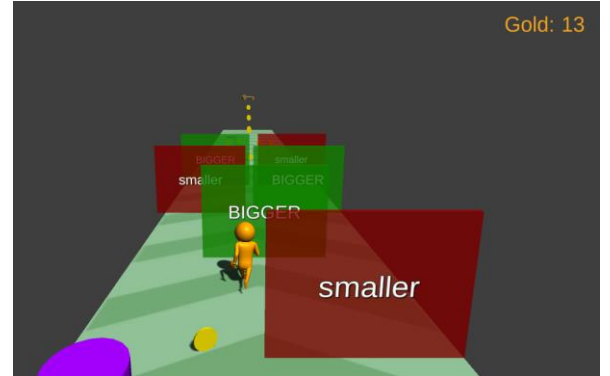
Yeniden Deneme veya İlerleme:

Oyuncular, seviyeyi başarıyla tamamlarsa bir sonraki seviyeye geçer. Engellere çarpılırsa, oyuncular seviyeyi yeniden deneyebilir.

Sürekli Meydan Okuma:

Her seviye, bir öncekine göre artan zorluk seviyeleriyle oyunculara sürekli bir meydan okuma sunar.

Oyunun keyifli ana döngüsü, oyuncuları oyun içinde tutar ve ilerlemeye teşvik eder.



Hedef Kitle Analizi:

Yaş Grupları:

Ana Hedef Kitle: Aksiyonsever genç yetişkinler ve dinamik gençler (18-30 yaş arası).

Bu yaş grubu, enerjik ve hızlı tempolu oyunlara olan ilgisiyle dikkat çeken, aksiyon dolu oyun deneyimlerini tercih eden bir kitleyi temsil eder.

Özellikler:

Aksiyonsever ve Adrenalin Arayan: Oyun, aksiyon ve hız tutkunlarına hitap eder, oyuncuların adrenalin dolu bir koşu serüveni yaşamalarını sağlar.

Stratejik Zekâ İsteyen Oyun Severler: Stratejik unsurlar, oyuncuların hız ve reflekslerinin yanı sıra stratejik zekâlarını da kullanmalarını gerektirir.

Oyun Deneyimi ve Alışkanlıklar:

Oyun Deneyimi Seviyeleri: Hem deneyimli oyunculara hitap eden aksiyon öğeleri hem de yeni başlayanlara uygun kontrollerle, çeşitli deneyim seviyelerine sahip oyunculara yönelik bir tasarım.

Mobil ve Bilgisayar Kullanımı: Mobil cihazlarda ve bilgisayarlar üzerinde oynama alışkanlıklarına sahip genç oyuncular hedeflenmiştir.

Temel Oyun Mekaniği ve Kontrol Sistemi:

Temel Oyun Mekaniği: Koşu ve Strateji

Oyuncular, koşucu karakteri kontrol eder ve dinamik bir 3D ortamda engelleri aşmaya çalışır.

Stratejik unsurlar, oyuncuların koşu sırasında karşılarına çıkan levha seçeneklerini kullanarak hızlarını ayarlamalarını, büyümelerini veya küçülmelerini sağlar.

Altın ve Anahtar Toplama:

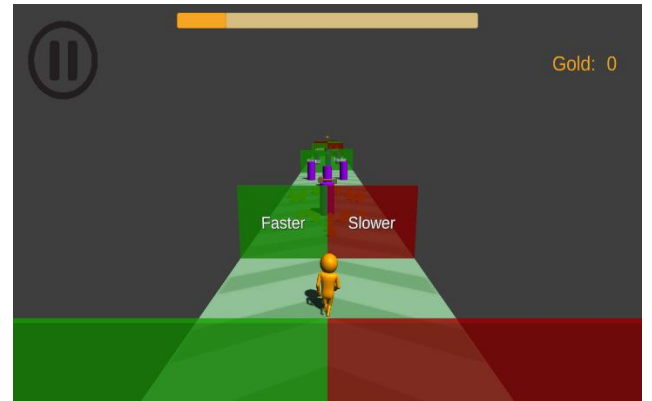
Oyuncular, altınları ve anahtarları toplayarak skorlarını artırır ve bölümleri tamamlar.

Anahtarlar, oyunculara bölüm sonlarında yıldız kazandırır ve ilerleyen seviyelere erişim sağlar.

Stratejik Levhalar:

Oyun içinde çeşitli stratejik levhalar bulunur. Bu levhalar, oyuncuların hızlarını kontrol etmelerine, büyümelerine veya küçülmelerine yardımcı olur.

Levhaların stratejik kullanımı, oyuncuların engelleri aşmada ve altınları toplamada daha etkili olmalarını sağlar.



Kontrol Sistemi:

A-Bilgisayar (Mouse ve Klavye):

Mouse ile karakterin yönlendirilmesi.

"C" tuşu ile karakterin rengini değiştirme.

B-Mobil (Dokunmatik Ekran):

Ekranın sol veya sağ tarafına dokunarak karakterin hareketini kontrol etme.

Ekranın belirli bir bölgesine dokunarak renk değiştirme yeteneğini kullanma.

Kolay Eriřim:

Oyun, hem bilgisayar üzerinde mouse ve klavye ile hem de mobil cihazlar üzerinde dokunmatik ekran kontrolleriyle rahatça oynanabilir.

Dinamik Zorluk Artışı:

Oyun, ilk bölümlerde temel mekanikleri öğreten basit engellerle başlar ve daha sonra seviyeler ilerledikçe zorluk seviyesi artar. Bu, oyuncuların mekaniklere alışmalarını ve yeteneklerini geliřtirmelerini sağlar.

Grafik ve Tasarım Bileřenleri: Karakter Tasarımları

1-Ana Karakter Tasarımı:

A.Karakter Özellikleri:

Eli, gözü, burnu veya ağız olmayan, basit bir silüet formu.

Turuncu renk tonu, temel renk paleti.

Minimalist ve basit detaylarla karakterin temsil edildiğı bir tasarım.



B.Renk Değıştirme Yeteneğı:

"C" tuşu ile karakterin rengini rastgele değıştirebilme özelliğı.

Renk değışiklikleri, oyunun estetik çeřitliliğini artırarak oyuncuya eğlenceli bir deneyim sunar.



C.Animasyonlar:

Kořma, kayma gibi temel animasyonlar.

Renk değıştirme animasyonları, karakterin renklerinin akıcı bir şekilde geçiş yapmasını sağlar.

2-Engel Tasarımları:

Grafik Detayları:

Engel grafikleri, çevresel unsurlar ve oyun dünyasına uygun tematik detaylar içerir.

Renk paleti, oyunun genel estetiğı ile uyumlu olacak şekilde seçilir.

Animasyonlar ve Efektler:

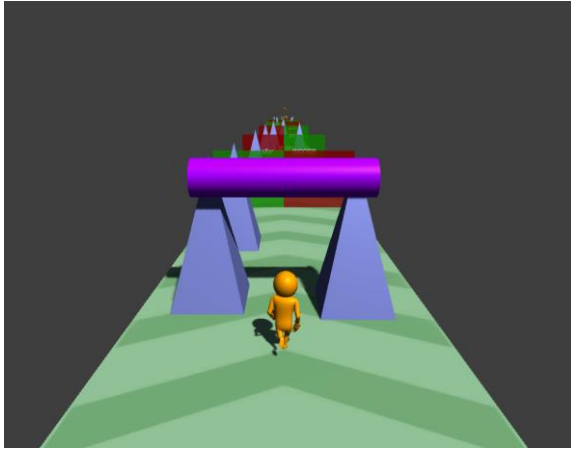
Engel çarpışmalarında efektler, oyunculara çarpışmanın gerçekleştiğini ve oyun dünyasının dinamik olduğunu gösterir.

Engel tiplerine göre özelleştirilmiş animasyonlar, oyunun zorluk seviyelerini vurgular.

Çeşitli Engel Tipleri:

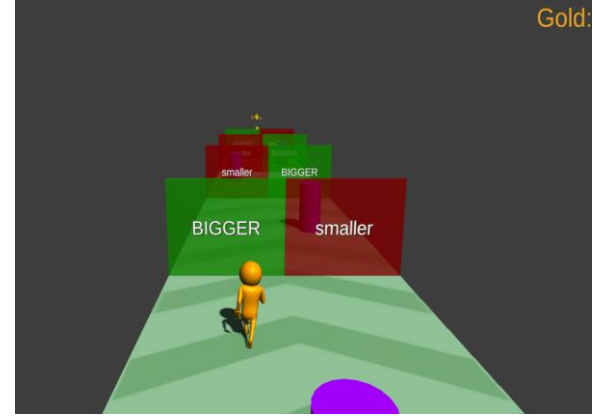
Bariyerler, yüksek engeller, altınları bloke eden engeller gibi farklı türlerde engeller.

Engellerin her biri, oyuncuların hızlı tepki göstermelerini ve stratejik olarak manevra yapmalarını gerektirir. Bazı engeller ise aksine daha yavaş hareket etmelerini beklemektedir.



Stratejik Kullanım:

Levhalar, oyuncuların hızlarını ve boyutlarını kontrol etmelerine yardımcı olur.



Levha tasarımı, oyuncuların oyun içinde stratejik kararlar almasını destekleyerek oyunun stratejik boyutunu güçlendirir.

Renk ve Stil:

Basit ve şeffaf tasarıma sahip levhalar, oyunun ana karakteri ve engellerle uyum içinde olur.

Levhaların renk tonu, oyunun genel renk paletine entegre edilmiştir.

3-Levha Tasarımı:

Saydam Yapı:

Levhalar, saydam bir yapıya sahiptir, bu da oyuncuların arkasındaki engelleri görmelerini sağlar.

Bu tasarım unsuru, oyuncuların stratejik olarak hareket etmelerini ve engelleri daha iyi planlamalarını sağlar.

4-Genel Estetik ve Animasyonlar:

Minimalist ve Canlı Renkler:

Genel oyun estetiği, minimalist tasarımlar ve canlı renklerle karakteristik bir tarza sahiptir.

Canlı renkler, oyunun enerjik atmosferini vurgular.

Oyun İçi Animasyonlar:

Karakterin koşma, renk değiştirme ve çarpışma gibi temel oyun içi animasyonlar.

Bu animasyonlar, oyunculara hareket halinde olduklarını ve oyun dünyasının canlılığını hissettirir.

Ses ve Müzik Bileşenleri:

1-Ana Oyun Müziği:

Tarz ve Atmosfer:

Ana giriş ekranında, oyuncuları hemen enerjiye ve aksiyona hazırlayan canlı, gürültülü bir müzik parçası çalınır.

Oyuna başlandığında ise daha sakin bir müzik, oyuncuların rahatlamasını ve oyun dünyasına odaklanmasını sağlar.

Oyun içindeki olaylara bağlı olarak müziğin dinamik olarak değişmesi, oyuncuların olaylar arasında duygusal bir geçiş yaşamalarına olanak tanır.

Menü ve Ana Ekran Müziği:

Bu müzik, oyuncuların oyunu keşfederken veya seçenekleri gözden geçirirken oyundan daha keyif almalarına yardımcı olur.

2-Oyun İçi Ses Efektleri:

Karakter Hareketleri:

Koşma, kayma gibi temel karakter hareketleri için ses efektleri, oyunun canlılığını ve dinamizmini artırır.

Bu efektler, oyunculara karakterin hareketi hakkında anında geri bildirim sağlar.

Engel Çarpışmaları:

Bu durumda müzik bir süreliğine sessizleşir, bu da oyunculara hata yaptıkları konusunda bilgi verir. Oyunculara bir hata sonrası anında geri dönme fırsatı sunar.

Altın ve Anahtar Toplama:

Altın ve anahtarları toplarken duyulan tatmin edici ses efektleri, oyuncuların ödüllendirildikleri ve ilerleme kaydettikleri konusunda motivasyon sağlar.

Her bir öğenin ses efekti benzersiz olup, oyuncuların oyun dünyasında neler başardıklarını belirginleştirir.

Hikaye ve Karakter Gelişimi:

Ana Hikaye:

Oyun, karakterimizin az detaylı, minimalist bir dünyada koştuğu heyecan verici bir serüveni anlatır.

Hikaye, her seviye ile derinleşir ve oyuncuları oyun dünyasına daha fazla bağlamak için gizemli unsurlar içerir.



Karakter Gelişimi:

Karakterimiz, oyuncuların renk değiştirme yeteneğini kullanarak kendini ifade eder.

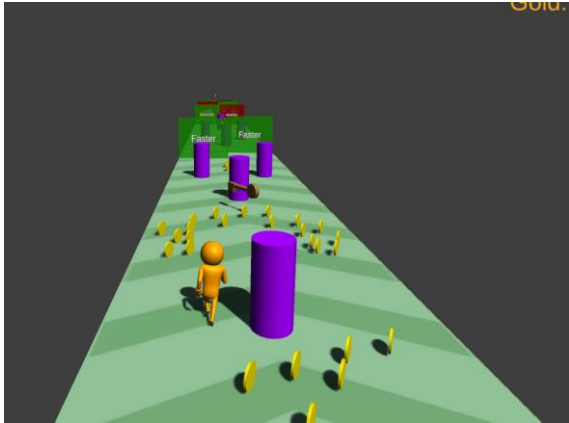
Oyun ilerledikçe, karakter, aldığı yıldızlar ve topladığı anahtarlarla birlikte güçlenir.

Görev ve Hikaye Gelişimi:

Anahtar Toplama Görevi:

Oyuncular, her seviyede belirli sayıda anahtar toplamak için görev alırlar.

Toplanan anahtarlar, daha zorlu seviyelere geçmek ve karakterin yeteneklerini geliştirmek için kullanılır.



Altın Toplama Görevi:

Oyuncular, altınları toplayarak puanlarını artırır ve diğer bölümlerin kilidini açar.

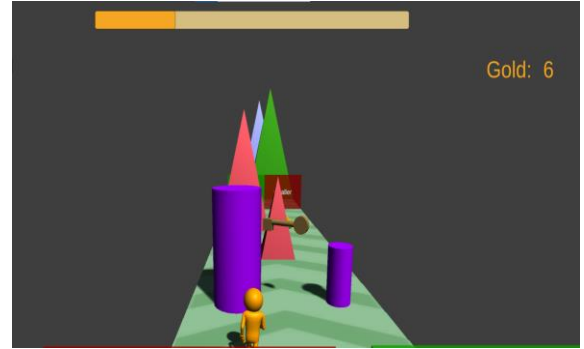
Altınlar, oyuncuların stratejik tercihlerle daha fazla puan kazanmalarını sağlar.

Tehlike ve Zorluklar:

Engeller ve Tehlikeler:

Her seviyede çeşitli engeller ve tehlikeler bulunur; bariyerler, yüksek engeller, çok sık dizilmiş engeller vb.

Engellere çarpmak seviyeyi baştan başlatma riskini taşır.



Dinamik Zorluk Artışı:

Oyun, her seviyede zorluk seviyelerini dinamik olarak artırarak oyunculara sürekli bir meydan okuma sunar.

İlk beş bölüm daha kolayken, sonraki üç bölüm biraz daha zordur ve son iki bölüm en zorlu zorlukları içerir.

Stratejik Levhalar ve Renk Değiştirme:

Levhalar, oyunculara hız ve boyut kontrolü sağlar, ancak yanlış kullanıldığında tehlikeli olabilir.

Renk değiştirme yeteneği, oyuncuların zorlu durumlardan çıkarken veya stratejik avantaj elde ederken kullanabileceği bir taktiktir.

Başarı ve Başarısızlık Durumu:

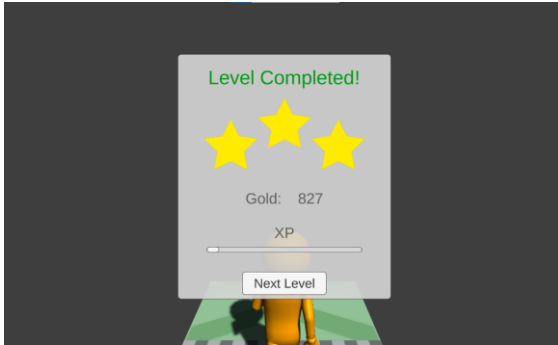
Başarı Durumu:

Oyuncular, Runner Game'de başarıyı elde etmek için çeşitli yolları keşfederler. Başarı, altınları toplama, anahtarları kazanma ve seviyeleri başarıyla tamamlama üzerinden ölçülür.

Altın Toplama:

Her altın, oyuncunun puanını artırır ve yüksek skorlar elde etmelerine olanak tanır.

Altınları toplamak, stratejik bir yaklaşım ve hızlı tepki gerektirir.



Anahtar Kazanma:

Anahtarlar, seviyelerin sonunda kazanılır ve oyuncunun yıldız sayısını belirler.

Daha fazla anahtar, oyuncunun yeni seviyelere erişmesini ve oyun içi avantajlar elde etmesini sağlar.

Yıldız Sayısı:

Seviyeleri tamamlarken kazanılan yıldızlar, oyuncunun genel ilerlemesini temsil eder.

Yüksek yıldız sayısı, oyuncunun oyun içinde daha zorlu seviyelere ulaşmasını sağlar.

Başarısızlık Durumu:

Oyuncular, başarısızlığa düşebilirler, ancak bu durum oyunun bir parçası olarak düzenlenir ve oyunculara yeniden deneme şansı tanır.



Engellere Çarpma:

Oyuncular, keskin dönemeçlerde, yüksek engellerde veya stratejik olmayan levha kullanımlarında başarısız olabilir.

Başarısızlık durumunda, oyuncular seviyeyi yeniden deneme fırsatına sahiptir.

Yetersiz Puanlama:

Oyuncular, altınları yeterince toplamaz veya anahtarları kazanmazlarsa, başarısız sayılır.

Başarısızlık durumunda, oyuncular stratejilerini gözden geçirerek seviyeyi tekrar oynayabilir.

Oyuncu Tipleri Analizi:

Aksiyonseverler:

Özellikler: Hızlı tempolu oyun mekaniğini ve stratejik öğeleri seven kişiler

Oyun İçi Tutku: Yüksek hızlı koşular, zorlu engeller ve hızlı tepki gerektiren durumlar.

Strateji Kullanımı: Levha ve renk deęiřtirme öęelerini etkili bir řekilde kullanarak oyunu geęmek için stratejik düşünceyi tercih eder.

Strateji Severler:

Özellikler: Düşündürücü oyun mekanięi ve zorlu seviyeleri seven.

Oyun İçi Tutku: Levha kullanımı ve renk deęiřtirme stratejilerini kullanarak en iyi puanı elde etme.

Strateji Kullanımı: Engelleri geęmek için stratejik düşünce ve renk deęiřtirme yeteneęini ustaca kullanır.

Başarı Odaklı Oyuncular:

Özellikler: Yüksek skorlar ve oyun içi başarılar için motive olan oyuncular.

Oyun İçi Tutku: En yüksek puanı alarak seviyeleri tamamlama.

Strateji Kullanımı: Altın ve anahtar toplama görevlerini etkili bir řekilde tamamlama üzerine odaklanır.

Sosyal Medya Aktifleri:

Özellikler: Oyun içi başarılarını paylaşan ve sosyal medyada etkileřime giren oyuncular.

Oyun İçi Tutku: Sosyal medyada etkileřim, rekabet ve eğlence.

Strateji Kullanımı: Oyun içi başarıları paylaşarak topluluk içinde etkileřimde bulunma.

Platform ve Mod Analizi:

1-Platform Analizi:

Kullanılabilir Olan Platformlar:

Mobil (iOS ve Android):

Mobil platformlar, oyunculara taşınabilirlik ve erişim kolaylıęı sağlar. “Runner Game”, mobil cihazlarda oynanabilir olacak řekilde tasarlanmıřtır, bu da oyuncuların herhangi bir yerde oyunu oynayabilmelerine olanak tanır.



PC (Windows ve macOS):

PC platformu, oyunculara geniş bir ekran, yüksek grafik kalitesi ve detaylı kontrol seçenekleri sunar. Oyun, bilgisayar oyuncularına daha derinlemesine bir hikaye ve görsel deneyim sunmak üzere optimize edilmiřtir.

*Etkiler:

Çeřitli Oyuncu Kitesine Ulařma: Farklı platformlardaki varlıęımız, geniş bir oyuncu kitesine ulařmamıza olanak tanır.

Tařınabilirlik ve Eriřim Kolaylıęı: Mobil platformdaki kullanılabilirlik, oyunculara istedikleri yerde ve zamanda geręekleřtirme imkanı sunar.

Grafik ve Kontrol Çeřitlilięi: PC ve konsol platformları, daha geliřmiř grafikler ve çeřitli kontrol seçenekleri ile oyunculara derinlemesine bir deneyim sunar.

2-Mod Analizi:

Oyun Modları:

Single Player (Tek Oyunculu): Ana hikayeyi ilerletme ve yüksek skorlar elde etme modu.

Oyuncular arasında en yüksek skoru elde etme ve liderlik tablosunda üst sıraya çıkma amacı güden mod.

Casual (Rahat):

Hafif Zorluk Seviyesi: Daha az zorluk içeren ve oyuncuların rahatlaması ve keyif alması için tasarlanmış mod.

Dinlendirici Mod: Oyuncuların stres atabileceği, oyunu sadece eğlence amaçlı oynayabileceği mod.

Zorlu Mod (Challenge):

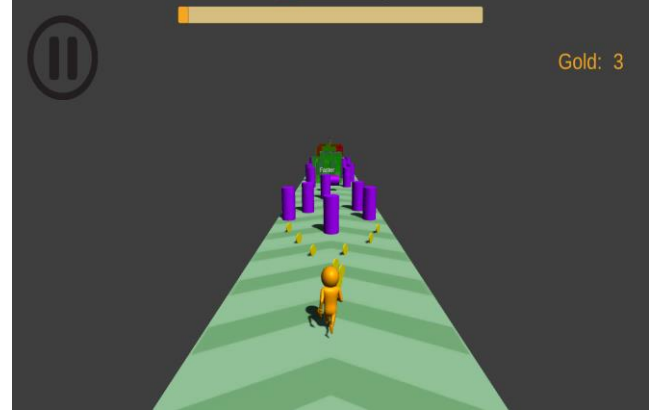
Yüksek Zorluk Seviyesi: Oyunun en zor bölümlerini içeren mod, tecrübeli oyuncular için daha büyük bir meydan okuma sunar.

Sınırlı Canlı Hakkı: Oyuncuların sınırlı canlı hakkına sahip olduğu, hataların daha ciddi sonuçlar doğurduğu bir mod.

*Etkiler:

Bireysel Keşif ve Hikaye Anlatımı: Tek oyunculu mod, oyunculara kendi hikayelerini keşfetme ve yönlendirme fırsatı verir.

Çeşitli Deneyimler: Oyunculara farklı oyun deneyimleri sunarak oyunun tekrar oynanabilirliğini artırır. Oyuncular, istedikleri an tek başlarına operasyonlar yapabilir.



ÖZET

Runner Game, minimal tasarımıyla dikkat çeken bir koşu oyunudur. Oyuncular, oyun karakteriyle engelleri aşarak altınları ve anahtarları toplar. Renk değiştirme özelliği ve stratejik levhalar, engeller oyunu daha ilgi çekici kılar. Farklı modlar, casual oyunculardan challenge sevenlere kadar geniş bir kitlenin ilgisini çeker. Oyun, basit ancak bağımlılık yapan oynanışı ve zorlu seviyeleriyle dikkat çeker, aynı zamanda hafif tempolu bir atmosfer sunar.

Özge Alma