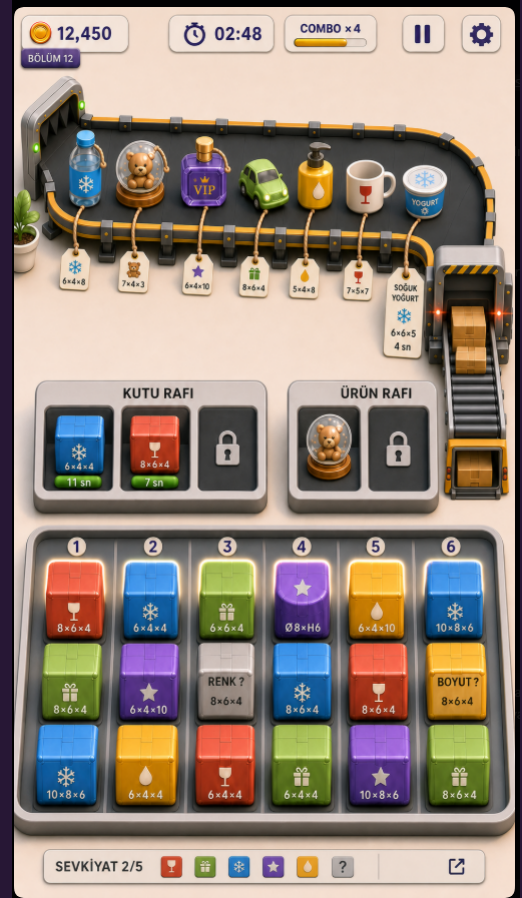


PAKET AKIŞI

Mobil karar ve paketleme oyunu

Oyuncunun ürün, kutu, kapasite ve sıra ilişkilerini okuyarak her hamlenin sonraki kararı etkilediği dikey mobil puzzle deneyimi.



HASAN AYNIOĞLU

Product design · Game systems · Unity

Sürüm 1.0 · Ağustos 2026

Bir paketleme oyunu değil, okunabilir bir karar sistemi.

Paket Akışı'nın odağı hızdan önce anlaşılabilirliktir. Oyuncu, kararını vermeden önce ihtiyaç duyduğu bilgiyi görür; zorluk rastlantıdan değil, kapasite ve sıra yönetiminden doğar.

Okunabilir

Renk, ikon, ölçü ve erişim durumu ortak bir görsel dil kurar.

Planlı

Oyuncu yalnızca mevcut ürünü değil, bir sonraki hamlenin etkisini de düşünür.

Akıcı

İşleme devam ederken yeni karar hazırlamak, beklemeyi stratejiye dönüştürür.

Adil

Bölümler sabit ve test edilebilir verilerle kurgulanır; başarısızlık açıklanabilir kalır.

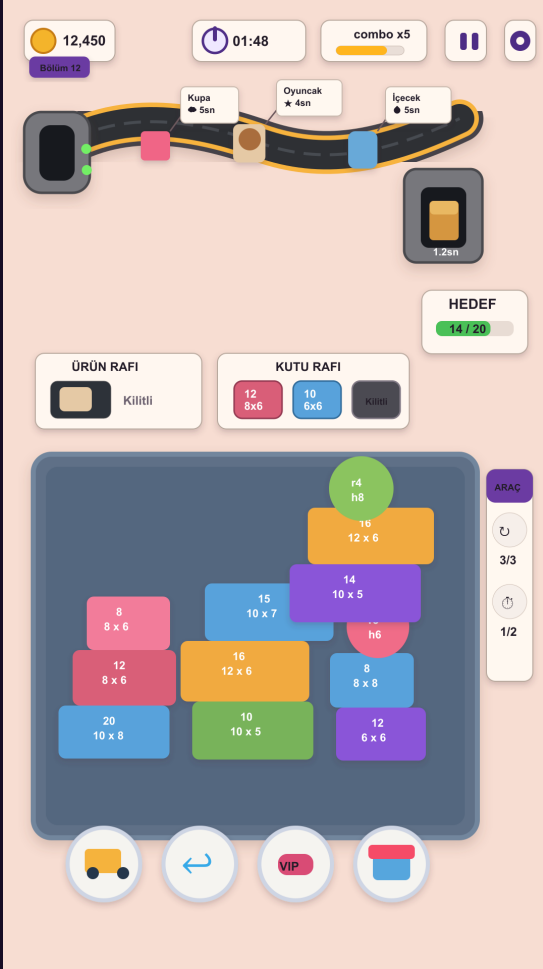
HEDEF OYUNCU

Kısa oturumlarda düşünmek isteyen; puzzle, düzen kurma ve sistem çözme oyunlarından keyif alan mobil oyuncular.

TASARIM SORUSU

Oyuncuya yeterli bilgiyi verip kararı otomatikleştirmeden nasıl gerilim yaratabilirim?

Oku. Seç. Hazırla. Sonucu gör ve yeniden planla.



01

Durumu oku

Aktif ürün, erişilebilir kutular ve yaklaşan ihtiyaçlar tek bakışta değerlendirilir.

02

Kutuyu seç

Seçim yalnızca uyum değil, sınırlı hazırlık alanı ve gelecek sıra düşünülerek yapılır.

03

İşlemeyi başlat

Seçilen eşleşme açık bir geri bildirimle işleme alınır; sistem sonucu görünür kılar.

04

Yeni duruma uyum sağla

Alan ve sıra değiştiğinde oyuncu planını günceller; öğrenme döngüsü devam eder.

Bu ön izleme temel deneyim mantığını gösterir; tam seviye planı, dengeleme değerleri ve ayrıntılı ekonomi paylaşılmaz.

Sistemi görünür, hatayı

Bilgi hiyerarşisi

Aktif karar büyük ve yüksek kontrastlı; gelecek bilgi daha kompakt gösterilir.

Kapasite baskısı

Sınırlı hazırlık alanı, doğru kutuyu bulmaktan daha anlamlı bir sıra problemi yaratır.

Deterministik adalet

Aynı bölüm aynı veriyle yeniden kurulabilir; oyuncu hatasını okuyup yeni strateji geliştirebilir.

Erişilebilir geri bildirim

Renk bilgisi ikonla desteklenir; hata yalnızca renkle veya sesle anlatılmaz.

Kısa öğrenme döngüsü

İlk bölümler davranışı öğretir; devamında zorluk yeni kuraldan değil, kuralların birleşiminden doğar.

Ölçülebilir geliştirme

Tamamlama oranından önce oyuncunun nerede ve neden durduğu gözlemlenir.

MEVCUT DURUM

GDD ve görsel tasarım tamamlandı. İlk örnek bölümler kurgulandı; oyun, çalışan vertical slice ve kullanıcı testi aşamasına hazırlanıyor.

Bir oyun fikrini üretilebilir sisteme çevirmek.

Bu projede ürün vizyonu, oyun sistemleri, bilgi mimarisi, bölüm mantığı ve Unity uygulama planını tek bir karar zincirinde birleştirdim.

Gösterdiğim

Problem çerçevesi, hedef oyuncu, temel deneyim döngüsü, seçilmiş tasarım kararları ve geliştirme yaklaşımı.

Saklı tuttuğum

Tam level progression, dengeleme değerleri, ayrıntılı ekonomi, üretim reçetesi ve yayımlanmamış sistem ayrıntıları.

TAM BELGELER NASIL PAYLAŞILIR?

Tam GDD ve Unity teknik rehberi, işe alım sürecinin ilerleyen aşamalarında talep üzerine ve karşılıklı gizlilik koşulları altında sunulabilir.

PAYLAŞIM VE HAK BİLDİRİMİ

Bu belge yalnızca işe alım ve profesyonel değerlendirme amacıyla hazırlanmış sınırlı bir portfolyo ön izlemesidir. Belgede yer alan özgün metinler, görsel tasarımlar, oyun varlıkları ve teknik anlatım Hasan Aynioğlu'na aittir. Yazılı izin olmadan çoğaltılamaz, dağıtılamaz, ticari amaçla kullanılamaz veya türev bir ürünün geliştirilmesinde kullanılamaz.