

Kodluyoruz Mobile Game Bootcamp – Ödev 0

Bulut Çolak



Draw Climber

+ Oyunu oynarken, real time değişiklik yapabilmek oyuncuyu aktif tutuyor. Benzer oyunlarda genelde başta level kurulumu yapıp devamında gerçekleşen etkileşimler müdahale edilmeden izlenir. Bu olumlu bir özellik.

- Oyun içindeki engellere karşı çizdiğimiz kolların tam olarak nasıl tepki vereceğini kestirmek mümkün değil. Bu da bir miktar şans faktörünü devreye soktuğu için bir süre sonra oyun deneme yanılmaya dönüyor.



Flick Chess

+ Örneğin bir piyonun diğer bir piyonu düşürdüğünde gelişerek ata dönüşmesi gibi mekanikler strateji kurmanızı sağlıyor.

- Levellarda zorluk artışı çok yavaş yapılmış. Çok küçük farklarla aynı bölümü oynuyormuş gibi bir hissiyat yaşıyorsunuz.

- Bir diğer problem parmakla çekilen taş gözükmüyor. O hareket yapılırken otomatik kameranın görüş açısını ayarlaması gerekiyordu.



Giant Rush

+ Bölüm sonlarında yer alan dövüş kısmı oyuncuları oyunda tutmak için iyi düşünülmüş, endless running bir süre sonra sıkabiliyor çünkü.

- Bu aynı zamanda oyunun olumsuz tarafı. Sadece tap tap yapıp geçiliyor. Biraz zorlama konulmuş gibi. Fikir güzel ama geliştirilmesi gerekiyor.



Meteors Attack!

+ Meteorları toplama kısmı ve devamında çarpma anındaki farklı scene olmak üzere iki ayrı mekanik kullanılması oyuncuyu sıkmasını açısından olumlu.

- Bölüm sonlarında elde edilen yeni itemlar saçma tasarlanmış ve ilerleme hissiyatı vermiyor. (Yeni meteor açılıyor ve cupcake çıkıyor vs.)



Hide'n Seek

+ Oyunda zekice kurgulanmış bir çok detay var. Diğer oyuncuları oyun içinde kurtarıp tekrar oyuna dahil edebilirsiniz.

- Bölüm bittiği anda reklam giriyor. Bu başarıma duygusunu hissetmeyi engelliyor. Bölüm bittikten sonra kısa bir animasyonla sonuç tablosu gözükmeli ve bundan sonra reklam girmesi gerekiyordu.