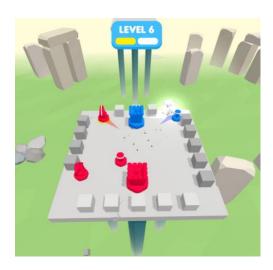
# Kodluyoruz Mobile Game Bootcamp – Ödev 0

**Bulut Çolak** 



#### **Draw Climber**

- + Oyunu oynarken, real time değişiklik yapabilmek oyuncuyu aktif tutuyor. Benzer oyunlarda genelde başta level kurulumu yapılıp 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 runing 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 sıkmaması 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 edebiliyorsunuz.
- Bölüm bittiği anda reklam giriyor. Bu başarma duygusunu hissetmeyi engelliyor. Bölüm bittikten sonra kısa bir animasyonla sonuç tablosu gözükmeli ve bundan sonra reklam girmesi gerekiyordu.