



**BLOK BUSTER KEN GELİŞTİRME SAHASI**



Piyasa araştırması yaptıktan sonra block blast benzeri bir oyunu geliştirmeye karar verdim. Bu aşamada hayvan temalı bir oyun yapmak istiyordum. Prototipi hazırlamak için birkaç görsel hazırladım.

Block Blast, Tetris'ten türetilmiş bir oyun türü. Tetris'te yukarıdan düşen tetramino'lar bu türde; ekranın altında oluşuyor. Onları sürükleyerek oyun tahtasında uygun yerlere yerleştiriyoruz. Her satır ya da sütun tamamen dolduğunda patlıyor ve yeni block'lar için yer açılmış oluyor. Oyun, aşağıda var olan block'ları koyacak yer kalmayana kadar devam ediyor.

Kendi projem Block Buster'da kullanıcı deneyimi bozmadan, kullanıcıya yeni bir mekanik öğretmeden olan mekanikleri daha rafine hale getiren bir oyun tasarımı yapmayı hedefledim.

Block Blast oyun mekaniğini korudum, üstüne bir de özel güç özelliği ekledim. Ekranın alt kısmında bir puan barı ekledim. Bu bar dolduğunda bir sütunu yok etme hakkına sahip oluyoruz.

Unity adlı programda kodları yazıp sistemi inşa ettim. Bu aşamada oyunda bir sahne vardı, efektler ve animasyonlar bulunmuyordu.





# BLOCK BUSTER ERKEN GELİŞTİRME SAFHASI

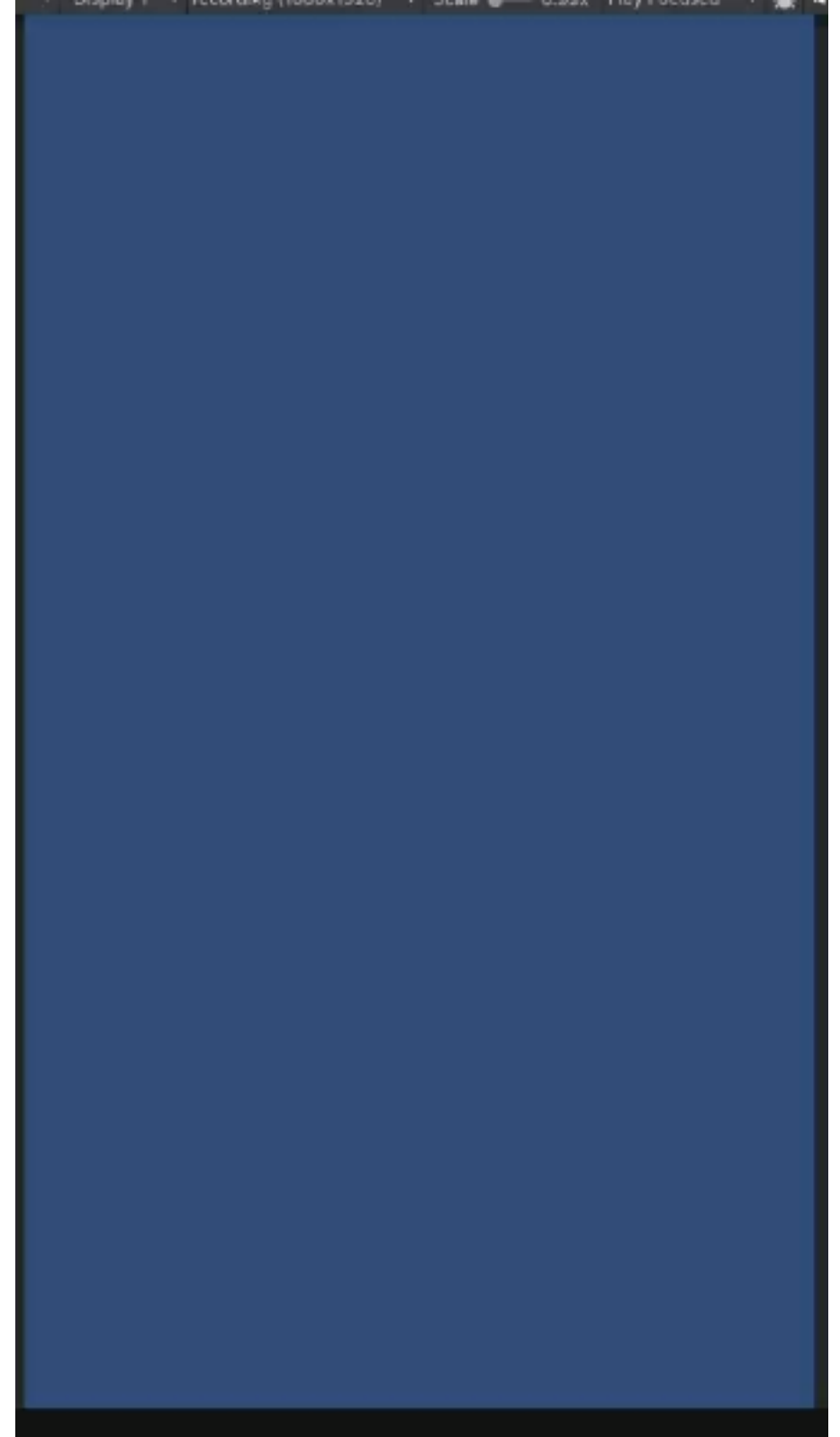
Piyasa araştırması yaptıktan sonra block blast benzeri bir oyunu geliştirmeye karar verdim. Bu aşamada hayvan temalı bir oyun yapmak istiyordum. Prototipi hazırlamak için birkaç görsel hazırladım.

Block Blast, Tetris'ten türetilmiş bir oyun türü. Tetris'te yukarıdan düşen tetramino'lar bu türde; ekranın altında oluşuyor. Onları sürükleyerek oyun tahtasında uygun yerlere yerleştiriyoruz. Her satır ya da sütun tamamen dolduğunda patlıyor ve yeni block'lar için yer açılmış oluyor. Oyun, aşağıda var olan block'ları koyacak yer kalmayana kadar devam ediyor.

Kendi projem Block Buster'da kullanıcı deneyimi bozmadan, kullanıcıya yeni bir mekanik öğretmeden olan mekanikleri daha rafine hale getiren bir oyun tasarımı yapmayı hedefledim.

Block Blast oyun mekaniğini korudum, üstüne bir de özel güç özelliği ekledim. Ekranın alt kısmında bir puan barı ekledim. Bu bar dolduğunda bir sütunu yok etme hakkına sahip oluyoruz.

Unity adlı programda kodları yazıp sistemi inşa ettim. Bu aşamada oyunda bir sahne vardı, efektler ve animasyonlar bulunmuyordu.



# BLOCK BUSTER GÖRSEL GELİŞİM

Daha sonra giriş ekranını oluşturdum ve görselleri tasarlamaya başladım.

Oyunun adının yer aldığı bu kısmı yaparken Gil Sans kullandım. Adobe Illustrator'ın built-in 3D özelliğini kullanarak üç boyutlu bir etki yaratmayı hedefledim.

Daha sonra Adobe Photoshop'ta renk düzenlemeleri yaptım ve sticker efekti veren kontürleri ekledim.

