

5 ADET HYPER-CASUAL OYUN ÖRNEĞİ VE ANALİZİ

BEYZA BAŞAĞA

1) Subway Surfers

Olumlu yönleri:

Çeviklik veya el becerisi mekanığı üzerine kurulmuş bir oyun olan Subway Surfers ilk defa oynayanlar için oyuncu ölse dahi tekrar tekrar deneme şansı veriyor, ilk olarak yavaş bir hızda başlayan oyun oyuncu ilerledikçe ve altın topladıkça hızlanmaya başlayarak oyuncuların oynaması gerektiğini artttırıyor aynı zamanda oyun temasında farkı ülkeleri ve yeni karakterler kullanarak kendini güncel tutuyor. Son olarak dünyanın her yerinden oyuncular internete bağlanarak birbirleri ile yarışabiliyorlar.

Olumsuz yönleri:

Oyunda farklı karakterler olmasına karşın karakter kilitlerinin açılması için çok fazla altın veya farklı itemler talep ediliyor. Bu da oynayanların bir süre sonra sıkılmasına ve oyunu bırakmasına neden oluyor.



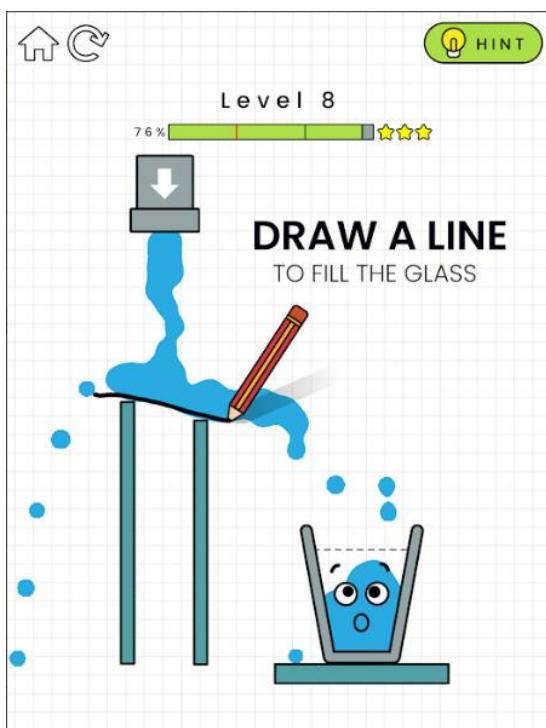
2) Happy Glass

Olumlu yönleri:

Yön mekanığı kullanılarak geliştirilen Happy Glass oyunu basitliği ve her yaştan oyuncunun oynayabilmesi sayesinde geniş bir oyuncu kitlesine sahip aynı zamanda çokça leveli bulunması nedeniyle oyuncuya bir ilerleme hissiyatını veriyor. Son olarak bölümü geçemeyen oyuncular için ipucu bölümünün bulunması da oyunun artı bir özelliği.

Olumsuz yönleri:

Oyunun basit olması başlangıçta geniş bir kitlenin ilgisini çekse de daha sonrasında herhangi bir zorluk yaratılmadığı için oyundan sıkılacak kişiler de çoğunlukta olacaktır.



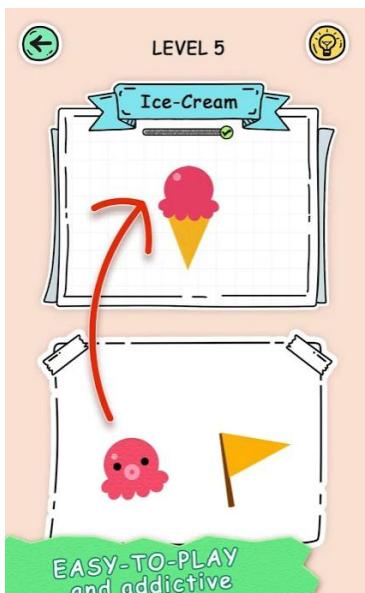
3) Puzzle Game

Olumlu yönleri:

Bulmaca mekaniği kullanılarak tasarlanan Puzzle Game oyunu basitliği ve her yaştan kitleye olan uygunluğu ve bulmaca çözme hissiyatı oluşturduğu için revaçta olan bir oyundur. Ouncular her bölümde farklı simgeler veya nesneleri oluşturuyorlar ve bölümü geçememe ihtimallerine karşı ipucu özelliği bulunmakta.

Olumsuz yönleri:

Oyun en başında basit olmasına nazaran zorluk seviyesi çok az bir miktar artıyor. Oyunda birçok level olmasına ve her bölüm farklı bir nesneyi oluşturmanıza karşın levellerde yeni özellikler, skiller gelmiyor. Herhangi bir zaman limiti veya challenge bulunmamakta bu nedenle 7-10 yaş veya 45+ oyunu oynamaya devam etse de 18-25 yaş kitlesinin sıkılıp oyunu kaldırması çok muhtemeldir. Aynı zamanda kendi piyasasında kendisine benzer çok fazla oyun çıkartılmış durumda.



4) Dumb Ways to Die

Olumlu yönleri:

El becerisi ve çevikliği mekaniği kullanılarak yapılan Dumb Ways to Die oyunu ilk defa oynayanlar için oyunu kaybettiklerinde hırsanıp tekrardan deneme isteği yaşatması ve uzun süre oynamasını sağlıyor.

Olumsuz yönleri:

İlk defa oynayanlar belirli bir aşamaya gelse dahi eğer bir hata yaparsa ölüyor ve en baştan başlamak zorunda kalıyor bu da oyuncunun oynaması istegini azaltıyor. Oyunda oyuncu ne kadar ilerlerse de bölümlerde herhangi bir değişiklik olmuyor ayrıca oyuncu her bölümün nasıl oynaması gerektiğini (nasıl oynayınca kazanacağını) bir süre sonra ezberliyor sonuç olarak oyuncu oyundan sıkılıyor.



5) Flow Free

Olumlu yönleri:

Renk eşleştirme mekaniği kullanılarak tasarlanan Flow Free oyunu zekanızı zorlaması ve ilk olarak basitten başlayıp sonrasında git gide zorlaşması ve top sayılarının çoğalması ile oyunun sürekli oynanması sağlanmaktadır.

Olumsuz yönleri:

Oyun piyasasında buna benzer çok fazla oyun çıkmış olmasından dolayı oyuna olan ilginin azalması. Aynı zamanda oyunda level ilerledikçe sadece top sayısının arttırılarak zorluk seviyesinin yükseltilmesi herhangi bir challenge, zaman limiti veya arkadaşlar ile birlikte oynamaya seçeneğinin olmaması.

