**Misket Oyunu:**  
  
- Açılış kısmında arka plan ve oyun seviyelerinin yazdığı “orta kolay zor” kısımları tasarlanacak.  
-Oyun açıldığında gördüğümüz arka plan misket oyunu çağrıştıran bir arka plan olmalı.   
-Misketler tasarım olarak gerçek misketler gibi olacak. Hatta mümkünse logomuzdaki misket gibi renkli misketler olacak.  
- Misketleri hedef alırken beliren efekt –gölge ya da yön işareti, ne diyorsak artık ☺ bu işaretin rengi siyah bir gölge değil de ve misketler aşağı indikçe yönün açısına göre uzayan daha efektif bir şey olacak.  
-Puanın fontu daha renkli ve yuvarlak fontlu eğlenceli bir fon olabilir.  
  
**Uzay Oyunu:**  
-Oyun açılınca nasıl oynayacağımızı anlayamıyoruz. Açılınca “Zıpla!” demek nasıl fikir sizce?  
-Astronota bizim karakterlerden birini ekleyeceğiz.   
-Arka plan uzay boşluğu gibi olsun ama çok karartı gibi değil de daha lacivertmavi bir uzay olsun.   
-uzay teması içeren uzay gemisi, galaksiler, gök cisimleri, yıldızlar, gezegenler vs vs illüstrasyon şeklinde olsun. Aşağıdaki liknte örnek olsun diye bi görsel paylaştım ama tabii ki oradaki gibi o kadar soft ve kız renkleri olmasın ☺  
  
https://tr.pinterest.com/pin/914862415982847/  
  
- Puan kazanmak için yıldızlar, gök taşı arasında belli aralıklarda daha fazla puan kazandıran mavi misket olarak logomuz yani dünya gezegeni gelsin.  
- Buradaki puan fontu ve rengi de zaten oyunun genel tasarımına uygun seçiliyor olacak.  
  
**- Hafıza Oyunu:**  
  
-Kartlar, arka plan başlangıç vs font ve tasarım olarak değişecek.  
-Kartları çevirdiğimizde daha efektif bir hal olacak.  
-kartlara gelecek görseller telif hakları sebebiyle karakter değil nesneler olacak,  
Örneğin: Çiçekler, bitkiler, ağaçlar, hayvanlar, oyuncaklar, meslekleri gösteren hazır illüstasyonlar var, karakter olarak meslekleri gösteren bu illüstrasyonlar, eşyalar- mesela okul araç gereçleri- giysiler- mutfak eşyaları, vs vs. gibi konseptler düşünülebilir.  
  
**Çarpma Oyunu:**-Oyun açılınca gelen “Başla” yazısı tasarımın üzerine gelmemeli.  
-Sallayarak bir seçenek işaretlediğimizde çok fazla tutturuyoruz ve puan alıyoruz. Bu sebeple yanlış yapınca puanımız düşmeli ve puan düşüşünü, puan tahtasına eksi puanın görünüp hızlıca kaybolması ile anlayabiliriz.  
-Doğru yaptığımızda tik işareti yanlış yapınca çarpı işareti yeşil ve kırmızı renkte gelmeli ama sağ alt köşede değil de işaretlediğimiz rakamın üzerinde ya da doğru yanlışı gösteren kısma. Artık teknik ve tasarım olarak nasıl uygunsa. ( Benim önerim sağ altta kalması çünkü az önce tekrar denedim oyunu ☺ diyelim ki; çok hızlı bildik cevabı ya da sallayarak sık sık basıyoruz bir seçeneğe, düşünsenize sürekli baktığımız alana tik işareti ve çarpı işareti geliyor… Bu çok kalabalık yapıyor baktığımız merkezi alanı. Bunun yerine sağ altta işaret renkleri değişse yeterli. Bence.)  
-Son kısımda doğru yanlışı ve puanı verince “Tebrikler!” yazısı gelirse güzel olur.