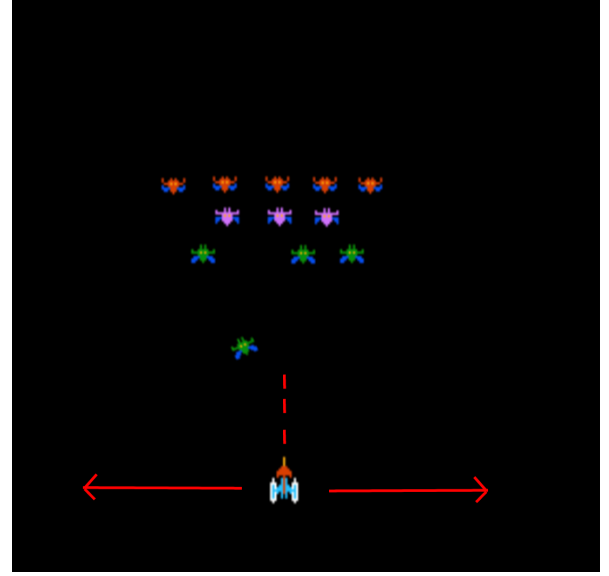


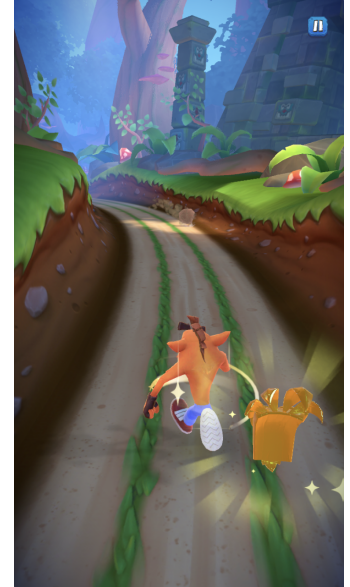
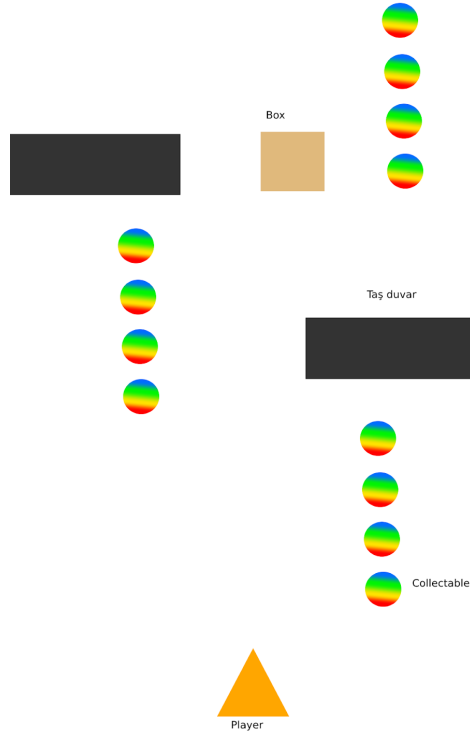
1. Galaxian:

- a. Mekanik: swipe
- b. Player gemisi sadece x'de (sağa ve sola) hareket edecek. Z'de sabit.
- c. Player gemisi otomatik shooting işlemi yapacak.
- d. Karşısında 12 düşman gemisi olacak. (yukarıdan aşağıya; 5-3-4 olarak dizilecek.)
- e. Düşman gemileri ateş etmeyecek.
- f. Düşman gemileri 3 farklı renkte olacak.
- g. Herhangi bir düşman gemisi rastgele olarak player gemisini çarpmak için hareket edecek.
- h. Player gemisi 3 defa düşman gemisi ile çarpıştığında fail olacak.
- i. Player düşman gemilerinin hepsini yok ederse başarılı olacak.
- j. Player gemisinin 3 canı var, bunlar ekranın solunda gösterilecek.
- k. Particle: Patlama ve ateş
- l. Kamera sabit ve açısı yandaki fotoğraftaki gibi olacak.



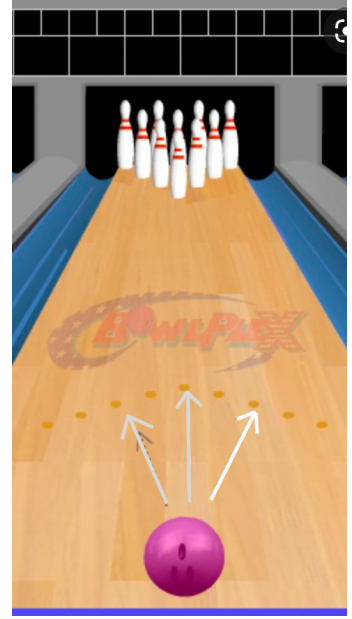
2. Crash Bandicoot:

- Mekanik: swipe
- Collectable: elmas
- Obstacles: taş duvar ve tahta kutu
- Player, obstacle'lardan taş duvara çarpınca, fail olacak. Tahta kutuya çarpınca ise tahta kutu kırılacak.
- Player'ın yandaki görseldeki gibi (havada süzülen) bir takipçisi olacak. (Herhangi bir işlevi yok)
- Environment: Ağaç ve çimen
- Örnek Level design (aşağıdaki görselde verilmiştir.): Ortalama 4-5 sn
- Kamera playerı takip edecek ve arkadan görecek.



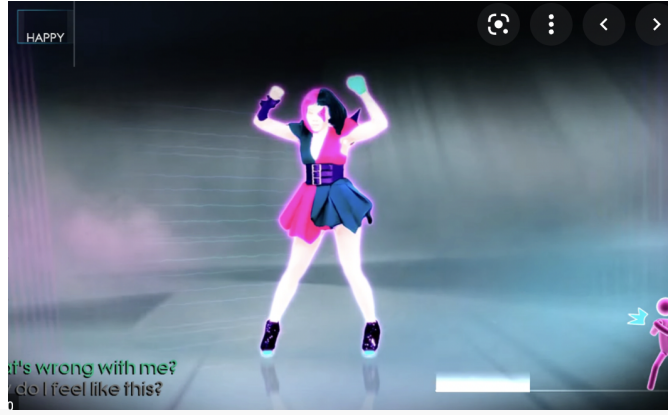
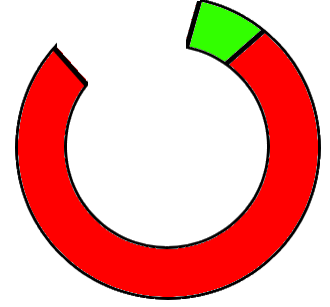
3. Bowling:

- a. Mekanik: Tap timing
- b. Bowling topunun gideceği yol; sol, orta ve sağ olmak üzere üçe ayrılacak.
- c. Oklar, transparent ve gri tonlarında olacak. Soldan sağa okların rengi değişecek ve hangi ok o an aktif ise beyaz rengine olacak.
- d. Kullanıcı tap yaptığında, hangi beyaz oka denk geliyorsa bowling topu o yönden gidecek.
- e. Top, sadece ortadan giderse bütün labutlar devrelecek ve başarılı sayılacak. Diğer yönlerde gittiğinde ise 2'şer labut devrelecek ve fail sayılacak.
- f. Kamera sabit ve arkadan bakacak. Sağda verilen görseldeki gibi.



4. Just Dance

- Mekanik: Tap timing
- Karakter: Kadın
- Karakter, 3 dans figürü yapacak.
- Yandaki fotoğraftaki gibi progress bar kırmızıdan yeşile doğru ilerler ve yeşile geldiğinde kullanıcı tap yapar ise karakter dans figürünü yapacak.
- Karakterin altında beyaz bir çember olacak. Default rengi beyaz, kullanıcı yanlış zamanda tap yapar ise kırmızı olacak. Doğru zamanda yapar ise mavi olacak.
- Kullanıcı 3 kez yanlış yapar ise fail olacak.
- Kamera açısı aşağıdaki görseldeki gibi olacaktır.



- Dansçının altındaki çember aşağıdaki görselin daha sade hali olacaktır. (Particle)

