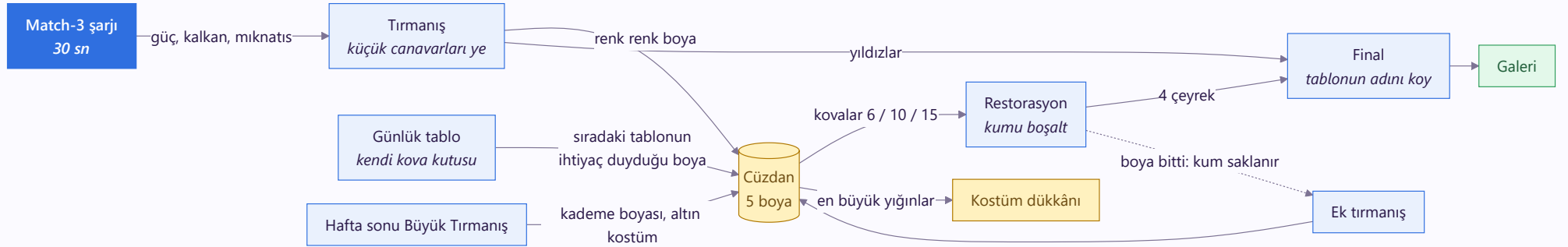


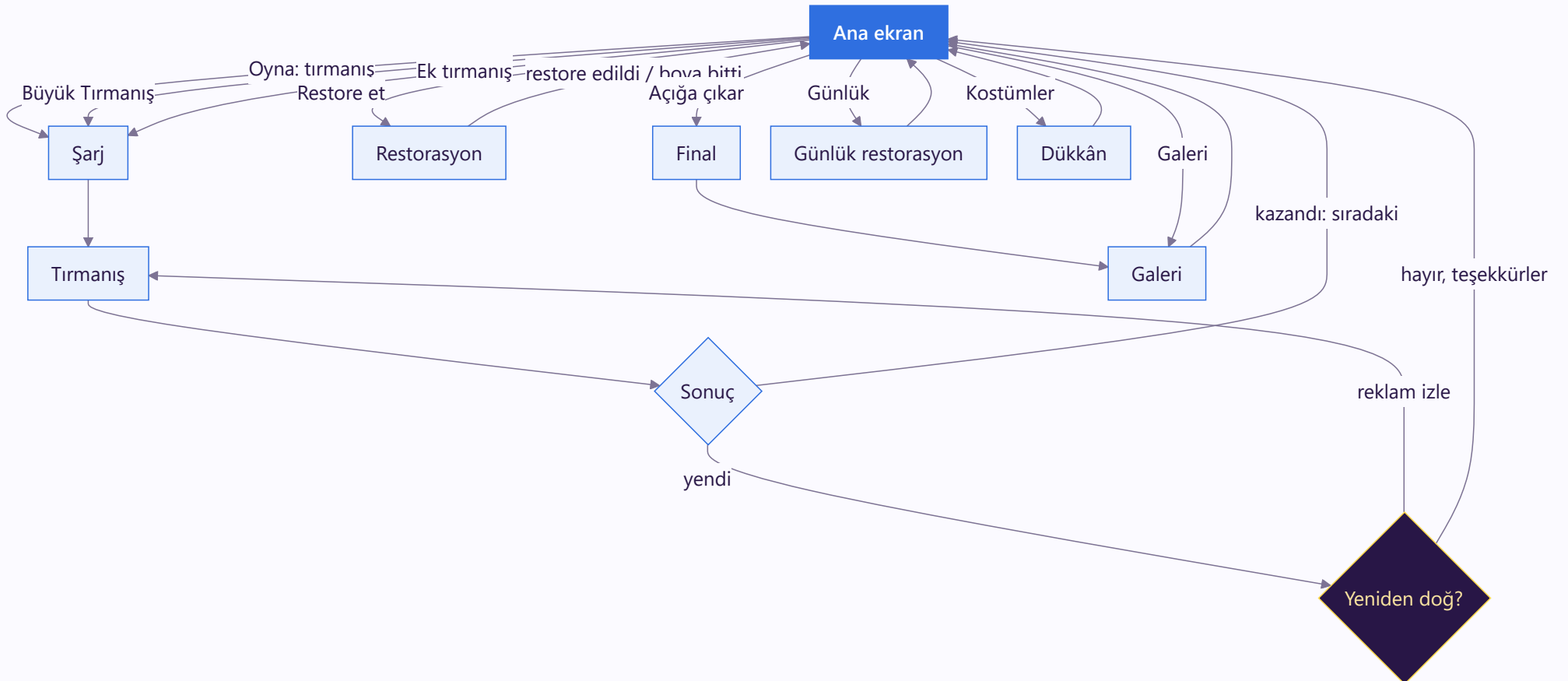
Her adımda tek para birimi

Her aşama bir öncekinin kazandırdığını harcar; meta aynı cüzdanı hem besler hem boşaltır.



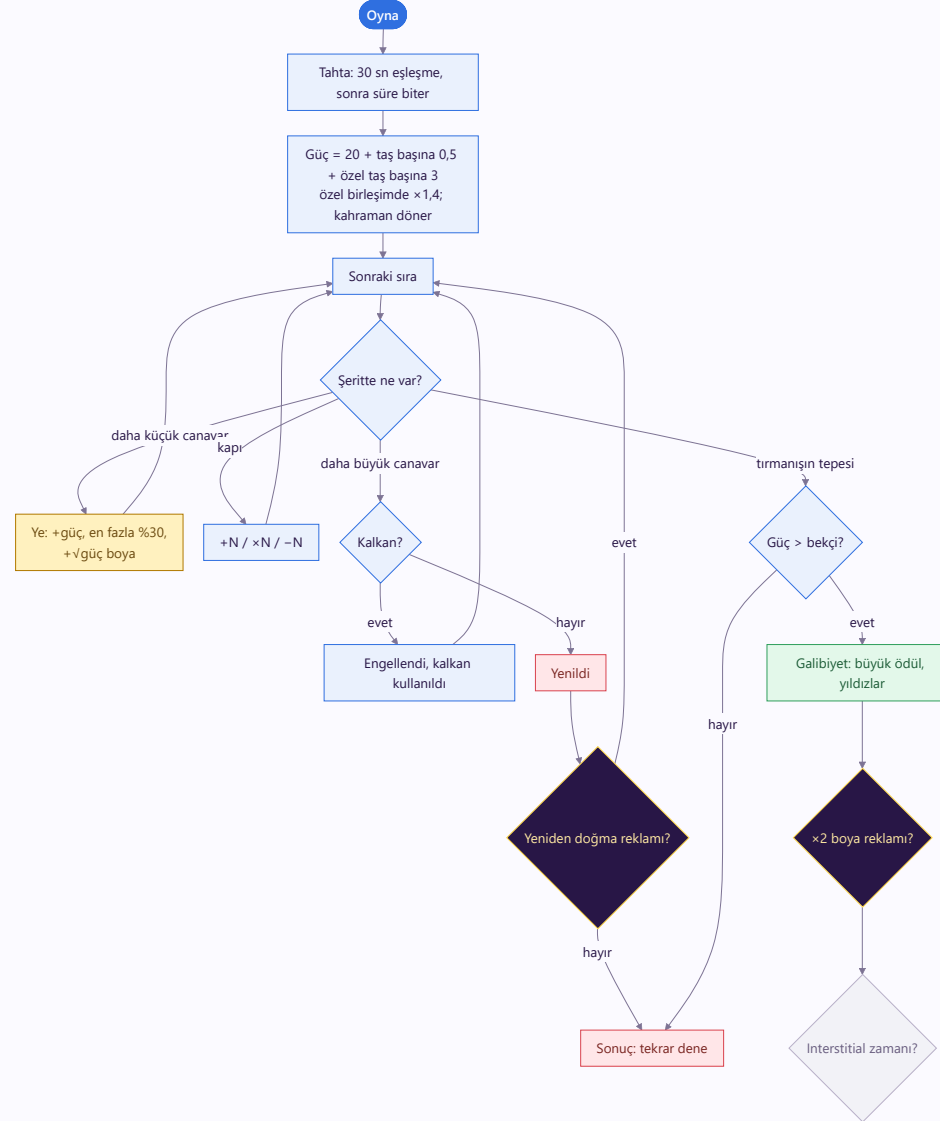
Ekran akışı

Her ekran ana ekrana döner; hiçbir şey iki dokunuştan daha derinde değil.



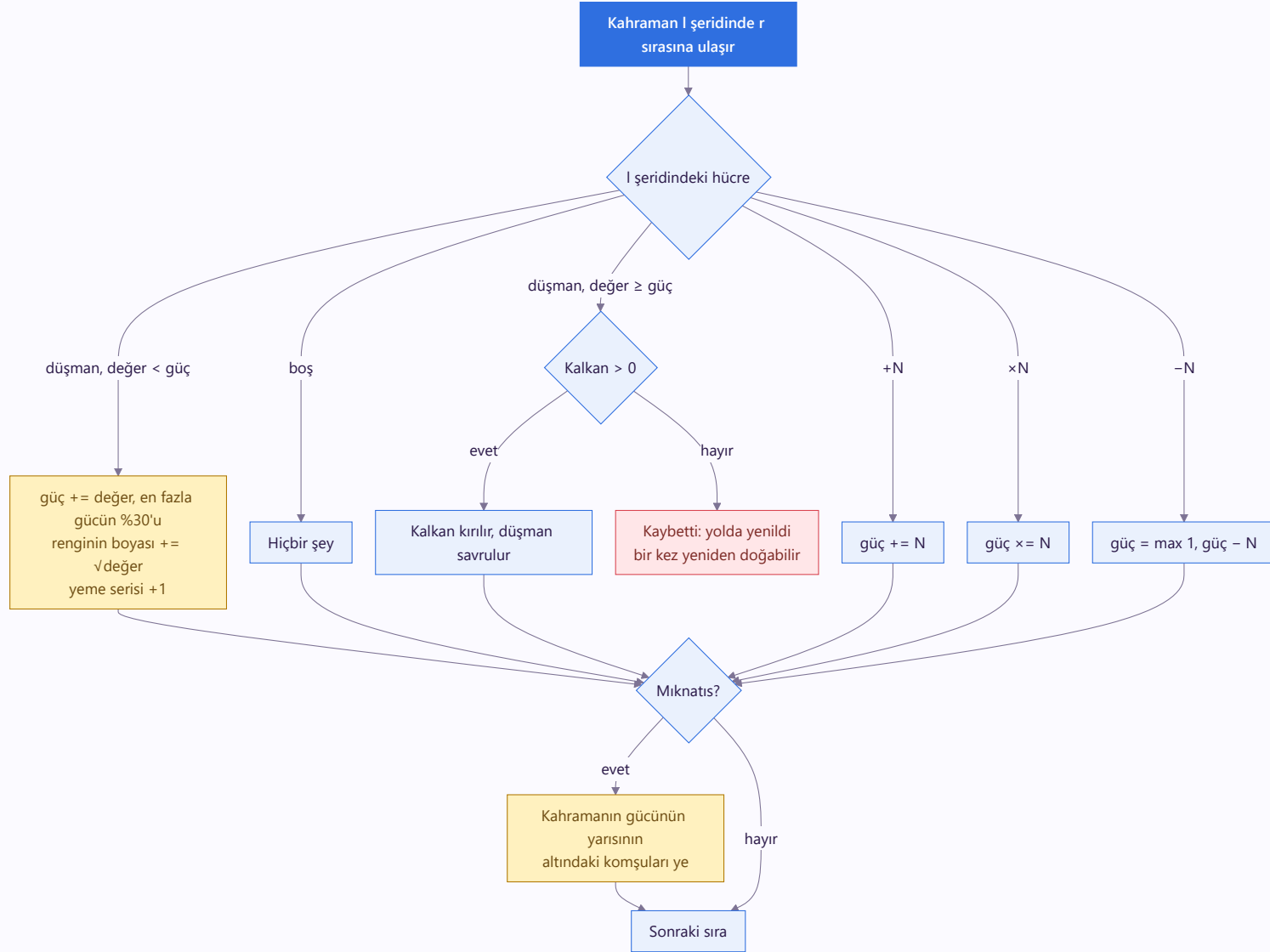
Tahtadan sonuca

Ödüllü teklifler (koyu) yalnızca oyuncunun ikinci bir şans ya da bonus istediği yerde çıkar.



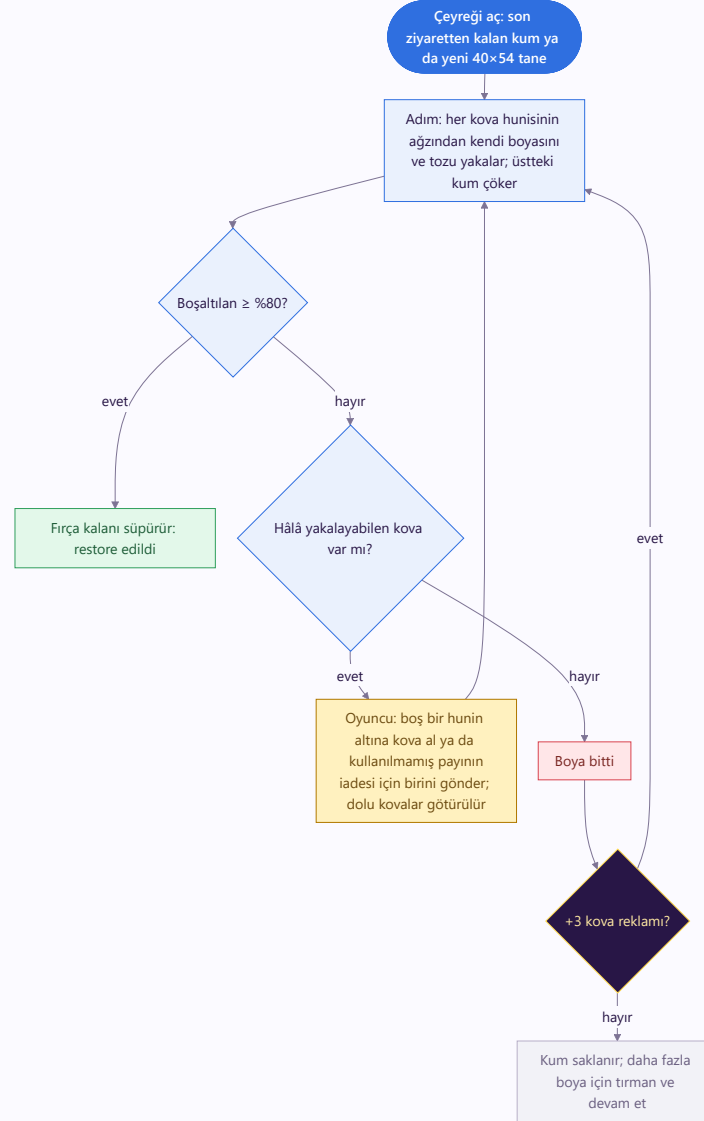
Bir sırayı çözmek

ClimbRun.Advance: aynı kurallar oyunu, çözücüyü, testleri ve botları yönetir.



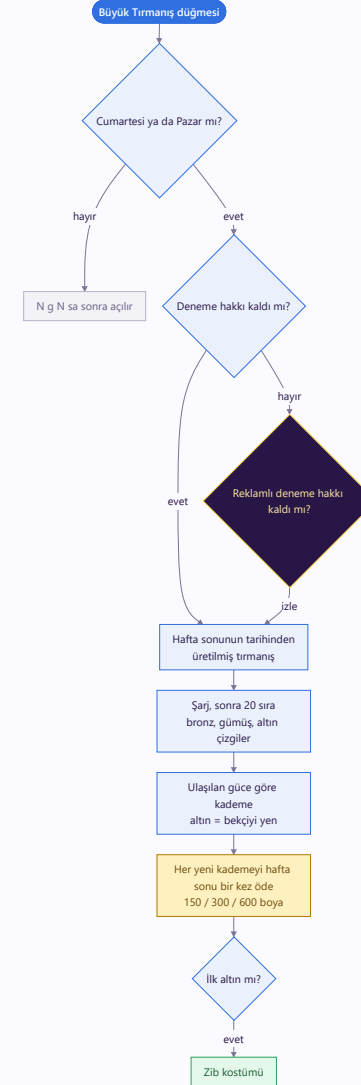
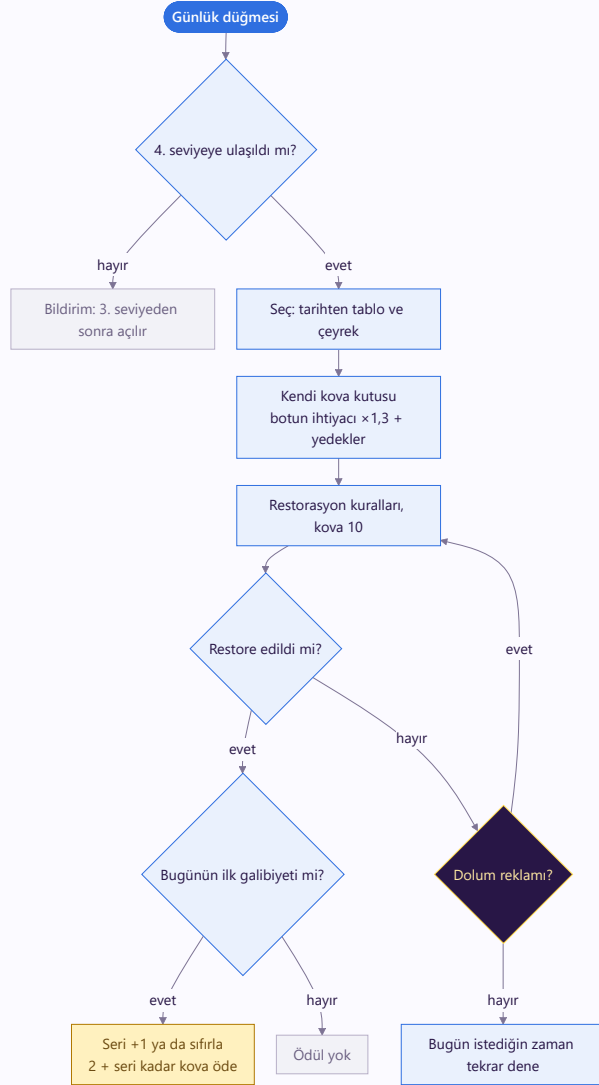
Bir çeyreği boşaltmak

Tablo ilerlemesini korur; bu yüzden boyanın bitmesi bir duvar değil, bir dolambaçtır.



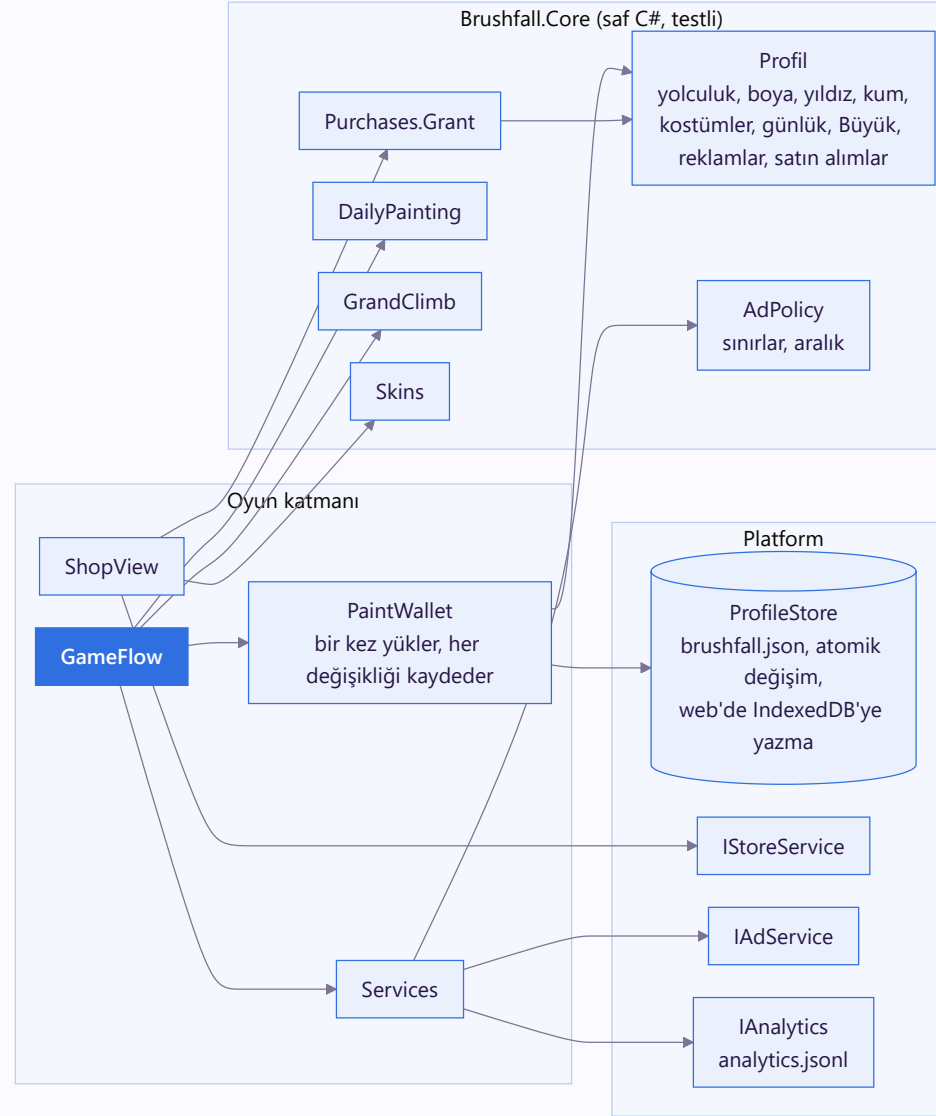
Günlük tablo ve hafta sonu Büyük Tırmanış

İkisi de tarihten deterministik olarak üretilir; böylece her oyuncu aynı bulmacayı ve aynı tırmanışı alır.



İlerleme, reklamlar, mağaza ve analitik

Neyin kaydedildiği, verildiği ve izin verildiğine dair kurallar çekirdekte yaşar; platform arayüzlerin arkasındadır.



Mimari

Kurallar testleriyle saf C#'ta; MonoBehaviour'lar yalnızca gösterir, girdi alır ve canlandırır; araçlar her şeyi yeniden kurar.

