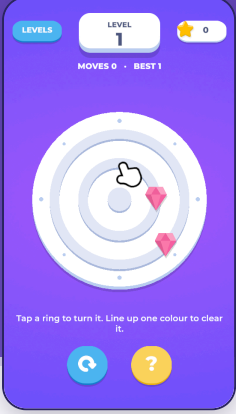




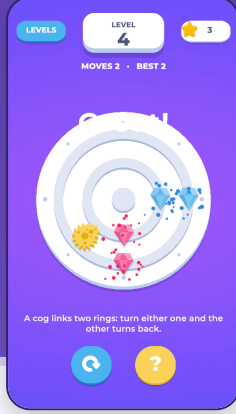
HYPER-CASUAL BULMACA • UNITY 6 • DİKEY MOBİL VE WEB

Clockwork

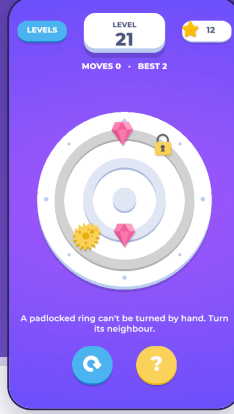
Halkaları çevir. Renkleri hizala. Dişlilere dikkat.



Halkayı çevirmek için dokun



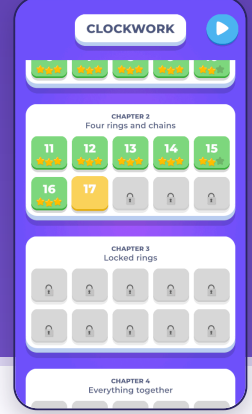
Dişli iki halkayı da çevirir, 2:1



Kilitli halka dönmaz



Dört halka, zincir dişliler



40 seviye, 4 bölüm

Pitch

Pazardaki halka ve sıralama bulmacalarının (Rotate Rings, Colorwood Sort) tarzında bir halka çevirme bulmacası, tek bir farkla: **dişliler**. Halkalar iç içe, çentiklerinde taşlar var; bir spoke'u tek renkte hizala, temizlensin. Dişli iki halkayı 2:1 bağlar, yani her hamle birden fazla halkayı çevirir; kilitli halkalar yalnızca dişliyle döner.

Tasarım ilkeleri

- **Tek bakışta okunur:** her kural tahtada görünür.
- **Her bölümde tek yeni fikir,** kazanacağın bir seviyede.
- **Kaybetmek yok:** yıldızlar en az hamleyi ödüllendirir.
- **Her seviye bir solver ile kanıtlı.**

Sistemler

- 2-4 halka, 8 ya da 12 çentik, en fazla 6 renk.
- Çift yönlü 2:1 dişliler, zincirler, kilitler.
- Par'a göre yıldız, solver'dan ipucu, ücretsiz yeniden başlatma.
- Seviye haritası, combo övgüleri, tek satırlık ipuçları.

40

seviye, 4 bölümde

1-8

hamle, en iyi çözüm

2:1

dişli oranı, çift yön

40/40

par solver ile doğrulandı

3

playtest'ten gelen değişiklik

Rolüm

Konsept, kurallar, level design ve zorluk eğrisi, UX ve art direction. Unity'de (C#) bir AI kodlama asistanıyla (Claude) geliştirildi: kuralları, bölüm planını ve ayarları ben belirledim, her build'i playtest ettim ve her değişikliğe ben karar verdim.

Playtest yönlendirdi

Dişliler tek yönlüken bozuk göründü, bu yüzden çift yönlü 2:1 oldu. **9-10. seviyeler duvar gibiydi**, artık yeni kural kolay bir seviyede geliyor (10. seviye: 6 hamleden 4'e). **Sanat** profesyonel bir ücretsiz kite oturmadan önce üç yön denedi.

Bu portfolyoda

- Game Design Document
- Sistem akış şemaları
- Solver'dan level design workbook
- Reklam storyboard'u, CPI testi ve KPI planı
- Oynanabilir web build ve Android APK