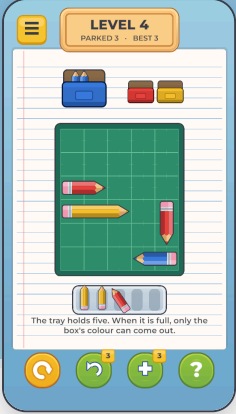




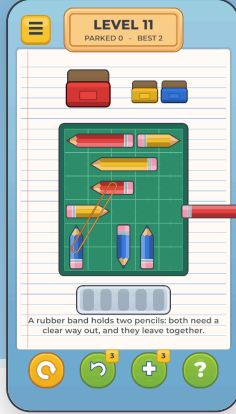
HYPER-CASUAL BULMACA • UNITY 6 • DİKEY MOBİL VE WEB

Pull-out

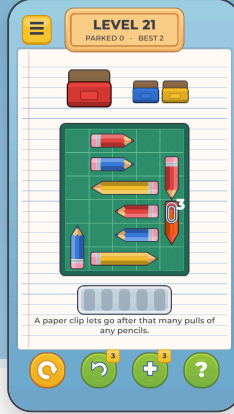
Kalemleri çek çıkar. Renge göre kutula. Tepsie dikkat et.



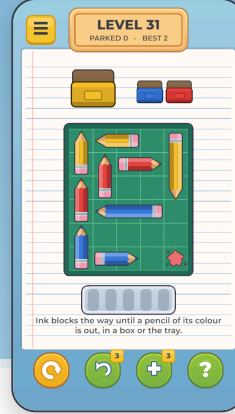
Yanlış kutu mu? Tepside bekler



Lastik: ikisi birlikte çıkar



Ataş 3 çekişten sonra bırakır



Mürekkep yolu kapatır



40 seviye, 4 bölüm

Pitch

Renk kutusu sırasıyla birleşen bir dokun-çıkart bulmacası. Kalemler önleri açılınca gösterdikleri yöne kayarak çıkar; rengiyse öndeki kutuya, değilse **beş yerlik tepsie** gider. Tepsi bütçedir: dolarsa artık hiçbir şey çıkamaz. Sonraki bölümler **lastik**, **ataş** ve **mürekkep lekesi** ekler.

Tasarım ilkeleri

- **Bir bakışta okunur:** kalem gideceği yönü gösterir.
- **Her bölümde tek yeni fikir**, kolay bir seviyede.
- **Yalnızca saate karşı kaybedilir:** çıkmaz söylenir, yeniden başlatmak ücretsiz.
- **Süs yok:** her mekanik par'ı ya da gereken tepsiyi değiştirmeli.

Sistemler

- 4 bölümde 40 seviye, 7 tanesi süreli.
- Lastik, ataş ve mürekkep; renk kutusu sırası.
- Bekletilen kaleme göre yıldız; güçlendiriciler: altıncı yer, geri al.
- Seviye haritası; solver'dan ipucu; çıkmaz uyarısı.

40

seviye, 4 bölümde

0-6

en iyi çözümde bekletilen kalem

30/30

seviyede en yeni mekanik par'ı ya da tepsiyi değiştiriyor

8

seviye tepsinin beş yerini de istiyor

0

300 dağıtımdan kutuyla bırakılan ataş ya da lekenin önemli olduğu

Rolüm

Konsept, kurallar, üç mekanik, güçlendiriciler ve saat, seviye tasarımı ve zorluk eğrisi, ücretsiz bir cartoony UI kiti üzerinde UX ve art direction. Unity'de (C#) bir AI kodlama asistanıyla (Claude) geliştirildi: kuralları, bölüm planını ve ayarları ben belirledim, her build'i inceledim ve her değişikliğe ben karar verdim.

Solver yönlendirdi

Kutulara bağlı ataş ve lekeler hiçbir şey yapmadı: kutu sırası sabit, bu yüzden bir gecikme ya seviyeyi bitirir ya da hiçbir şeye mal olmaz. Oyuncunun kendi çekişleriyle bırakılınca önem kazanıyorlar. **Ölçü de değişti:** generator artık yalnızca par'ı değil, seviyenin gerektirdiği tepsiyi de kontrol ediyor.

Bu portfolyoda

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