

Boulder Dash

1984 yapımı, First Star Softwarer tarafından piyasaya sürülmüş, tek oyunculu, arcade türünde bir oyundur. Oyunda amaç, madendeki değerli taşları verilen süre içerisinde toplayıp oradan çıkmaktır.

Oynanış;

Kontrollerini yön tuşlarıyla yapabildiğimiz sade bir karakterimiz var. Bu karakterimizle toprakları kazarak değerli taşlara ulaşmaya çalışıyoruz.

Süreye karşı oynanıyor. Her bölümde bize atanan süre aynı. Çoğu zaman bu süre bölümü bitirmek için yeterli oluyor.

Etrafta üzerimize düştüklerinde bizi ezen ve canımızı götüren kayalar mevcut. Dolayısıyla hamlelerimizi düşünerek yapmamız gerekiyor. Kayaların ne yöne doğru düşeceği ise kimi zaman sürpriz halini alabiliyor.

Her bölümde toplamamız gereken değerli taş sayısı değişiyor. Bölümlerde genellikle bizden istenenden fazla sayıda elmas olduğu için çok zorlandığımız noktalarda başka bir taşa gitmemiz mümkün. Bu anlamda oyuncuya seçenek sunulmuş dolayısıyla başarılı olmak için fazla vakit kaybetmiyoruz zira başka alternatifler de mevcut.

Temelde amacımız sadece taş toplamak olsa da oyunun süreli olması ve bölümlerde karşımıza çıkan güçlükler oyunu dinamik bir hale getirmiş. Her bölümde yaptığınız şey aynı olsa da önüne çıkan engeller sayesinde geliştirdiğiniz farklı stratejilerle oyundan sıkılmadan ilerlemek mümkün.

Oyunu baştan tekrar tekrar oynadığımızda elmasların bölüm içerisinde yerleştikleri yerlerde bir değişiklik olmadığını görüyoruz. Dolayısıyla oyunda ne kadar deneyimimiz varsa, elmasların yerini bildiğimiz için bölümü geçtiğimiz süre de o kadar kısa olabiliyor.

Oyun ekranı olarak yalnızca bulunduğumuz alanın belli bir çevresini görebiliyoruz, ilerlediğimizde geri kalan kısımları keşfediyoruz. Bu da çoğu zaman elmasları ararken vakit kaybetmemize sebep oluyor, aynı zamanda heyecanı da taze tutuyor.

Tek bir kayayı ittirerek hareket ettirip yerini değiştirmemiz mümkün.

Kimi zaman bölümde hiç elmas olmuyor. Böyle anlarda bölüm içerisindeki bulmacayı çözmek gerekiyor.

Elmaslar da üzerimize düştüğünde can kaybediyoruz.

Her dört bölüm bittikten sonra ekstra can için bonus bir bölüm karşımıza çıkıyor.

Düşmanların hareketleri sabit bir döngüde olduğundan hamlelerini tahmin edebiliyor ve ona göre bir strateji uygulayabiliyoruz.

Her bölümün zorluğu orantılı bir şekilde artıyor.

Bölüm bitiminde kalan süre puan olarak skorumuza ekleniyor.

Toplamamız gereken bütün taşları aldığımızda kapı beliriyor.

Ses – Görsellik;

Her bölümdeki renk paleti değişkenlik gösteriyor.

Nesneler birbirine karışmayacak şekilde hoş dizayn edilmiş.

Bölümü bitirmek için yeterli elmas toplandığında ekranda flash patlamasına benzer bir görsel oluşuyor ve bölümü bitirdiğimizi anlıyoruz.

Oyun içinde müzik kullanılmamış, yalnızca efektler var ki bunlar da yeterli düzeyde olmuş. Bölümü bitirip yenisine geçerken müziğin olması, görselliğin yanında hoş bir destek olmuş zira bitirdiğinizi ya da yeni bölümün başladığını anlayabiliyorsunuz. Süreli oynanan oyunlarda bunun farkına varmak önemli bir husus.

Oyun Ekranı;

Ekranın çoğunluğu oyuna ayrılmış ve bilgi ekranına gereksiz yer verilmemiş. Bilgi ekranı oyun ekranının üzerinde tek bir satır halinde yer alıyor. Bu ekranda topladığımızı puanı, o bölümde kaç elmas toplamamız gerektiğini ve hali hazırda kaç elmas topladığımızı, kalan süremizi görmemiz mümkün.

Dicle Soylu