

# **Oyun Tasarımı**

**Dr. Öğr. Ü. Burkay Genç**

# Nedir? Kimdir?

- Bir oyunun neyi içerdiğini, nelerden oluştuğunu, nasıl oynanacağını bütün temel unsurları ile birlikte tanımlayan ve ortaya koyan kişidir.
- Aynı zamanda vizyonunda yarattığını doküman haline getiren ve takım içerisinde departmanlar arası bütün köprüyü kuran kişidir.

# Özellikleri

- Takım içerisindeki farklı disiplinlerdeki insanlar ile **birlikte çalışabilme** yetisine sahip olmalıdır.
- Vizyonunu ve zihnindeki *sanatçılara, programcılara, prodüktörlere, pazarlama personellerine ve geliştirme sürecine dahil olan her kişiye* aktarabilme özelliğine sahip olmalıdır.
- **Eleştiriye açık**, geri bildirimleri önemseyen ve yapıcı şekilde düzenleyebilen kişilerdir.
- Fikirlerini **hem sözlü hemde kağıt** üzerinde aktarabilme özelliğine sahip olmalıdır.

# Özellikleri

- **Hayal gücü** kuvvetli ve yaratıcı kişilerdir.
- **Sözlü iletişimi** kuvvetli olması gerektiği gibi **yazılı iletişimi** de aynı oranda kuvvetli olmalıdır.
- İyi şekilde **görsel tasarım** bilgisine ve **çizim** becerisine sahip olmalıdır.
- Sadece dökümantasyonda iyi olması yetmez, bilgisayar üzerinde bir çok sayıda **oyun geliştirme programlarına** hakim olmalıdır.
- Akıcı şekilde **2D ve 3D grafik ve animasyon** bilgisine sahip olmalıdır.

# Özellikleri

- Sadece grafik ve animasyon programlarına değil aynı zamanda temel anlamda **programlama ve kodlama** bilgisine de sahip olmalıdır.
- Oyun platformlarının ve teknolojilerinin iyi bir takipçisi olmalı ve çeşitliliğin ve gündemin farkında olmalıdır.
- Oyun teorisini iyi kavramış olmalı ve **oynanışı** anlayabilecek kapasiteye sahip olmalıdır.
- Bunların dışında aynı zamanda **hikaye anlatımı ve anlatı geliştirme** becerilerine sahip olmalıdır.

# Özellikleri

- Bilginin tasarımı ve **kullanıcı deneyimi** tasarımları konusunda yetenekli olması gerekir.
- **Sistemik ve stratejik düşünebilme** yetisine sahip olmalıdır.
- Tüm bunların dışında iyi bir oyun tasarımcısı **tüm geliştirme süreçlerini** bilen ve bu süreçlerin gereksinimlerini çıkarma özelliğine sahip olmalıdır.
- Aynı zamanda çok **oyun oynayan** ve oynadığı oyunun geliştirme süreçlerini de anlayabilen ve yapının oluşturuluşunu kavrayabilme özelliğine sahip olmalıdır.

# Ne yapar?

- Bir oyunun neyle ilgili olduğunu ve nasıl oynandığını tasarlarlar.
- Bütün bir oyunun tüm unsurlarını planlar ve tanımlarlar: oyunun ayarları,yapısı, kuralları, hikaye akışı, karakterleri, mekanikleri, objeleri, sahneleri, ara sahneleri, nesnelere, karakter için gereksinimleri,arayüzleri, oynanış modlarını vb.
- Döküman haline getirdiği oyunun geliştirilmesi için sanat takımı ve kodunu oluşturan geliştirme takımı arasında bir köprü olur ve tüm bunları aktarır.

# Ne yapar?

- Oyun tasarımcıları farklı donanım platformların (PC, konsol, mobil cihaz vb.) yanı sıra her bir platform için uygun yazılım teknolojilerini ve tekniklerinin yararlarını, sınırlarını iyi bilir.
- Geliştirme sırasında oyun tasarımcıları oyun için belirlenen teknik kısıtlamalara cevap vermeli ve ekip tarafından geliştirilen yeni programlama ve sanat yöntemlerini oyuna dahil etmek için oyunun orjinal özelliklerine göre ayarlamaları yapar. Ayrıca bu süreç boyunca QA Tester görevini üstlenen kişileri eğitirler ve bitmiş ürünün beklenenlerini karşıladıklarından emin olurlar.