

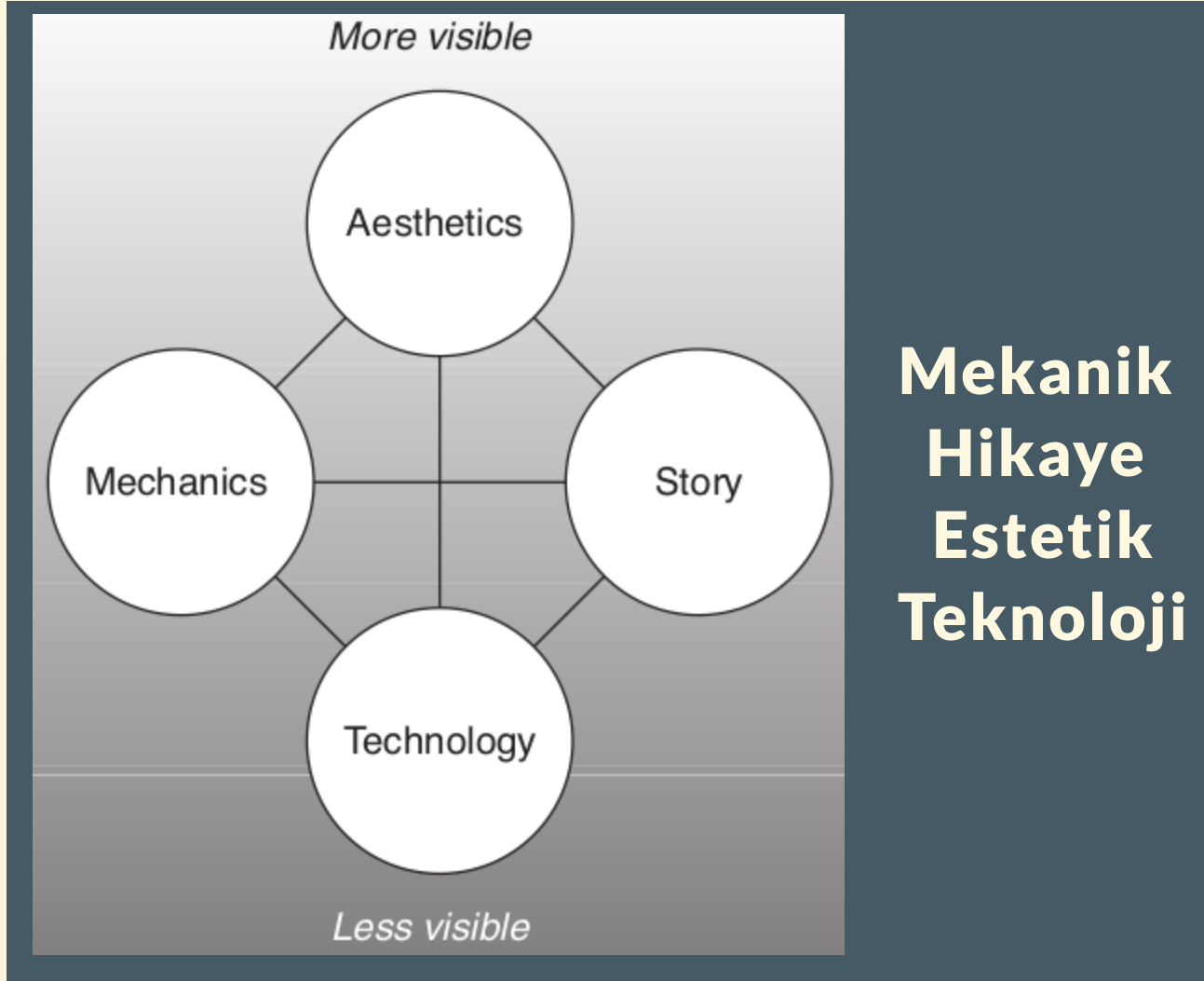
Oyun Tasarımı

5. Ders

Geçtiğimiz haftalar

- 1. Lens: Öz Deneyim
- 2. Lens: Şaşırtma
- 3. Lens: Eğlence
- 4. Lens: Merak
- 5. Lens: Endojen
- 6. Lens: Problem Çözme

Oyunların 4 Temel Elemanı



Mekanik

- Prosedürler ve kurallar
 - Oyunun amacı,
 - Amaca nasıl gidileceği,
 - Nelerin yapılıp yapılamayacağı,
 - Ve yapılanların sonuçlarının ne olacağı
- Lineer deneyimden temel fark
 - Kitaplar, müzik, film vesairede mekanik yoktur

Hikaye

- Oyunun içindeki sıralı olaylar
 - Doğrusal ve önceden yazılmış
 - Dallanabilir ve ortaya çıkar

Estetik

- Oyunun görünümü, sesi, kokusu ve tadıdır
- Estetik oyuncunun deneyimine en çok dokunan elemandır

Teknoloji

- Kağıt kalemden bilgisayara herşeyi kastediyoruz
- Oyunun oynanmasını sağlayan tüm araç ve gereçler

Dört eleman

- Dört elemanın dördü de eşit ve önemlidir
- Bir oyun tasarlarken dördüne de hakettiđi değeri vermelisiniz

7. Lens: Temel Eleman Dörtlüsü

“ Bu lensi kullanmak için oyununuzun gerçekten neyden meydana geldiğini düşünmelisiniz. Her temel elemanı önce ayrı ayrı sonra birlikte düşünmelisiniz. Kendinize şunları sorun:

- Tasarımım da 4 temel elemana da yer veriyor muyum?
- Bir veya daha fazla elemanı daha iyi hale getirebilir miyim?
- Elemanlar harmonik şekilde aynı temaya ve amaca hizmet edip birbirini destekliyor mu?

”

Space Invaders

<https://youtu.be/DceRPzvgthc>

- Teknoloji: Oyunda kullanılan anakart bile oyun için özel üretilmişti.

Space Invaders

- Mekanik: Bu tür bir mekaniğin ilk kullanımı.
 - Oyuncu ateş eder
 - Düşmanlar ateş eder
 - Oyuncu kalkanların arkasına saklanır
 - Oyuncu/Düşmanlar kalkanı yokedebilir
 - Uçan daireler bonus puan verir
 - Zamana gerek yok, oyun düşmanlar gezegene ulaşırsa biter
 - Düşmanlar yaklaştıkça hızlanır

Space Invaders

- Hikaye: Aslında oyunun bir hikayeye ihtiyacı yok. Üçgenlere ateş eden bir kare de olabilirdiniz.
 - Orjinal hikaye yaklaşan askerler üzerinden yazılmıştı
 - Ancak Taito bunun kötü bir etkisi olacağını düşündü
 - Ayrıca "gelişmiş" grafiklerin gelecek konseptli bir oyunla daha iyi gideceğine karar verildi
- Sizce hikayedeki bu değişim estetikde nasıl bir etki yaratmış olabilir? Mesela düşmanların nereden geldiği ve neden yere düşmeye çalışıyorlar?

Space Invaders

- Estetik: 3 farklı uzaylı türü, 2 frameli hareket animasyonu.
 - Ekran renkleri desteklemiyordu
 - Bunun için ekrana 3 farklı renkte bant yapıştırılarak oyun renkli hale getirildi
 - Seslendirmede kalp atışı benzeri bir ses kullanılarak oyuncu üzerinde baskı oluşturuldu

Deri ve Kemik

- Tüm elemanları düşünürken oyuncu deneyimini de asla gözardı etmemelisiniz
- Yalnızca deneyime odaklanmak veya yalnızca elemanlara odaklanmak yanlıştır
- Vermek istediğiniz deneyime fayda sağlamayan elemanları gözden geçirmelisiniz

8. Lens: Holografik Tasarım

“ Bu lensi kullanmak için oyundaki herşeyi birden görmelisiniz: 4 temel eleman, oyuncu deneyimi ve nasıl birbirlerini etkiledikleri. Oyunun hem içini hem dışını aynı anda görmeye çalışmalısınız. Kendinize şunları sorun:

- Hangi elemanlar deneyimi daha keyifli hale getiriyor?
- Hangi elemanlar deneyime zarar veriyor?
- Deneyimi kuvvetlendirmek için hangi elemanları değiştirebilirim?

”

"Alt tarafı bir oyun"

- Bazı insanlar tema ve anlam açısından oyunların edebiyat veya sanatla kıyaslanamayacağını söyler
 - Edebiyat ve sanat tema ve anlam üzerine kuruludur
 - "Oyunlarsa sadece alttarafı bir oyundur!"
- Biraz sorgulanırsa her insan için önemli bir oyun mutlaka vardır.
 - Ve bu oyunla ilişkili bir deneyim
 - Aslında oyun zaten o deneyim için inşa edilmiştir

Tema

- İnsanlar sinema ilk çıktığında da bir teması olamayacağını düşünmüştü
- Artık bir sanat formu olarak kabul görüyor
- Bir oyun da bir temaya sahip olabilir
- Amaç sanatsal dışavurum değil, kuvvetli bir deneyimdir

Tema

- Tema oyunun ne hakkında olduĐudur
- Deneyim ve tema birbirini ok kuvvetli Őekilde desteklemelidir
- Tema birleŐtirici ve bünleŐiricidir
- Tüm oyun elemanları temanın merkezinde birleŐir

Tematik Yaklaşım

- Arayüzde kullanılan öğeler
- Müzik
- Ses Efektleri
- Toplanabilirler
- Işıklandırma
- ...

9. Lens: Birleřtirici Tema

“ Bu lensi kullanmak için temanıza odaklanın. Kendinize řu soruları sorun:

- Temam ne?
- Bu temayı pekiřtirmek için elimden geleni yapıyor muyum?

Birleřtirici Tema Lensi, Temel Eleman Dörtlüsü Lensi ile beraber kullanılmalıdır. Elemanları ayırdıktan sonra her birini tema perspektifinden deęerlendirmelisiniz.

”

