

Oyun Tasarımı

6. Ders

Geçtiğimiz haftalar

- 1. Lens: Öz Deneyim
- 2. Lens: Şaşırtma
- 3. Lens: Eğlence
- 4. Lens: Merak
- 5. Lens: Endojen
- 6. Lens: Problem Çözme
- 7. Lens: Temel Eleman Dörtlüsü
- 8. Lens: Holografik Tasarım
- 9. Lens: Birleştirici Tema

İlham nereden gelir?

- Kendi oyununuzdan mı?
- Oyununuz gibi olan diğer oyunlardan mı?
 - Bu en çok yapılan hatadır
 - En iyiyi kopyalamak
 - En çok satanı kopyalamak
- İlham yaptığınız işin dışındaki herşeyden gelmelidir
- Ancak bu şekilde özgün ve farklı bir iş yapabilirsiniz

“ Dinlemeyi bilersen, herkes bir gurudur
(Ram Dass)

”

10. Lens: Sonsuz İlham

“ Bu lensi kullanmak için oyununuza ve oyununuza benzeyen diğer oyunlara bakmayı bırakın. Bunların yerine diğer herşeye bakın! Kendinize şu soruları sorun:

- Başkaları paylaşmak isteyeceğim nasıl bir deneyimim var?
- Bu deneyimin özünü nasıl tanımlayıp oyunuma yerleştirebilirim?

”

10. Lens: Sonsuz İlham

- Bu lens özgür bir zihin ve büyük bir hayalgücü ister
- İmkansızı denemeye açık olun
 - Kılıçlar, kalkanlar, büyüler vs. içeren müthiş bir savaş sahnesi gerçekten 3-4 tane zarla canlandırılabilir mi?
- Farklı deneyimleri birleştirerek eşsiz bir oynanış yaratabilirsiniz.

Problemi Tanımlamak

- Oyun tasarımının en önemli basamaklarından birisi probleminizi tanımlamaktır
- Problem tanımı şunları sağlar
 - Daha geniş bir perspektifte çalışırsınız: çözümden değil problemden başlayın
 - Ölçüm kolaylığı: çözümlerinizi daha net ve güvenilir bir şekilde değerlendirebilirsiniz
 - Daha iyi iletişim: takım içindeki iletişim kolaylaşır, ortak dil mümkün olur

Örnekler

Aşağıdaki örnekleri "temel dörtlü" perspektifinden değerlendirin:

- Mıknatısların özelliklerini ilginç bir şekilde kullanan bir board oyununu nasıl yapabilirim?
- Hansel ve Gretel'in öyküsünü anlatan bir bilgisayar oyununu nasıl yaparım?
- Surrealist bir tabloyu andıran bir oyunu nasıl yaparım?
- Tetris'i nasıl geliştirebilirim?

11. Lens: Problem Tanımı

“ Bu lensi kullanmak için oyununuzun bir problemin çözümü olduğunu düşünün. Kendinize şunları sorun:

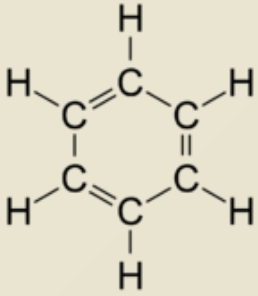
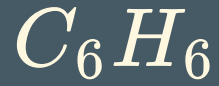
- Hangi problem(ler)i çözüyorum?
- Oyunun esas amacı ile alakası olmayan varsayımlar yapıyor muyum?
- Gerçekten bu problem bir oyunla mı çözülür?
- Problemin çözüldüğünü nasıl anlayacağım? ”

Yaratıcı fikirler nereden gelir?

- Yaratıcı fikirlerin çoğu bir anda ortaya çıkar
- Bilinçaltı yaratıcılığın en zengin olduğu yerdir
 - Rüyalar

Bir rüya

BENZEN



Fredrich Von Kekule C_6H_6 (Benzen)'in moleküler yapısını bulmaya çalışıyordu. Denediği hiçbirşey sonuç vermiyordu. Bazı bilim adamları bu yüzden moleküler bağların yanlış kurgulandığını bile düşünmeye başlamıştı. Sonra...

Bir rüya

“ Atomlar yine gözlerimin önünde dans ettiler. Birçok geçmiş deneyimle keskinleşmiş olan zihin gözüm birbirine sıkıca bağlanmış çeşitli büyük yapıları ve uzun serileri ayırt ediyordu. Hepsi hareket halindeydi, dönüyor ve kıvrılıyorlardı, yılanlar gibi. Ama o da neydi? Bir yılan kendi kuyruğunu yakalamıştı ve bu görüntü gözlerimin önünde inatla dönmeye devam ediyordu. Yıldırım çarpmış gibi aniden uyandım.

(Fredrich Von Kekule)

”

İçimizdeki ses

- Konuşamaz: resimler ve duygularla iletişim kurar
- Anlık yaşar: planlamadan hareket eder
- Duygusaldır: daha derin duygularla yaşar
- Oyuncudur: sürekli merak eder ve şakalaşır
- Mantıksızdır: bi anlamı olmayan şeyleri düşünür ve ister

Bilinçaltı önerileri

- Kulak verin: ne kadar saçma olursa olsun dinlemeye çalışın
- Not edin: not etmek hem hatırlamanızı kolaylaştırır hem de beyninizde yer açar
- Onu besleyin: İsteddiği şeyleri verin (mantık çerçevesinde 😊) ve rahatsızlıklarını giderin
- Uyuyun: Siz uyumasanız da o uyur
- Çok zorlamayın: Hemen olmuyorsa zamana bırakın

Beyin fırtınası önerileri

1. Cevapları yazın	9. Duvara yazın
2. Yazı mı type mı? Hangisi hoşunuza gidiyorsa	10. Yer hatırlar
3. Karalayın	11. Herşeyi yazın
4. Oyuncakları kullanın	12. Listelerinizi numaralandırın
5. Perspektifinizi değiştirin	13. Kategorileri karıştırın
6. İçine girin	14. Kendinizle konuşun
7. Şakalaşın	15. Bir arkadaş bulun
8. Harcamadan kaçmayın	

Lensler

- 1. Lens: Öz Deneyim
- 2. Lens: Şaşırtma
- 3. Lens: Eğlence
- 4. Lens: Merak
- 5. Lens: Endojen
- 6. Lens: Problem Çözme
- 7. Lens: Temel Eleman Dörtlüsü
- 8. Lens: Holografik Tasarım
- 9. Lens: Birleştirici Tema
- 10. Lens: Sonsuz İlham
- 11. Lens: Problem Tanımı