

Oyun Tasarımı

10. 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
- 10. Lens: Sonsuz İlham
- 11. Lens: Problem Tanımı
- 12. Lens: Oyuncu
- 13. Lens: Fonksiyonel Uzay
- 14. Lens: Zaman
- 15. Lens: Durum Makinesi
- 16. Lens: Sırlar
- 17. Lens: Ortaya çıkma
- 18. Lens: Eylem
- 19. Lens : Hedefler
- 20. Lens : Kurallar
- 21. Lens: Yetenek
- 22. Lens: Beklenen değer
- 23. Lens: Şans

Oyun Dengesi

- Bilim mi sanat mı?
- Yemek yaparken içerikleri bilmek yetmez
 - Hangisinden ne kadar konacağı önemlidir
 - Ama her tarifin esnek tarafları da vardır

Oyun Dengesinin 12 Türü

1. Eşitlik

- Simetrik Oyunlar
 - Oyuncular karşılarındaki güçlerin yenilemez avantajları olmadığını bilmek ister
 - Bunun bir yolu oyunu simetrik yapmaktır
 - Oyundaki tüm öğeler eşit imkanlara sahiptir
 - Dama, Satranç, Monopoli, Futbol, Basketbol, ...
 - Mükemmel simetri mümkün mü?

1. Eşitlik

- Asimetrik Oyunlar
 - Bazen asimetri aranan birşeydir
 - Dikkat: Çok ciddi dengeleme gerektirir
 - Neden?
 - Daha gerçekçi simülasyon
 - Oyunculara alternatif keşifler sunmak
 - Kişiselleştirme
 - Dengelemek için (handikap)

İki uçak savaşı

- Hangi uçağı seçerdiniz?

| Uçak | Hız | Manevra | Ateş Gücü |
|----------|--------|---------|-----------|
| Pirana | Orta | Orta | Orta |
| Revenger | Yüksek | Yüksek | Düşük |
| Sopwith | Düşük | Düşük | Orta |

İki uçak savaşı

- Hangi uçağı seçerdiniz?
 - Puanlama
 - Düşük : 1, Orta : 2, Yüksek : 3

| Uçak | Hız | Manevra | Ateş Gücü | Puan |
|----------|--------|---------|-----------|------|
| Pirana | Orta | Orta | Orta | 6 |
| Revenger | Yüksek | Yüksek | Düşük | 7 |
| Sopwith | Düşük | Düşük | Orta | 4 |

İki uçak savaşı

- Ya Ateş Gücü diğerlerinden daha önemliyse?
 - Puanlama (Ateş Gücü)
 - Düşük : 2, Orta : 4, Yüksek : 6
 - Puanlama (Diğer)
 - Düşük : 1, Orta : 2, Yüksek : 3

| Uçak | Hız | Manevra | Ateş Gücü | Puan |
|----------|--------|---------|-----------|------|
| Pirana | Orta | Orta | Orta | 8 |
| Revenger | Yüksek | Yüksek | Düşük | 8 |
| Sopwith | Düşük | Düşük | Orta | 6 |

İki uçak savaşı

- Dengelemek için

| Uçak | Hız | Manevra | Ateş Gücü | Puan |
|----------|--------|---------|------------------------|------|
| Pirana | Orta | Orta | Orta | 8 |
| Revenger | Yüksek | Yüksek | Düşük | 8 |
| Sopwith | Düşük | Düşük | Orta Yüksek | 6 8 |

- Oyunu oynamadan tam olarak dengeyi test etmek mümkün değildir

Taş, Kağıt, Makas

- Oyundaki birşey diğerine üstünlük sağlıyorsa, ona da üstünlük sağlayan birşey olması gerekir

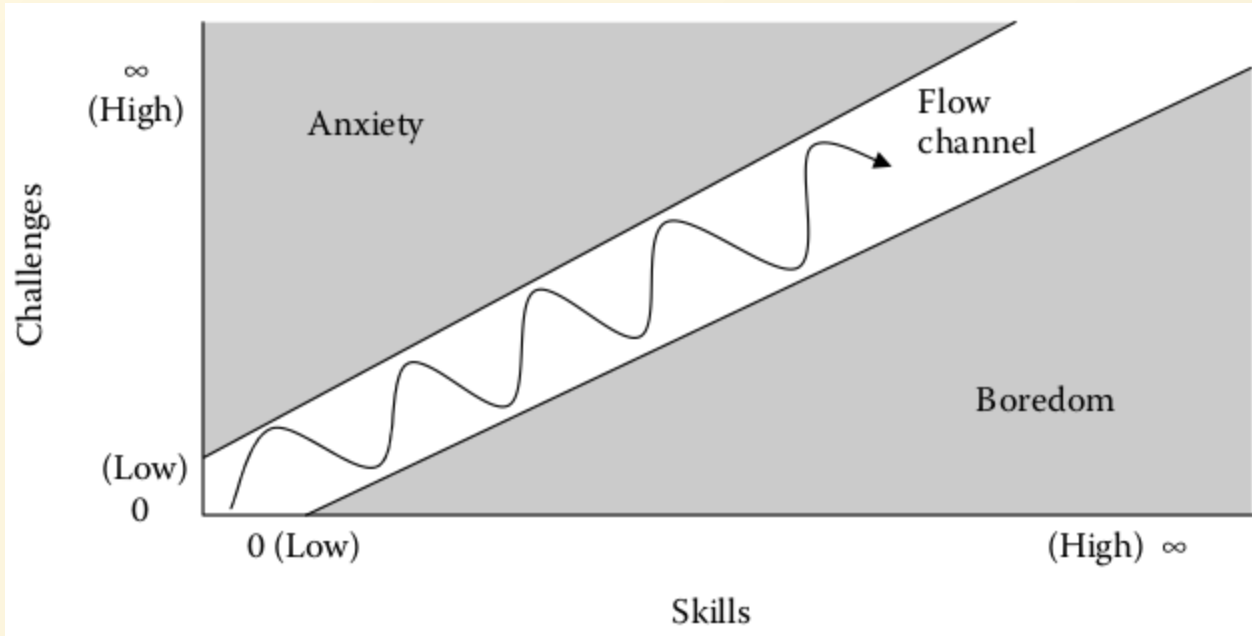
24. Lens: Eşitlik

“ Bu lensi kullanmak için oyunu oyuncunun gözünden görüp, onun yetenek seviyesinde eşit kazanma imkanları olup olmadığını anlamaya çalışın. Kendinize şunları sorun:

- Oyunum simetrik mi olmalı? Neden?
- Oyunum asimetrik mi olmalı? Neden?
- Hangisi daha önemli: yeteneklinin kazanması mı, herkesin bir şansı olması mı?
- Farklı yetenek seviyeleri beraber nasıl oynayabilir?

”

2. Meydan Okuma'ya karşı Başarı



2. Meydan Okuma'ya karşı Başarı

- Her başarıda zorluğu yükseltin
- Kolay kısımların çabuk bitmesini sağlayın
- Meydan okuma katmanları oluşturun
- Zorluk derecesini seçmeye izin verin
- Pek çok "farklı" oyuncuyla test yapın
- Kaybedenlere bir şans verin!

25. Lens: Meydan Okuma

“ Meydan okuma her oyunun özünde vardır. Oyunu tanımlayan aslında hedefleri ve meydan okumalarıdır. Kendinize şunları sorun:

- Oyunumdaki meydan okumalar neler?
- Çok basit, veya zorlar mı?
- Farklı yetenek seviyelerine hitap ediyorlar mı?
- Oyuncu kazandıkça meydan okuma seviyesi nasıl yükseliyor?
- Farklı meydan okumalar var mı?
- Oyundaki en zor meydan okuma ne?

”

3. Anlamalı Seçenekler

- Anlamalı seçenekler oyuncunun kendisine şu soruları sormasını sağlar:
 - Nereye gitmeliyim?
 - Kaynaklarımı nasıl harcamalıyım?
 - Neyi geliştirmeliyim ve mükemmelleştirmeliyim?
 - Ne giymeliyim?
 - Hızlı mı yoksa dikkatli mi olmalıyım?
 - Hücum mu defansa mı odaklanmalıyım?

Anlamlı seenekler

- İyİ oyunlarda oyuncuların anlamlı seenekleri vardır
 - Bu seenekler oyuna etki eder
- Anlamsız seenekler eklemeyin
 - Bir yarış oyununda sürüşü birbirinin aynı olan 50 farklı araba
 - Birisi diğerlerinden daha iyi olan 10 silah
- Baskın stratejiden kaçının
- Oyununuzu nasıl oynamanız gerektiğini biliyorsanız yanlış yapıyorsunuz demektir!

Kaç seçenek?

- Seçenekler > İstekler -> Oyuncu bunalır
- Seçenekler < İstekler -> Oyuncu hayal kırıklığı yaşar
- Seçenekler = İstekler -> Oyuncu özgür hisseder
- Bir araba yarışında yol 30'a ayrılmamalı
- Sims'de yalnızca 2 tane koltuk olmamalı

26. Lens: Anlamalı Seenekler

“ Anlamalı seimler yaptığımızda yaptığımız şeyin önemli olduğunu hissederiz. Kendinize şunları sorun:

- Oyuncuya hangi seenekleri sunuyorum?
- Peki bu seenekler anlamalı mı? Nasıl?
- Oyuncuya doğru sayıda seenek sunuyor muyum?
- Oyunda baskın bir strateji var mı?

”

Üçgensellik

- Oyuncuya küçük getirisi olan düşük riskler ve büyük getirisi olan büyük riskler sunun
- Bu oyunun durağanlaşmasını engeller
- Qix

| Hız | Başarı (%) | Puan | Beklenen Değer |
|-------|------------|------|----------------|
| Hızlı | 20 | 100 | 20 |
| Yavaş | 10 | ? | 20 |

- Yavaş'ın puanı kaç olmalı?

27. Lens: Üçgensellik

- “ Oyununuzu ilginç hale getirmek için küçük getirili küçük riskler ve büyük getirili büyük riskler ekleyin. Kendinize şunları sorun:
- Oyunum üçgenselliğe sahip mi? Değilse ne yapabilirim?
 - Oyunum dengede mi? Ödüller risklere denk mi?

”

4. Şansa karşı Yetenek

- Her ikisi de bir oyunu güzelleştirebilir
- Farklı oyuncu profillerinin tercihi farklıdır
- Dönüşümlü oyunla dengeyi kurabilirsiniz
 - Bir şans devreye girer, bir yetenek
 - Kartların dağıtılması, oyunun oynanması

28. Lens: Şansa karşı Yetenek

“ Kendinize şu soruları sorun:

- Oyuncularımın yetenekleri mi sınanacak, risk mi alacaklar?
- Yetenek şanstan daha ciddidir. Benim oyunum ciddi bir oyun mu?
- Oyunda tekdüze bölümler var mı? Şans ekleyerek eğlenceyi artırabilir miyim?
- Oyunda rastgele bölümler var mı? Kontrolü oyunculara daha çok devretmeli miyim?

”

5. Kafaya karşı Eller

- Bulmaca çözmek mi, aksiyon mu?
- Daha çok düşünmek mi, çeviklik mi?

29. Lens: Kafaya karşı Eller

“ Kendinize Őu soruları sorun:

- Oyuncularım salt aksiyon mu arıyor yoksa zihinsel meydan okumalar mı?
- Daha fazla bulmaca eklemek oyunumu ilginçleştirir mi?
- Oyuncunun beynini rahatlatan, düşünmeden oynayacağı yerler var mı?
- Oyuncuya aksiyon veya zihinsel aktiviteyi seçme Őansı verebilir miyim?

”

6. Yarışmaya karşı işbirliği

- Yarış ve işbirliği hayatın doğasında var
 - Hayatta kalmak için yarış
 - Hayatta kalmak için işbirliği yap
- Oyunlarda yarışma, işbirliğinden daha kolaydır
- İkisini aynı anda vermek de mümkün
 - MUD
 - Takım savaşları
 - Takım sporları

30. Lens: Yarışma

“ Kimin daha iyi olduğunu bilme isteđi bir içgüdüdür. Yarışmacı oyunlar bu güdüye cevap verir. Bu lensi kullanarak oyuncuların kazanmak isteyeceđi yarışmacı oyunlar yapın. Kendinize şunları sorun:

- Oyuncu yeteneklerini iyi deđerlendiriyor muyum?
- Oyuncular oyunu kazanmak istiyor mu?
- Oyunu kazanmak gurur verici mi?
- Amatörler ve ustalar oyunda yarışabiliyor mu? „

31. Lens: İşbirliđi

“ İşbirliđi yapıp kazanmak son derece kuvvetli sosyal bađlar yaratır. Kendinize Őunları sorun:

- İşbirliđi iletiŐim gerektirir. İletiŐim sađlıyor muyum?
- Oyuncularım ahbaplar mı, yabancılar mı? Yabancılarsa onları nasıl ısıtabilirim?
- Oyunumda $2+2=5$ mi $2+2=3$ mü?
- Tüm oyuncular aynı rolde mi, farklı rolde mi?
- Tek başına yapılamayan işler var mı?

”

32. Lens: Yarışmaya karşı İşbirliği

“ Yarışma işbirliği dengesi çok ilginç şekillerde kurulabilir. Kendinize şunları sorun:

- "1" yarışma, "10" işbirliği ise, oyunum kaç alır?
- Oyuncuların yarışarak veya işbirliğiyle oynama seçeneği var mı?
- Hedef kitlenin beklentisi ne?
- Takım halinde yarışmanın oyunumda yeri var mı?

”

Görev

| Tür | Can | Atak | Defans | Fiyat |
|---------|-----|------|--------|-------|
| Savaşçı | 200 | 20 | 30 | 90 |
| Okçu | 120 | 15 | 20 | 60 |
| Büyücü | 60 | 45 | 15 | 100 |

Rakip:

| Tür | Can | Atak | Defans | Fiyat |
|---------|------|------|--------|-------|
| Canavar | 1000 | 45 | 10 | -- |

- Oyun dengeli midir? Baskın strateji var mıdır? Dengeyi nasıl sağlarsınız? 320 Altın!