

Oyun Tasarımı

3. Ders

Oyun tasarımcısının amacı nedir?

- Oyun yapmak?

Oyun tasarımcısının amacı nedir?

- Oyun yapmak?
 - Hayır!

Oyun tasarımcısının amacı nedir?

- Oyun yapmak?
 - Hayır!
- Oyunlar yalnızca bir araçtır
- Oyunlar oynanmadıklarında değersizdirler
- Oyunlar oynandığında ne ortaya çıkar?

Oyun tasarımcısının amacı nedir?

- Oyun yapmak?
 - Hayır!
- Oyunlar yalnızca bir araçtır
- Oyunlar oynanmadıklarında değersizdirler
- Oyunlar oynandığında ne ortaya çıkar?
 - Deneyim!

Oyun tasarımcısının amacı

- Ormanda bir ağaç devrildiğinde, eğer ormanda bunu duyacak kimse yoksa, ses çıkarır mı?
 - Ses çıkarmaktan kasıt fiziksel titreşimler üretmekse, evet.
 - Birisinin bu sesi deneyimlemesiye, hayır.

Oyun araları

- Oyun araları (kurallar, tahtalar, bilgisayarlar, programlar...) deneyimi oluřturmaya yarayan cihazlardır
- Eęer bir gn deneyimi direk olarak zihinde oluřturabilirsek, hala bunlara ihtiyacımız olur mu?


Diğer eğlence araçları?

- Bu bilgisayar oyunlarına özel bir durum değil
- Kitaplar, müzikler, filmler de bir deneyim yaratarak var olurlar
- Ancak çok temel bir farkla
 - Oyunlar etkileşimlidir!
 - Oyunlardaki deneyim çok daha zengindir

Deneyimi nasıl ölçeriz?

- Kendimize danışarak
- İki tehlike
 - Doğru olduğunu hissettiğimiz doğru olmayabilir
 - Ama bilim yapmıyoruz!
 - Benim sevdiğimi herkes sever

Öz Deneyim

- Her deneyimin ilişkilendirildiği hatıralar vardır
- Her hatırayı birebir tekrarlamak mümkün değildir
- Her hatıranın bir özü vardır
 - Bir kartopu oyunu hatırasında
 - "Her yerde çocuklar vardı!"
 - "Selim'i kafasından vurmuştum!"
 - "Her yer bembeyaz karla kaplıydı!"
 - "Siyah kazağımı giymiştim"  bu değil

1. Lens: Öz Deneyim

“ Bu lensi kullanmak için oyunu düşünmekten vazgeçip oyuncunun deneyimini düşünmelisiniz. Kendinize şunları sorun:

- Oyuncunun nasıl bir deneyim edinmesini istiyorum?
- Bu deneyim neden "öz"?
- Oyunum bu özü nasıl ihtiva eder?
Eğer yarattığınız deneyim ile yaratmak istediğiniz çok farklıysa, oyununuz değişmelidir. Öz deneyimi tespit edin, ve onu oyuna dahil etmek için uğraşın.

”

Oyun nedir? Ne oyundur?

Tanım

“ Oynadığın şey oyundur. ”

- Oyuncaktan farkı ne? Oyuncaklar çok daha basittir.

“ Kendisiyle oynanan bir nesne, oyuncaktır. ”

- Peki birisiyle konuşurken elimde oynadığım bir kalem oyuncak mıdır?

“ İyi bir oyuncak kendisiyle oynarken eğlendiğin bir nesnedir. ”

Eğlence nedir?

- Zevk mi, neşe mi, coşku mu?
- Sahilde yatıp güneşlenmek veya bir hamburger yemek eğlence midir?
- Eğlence şaşırtmalar içerir!

“ Eğlence şaşırtmalar içeren zevktir.

”

Eğlence nedir?

- Aksini örneklendirebilir misiniz?
 - Eğlenceli ama zevksiz bir şey var mıdır?
 - Ya da eğlenceli ama şaşırtmalar içermeyen?
 - Ya da zevkli ve şaşırtmalar içeren ama eğlenceli olmayan?

2. Lens: Şaşırtma

“ Oyununuzu şaşırtmalarla doldurun. Kendinize şunları sorun:

- Oyuncularımı ne şaşırtacak?
- Oyunun hikayesinde şaşırtmalar var mı? Oyunun kurallarında şaşırtmalar var mı? Sanat öğelerinde? Teknolojide?
- Oyun kuralları oyuncuların birbirini şaşırtmasına mücade ediyor mu?
- Oyun kuralları oyuncunun kendisini şaşırtmasına izin veriyor mu?

”

2. Lens: ŐaŐırtma

“ ŐaŐırtma eęlencinin temel ğelerindendi. Beynimiz ŐaŐırtmalardan keyif almaya programlanmıŐtır. Bir deneyde deneklerin aęzına rastgele veya sıralı bir Őekilde Őekerli ve Őekersiz su sıkılmıŐtır. Aynı miktar Őeker iermesine raęmen, rastgele su sıkılan denekler deneyimi daha keyif verici bulmuŐlardır. Keyif vermeyen ŐaŐırtmalar bile beynin keyif merkezlerini uyarmaktadır.

”

3. Lens: Eđence

“ Eđence her oyunda gereklidir ama eđenceyi analiz etmek her zaman mmkn deđildir.

Kendinize Őunları sorun:

- Oyunumun hangi kısımları eđenceli? Neden?
- Hangi kısımlar daha eđenceli hale gelmeli? ”

Aktivite

- Bir oyun fikri bulun ve kabaca oyununuzu tasarlayın (topluca, 15 dakika)
- 1., 2. ve 3. Lensleri gözönünde bulundurarak soruları cevaplandırmaya çalışın (topluca, 15 dakika)
- Tespitlerinizi 1 sayfa not alın (yukarıdakilerle beraber)
- Oyununuzu sınıfa anlatıp tespitlerinizi sınıfla paylaşın (her grup 5 dakika)