

Oyun Tasarımı

4. Ders

Geçtiğimiz hafta

- 1. Lens: Öz Deneyim
- 2. Lens: Şaşırtma
- 3. Lens: Eğlence

"Oynamak" nedir?

“ Oynamak taşkın enerjinin **amaçsızca** harcanmasıdır.
(Friedrich Schiller)

”

"Oynamak" nedir?

“ Oynamak, göreceli zevk, neşe, güç ve öz-inisiyatif durumuyla eşlik edilen aktivitelere işaret eder.
(J. Barnard Gilmore) ”

- hayalgücü, yarışma, problem çözme...
- bir projeyi başarıyla sonlandırma da bir oynamamıdır?

"Oynamak" nedir?

“ Oynamak katı bir yapının içinde özgürce hareket etmektir.

(Katie Salen ve Eric Zimmerman)

”

“ Oynamak hesapsızca/dođal ve sırf kendisi için yapılan şeydir.

(George Santayana)

”

"Oynamak" nedir?

“ Yapılması gereken her işte
Vardır mutlaka bir neşe.
Eğlenceyi bul ve işte!
Oyun oldu bu iş de.

[https://www.youtube.com/watch?
v=V7gYsYh3aek](https://www.youtube.com/watch?v=V7gYsYh3aek)

”

Eğlence nasıl bulunur?

Mihalyi Csikszentmihalyi bir fabrika işçisi olan Rico Medellin'i anlatıyor:

“ Onun görevi 43 saniye süren bir işi kendi istasyonundan geçen ürünlerin üzerinde uygulamaktı - hergün yaklaşık 600 defa tam olarak aynı iş! Çoğu insan kısa süre sonra böyle işlerden sıkılır. Ama Rico bu işte 5 yıldır çalışıyordu ve hala keyif alıyordu. Bunun sebebi onun bu işe bir olimpik atletin bir turnuvaya baktığı gibi bakmasıydı: Kendi rekorumu nasıl geliştirebilirim?

”

İş -> Oyun

Kişi yaptığı işi başkasına hizmet etmek için değil de kendi çıkarları/istekleri için yaptığında eğlenmeye başlar.

“ İş ve oyun... kölelik ve özgürlük gibidir.
(George Santayana)

”

Merak

Birçok oyunda aşağıdakilere benzer şeyler vardır:

- Bu düğmeye basarsam ne olur?
- Bu takımı yenebilir miyiz?
- Bu hamurla ne yapabilirim?
- Bu iple kaç kere atlayabilirim?
- Bu seviyeyi bitirirsem ne olur?

4. Lens: Merak

“ Bu lensi kullanmak için oyuncunun gerçek motivasyonuna odaklanın - oyununuz koyduđu hedeflere deđil, oyuncunun o hedeflere ulaşmayı neden isteyeceđine. Kendinize şunları sorun:

- Oyuncunun zihnine hangi soruları yerleřtiriyorum?
- Bu soruları önemsemeleri için ne yapıyorum?
- Daha fazla merak etmeleri için ne yapabilirim? „

4. Lens: Merak

Bir labirent oyunu düşünün. Labirenti bitirmek için 30 saniye limit koyduğunuzda oyuncu kendisine şunu sorar: "Ben bu labirenti 30 saniyede bitirebilir miyim?"

Eğer her labirentten sonra farklı bir animasyon koyarsanız, ikinci bir soru eklemiş olursunuz: "Bir sonraki animasyon acaba ne olacak?"

Başka ne ekleyebilirsiniz?

Nicelikler

“ Oyunlar **dengesiz bozulabilir** bir çıktı üretmek için **kurallarla çevrelenmiş, güçler arasında** mücadele içeren, **gönüllü** kontrol sistemlerinin bir egzersizidir. ”

- Oyunlar gönüllü oynanır
- Oyunların amacı vardır
- Oyunlarda çatışma vardır
- Oyunların kuralları vardır
- Oyunlar kazanılıp kaybedilebilir

Oyun tanımı

“ Oyun, oyuncuların bir hedefe doğru **mücadele** etmesini gerektiren, kendisinde manalı (endojen), **etkileşimli** bir yapıdır.
(Greg Kostikyan) ”

- Mücadele -> meydan okuma
- Anlamı kendisinden gelen
 - Rulet vs. monopoly

5. Lens: Kendisinde deęerli

“ Bu lensi kullanmak için oyuncularınızın oyun içi objelere, cisimlere ve skorlara verdiği deęeri düşünün. Kendinize řu soruları sorun:

- Oyunda oyuncular için deęerli olan řeyler ne?
- Bunları nasıl daha deęerli yapabilirim?
- Oyundaki deęerler ve oyuncunun motivasyonu arasındaki iliřki ne?

”

5. Lens: Kendisinde deęerli

“ Oyundaki objelerin ve cisimlerin ve skorun deęeri oyuncuların oyunu kazanma hırsıyla doęru orantılıdır. Oyuncuların neyi önemsedięini, neye deęer verdiięini dűşűnerek çoęu zaman oyununuzu daha iyi hale getirebilirsiniz. ”

Bubsy vs. Sonic

- Bubsy
 - Toplanan şeyler skoru artırır
 - Başka hiçbir faydası yoktur
- Sonic
 - Toplanan halkalar seni düşmanlardan korur
 - Her 100 halka bir can verir
 - Daha çok halka toplamak demek oyunu daha kolay bitirmek demektir

Costikyan'ın nicelikleri

- Oyunlar etkileşimlidir
- Oyunlarda meydan okuma vardır
- Oyunlar kendi iç değerlerini yaratır

Yeni bir tanım

“ Bir oyun oyuncularını yapılandırılmış bir çatıya **çeken**, ve eşit olmayan bir sonuca varan **kapalı, formal bir sistemdir.**

(Tracy Fullerton, Chris Swain, Steven Hoffman) ”

- çeken -> çekici -> bağlayıcı
- kapalı -> sınırları belli -> magic circle
- formal -> kuralları belli
- sistem -> bir çok parçadan oluşan, entegre

Tanımdan çıkan nicelikler

- Oyunlar çekici ve bağlayıcıdır
- Oyunlar kapalı ve formal sistemlerdir

Tümü

- N1: Oyunlar gönüllü oynanır
- N2: Oyunların amacı vardır
- N3: Oyunlarda çatışma vardır
- N4: Oyunların kuralları vardır
- N5: Oyunlar kazanılıp kaybedilebilir
- N6: Oyunlar etkileşimlidir
- N7: Oyunlarda meydan okuma vardır
- N8: Oyunlar kendi iç değerlerini yaratır
- N9: Oyunlar çekici ve bağlayıcıdır
- N10: Oyunlar kapalı ve formal sistemlerdir

Problem çözüme

- Her oyunun temelinde problem çözüme vardır
- Peki her problem çözüme aktivitesi bir oyun mudur?

“ Oyun bir problem çözüme aktivitesidir. ”

Problem çözüme süreci

- Problemi tanımla -> N2
- Problemin doğasını ve sınırları algıla -> N4
- Etkileşimli bir alt küme oluştur -> N6
- Problemi sınırlı ve formal bir sisteme evir -> N10
- Hedefe giden yol çetindir -> N7
- Çünkü içinde çatışmalar vardır -> N3
- Eğer problemi seversek içine çekiliriz -> N9
- Problemin öğeleri ipuçlarıdır -> N8
- Sonunda problemi çözeriz veya çözemeyiz -> N5

Eksik kalan nicelik

- N1: Oyunlar gönüllü oynanır

Yeni tanım

- “ Oyun, eğlenceli bir tavırla yaklaşılan bir problem çözme aktivitesidir. ”
- “ A game is a problem-solving activity, approached with a playful attitude. ”

6. Lens: Problem Çözme

“ Bu lensi kullanmak için oyuncuların kazanmak için çözeceği problemleri düşünün. Kendinize şunları sorun:

- Oyunum oyuncuya hangi problemleri soruyor?
- Oynanişin bir parçası olarak ortaya çıkan gizli problemler var mı?
- Oyuncuların geri kalması için ne gibi yeni problemler yaratabilirim?

”

Ne anladık?

- Eğlence, sürprizler içeren zevktir.
- Oyun, merak gideren bir etkileşimdir.
- Oyuncak, oynanan bir eşyadır.
- İyi bir oyuncak eğlenerek oynanan bir eşyadır.
- Oyun eğlenceli bir tavırla yaklaşılacak bir problem çözme aktivitesidir.