

Oyun Tasarımı

7. 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

Einstein'ın kemarı

Einstein bir yemeğe davet edilir ve arařtırmaları hakkında bir konuřma vermesi beklenir. Einstein sahneye çağrılırken organizatör kendisinin relativite teorilerinden bahsedeceğini söyler. Ancak Einstein sahneye çıkar, seyircilere bakar -ki çoęu akademi dışından gelen yaşlı teyzelerdir- ve "Ben size biraz keman çalayım" der. Birkaç iyi bildięi parçayı çalar, seyircilere asla unutmayacakları güzel bir deneyim yaşatır ve sahneden iner.

Einstein'ın erdemi

- Einstein hitap edeceği kitleyi tanıyordu
- Einstein izafiyet teorileri hakkında konuşmaya tabi ki muktedirdi
 - Ancak izleyicileri bunu anlayacak kapasitede değillerdi
 - Ve muhtemelen bunun da farkında değillerdi
 - Çünkü Einstein'dan izafiyet üzerine bir konuşma yapmasını istemişlerdi

Kitleyi tanımak

- Hitap ettiğiniz kitleyi onların kendilerini tanıdığından daha iyi tanımak zorundasınız
- Onları sürekli dinlemeli ve anlamaya çalışmalısınız
- Empati
 - W.D. Disneyland yapılırken sürekli yere çöküp uzaklara bakarmış
 - Bir çalışanı bunu neden yaptığını sorunca:
“ Bir çocuğun gözünden nasıl göründüğünü başka nasıl anlayabilirim? ”

Hatıralar

- Eęer kendiniz gibi insanlar için bir oyun yapıyorsanız hatıralarınıza dönün
 - Hatıralarınızı canlı tutun
- Eęer hedef kitleniz sizden farklı insanlarsa
 - O insan tipine en yakın tanıdıklarınıza odaklanın
 - Onların nasıl insanlar olduğunu, nasıl düşündüklerini anlamaya çalışın
 - Onlarla gezin, konuşun, vakit geçirin, gözlemleyin

Demografik segmentler

- Birden fazla segment yaratmak mümkündür
- Oyun sektörü açısından en uygun olanlar
 - yaş
 - cinsiyet

Segmentler

- 0-3, Bebek
 - Oyundan çok oyuncakla ilgilidirler
 - Problem çözme için henüz çok küçükler
 - Soyutlaştırılmış arayüzler yerine direk arayüzleri tercih ederler
 - Gamepad vs. dokunmatik ekran

Segmentler

- 4-6, Okul öncesi
 - Oyunlara ilk ilginin uyandıđı yaşlar
 - Oyunlar çok basit olmalı
 - Ebeveyn denetiminde oynanmalı, ebeveyn sürekli oyunu eğlenceli kılmalı
 - Sınırlı problem çözme

Segmentler

- 7-9, Çocukluk
 - Okuma destekli oyunlar
 - Mantık yürütme
 - Problem çözme
 - Tercih belirtme
 - Ebeveyn denetimsiz oynama isteđi

Segmentler

- 10-13, Gençlik öncesi
 - Zihinsel zıplama
 - Takıntılar, saplantılar
 - Oyun bağımlılığı

Segmentler

- 13-18, Gençlik
 - Erkek ve kızlarda ayrışma
 - Erkekler -> yarışma ve ustalaşma
 - Kızlar -> realite ve iletişim
 - Yeni deneyimler yaşama isteği

Segmentler

- 18-24, Genç yetişkinlik
 - Geçiş dönemi
 - Zevkler ve renkler belirlenmiş
 - Yeni deneyimlere açıklık azalır
 - Hem zamanları hem de paraları var
 - En çekici hedef kitle

Segmentler

- 25-35, Yirmili otuzlu yaşlar
 - Zamanın önemi artar
 - Aile kurma
 - Sorumluluklar artar
 - "Casual" oyuncu
 - "Hardcore gamer" artık kendi parasını kazanıyor!
 - Çocuklarla oynanacak oyunlar

Segmentler

- 35-50, Otuzlu kırklı yaşlar
 - Aile ve kariyer girdabı
 - Çocuklarının oyun seçiminde belirleyici
 - Aile oyunları

Segmentler

- 50+, Elliler ve üstü
 - "Boş yuva" sendromu
 - Daha fazla boş zaman
 - Oyunlara geri dönüş
 - Sosyal oyunlar: golf, tenis, briç, MMO
 - Facebook oyunları
 - İnce el-göz koordinasyonundan kaçın!

Erkek-kadın ayrımı

- Oyunlar soyut formal sistemler üzerine kurulur
- Erkekler bu tür sistemlerde ustalaşmak konusunda daha yatkındır
 - Oyunlar doğası gereği daha "erkeksidir"
- Bu "kadınlar oyun oynayamaz" demek değildir
- Oyunlar üzerine kuruldukları sistemden fazlasıdır:
 - hikaye, yaratıcılık, öğrenme, sosyalleşme

“ Elmanın çekirdeğini sevmeseniz de meyvesini sevebilirsiniz!

”

Erkeklerin oyunlarda sevdiđi 5 Őey

UstalaŐma

- Erkekler birŐeylerde ustalaŐmayı sever
- Őnemli olması deđil, meydan okuyucu olması lazım
- Kadınlar anlamlı Őeylerde ustalaŐmayı tercih eder

Erkeklerin oyunlarda sevdiđi 5 Őey

Yarışma

- Erkekler başkalarıyla yarışarak en iyi olmaktan büyük zevk alır
 - Doğaya bakın!
- Kadınlar için kaybetmenin acısı kazanmanın zevkinden fazladır

Erkeklerin oyunlarda sevdiđi 5 Őey

Yok etme

- Erkekler birŐeyleri yok etmeyi sever
 - Hem de ok
- Bloklarla oynadıklarında onların ilgilendiđi kısım yapma deđil yıkma kısmıdır
- Bilgisayar oyunları gerek hayatın ok zerinde bu deneyimi yaŐamalarını sađlar

Erkeklerin oyunlarda sevdiđi 5 Őey

Uzaysal bulmacalar

- Erkekler 3 boyutlu dűŐüncede daha iyidir
- 3 boyutlu bulmacalarda daha baŐarılıdırlar
- Kadınlar ise ok daha kolay pes ederler

Erkeklerin oyunlarda sevdiđi 5 Őey

Deneme yanılma

- Erkekler kılavuz okumayı sevmez
- Erkekler deneme yanılma ile öğrenmeyi tercih eder
- Çođu zaman daha cesurdurlar ve risk almayı severler

Kadınların oyunlarda sevdiği 5 şey

Duygu

- Kadınlar duyguların zenginliğini deneyimlemekten hoşlanırlar
- Bunun en güzel örneği "romantik ilişki medyasıdır"
 - "Romantik romanlar"ın hemen hemen tüm alıcısı kadınlardır
 - "Pornografi"nin hemen hemen tüm alıcısı ise erkeklerdir

Kadınların oyunlarda sevdiği 5 şey

Gerçek dünya

- Kadınlar gerçek dünyayla bağlantı kurabilecekleri oyunlardan hoşlanırlar
 - evcilik, doktorculuk, bebek giydirme, çiftçilik vs.
- Erkekler ise fantastik kurguya yönelir
 - Büyü, savaş, uzaylılar, yaratıklar,
- Kadınlar olabilecekleri, erkekler olamayacakları şeyleri oynamaya meyillidirler

Kadınların oyunlarda sevdiği 5 şey

Besleme

- Kadınlar birşeyleri beslemeyi severler
- Küçük kızlar bebekleri, oyuncak hayvanları ve kendilerinden küçük çocukları beslemeyi severler
- Bir kadın bir arkadaşına yardım etmek (beslemek) adına kazanmayı kurban edebilir
- Öldürmektense iyileştirme rollerini oynamayı tercih ederler

Kadınların oyunlarda sevdiği 5 şey

Diyalog ve sözel bulmacalar

- Uzaysal eksiklerini sözel zekalarıyla kapatırlar
- Kadınlar daha çok kitap alır ve kare bulmaca çözer

Kadınların oyunlarda sevdiği 5 şey

Örnekle öğrenme

- Kadınlar adım adım öğrenmekten zevk alır
- Deneyimle öğrenmek yerine, tutorial takip etmeyi tercih ederler
- Oyuna geçtiklerinde kendilerden emin olmaları gerekir

Bilgisayar oyunlarının gelişimi

- Bilgisayar öncesinde oyunlar daha sosyal ve sözeldi
- Bilgisayarlar beraber, ilk başta
 - sosyal öğeler yokoldu
 - sözel ve duygusal öğeler gitti
 - gerçek hayattan kopuldu
 - öğrenme süreçleri zordu
 - sınırsız yoketme teması ortaya çıktı

12. Lens: Oyuncu

“ Bu lensi kullanmak için oyununuzu düşünmeyi bırakıp oyuncunuzu düşünmeye başlayın. Kendinize oyuncularınızla ilgili şu soruları sorun:

- Genelde neyden hoşlanıyorlar?
- Neyden hoşlanmıyorlar? Neden?
- Bir oyunda ne görmeyi bekliyorlar?
- Ben onların yerinde olsam bir oyunda ne görmeyi isterdim?
- Oyunumda neyi sevecek/sevmeyecekler?

”

12. Lens: Oyuncu

“ İyİ bir oyun tasarımcısı her zaman oyuncuyu düşünmek ve oyuncuyu savunmak zorundadır. Yetenekli tasarımcılar "Holografik Tasarım" lensiyle "Oyuncu" lensine aynı anda bakıp oyuncu, deneyim ve mekaniği aynı anda görmeye çalışır. Oyuncu hakkında düşünmek iyidir ama daha iyisi oyuncuyu oyununuzu oynarken izlemektir. İzledikçe ne istediklerini daha iyi anlarsınız.

”

Aktivite

Çok iyi bildiğiniz bir oyun seçin ve bu oyunun yaş ve cinsiyet açısından analizini yapın. Tüm yaş ve cinsiyet gruplarına göre oyunun nasıl bir etki yapacağını görmeye çalışın.