

Oyun Tasarımı

9. 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

Mekanik 4: Eylemler

“ Eylemler oyun mekaniğinin **filler**idir. ”

Eylem türleri

- Temel eylemler
 - Dama
 - İleri oyna
 - Rakibin üstünden zıpla
 - Geri oyna (yalnızca krallar)

Eylem türleri

- Stratejik eylemler
 - Dama
 - Bir damayı korumak için başka bir damayı arkasına sür
 - Rakibi gönülsüz bir zıplamaya zorla
 - Rakibi aldatmak için bir taş feda et
 - Arka sırayı korumak için bir "köprü" inşa et
 - Bir damayı "kral satırı"na sürerek krala dönüştür

Ortaya çıkan oynanış

- Stratejik eylemler oyun esnasında kendiliğinden ortaya çıkar
- Genellikle kuralların bir parçası değildir
- Stratejik eylemlerin varlığı ve çeşitliliği bir oyunu güzel kılar
- $\frac{\textit{Stratejik Eylem}}{\textit{Temel Eylem}}$ oranı yüksek oyunlar daha kaliteli oyunlardır

Oranı nasıl yükseltirim?

1. Daha fazla eylem ekleyerek

- Daha fazla temel eylem daha fazla etkileşim demektir
- Daha fazla etkileşim daha fazla strateji ortaya çıkmasını sağlar
- Çok fazla temel eylem karmaşa yaratır!
- Oranı yükseltmek amaç, temel eylem sayısını değil!
- 5 tane yeni eylem eklemektense işe yarayan 1 tane ekleyin

Oranı nasıl yükseltirim?

2. Birden fazla cisimle etkileşen eylemler

- Yalnızca kötü adamları öldüren bir silah yerine
 - Kapıların kilitlerini parçalayan
 - Camları kıran
 - Av avlayan
 - Araba tekerleklerini patlatan
 - Ağaç dallarını kıran
- bir silah yapın

Oranı nasıl yükseltirim?

3. Birden fazla yöntemle ulaşılabilen hedefler

- Çok ve değişken eylemler iyidir ama ancak anlamlı iseler
- Hedeflere giden alternatif yollar olmalıdır
- Bu, ortaya çıkan oynanış fikrini destekler
- Oyun dengesi açınsındansa bir kabustur
 - "Baskın strateji"

Oranı nasıl yükseltirim?

4. Pekçok nesne

- Kontrol edilebilen nesne sayısı arttıkça oynanış zenginleşir
- Damada yalnızca bir siyah bir beyaz taş olsaydı?
- Satrançta yalnızca bir piyon olsaydı?
- Futbol 11e 11 değil de, 3e 3 oynansaydı?

Oranı nasıl yükseltirim?

5. Kısıtları değiştiren yan etkiler

- Bazı hamlelerin sonucunda yan etki olarak oyuncular üzerindeki kısıtlar değişebilir
- Futbolda hücum oynamak
 - Daha zayıf defans yapmak demektir
 - Rakibin forvetlerinin işini kolaylaştırır
- Defans oynamak
 - Rakibin defansını rahatlatır
 - Rakip defans hücumu katılmaya başlar

17. Lens: Ortaya çıkma

“ Oyununuzda ilginç ortaya çıkan oynanış özelliklerinin olduğuna emin olmak için kendinize şunları sorun:

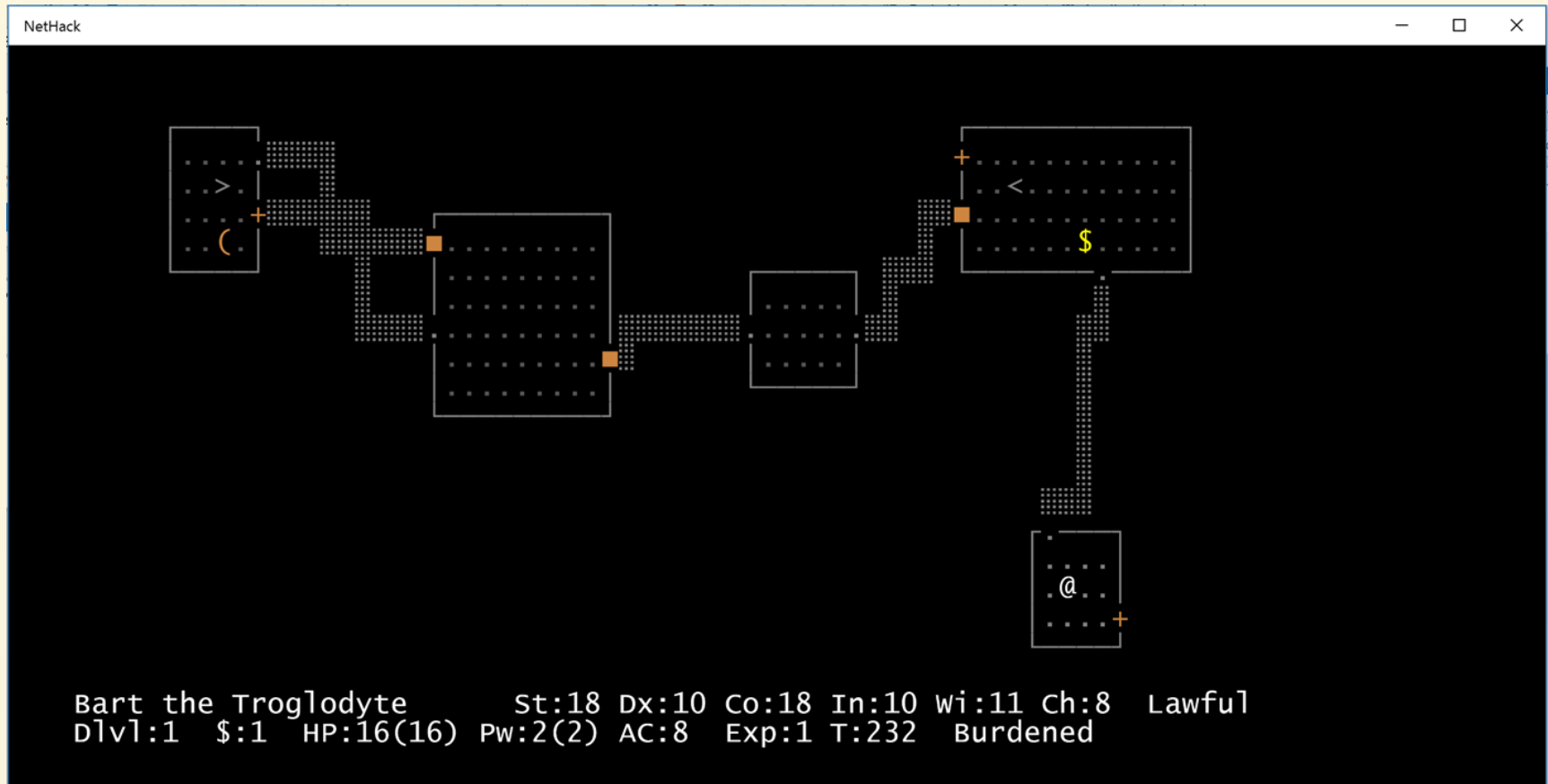
- Oyuncularımın kaç eylemi var?
- Her eylem kaç cisime uygulanabiliyor?
- Oyuncular hedeflerine kaç farklı yoldan ulaşabiliyor?
- Oyuncular kaç nesneyi kontrol edebiliyor?
- Yan etkiler kısıtları nasıl değiştiriyor?

”

Mükemmel oyun hayali

- Bazı tasarımcılar istediğiniz her fiili bir eyleme dönüştürebildiğiniz oyunlar hayal ediyor.
- Bu güzel bir hayal ancak çok zor!
- Aslında 70 ve 80'lerde buna çok daha yakındık
 - Oyunlar metin tabanlıydı ve çok daha fazla eyleme yer veriyordu.

Nethack



Nethack - eylemler

- ">" : yukarı
- "<" : aşağı
- "_" : en kısa yoldan git
- "." : dinlen
- "a" : kullan (pick-axe, anahtar, lamba, vs.)
- "A" : bir veya daha fazla item'ı çıkart
- "c" : bir kapıyı kapat
- "C" : bir yaratığa isim ver

Nethack - eylemler

- "d" : bir şeyi yere bırak, düşür
- "D" : bir kaç şeyi birden düşür
 - "DB" : tüm kutsanmışları
 - "DU" : tüm lanetlenmemişleri
 - "DC" : tüm lanetlileri
 - "DX" : tüm bilinmeyenleri
 - ...
- "^D" : birşeyi tekmele (kapı, sandık...)

Nethack - eylemler

- "e" : bir şey ye
- "E" : Yere bir yazı yaz (bir cisimle)
- "f" : sadaktan bir cismi at
- "i" : envanterini aç
- "l" : envarterin bir kısmını listele
- "o" : bir kapıyı aç
- "p" : dükkanda aldıklarının ücretini öde
- "P" : bir aksesuar giy

Nethack - eylemler

- "q" : bir şey iç (iksir, su...)
- "Q" : sadağa ne koyacağını belirle
- "r" : oku
- "R" : bir aksesuarı çıkar
- "s" : ara (kapı ve tuzaklar)
- "t" : fırlat
- "T" : bir giysini çıkar
- "^T" : eğer özelliğin varsa, ışınlan

Nethack - eylemler

- "w" : bir silah kuşan
- "W" : bir zırh giy
- "x" : silahını değiştir
- "z" : bir wand ateşle
- "Z" : bir büyü yap
- ":" : olduğun yere bak
- ";" : bir sembolü incele
- "," : yerden birşey al
-

Grafik çağı

- Grafik ve efekt yoğunluklu oyunlar ilk başta eylemlerin azalmasına sebep oldu
- Çünkü grafikler henüz herşeye hazır değildi
- Ayrıca yukarıda saydığımız "karmaşa" problemi de oyuncularını yoruyordu
- [Nethack sinks spoiler](#)

18. Lens: Eylem

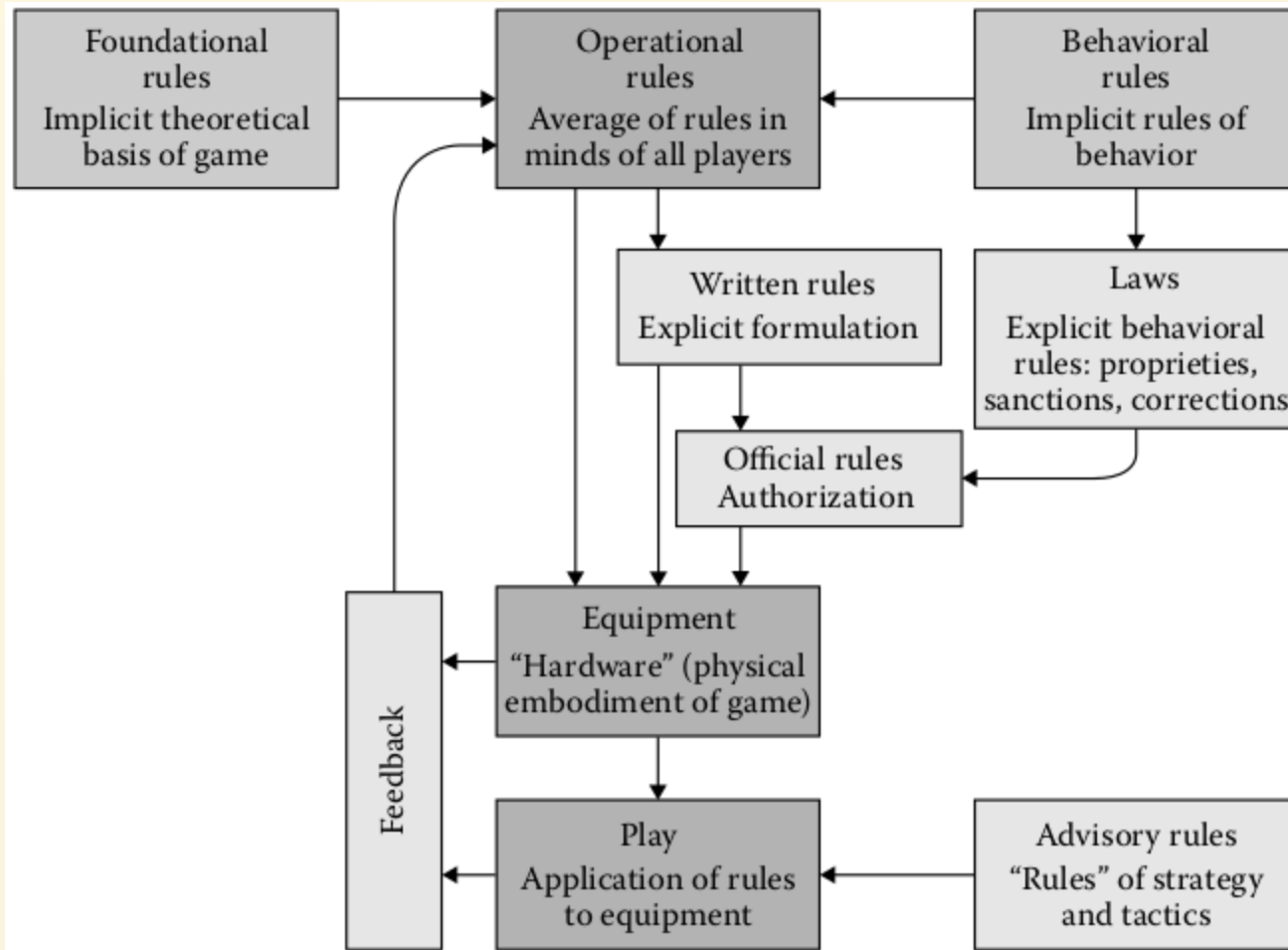
“ Bu lensi kullanmak için oyuncuların ne yapıp ne yapamadıklarını ve nedenini düşünün ve kendinize şunları sorun:

- Temel eylemlerim neler?
- Stratejik eylemlerim neler?
- Başka ne gibi stratejik eylemler olmasını isterim ve bunları nasıl uyarlarım?
- SE/TE oranından mutlu muyum?
- Oyuncular başka hangi eylemleri görmek isteyebilir?

Mekanik 5: Kurallar

- Oyun mekaniği oyunun özüdür
- Kurallar oyun mekaniğinin özüdür
- Kurallar şu ana kadar gördüklerimizi birbirine bağlar
 - Uzay, Zaman, Cisimler, Eylemler, Eylemlerin sonuçları, Eylemler üzerindeki kısıtlar, **hedefler**

Parlett'in Kural Analizi



Operasyonel kurallar

- En basit kurallar
- "Oyuncular oyunu oynamak için ne yapıyor?"
- Oyuncular operasyonel kuralları anladığında oyunu oynamaya başlayabilir

Temel kurallar

- Temel kurallar operasyonel kuralların matematiksel ifadeleridir
- Tahta, taşlar, kartlar, sağlık çubukları vs. temel kuralların görsel yansımalarıdır
 - Bir kurşun oyuncuya çarptığında oyuncunun sağlığı D kadar düşer
 - $H = H - D$
 - $D = B_{wei} * B_{vel} / P_{wei} - P_{AC}$

Davranışsal kurallar

- Oyuncular karşılıklı olarak üzerinde "anlaştığı" kurallardır
- Tüm oyuncular oyunu oynarken bu kuralları kabul etmiş sayılır
 - Satranç oynarken rakibi gıdıklamamak
 - Briç oynarken sürekli konuşmamak
 - kill stealing, ninja looting, powerleveling

Yazılı kurallar

- Bu oyunla beraber gelen "kitapçık"ta yazan kurallardır
- Genelde kimse okumaz
- Hem yazmak hem de okuyup anlamak, oynamaktan daha zordur
- Modern oyunlarda yazılı kuralların yerini tutorial'lar aldı
-

Kanunlar

- Yarışma ortamlarında geçerlidir
- *Turnuva kuralları* olarak da geçer
- 2005 Penny Arcade Expo - Tekken 5
 - a. Single elimination.
 - b. You may bring your own controller.
 - c. Standard VS mode.
 - d. 100% health.
 - e. Random stage select.
 - f. 60 second timer.
 - g. Best 3 of 5 rounds.
 - h. Best 2 of 3 games.
 - i. Mokujin is banned.

Resmi kurallar

- Zamanla kanunlar ve yazılı kurallar birleşir ve yeni resmi kurallar ortaya çıkar.
- Bir zamanlar satrançta "Şah!" demek bir kanundu ama resmi bir kural değildi.
- Zaman içinde resmi bir kurala dönüştü.

Tavsiye kuralları

Ev kuralları

- Bir oyunu oynadıkça onu daha eğlenceli hale getirmek için yeni kurallar eklersiniz
- Bu kurallar oyunu oynamak için mecburi olmadığı gibi istenildiği zaman da çığnenebilir

Voluntary challenges:

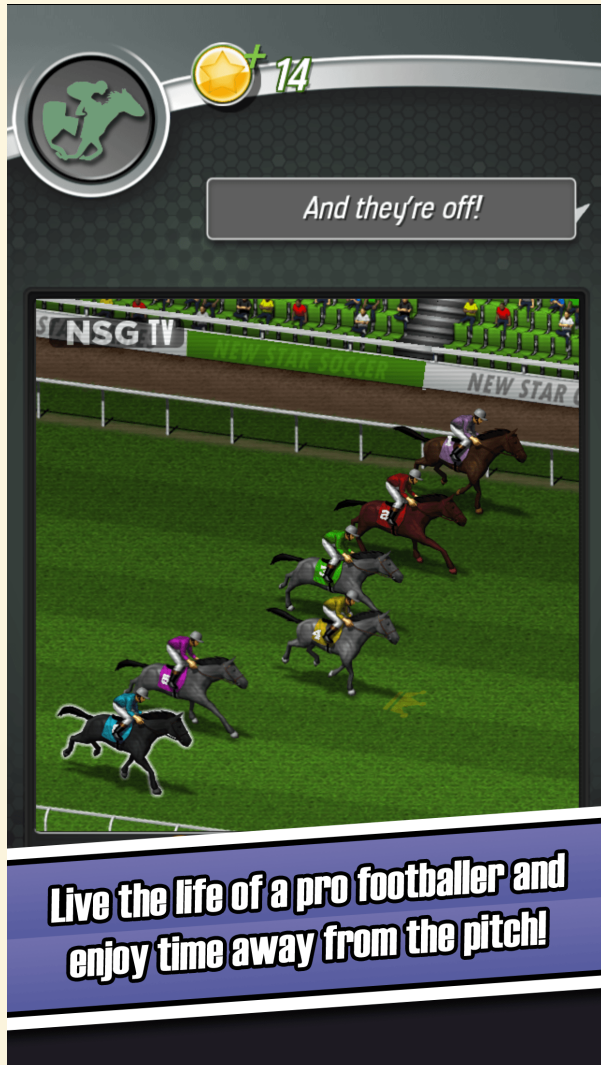
You have gone without food.
You have been an atheist.
You have never hit with a wielded weapon.
You have been a pacifist.
You have been illiterate.
You have never genocided any monsters.
You have never polymorphed an object.
You have never changed form.
You have used no wishes.

Modlar

- Oyun içinde farklı modlar olabilir
 - Bir ana mod ve birkaç alt-mod
 - Örneğin bir araba yarışında "pitstop" modu gibi
- “ Bir oyuncu alt modlarda asla ana modda ne yaptığını unutacak kadar zaman geçirmemelidir.
(Sid Meier)

”

Modlar



Yürütücü

- Bazen oyuncular kuralları kendileri uygular
 - Saklambaç, tavla
- Ciddi turnuva oyunlarında hakem vardır
 - Profesyonel futbol, basketbol
- Bilgisayar oyunlarında yürütücü bilgisayarın kendisidir
- Bu oyunculara esneklik sağlar, kuralları boz(a)madan istediklerini deneyebilirler
- Oyun kurallarının da daha kompleks ve karmaşık olabilmesine olanak sağlar

Hile yapılabilirlik

- Bazı oyuncular sadece kazanmak için oynar
- Bu oyuncular hile yaptıklarında tüm oyuncular için oyunun zevki kaçır
- Oyununuz hile yapılabilir olursa
 - Bazı oyuncular hile yapmaya çalışacaktır
 - Bazıları da oynamayı bırakacaktır

En önemli kural

- Bir oyunun en önemli kuralı hedefidir
 - Oyunu nasıl kazanırım?
- Her oyuncunun bu kuralı kolayca anlayabilmesi lazım
 - Temiz ve basit bir dille ifade edilmeli
- Satrancın hedefi nedir?
 - Diğer şahı mat pozisyonuna düşürmek, yani hiçbir yere kaçamayacak duruma sokmak,

19. Lens : Hedefler

“ Oyununuzun hedeflerinin dengeli ve uygun olduğunu anlamak için kendinize şu soruları sorun:

- Oyunun ana hedefi ne?
- Bu hedef oyunculara açıkça sunuluyor mu?
- Eğer sıralı hedefler söz konusuysa, oyuncular bunun farkında mı?
- Hedefler birbiriyle mantıklı bir şekilde bağlantılı mı?

”

20. Lens : Kurallar

- “ Bu lensi kullanmak için oyununuzun derinliklerine bakın, ve en temeldeki yapıyı anlamaya çalışın. Kendinize şu soruları sorun:
- Oyunumun temel kuralları neler? Bunlar operasyonel kurallardan ayrışıyor mu?
 - "Kanunlar" ve "ev kuralları" var mı? Bunlar oyuna direkt dahil edilmeli mi?
 - Oyunda farklı modlar var mı? Bunlar oyunu basitleştiriyor mu, zorlaştırıyor mu? Oyun daha az modla daha iyi olabilir mi? Ya da daha fazla?
- ”

20. Lens : Kurallar

- “
- Oyunda yürütücü kim?
 - Kurallar kolay anlaşılıyor mu? Karmaşıklık varsa daha mı fazla açıklama yapmalıyım yoksa kuralları mı basitleştirmeliyim?
- ”

Görev

- Tercihen 2 veya 1 kişiden oluşan takımlar kurun
- Final raporunuz olacak olan oyun fikrini belirleyin
- Final raporunuzda sizden istenenler
 - Oyun fikrinizin detaylı anlatımı
 - Oyun konseptinin anlatımı
 - Ders sonuna kadar anlatılacak tüm lenslerin oyununuz üzerinde uygulanması
 - Çıkarılan dersler / sonuçlar
 - Yapılan düzeltmeler
- Sonuç oyun tasarımı