

ARAŞTIRMA RAPORU: OYUN GELİŞTİRME

Hazırlayan: Arda Özcan Çifci

Numarası: 250542012

Tarih: 18.01.2026

Konu: Oyun Geliştirme Alanında Teknoloji ve Şirket Analizi

1. Alan Seçimi: Oyun Geliştirme (Game Development)

Bu alanı seçme sebebi oyun oynamaya büyük bir ilgim var ve eğer yapabilirsem kendi vizyonumu yansıtabildiğim bir oyun yapmak istiyorum.

2. Teknoloji Analizi: En Çok Kullanılan 3 Temel Teknoloji

Unreal Engine(C++): Yüksek performanslı AAA oyunlar için sektör standartıdır. Bellek yönetimi üzerindeki doğrudan kontrolü sayesinde donanım kaynaklarını en verimli şekilde kullanır. Özellikle Unreal Engine 5 ile gelen gerçekçi ışıklandırma ve detay sistemleri için vazgeçilmezdir.

Unity(C#): Mobil oyun dünyasının ve bağımsız (indie) geliştiricilerin bir numaralı tercihidir. Unity motoru ile mükemmel bir uyum sergiler. Nesne yönelimli yapısı sayesinde hızlı prototipleme imkanı sunar ve geniş topluluk desteğiyle öğrenme sürecini kolaylaştırır.

Godot Engine(GDScript / C++): Son yılların en hızlı büyüyen açık kaynaklı oyun motorudur. Tamamen ücretsiz olması, hafif yapısı (hafif kurulum dosyası) ve "Node" (düğüm) tabanlı mimarisiyle dikkat çeker. Python'a çok benzeyen GDScript dili sayesinde öğrenme eğrisi oldukça düşüktür ve hem 2D hem de 3D projelerde yüksek verimlilik sunar.

3. Şirket Analizi: Hedeflenen Çalışma Alanları

A. Larian Studios

Larian Studios bünyesinde çalışma isteğimin temel nedeni, stüdyonun dış yatırımcı baskısı olmadan, büyük oranda kendi öz kaynaklarıyla finanse edilmesi ve bu sayede yaratıcı vizyonlarını taviz vermeden hayatı geçirebilmeleridir. Şirketin en büyük başarısı, masaüstü rol yapma oyunlarının (TTRPG) sunduğu derinliği dijital ortama kusursuz bir şekilde aktarmaktır. Bu vizyonun bir sonucu olan **Baldur's Gate 3**, "Yılın Oyunu" seçilerek bu başarısını kanıtlamıştır.

Özellikle **Divinity: Original Sin 2** oyununa duyduğum hayranlık ve büyük yayıncıların "ölü" olarak nitelendirdiği CRPG (İzometrik Rol Yapma Oyunları) türünü yeniden ayağa kaldırmaları, bu stüdyoyu benim için en ideal çalışma ortamı kılmaktadır. Türün meraklısı bir geliştirici adayı olarak, bu tutkuyla üretilen projelerin bir parçası olmayı hedefliyorum.

B. Arrowhead Game Studios

Arrowhead'i tercih etmemdeki en büyük etken, **Helldivers 2** ile ortaya koydukları "Live Service" (Canlı Hizmet) modeline yönelik özgün yaklaşımlarıdır. Genel sektör eğiliminde tek oyunculu oyunlar çıkış döneminde yüksek kazanç sağlarken, canlı hizmet oyunları sürekli güncellemelerle uzun vadeli gelir hedefler. Ancak bu durum, çoğu zaman oyunların ruhsuz ve sadece ticari odaklı projeler haline gelmesine neden olmaktadır.

Arrowhead, bu noktada vizyonuyla fark yaratmıştır. Helldivers 2, oyuncuları sadece birer tüketici olarak değil, topluluğun bir parçası olarak konumlandırarak onları birleştirme amacını taşımaktadır. Savaş meydanında sırt sırtta çatışma hissini bu denli başarılı yansımaları, projenin özündeki güçlü vizyonu kanıtlamaktadır. Bu başarı, nitelikli bir projenin devasa pazarlama bütçelerine ihtiyaç duymadan, oyuncuların birbirine tavsiye etmesiyle (ağızdan ağıza yayılma) bile milyonlara ulaşabileceğini göstermiştir. Hatta Xbox ve Playstation savaşını bile bitirmiş ve oyuncuların baskısı ile Helldivers 2 oyunu rakip konsola çıkış yapmıştır. Bu vizyoner yapının içinde yer alarak topluluk odaklı oyunlar geliştirmek en büyük hedeflerimden biridir.