

OYUN GELİŞİTİRME(GAME DEVELOPMENT)

Oyun geliştirme; bir oyunun tasarımlından programlanmasına, grafiklerden ses efektlerine kadar olan tüm süreci kapsar. Bu alan, hem bağımsız geliştiriciler hem de dev prodeksyonlu şirketler için geniş bir ekosistem sunar.

Oyun dünyasında sektörü domine eden en önemli teknolojiler şunlardır;

- **Unity & C#:** Şu an dünyada en popüler olan oyun motorudur. Özellikle mobil oyunların %70'inden fazlası Unity ile geliştirilir. C# dilini kullanır ve “bir kez yaz, her platformda yayınla” mantığıyla çalışması büyük bir avantajdır.
- **Unreal Engine & C++:** Daha çok yüksek grafik kalitesine sahip PC ve konsol oyunlarında tercih edilir. C++ dilini kullanır. İçindeki “Blueprints” sistemi sayesinde kod yazmadan da görsel programlama yapmaya olanak sağlar.
- **Blender:** Oyun geliştirme sadece kod yazmak değildir. Blender; karakterlerin, çevre tasarımlarının ve animasyonların oluşturulduğu, sektör standartı haline gelmiş ücretsiz ve açık kaynaklı bir 3D modelleme aracıdır.

Şirket Analizi: Hedef Kurumlar

1. Epic Games(Global Vizyon)

Epic Games, sadece bir oyun şirketi(Fortnite vb.) değil, aynı zamanda dünyanın en güçlü oyun motoru olan **Unreal Engine**'in geliştiricisidir. Bu şirkette çalışmak, oyun teknolojilerinin geleceğini belirleyen çekirdek ekipde yer almak anlamına gelir. Ayrıca “Epic Online Services” gibi yapılarla oyun ekosisteme küresel çapta altyapı desteği sağlamaları, mühendislik vizyonu açısından eşsiz bir fırsattır.

2 Dream Games(Yerli ve Stratejik Başarı)

Türkiye'nin en değerli girişimlerinden biri olan Dream Games, oyun geliştirmede "mükemmelliyetçi" bir yaklaşım sergiler.

- **Veri Odaklılık:** Milyonlarca oyuncunun davranışını analiz ederek oyun mekaniklerini optimize ederler.
- **Teknik Kalite:** Sanat ve mühendisliği birleştirerek "Casual" (herkesin oynayabileceği) oyun türünde dünya standartlarını belirlemişlerdir. Türkiye'deki teknoloji ekosistemine katkı sağlamak ve küresel bir başarı hikayesinin parçası olmak adına en prestijli yerli şirkettir.