

MAMİTHOR

PAYDAŞ ANALİZİ RAPORU

HAZIRLAYAN: İsmail Yılmaz

PROJE YÖNETİCİSİ: Serhat Can Bakır

EKİP ÜYELERİ: Emir Duha Nakişci

İsmail Yılmaz

Muhammet Emir Aydın

Mart 2025

İÇİNDEKİLER

1. Giriş
2. Paydaşların Belirlenmesi
3. Paydaş Analizi
 - 3.1. Birincil Paydaşlar
 - 3.1.1. Oyun Geliştiricileri
 - 3.1.2. Oyun Tasarımcıları
 - 3.1.3. Test Kullanıcıları (Beta Testçileri)
 - 3.2. İkincil Paydaşlar
 - 3.2.1. Oyuncular
 - 3.2.2. Yayıncılar ve Dağıtım Platformları
 - 3.2.3. Samet DİRİ
 - 3.2.4. KICKSTARTER Organizasyonu
 - 3.2.5. BigMode Yayıncı Şirketi
 - 3.3. Tersiyer Paydaşlar
 - 3.3.1. Rekabetçi Oyun Toplulukları
 - 3.3.2. Medya ve Oyun İçerik Üreticileri
 - 3.3.3. KICKSTARTER Destekçileri
 - 3.3.4. Rakip Oyun Firmaları
 - 3.4. İç ve Dış Paydaşlar
 - 3.4.1. İç Paydaşlar
 - 3.4.2. Dış Paydaşlar
4. Paydaş Önceliklendirme Matrisi
5. Sonuç ve Öneriler

1. GİRİŞ

Bu rapor, MamiThor 2D dövüş oyununun geliştirilme sürecinde yer alan paydaşların tanımlanması, beklentilerinin analiz edilmesi ve projeye etkilerinin belirlenmesini amaçlamaktadır. Paydaşlar, projenin başarılı bir şekilde tamamlanması için kritik roller üstlenmektedir.

2. PAYDAŞLARIN BELİRLENMESİ

Oyun geliştirme sürecinde yer alan başlıca paydaşlar aşağıdaki kategorilere ayrılmıştır:

- **Birincil Paydaşlar:** Doğrudan projeye dahil olan ve geliştirme sürecini etkileyen bireyler ve gruplar.
- **İkincil Paydaşlar:** Projeyi doğrudan geliştiren kişiler olmasa da çıktılarını kullanan ve etkilenebilecek kişiler.
- **Tersiyer Paydaşlar:** Proje üzerinde doğrudan bir etkisi olmayan ancak dolaylı olarak ilgisi bulunan gruplar.

3. PAYDAŞ ANALİZİ

3.1. BİRİNCİL PAYDAŞLAR

3.1.1. Oyun Geliştiricileri

- **Rolü:** Oyunun yazılım ve tasarım aşamasından sorumlu kişilerdir.
- **Beklentileri:**
 - Temiz ve optimize edilebilir kod yapısı.
 - Oyunun temel mekaniklerinin düzgün çalışması.
 - Hata ayıklama sürecinin kolay olması.
- **Projeye Etkisi:** Geliştiriciler, oyunun teknik yeterliliğini sağlayan kritik paydaşlardır.

3.1.2. Oyun Tasarımcıları

- **Rolü:** Karakterler, dövüş mekanikleri, sahneler ve genel oyun deneyimini tasarlarlar.
- **Beklentileri:**
 - Oyunun yaratıcı ve akıcı bir deneyim sunması.
 - Kullanıcı dostu arayüz ve animasyonlarla desteklenmesi.
- **Projeye Etkisi:** Görsel ve mekanik tasarımlar, oyunun oynanabilirliğini doğrudan etkiler.

3.1.3. Test Kullanıcıları (Beta Testçileri)

- **Rolü:** Oyunun erken aşamasında geri bildirim vererek geliştirme sürecine katkı sağlarlar.
- **Beklentileri:**
 - Hata ve denge sorunlarının giderilmesi.
 - Kullanıcı dostu ve akıcı bir deneyim.
- **Projeye Etkisi:** Oyunun kalitesini artırmak için kritik geri bildirimler sağlarlar.

3.2. İKİNCİL PAYDAŞLAR

3.2.1. Oyuncular

- **Rolü:** Oyunu oynayan son kullanıcılarıdır.
- **Beklentileri:**
 - Akıcı dövüş mekanikleri.
 - Dengeli ve eğlenceli bir deneyim.
 - Hata ve gecikmelerin en aza indirgenmesi.
- **Projeye Etkisi:** Oyuncuların geri bildirimleri, oyunun başarısını belirleyen en önemli faktörlerden biridir.

3.2.2. Yayıncılar ve Dağıtım Platformları

- **Rolü:** Oyunun pazarlandığı ve satışa sunulduğu platformlardır (Steam, Epic Games, mobil uygulama marketleri vb.).
- **Beklentileri:**
 - Teknik gereksinimlere uygunluk.
 - Oyunun piyasaya sürülebilir durumda olması.
- **Projeye Etkisi:** Dağıtım platformlarının teknik gereklilikleri, oyunun yayımlanabilirliğini doğrudan etkiler.

3.2.3. Samet DİRİ

- **Rolü:** Projenin ana sponsoru.
- **Beklentileri:**
 - Yüksek maddi kazanç sağlayacak başarılı bir proje.
 - Mantıklı bir gelir modeli.
- **Projeye Etkisi:** Projenin ilk prototipinin başarıyla tamamlanması için sermaye önemli bir pay sahibidir. Samet Diri bu sermayeyi sağlayarak başarılı bir proje beklemektedir.

3.2.4. KICKSTARTER Organizasyonu

- **Rolü:** Projenin prototipinin sunulacağı sponsor platform.
- **Beklentileri:**
 - Yüksek maddi kazanç sağlayacak başarılı bir proje.
 - Mantıklı bir gelir modeli.
 - Özgün bir proje
 - Bağışçıların ilgisini çekebilecek bir ürün
- **Projeye Etkisi:** Projenin ilk prototipinin destekçilere sunulacağı platform olup ileri versiyonların geliştirilmesine maddi olarak önemli bir katkı sağlayacaktır. Bağış miktarınca projemiz üzerinden kar edecektir.

3.2.5. BigMode Yayın Şirketi

- **Rolü:** Projenin yarı gelişmiş sürümünün sunulacağı oyun yayıncı kuruluşu.
- **Beklentileri:**
 - Yaratıcı ve özgün bir proje.
 - NFT, kripto ve blockchain içeriği bulundurmama.
- **Projeye Etkisi:** Projenin geliştirilmiş ve çıkarılmaya yakın sürümü şirkete sunulacaktır. Kabul edildiği takdirde projenin bütçe, reklam ve dağıtım kısımlarıyla büyük ölçüde ilgilenecektir.

3.3. TERSİYER PAYDAŞLAR

3.3.1. Rekabetçi Oyun Toplulukları

- **Rolü:** Oyunun rekabetçi bir ortamda oynanabilirliğini test eden topluluklardır.
- **Beklentileri:**
 - Karakter dengesinin iyi olması.
 - Turnuvalara uygun mekanikler.
- **Projeye Etkisi:** Oyunun uzun vadeli sürdürülebilirliği için önemlidir.

3.3.2. Medya ve Oyun İçerik Üreticileri

- **Rolü:** Oyunun tanıtımını yaparak daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlarlar.
- **Beklentileri:**
 - Göze hitap eden görseller ve eğlenceli oynanabilirlik.
 - Yenilikçi ve öne çıkacak mekanikler.
- **Projeye Etkisi:** Oyun hakkında yapılacak yorumlar ve incelemeler, oyunun popülerliğini etkiler.

3.3.3 KICKSTARTER Destekçileri

- **Rolü:** Oyunun ilk versiyonunu inceleyerek sonraki versiyonlarına destekte bulunacak bağışçılardır.
- **Beklentileri:**
 - Göze hitap eden görseller ve eğlenceli oynanabilirlik.
 - Yenilikçi ve öne çıkacak mekanikler.
 - Özgün bir proje fikri
- **Projeye Etkisi:** Projeye yapılacak bağışlar projenin sürdürülebilirliğinde önemli bir pay sahibidir.

3.3.4. Rakip Oyun Firmaları

- **Rolü:** Projenin gidişatına göre pazarda etkilenecek firmalardır.
- **Beklentileri:**
 - Oyunun onların pazar payını azaltmaması.
- **Projeye Etkisi:** projenin rekabetçi bir pazar ortamında çıkması.

3.4. İÇ VE DIŞ PAYDAŞLAR

3.4.1. İç Paydaşlar

3.4.1.1. Bu tip paydaşlar, projeyi yapan kuruluş veya proje ile etkileşimde olan kuruluş içindeki kişi, grup veya kuruluşlardır.

3.4.2. Dış Paydaşlar

3.4.2.1. Bu tip paydaşlar, projeyi yapan kuruluş veya proje ile etkileşimde olan kuruluş dışındaki kişi, grup veya kuruluşlardır.

4. PAYDAŞ ÖNCELİKLENDİRME MATRİSİ

Aşağıdaki tabloda paydaşlar, projeye olan etkileri ve öncelik düzeyleri belirtilmiştir:

Paydaş	Etki Düzeyi	Öncelik
Oyun Geliştiricileri (İç/Birincil)	Yüksek	Yüksek
Oyun Tasarımcıları (İç/Birincil)	Yüksek	Yüksek
Test Kullanıcıları (İç/Birincil)	Orta	Yüksek
Oyuncular (Dış/İkincil)	Yüksek	Yüksek
Yayıncılar ve Dağıtım Platformları (Dış/İkincil)	Orta	Orta
Rekabetçi Oyun Toplulukları (Dış/Tersiyer)	Orta	Orta
Medya ve Oyun İçerik Üreticileri (Dış/Tersiyer)	Düşük	Orta
Kickstarter Destekçileri(Dış/İkincil)	Yüksek	Yüksek
Samet Diri(Dış/İkincil)	Yüksek	Yüksek
KICKSTARTER(Dış/Tersiyer)	Orta	Orta
Rakip Oyun Firmaları(Dış/Tersiyer)	Orta	Düşük

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu paydaş analizi, projenin başarısını doğrudan etkileyen kişileri ve grupları belirleyerek, geliştirme sürecinde hangi unsurların öncelikli olarak ele alınması gerektiğini ortaya koymaktadır. Oyunun başarısı için geliştiriciler, oyuncular ve test kullanıcıları kritik rol oynarken, medya ve rekabetçi topluluklar da uzun vadede oyunun popülerliğini ve dolayısıyla maddi kazancını arttıracak faktörlerdir. KICKSTARTER ve Samet Diri ise ürünün üretim aşamasında maddi destek sağlayacak kişi ve kuruluşlardır.

Projeye yönelik öneriler şunlardır:

- **Düzenli Kullanıcı Testleri Yapılmalı:** Beta testçileriyle ve kickstarter destekçileriyle sürekli etkileşim sağlanarak, erken aşamalarda geri bildirim toplanmalıdır.
- **Teknik ve Görsel Kalite Dengelenmeli:** Oyun hem performans açısından optimize edilmeli hem de estetik olarak tatmin edici olmalıdır.
- **Pazarlama Stratejisi Belirlenmeli:** Yayıncılar, sponsorlar, medya ve içerik üreticileri ile etkili iş birlikleri yapılarak oyunun tanıtımı güçlendirilmelidir.

Bu öneriler dikkate alındığında, oyun projesinin hem teknik hem de ticari açıdan daha başarılı olacağı öngörülmektedir.