

Geliştirici Günlüğü 16/03/2022

Merhaba herkese, benim adım Mehmet Baran ÖZBOYACI ve Nomadic Games'in bir parçasıyım.

Her şeyin nasıl başladığını anlatabilmem için 9 ay öncesine gitmeliyiz, Selimcan Doğan'ın bana oyun geliştirme fikrinden bahsettiği güne. Oyun geliştirme fikri çok hoşuma gitmişti fakat ortada bir sorun vardı. Çizerlerimiz, tasarımcılarımız, geliştiricimiz vardı fakat hiçbirimizin tecrübesi yoktu. Ne oyun geliştirmede ne de Unity üzerinde tecrübesizliğimizin farkındaydık. Unity öğrenmeye ve oyun geliştirme hakkında tecrübe edinmeye başladık. İlk oyunumuzun küçük ve basit olmasını istiyorduk. Eğer destek alabilirsek şirketimizle birlikte oyunlarımızı da büyütmek amacımızdı. Fakat projeyi geliştirdikçe istediğimizden daha fazla büyüyor ve kaynak ihtiyacı doğuyordu. Projeyi geliştirmeye bir ara verip daha küçük bir oyun geliştirmek mantıklı gelmeye başlamıştı. Fakat önümüzde bir oyun fikri yoktu.

Bir gün sohbet sırasında hoşumuza giden bir oyun fikri geliştirdik. Ve bu fikrin bu istediğimiz küçük oyun için çok ideal olduğuna karar verdik. Ve bu olay da beni bu günlüğü yazmaya iten bugüne getiriyor.

C# üzerinde deneyimim vardı fakat Unity tecrübesiz olduğum bir alandı. Bu yüzden her adımda Unity hakkında yeni bir bilgiler öğreniyordum, Unity'de arayüz tasarımı ve kodlanabilir objeler(scriptable objects) gibi. Ve bu son 9 ayda oyun geliştirmeyi ve tasarlamayı çok sevdiğimi anladım.

Bu oyunda kodlanabilir obje kullanmak istedim çünkü projeye uygundu ve geliştirmeyi, veri depolamayı kolaylaştıracaktı. Kodlanabilir objelerden birisi "Atletler" olmasına karar verdik. Ve atletlerin "Güç", "Çeviklik", "Zeka", "Hız" gibi özellikleri olması gerektiğini düşündük. Ve benim için en önemlisi, oyunun kaos seviyesini arttırmaya yardımcı dokunacak "Şans".

Oyunu mod ve çoklu oyuncu destekli çıkarmak istiyorduk. Fakat tecrübesizliğimiz sebebiyle bu süreci gereğinden çok uzatabilirdi. Tabi yine elimizden geleni yapacağız fakat şu anki amacımız oynanabilir bir oyun geliştirebilmek. Ve olabildiğince hızlı şekilde geliştirip insanlara neler yapabileceğimizi gösterip, büyük oyunlar çıkarabilmek için ihtiyacımız olan desteği alabilmek. Ve eğer her şey plana göre giderse, sektördeki oyun geliştirme şirketlerinden biri olmak istiyoruz.

Mehmet Baran ÖZBOYACI
NOMADIC GAMES OYUN GELİŞTİRİCİ