

Hyperrecasul Temelleri

Yazan: Ömer Kılıç

Yayınlayan: Ömer Kılıç

Yayınlanma Tarihi: 24.02.2023

İçindekiler

Hyperecasul Temelleri	1
Yazan:.....	1
Yayınlayan:	1
Yayınlanma Tarihi:.....	1
Hyperecasul Nedir?	3
Casul Nedir?	3
Hypercasual' ın Önemli Noktaları.....	3
Ekipler ve Roller	4
Mekanikler	4
1. Ana Mekanik	4
2. Ana döngü	4
3. Popüler Mekanikler	4
Sanat	4
Top 100	5
Araştırma ve Analiz.....	5
1- Mekanik.....	5
2- Sanat	5
3- Trendler	5
Üretim Süreci	5
a) Üretim Süreci	5
b) Belgelendirme	5
c) Üretim.....	5
Oynanış.....	6
1. MVP Gameplay	6
2. Level Tasarımı.....	6
3. Dramatik Yapı	6
Dokümantasyon Aşaması	6
GDD İçeriği.....	6
Üretim Aşaması.....	6
Yayın Aşamaları.....	6

Hyperecasul Nedir?

- İnsanların tek elle oynaya bildiği mobil oyun.
- Aylarca karakter gelişimi ile uğraşılmaz.
- Basit ve hızlı yapılır.
- Test (beta) süreci hızlı ileriler.
- Ücretsiz oyunlardır.
- Basit level değişiklikleri (ilerlemesi) olur.
- Tekrar oynama isteği uyandırır.
- Oynamak için tecrübe gerekmez.
- Uzun tutorial olmaz anlık ve hızlı olarak aksiyona girer.
 - Örneğin yılan oyunu
 - Önemli noktalar: arka plan, zorluk, uzunluk, hız değişir fakat oyun aynı oyundur ve tekrar tekrar oynanır.
- Ah burada yanmazdım aslında hissi uyandırır.

Casul Nedir?

- Hypercasual' a göre daha gelişmiş daha çok mekanik bulunan oyunlardır.
- Karakter gelişimi vardır.
- Köy gelişimi vardır.
- Oyuncuların birbiri ile oynayarak (online) birinin kazandığı oyunlar.
 - Örneğin Clash Of Clash, Clash Royal
- Oyun daha karmaşık.
- Level daha uzun ve vadeli.
- Karakterler farklı
- Tek veya online oynanabilir.
- Oyun içi alım olur.
- Reklamdan daha çok oyun içi alım odaklıdır.

Hypercasual' ın Önemli Noktaları

- Hypercasual Oyun
- Top 100
- Platform ve programlar
 - Unity, Blander, Ps, Maya (Ekipçe aynı program kullanmak önemli)
- Build, Apk, Demo
 - Test süreci
- Yayınlama, yayıncı
 - Elleriindeki veriler ile sizlere yardım edebilirler.
 - Yayıncı ile anlaşmak tercih meselesidir.
 - Artı ve eksileri olur.
- Cpi, Retention
 - Olabildiğince az para harcayarak oyunculara sunmaktır.
 - Oyunu oynayıp sıkılıp silip tekrar tekrar yüklemektir. (retention)
- Görsel olarak basit olmalı psikolojik anlamda önemli.
- Oyun kolay olmalı fakat aşırı basit olmamalı.
- Live Ops
 - Güncelleme ve yapılan eklemeler eksik kalan noktalar tamamlanır.

Ekipler ve Roller

1. Ürün Yöneticisi
 - o Patron diğer firmalar ile anlaşmalar yapar.
 - o Ön planda olur.
2. Proje Yöneticisi
 - o Oyunun yapımını diğer oyunların gelişimini takip eder.
3. Oyun Tasarımcısı
 - o Oyun fikrini bulup (onlarca) yöneticilere sunar.
4. Level Tasarımcısı
 - o Levelin dengesini sağlar.
5. Oyun yazılımcısı
 - o Oyunun kodlama ve programlamasını yapar.
6. 3D Artist
 - o Modelleme tasarımlarını oyuna ekler.
7. 2D Artist
 - o Oyunun telefonda görünen halini hazırlar.
 - o Reklamların görüneceği yeri hazırlar.
8. Yayıncılar
 - o (Partner) Verilerini paylaşırlar.

Mekanikler

1. Ana Mekanik
 - Y' ye sebep olmadan X'i başar.
2. Ana döngü
 - Paraları topla, engellerden kaç, objeleri topla, biriktir ve mağazadan bireyler al.
3. Popüler Mekanikler

Stac-Consume	Puzzle	Merging
Pushing	Transformation	Color-Matching
Shooting	Growing	Dexterling
Choosing	Timing	Rising-Falling
Direction	Swerving	Slice

Sanat

- a) UI
 - o Basit anlaşılır.
 - o Oyun içi UI alışkanlıklar ve kolaylıklardır.
- b) Karakter

Modeller, Renkler, Animasyonlar, Dinamik.

Hypercasual oyunlar dikkati karaktere çekmek ister bu yüzden arka plan olabildiğince sade olur.

- c) Animasyonlar
 - Basit olmalı deyip geçmemeliyiz

Top 100

- US store (Amerika)
- Free Games (Ücretsiz oyunlar)
- İos/Android (Demo İos da daha ucuz)

Araştırma ve Analiz

1- Mekanik

- Ana Mekanik
- b) Ana Döngü

2- Sanat

- Renkler
- Çevre
- UI
- Sahne Düzeni

3- Trendler

- Ragdoll Mekaniği
- Basketbol

Üretim Süreci

a) Üretim Süreci

- Şablon oluşturulur.
- Her şeyden onlarca fikir çıkartılıp inanılan bir projeyi haftalar içerisinde geliştirip yayınlamaktır.

b) Belgelendirme

- Proje detay ve içeriklerini yazıya dökmek ve tüm üyeleri tek bir noktada buluşturmak.
- Özenli ve dikkatli yapıldığında projeye katkı sağlar.
- Yanlış yapıldığında ise projeyi yavaşlatıp emek kaybına yol açar.

c) Üretim

- 2 ve 3 hafta içerisinde oyun üretilebilir.
- Trendleri takip etmek kaçırmamak önemli.
- Prototip yapılmalı ve güzel görülmeli.
- Level tasarımı yapılır.

Oynanış

1. MVP Gameplay

2. Level Tasarımı

- Level tasarımı
- Engeller
- Çevre/Objeler
- Kaç level olmalı

3. Dramatik Yapı

- Oyun esnasında ivmeli olarak artan gerilim.
- Dikkat seviyesi
- Engeller, zorluklar
- Ritim
- Heyecanlı
- Ödül/Ceza sistemleri
- Denge

Dokümantasyon Aşaması

GDD İçeriği

- Ana Mekanik
- Ana Döngü
- MVP Gameplay
- Referanslar
- Görseller (video, gif, çizim, model)

Üretim Aşaması

- Prototipleme
- Level Tasarımı
- Monetizasyon (para, gelir, gider)

Yayın Aşamaları

- Yayın öncesi testler
- İlk versiyon ve güncellemeler
- CPI ve Retention testleri (Harcanan minimum para)
- İterasyon ve geliştirme
- Canlı operasyonlar (Live Ops)