# Hyperecasul Temelleri

Yazan: Ömer Kılıç

Yayınlayan: Ömer Kılıç

Yayınlanma Tarihi: 24.02.2023

İçindekiler

[Hyperecasul Temelleri 1](#_Toc128171271)

[Yazan: 1](#_Toc128171272)

[Yayınlayan: 1](#_Toc128171273)

[Yayınlanma Tarihi: 1](#_Toc128171274)

[Hyperecasul Nedir? 3](#_Toc128171275)

[Casul Nedir? 3](#_Toc128171276)

[Hypercasual’ ın Önemli Noktaları 3](#_Toc128171277)

[Ekipler ve Roller 4](#_Toc128171278)

[Mekanikler 4](#_Toc128171279)

[1. Ana Mekanik 4](#_Toc128171280)

[2. Ana döngü 4](#_Toc128171281)

[3. Popüler Mekanikler 4](#_Toc128171282)

[Sanat 4](#_Toc128171283)

[Top 100 5](#_Toc128171284)

[Araştırma ve Analiz 5](#_Toc128171285)

[1- Mekanik 5](#_Toc128171286)

[2- Sanat 5](#_Toc128171287)

[3- Trendler 5](#_Toc128171288)

[Üretim Süreci 5](#_Toc128171289)

[a) Üretim Süreci 5](#_Toc128171290)

[b) Belgelendirme 5](#_Toc128171291)

[c) Üretim 5](#_Toc128171292)

[Oynanış 6](#_Toc128171293)

[1. MVP Gameplay 6](#_Toc128171294)

[2. Level Tasarımı 6](#_Toc128171295)

[3. Dramatik Yapı 6](#_Toc128171296)

[Dokümantasyon Aşaması 6](#_Toc128171297)

[GDD İçeriği 6](#_Toc128171298)

[Üretim Aşaması 6](#_Toc128171299)

[Yayın Aşamaları 6](#_Toc128171300)

# 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 değişikleri (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
  + Ellerindeki veriler ile sizlere yardım edebilirler.
  + Yayıncı ile anlaşmak tercih meselesidir.
  + Artı ve eksileri olur.
* Cpı, 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 eklemler eksik kalan noktalar tamamlanır.

# Ekipler ve Roller

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

# Mekanikler

## Ana Mekanik

Y’ ye sebep olmadan X’i başar.

## Ana döngü

Paraları topla, engellerden kaç, objeleri topla, biriktir ve mağazadan bireyler al.

## Popüler Mekanikler

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

# Sanat

* **a)** UI
  + Basit anlaşılır.
  + 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

## Mekanik

* + Ana Mekanik
  + b) Ana Döngü

## Sanat

* + Renkler
  + Çevre
  + UI
  + Sahne Düzeni

## Trendler

* + Ragdoll Mekaniği
  + Basketbol

# Üretim Süreci

## Üretim Süreci

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

## Belgelendirme

* + Proje detay ve içeriklerini yazıya dökmek ve tüm üyeleri tekbir noktada buluşturmaktır.
  + Özenli ve dikkatli yapıldığında projeye katkı sağlar.
  + Yanlış yapıldığında ise projeyi yavaşlatıp emek kaybına yol açar.

## Üretim

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

# Oynanış

## MVP Gameplay

## Level Tasarımı

* + Level tasarımı
  + Engeller
  + Çevre/Objeler
  + Kaç level olmalı

## 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