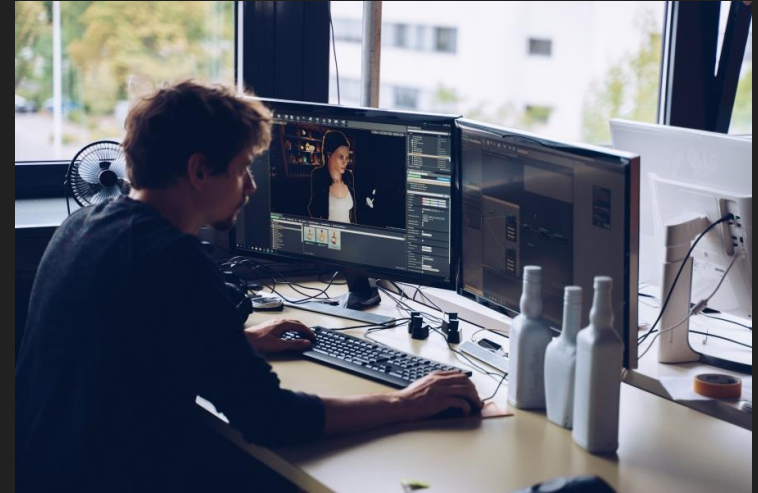


Game Designer kimdir?

Sorunları nasıl saptar ve çözer?

Game Designer Kimdir?

- Hikaye Tasarımı
- Bölüm Tasarımı
- Çevre Tasarımı
- Karakter Etkileşimleri
- Ses
- Oyun Mekanikleri



Game Designer sadece video oyunlarıyla ilgilenmezler

- Kutu ve masa oyunlarının tasarımı da yer alırlar.

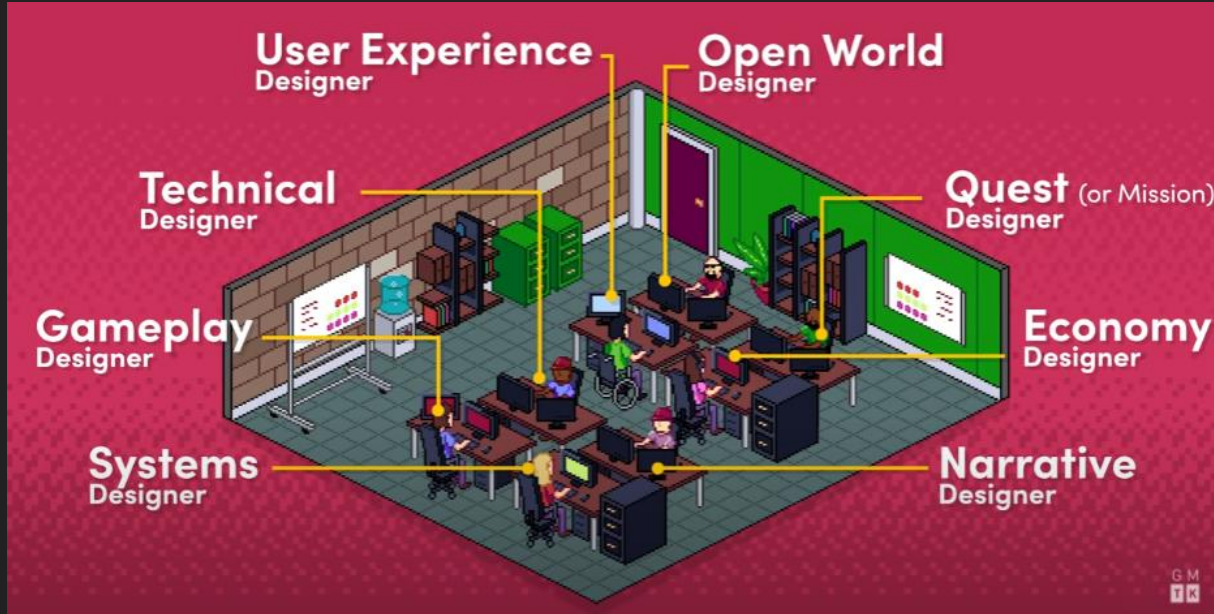


Game Designer'ın Önemi

- Oyuncunun oyundan eğlenmesi için oyun mekaniklerini tasarlar.
- Yazılımcının oyun içi sistem tasarımı ile işini kolaylaştırır.

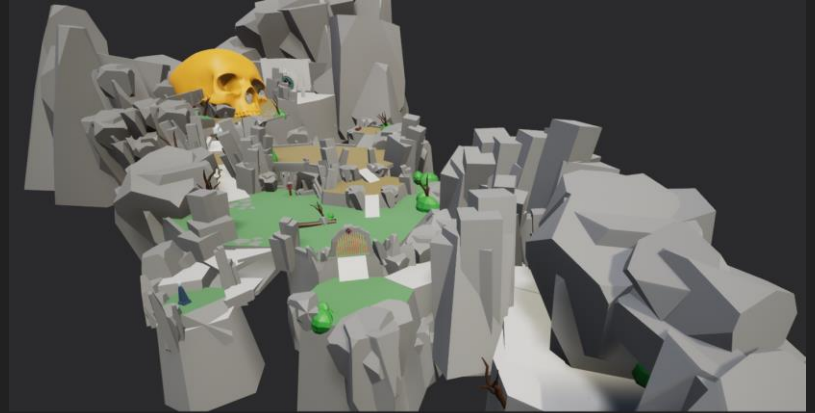


Game Designer ne yapar?



Level Design

- Greybox



GOD OF WAR

Level Design Weekend Challenge - #2 Level: "Lost Treasures" by Ovidiu Mantoc



System Design

- Nasıl yürümem, zıplamam, koşmam, eğilmem, vurmam... gerektiği?
- Kısaca oyunun eğlence kısmıyla ilgilenir.



Problemi bulma ve çözme aşamaları

- Definition (Tanımlama)
- Research (İnceleme)
- Ideation (Fikir alışverişi)
- Prototyping (Prototipleme)
- Choosing (Karar verme)
- Implementing (Uygulama)
- Testing (Test etme)

Tanımlama

- Çözüm bulmadan önce problemi tanımlamalıyız
- “Ateş topunu karşılayabilecek bir karakter lazım!”



İnceleme

- Oyuncular niye böyle bir talepte bulundu?
- Böyle bir sorun var mı?
- Çözülmesi öncelikli bir sorun mu?



Fikir Alışverişi

- Oyununuzu tanıyor musunuz?
- Topluluğununuzu tanıyor musunuz?
- Bulduğunuz fikir oyununuzun “core” mekaniği ile uyumlumu.

“Ateş topunun verdiği etkiyi
değiştirebiliriz”

“Ateş topunu karşılayabilecek bir
karakter yaratabiliriz”

“Yeteneği kaldırabiliriz”



Prototipleme

- Seçilen fikirlerin prototipleri hazırlanır.



Karar verme

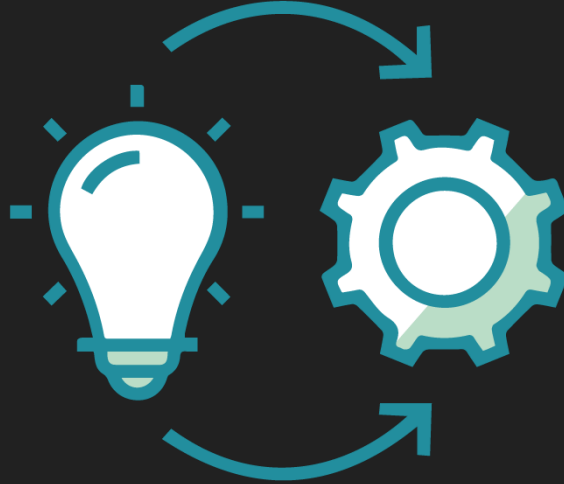

“Ateş topunu karsılayabilecek bir
karakter yaratabiliriz”

“Ateş topunun verdiği etkiyi değiştirebiliriz”

“Yeteneği kaldırabiliriz”

Uygulama

- Oyuna karar verilen fikirler eklenmeye başlar



Test etme

- Eklenen oyun mekanikleri teste tabi tutulur
- Eğer yapılan oyun mekaniğı uygun görülürse güncel sürüme eklenir
- Eğer testlerde uygun görülmezse fikir alışverişı aşamasına geri dönölür ve tekrar devam edilir.



Bu aşamaları uygulayan oyunlarla örnek
gösterelim

XCOM

“I’m talking a very abstract sense, because i think that the game is at its best when the player is taking risks. Risk are what lead to **loss** and what lead to **triumph**”

JAKE SOLOMON | ROCK PAPER SHOTGUN



XCOM

- Bu durumu engellemek için görevlere tur sınırı eklemeye karar verdiler. Eğer tur sınırını geçerlerse görevleri başarısız oluyorlardı.
- Bu sayede oyuncular artık risk almaya başladı



Slay the Spire

- Oyuncular düşmanların hangi hamleyi yapacaklarını bilmediklerinden dolayı rastgele oynamaktan şikayetçi olmaya başladılar.



Slay the Spire

- Bundan dolayı düşmanların bir sonraki turda hangi hamleyi yapacaklarını belli eden bir HUD(head-up display) yapmaya karar verdi.



GAME OVER