

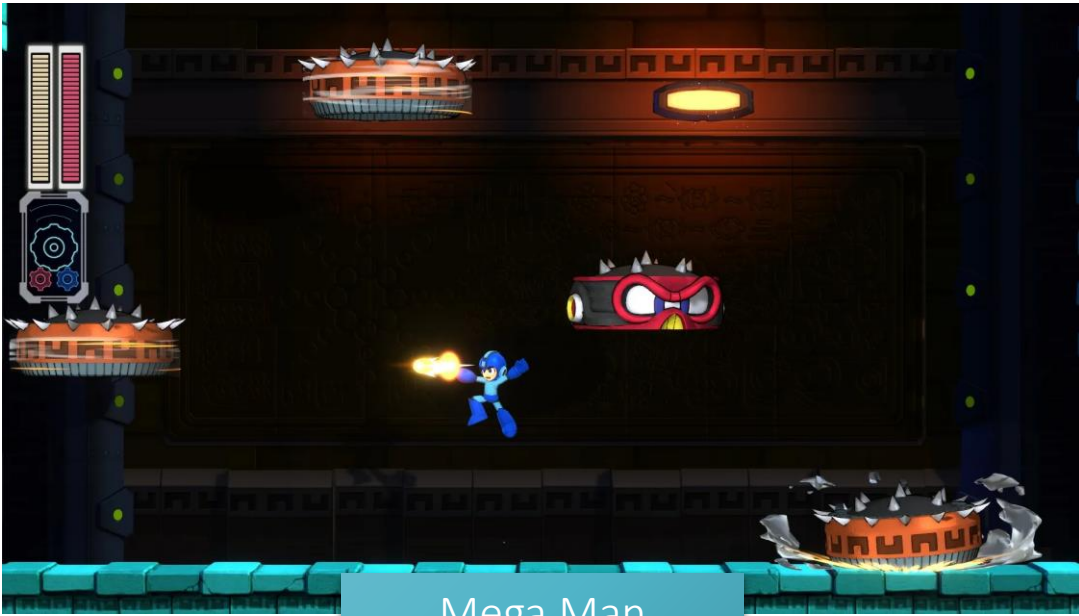
Unity ile 2D Platformer Oyun Geliştirme

Berkhan Özen

Platformer nedir?

Platformer oyunlar, oyuncunun yönettiği karakterin belirli bir hedefe ulaşabilmek için önündeki engelleri aşmaya çalıştığı oyun türüdür.

Engelleri aşmak için oyuncunun kullanabileceği bir çok yöntem vardır. Bunlar zıplama, kayma, ileri atılma, merdivenden çıkma veya farklı özel yetenekler olabilir.



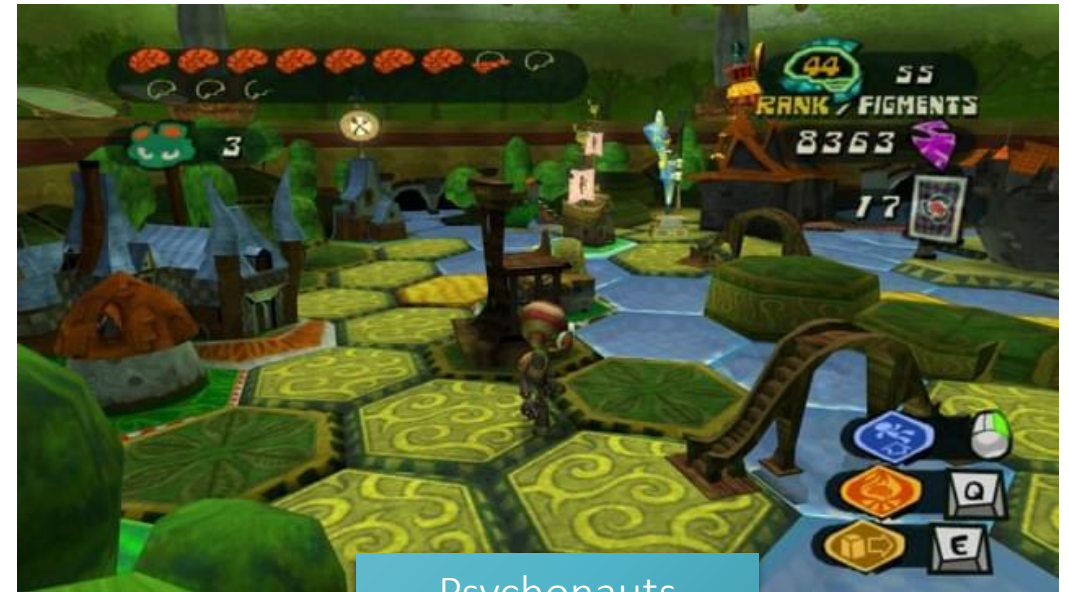
Mega Man



Sonic



Crash Bandicoot



Psychonauts

2D Platformer

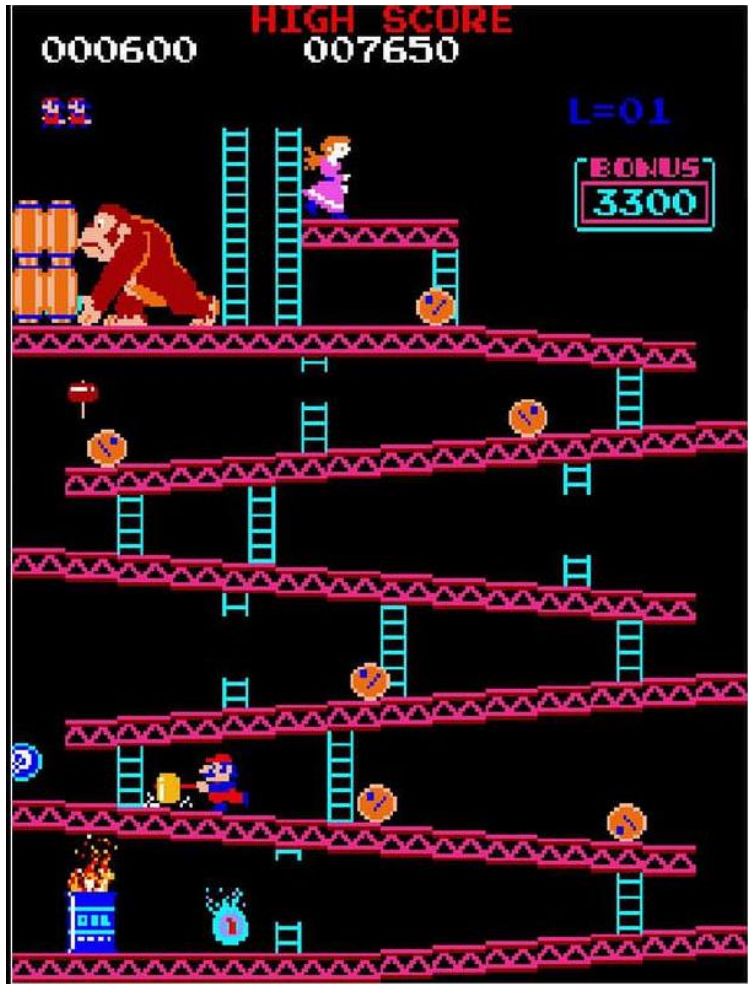
2D Platformerlar, 2 boyutlu düzlem üzerinde karakteri kontrol ettiğimiz platformerlardır.

2D Platformerlar ikiye ayrılır:

Single-Screen Platformers

Side-Scrolling Platformers

Single-Screen



Side Scrolling



İlk Platformer Oyunlar

Platformer oyun türü, oyunların altın çağını başlatan oyun türüdür. Çıkarılan ilk 2D Platform oyunu olarak kabul edilen Donkey Kong ile başlayan bu süreç 1985 yılında Super Mario Bros'un piyasaya sürülmesiyle birlikte oyun dünyasını domine edecek bir tür yarattı.

Rank ↕	Title ↕	Sales ↕	Series ↕	Genre(s) ↕	Mode(s) ↕	Platform(s) ↕	Initial release date ↕	Developer(s) ^[a] ↕	Publisher(s) ^[a] ↕
1	<i>Minecraft</i>	238,000,000 ^[b]	Minecraft	Sandbox, Survival	Single-player, multiplayer	Multi-platform ^[c]	November 18, 2011 ^[d]	Mojang Studios	Xbox Game Studios
2	<i>Grand Theft Auto V</i>	160,000,000	Grand Theft Auto	Action-adventure	Single-player, multiplayer	Multi-platform	September 17, 2013	Rockstar North	Rockstar Games
3	<i>Tetris (EA)</i>	100,000,000	Tetris	Puzzle	Single-player	Multi-platform ^[e]	September 12, 2006	EA Mobile	Electronic Arts
4	<i>Wii Sports</i>	82,900,000	Wii	Sports simulation	Single-player, multiplayer	Wii	November 19, 2006	Nintendo EAD	Nintendo
5	<i>PUBG: Battlegrounds</i>	75,000,000	PUBG Universe	Battle royale	Multiplayer	Multi-platform	December 20, 2017	PUBG Corporation	PUBG Corporation
6	<i>Super Mario Bros.</i>	58,000,000	Super Mario	Platform	Single-player, multiplayer	Multi-platform ^[f]	September 13, 1985	Nintendo R&D4	Nintendo

Unity'nin doğuşu

Oyuncular yıllarca Arcade makinelerinde veya atarilerinde basit düzeyde küçük çapta oyunlar oynadılar. Batının da bu işin içine girmesiyle birlikte büyük çaplı(AAA), gerçekçi oyunlar geliştirilmeye başlandı. Geliştirilen oyunlar çok başarılı oldu. Platformer oyunlara kıyasla, gerçekçi oyunlar daha çok tercih edildi. Oyuncuların bu tarz büyük çaplı oyunlar istediğini gören şirketler, oyun planlamalarını bu yönde yaptılar.

Sizce Hangisi?





Yıllarca emek harcanacak, yüksek maliyetler gerektiren bir oyunun, şirkete iyi bir kar getirmesi gerekiyordu. Bu sebeple şirketler kesin tutacağını düşündüğü oyunları geliştiriyordu.



Şirketler risk almak istemedikleri için de daha önce tutmuş şablonları kullanarak oyun geliştiriyorlardı.



UBISOFT®

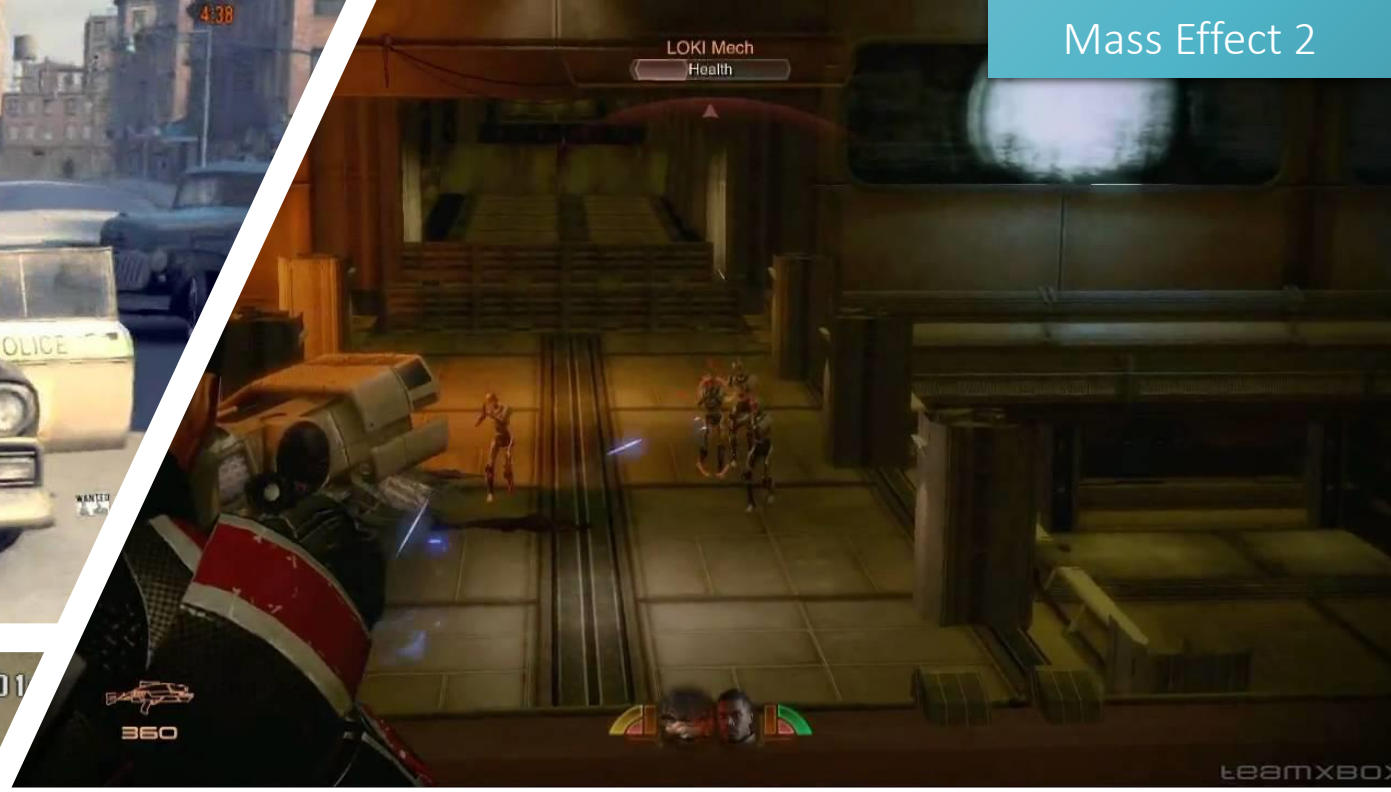


Bethesda™

Mafia 2



Mass Effect 2



Şablon: Hikayede çizgisel olarak ilerle ve görevi tamamlamak için düşmanı öldür.

Max Payne 2

Gears of War 2

2005 yılında Unity Technologies, kendi oyun motorunu kullanıma sundu. Unity oyun motoru şirketlerin belli başlı şablonlarla yönettiği oyun sektöründe yepyeni bir çağ başlattı.

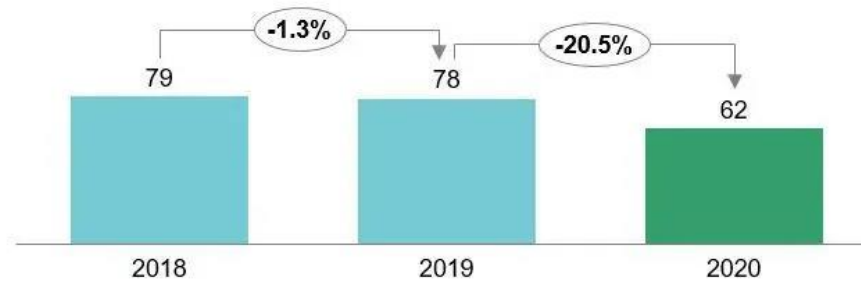
Unity ile birlikte ileri seviye kodlama, fizik ve matematik bilmeyen, yüksek bütçesi olmayan, sadece kendi hayalindeki oyunu yapmak isteyen binlerce insan hayallerindeki oyunu geliştirebildiler.



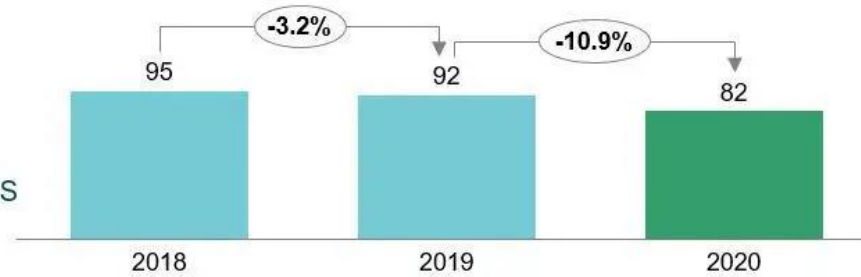


Steam Games Released by Type of Game, 2018-20 (# of Games)

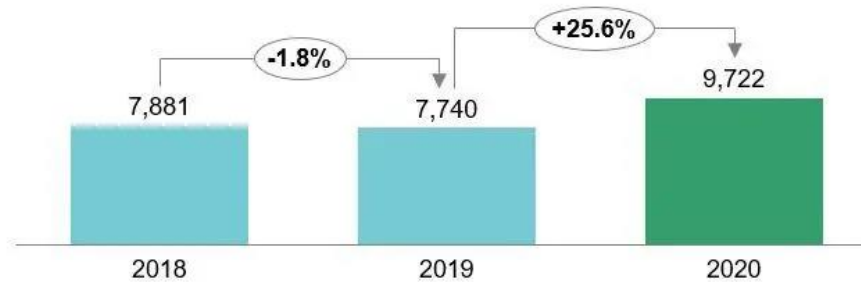
AAA - BIG BUDGET GAMES



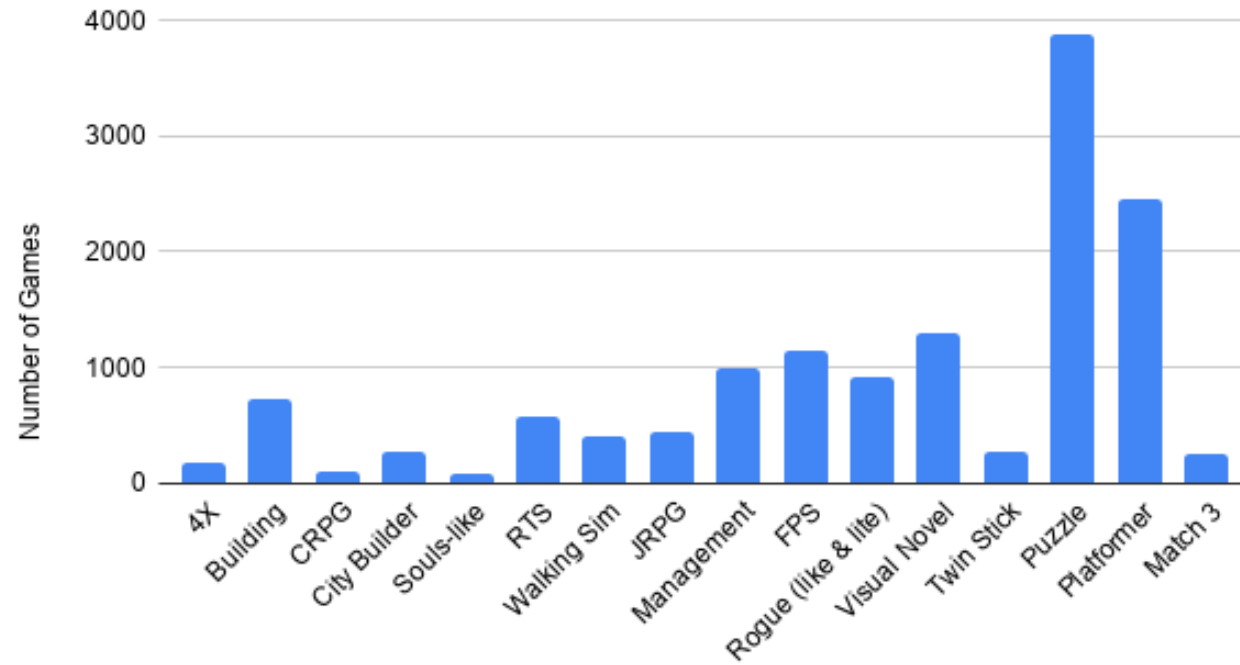
AA - PROFESSIONAL MEDIUM BUDGET GAMES



INDIE GAMES

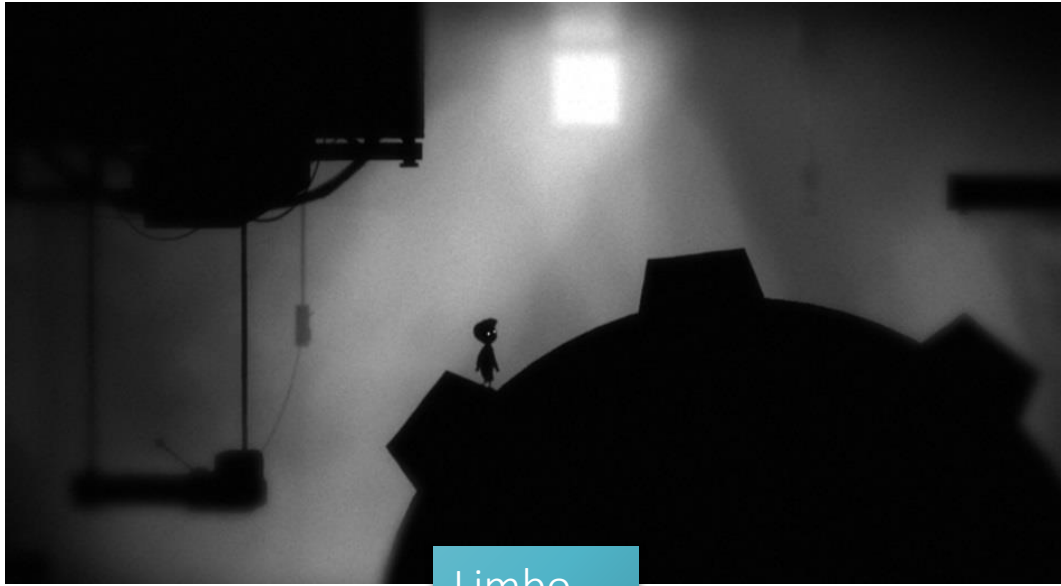


Number of Games

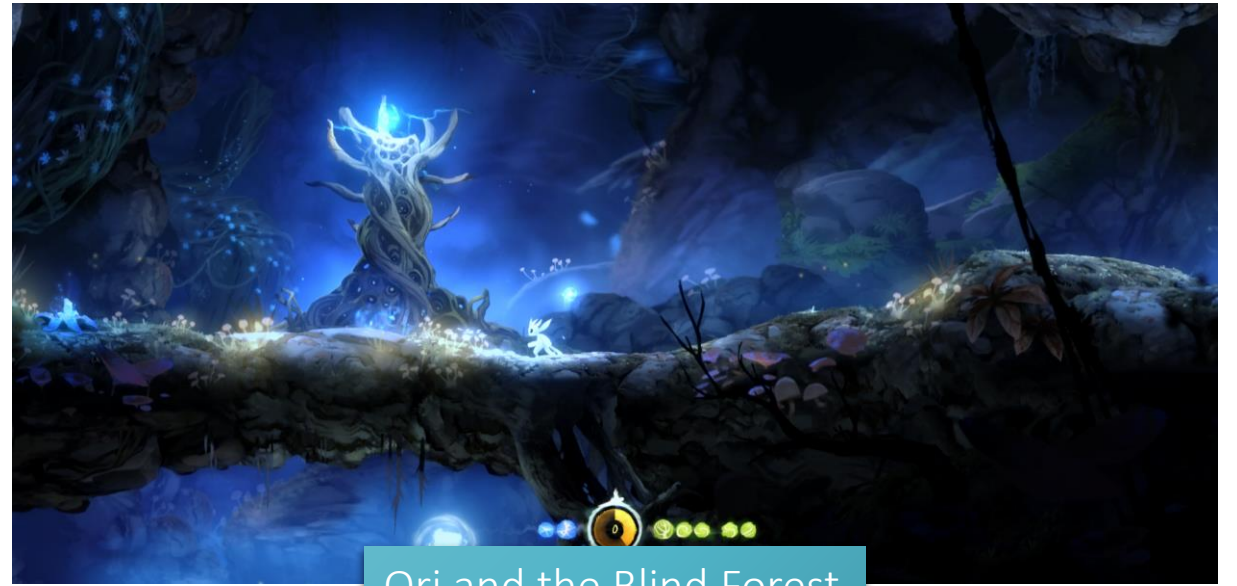


Unity ile başlayan bağımsız oyun döneminde, oyun yapımcılarının yapmayı en çok tercih ettiği 2. oyun türü Platformer oldu.

Özellikle geliştirmesi daha kolay olduğu için 2 boyutlu Platformerlar geliştirildi.



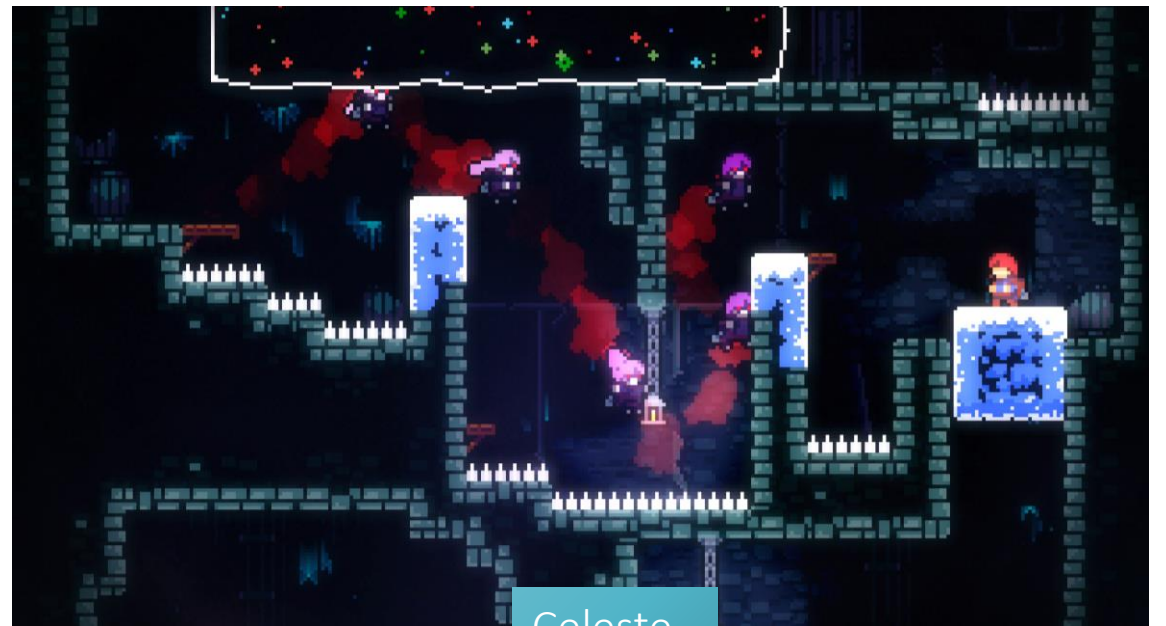
Limbo



Ori and the Blind Forest



Inside



Celeste

İyi bir 2D Platformer nasıl yapılır?

Bir platform oyununu başarılı kılan 2 ana dizayn unsuru vardır.

1. Level Tasarımı

2. Oynanış Deneyimi

Level Tasarımı

Level tasarımı, levelin sınırları, engellerin konumu ve bu engellerin nasıl geçilmesi gerektiğinin belirlendiği kısımdır.

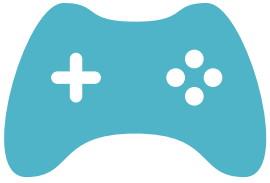
Oyuncunun eğlenebilmesi için tasarlanan leveller oyuncuyu düşündürmeli. Bunun için de leveller yaratıcı bir şekilde tasarlanmalıdır.

Level tasarımı aslında oyunun oynanışıyla iç içedir. Karakterimizin kullanabildiği hareketler baz alınarak seviyelerin tasarlanması gerekir.

use W, A and D to move
drag the boxes with your mouse!



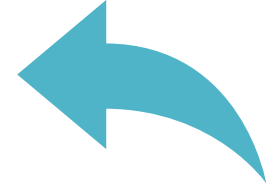
Oynanış Deneyimi



1. Sezgisel Oynanış

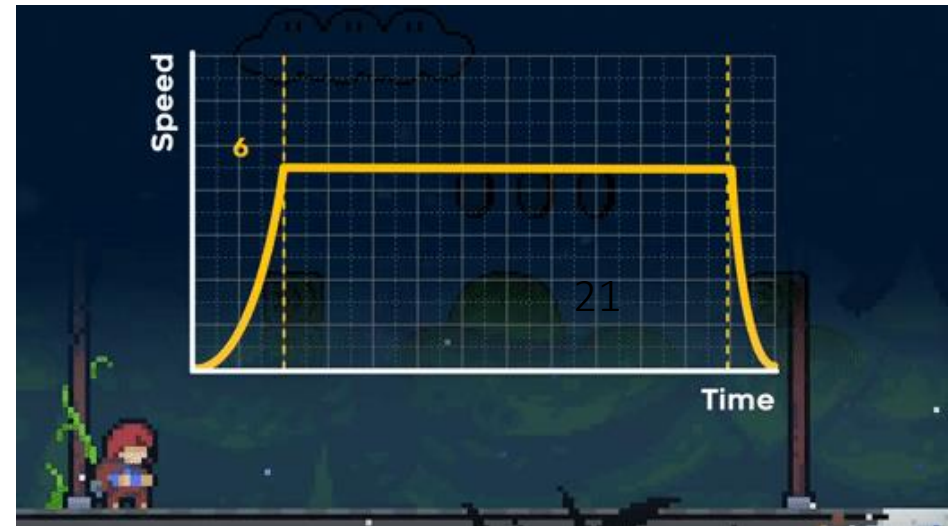
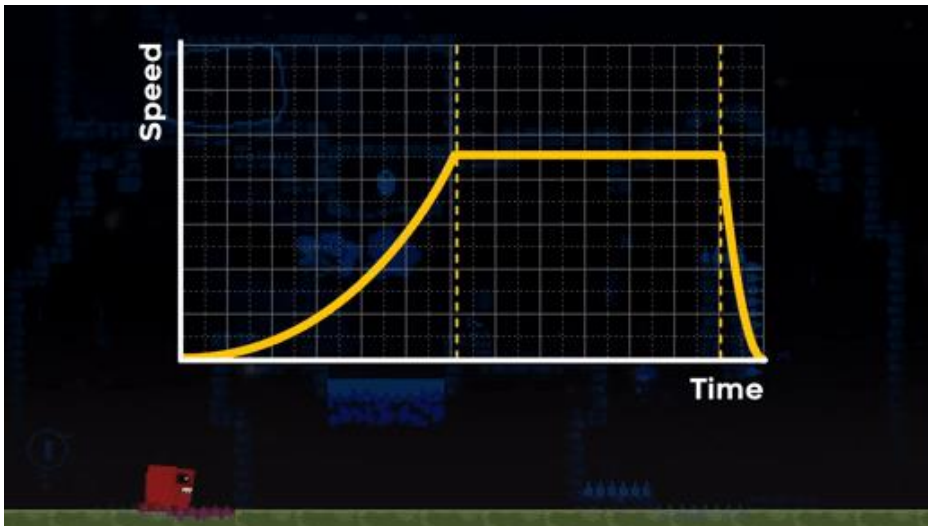
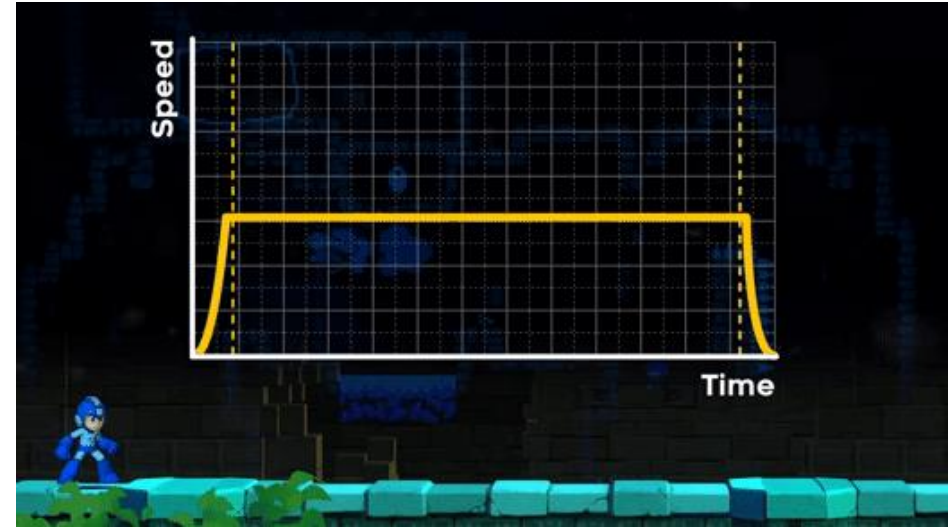
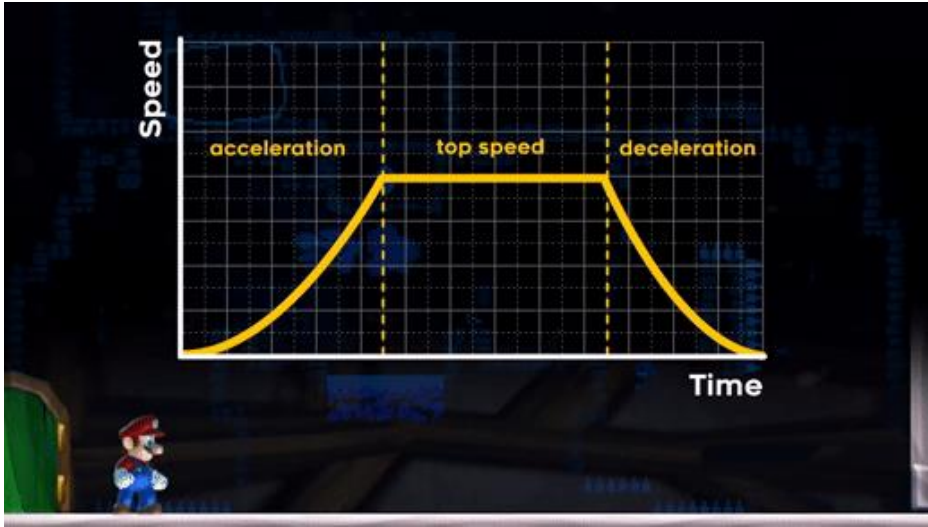


2. Akıcılık

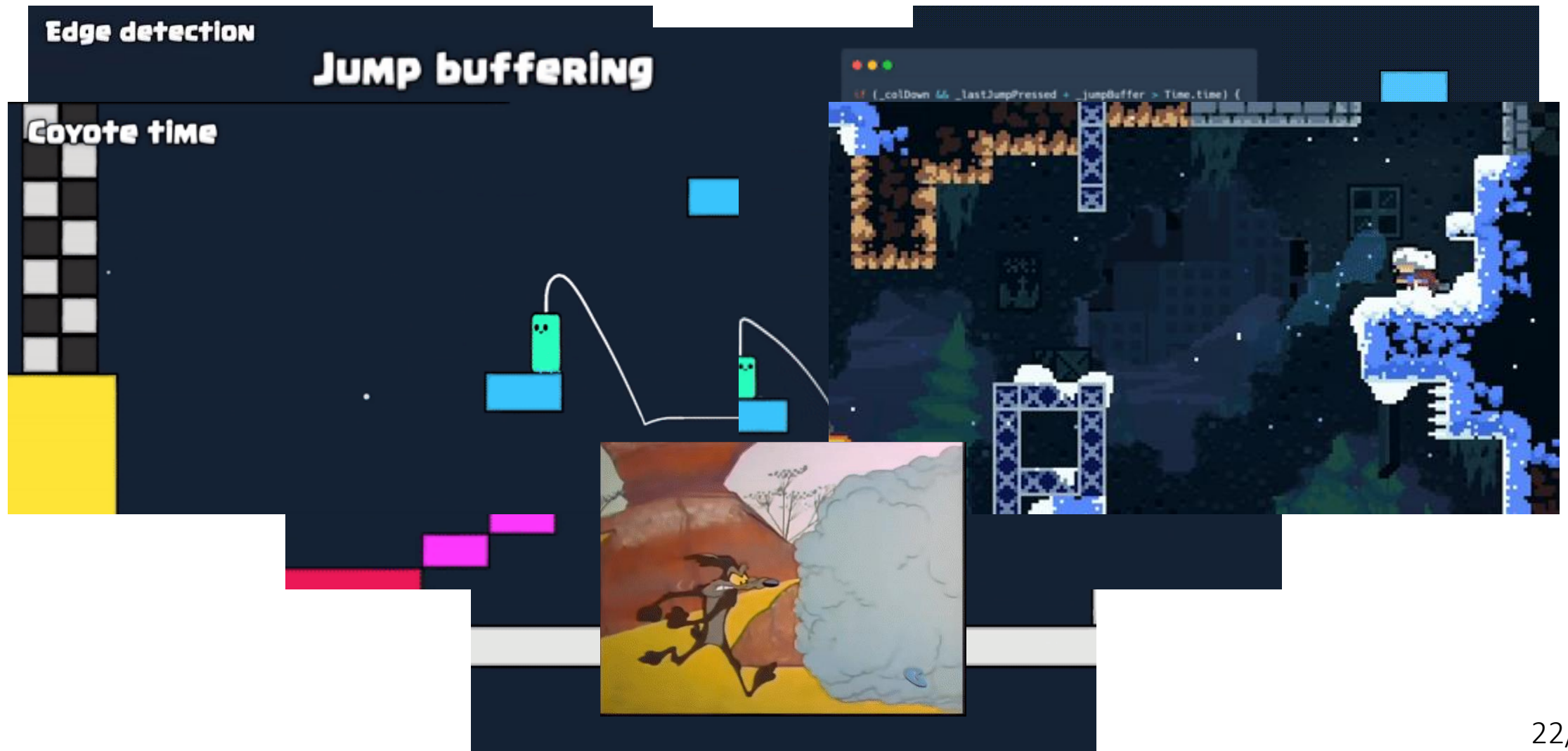


3. Geri Bildirim

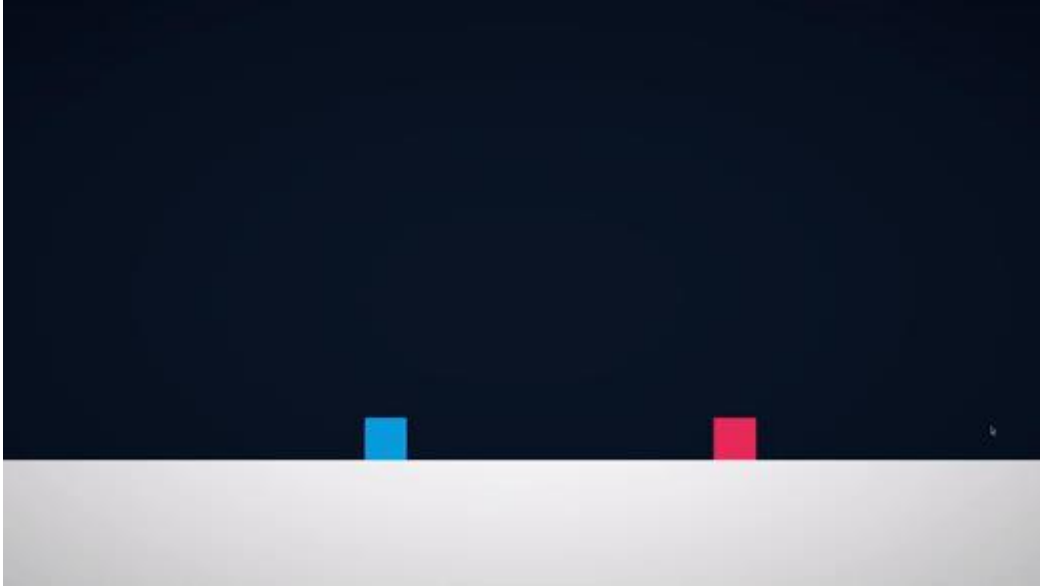
Sezgisel Oynanış



Akıcılık



Geri Bildirim



Geri Sekme



Ekran Sallama

Beni dinlediğiniz için
teşekkür ederim.