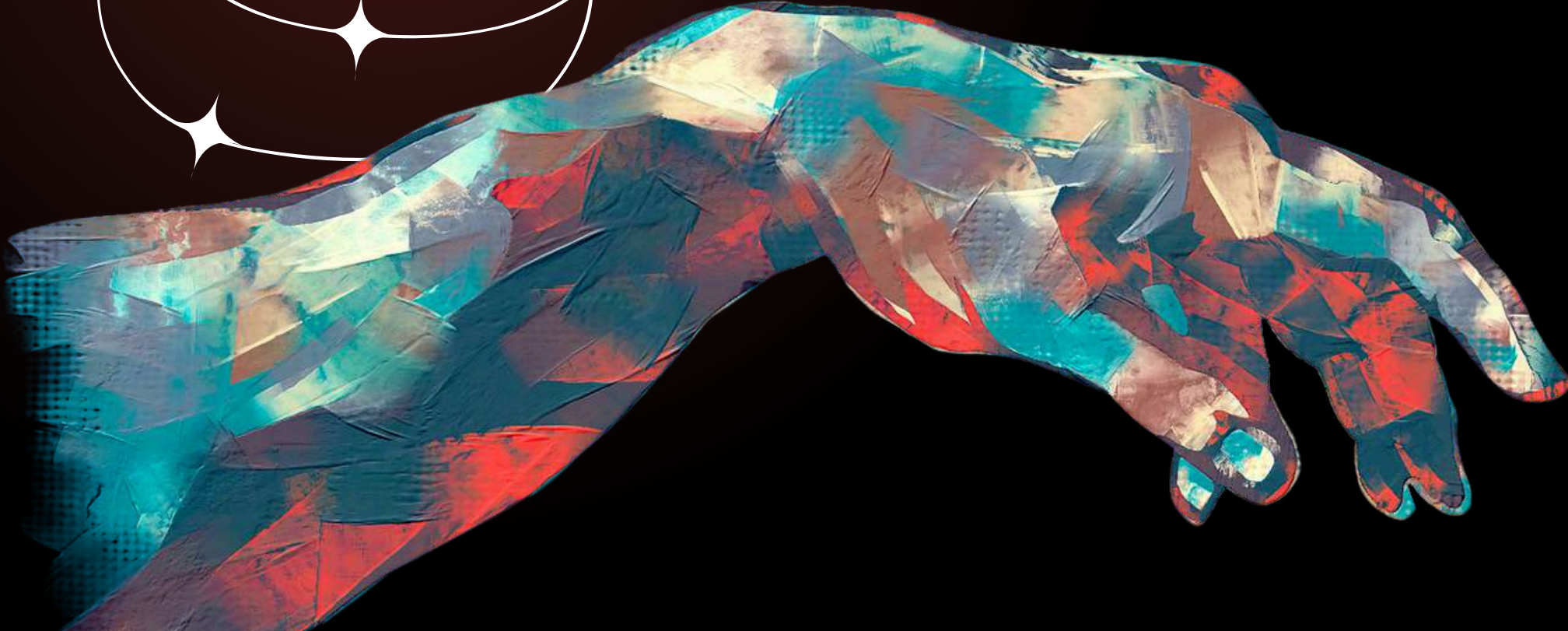


25.04.2024

# “Game Design Nedir?”

”

Tolgahan Demiralp  
Bilgisayar Mühendisliği 3. Sınıf  
20360859016





# “İçindekiler”



I

*GAME DESIGN PRENSİPLERİ*

II

*OYUN MEKANİKLERİ*

III

*OYUNCU DENEYİMİ*

IV

*ANLATI VE GÖRSEL TASARIM*

V

*KAYNAKLAR*

# I Game Design Prensipleri

**“Oyuncunun  
zihnine  
girmek”**

- **Game Design psikoloji, sanat, hikaye anlatıcılığı ve teknolojinin birleştiği multidisipliner bir alandır.**
- **Oyun şirketleri bu temel prensipleri geliştirme süreçleri içinde göz önünde bulundurarak başarıya ulaşmaya çalışırlar.**



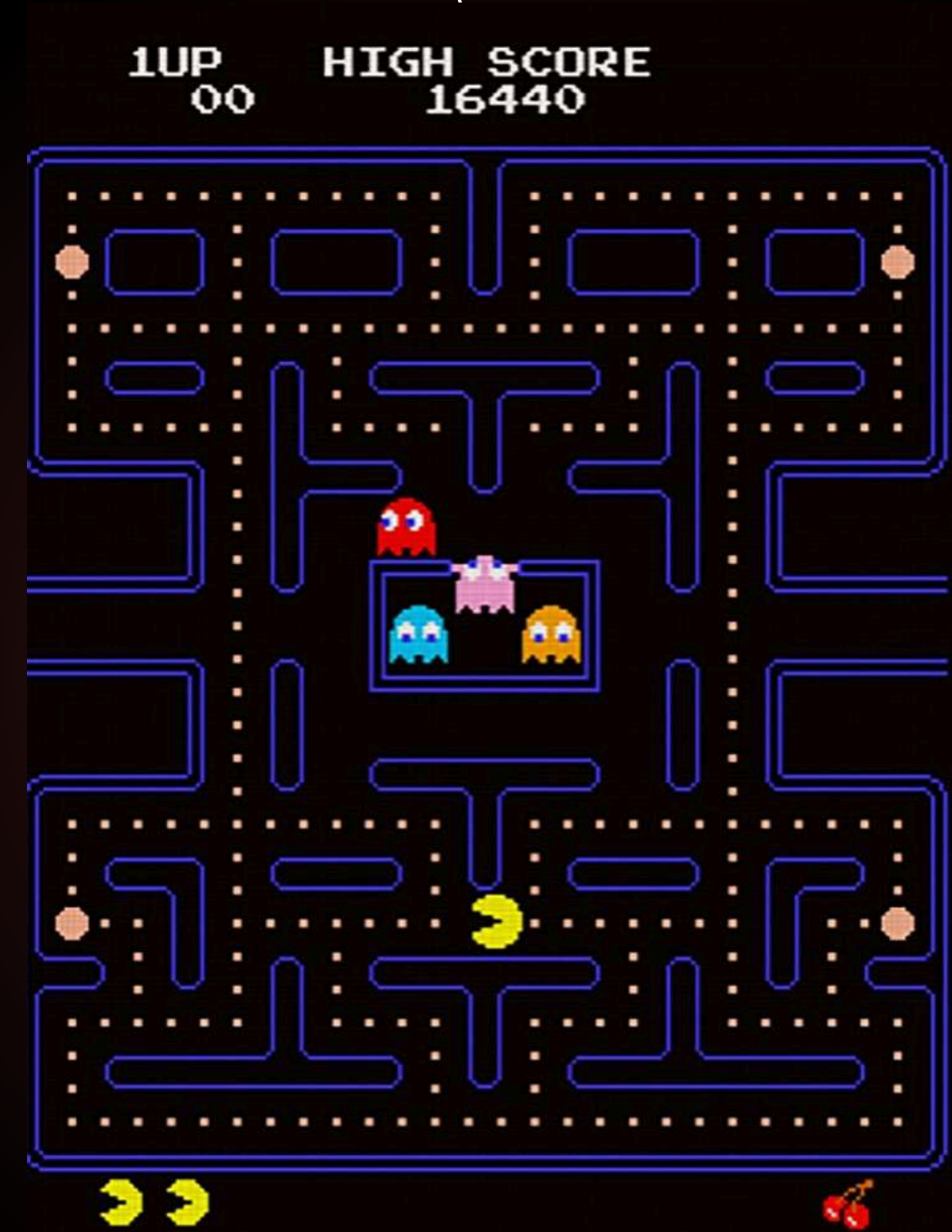
II

# Oyun Mekanikleri



ŞEKİL 1: MINECRAFT

“  
Her şey  
döngüden  
ibaret  
”



ŞEKİL 2: PACMAN

- 
- 
- **Oyun ana döngüsü oyunun temel mekaniklerini şekillendirir.**
  - **Mekanikler oyuncunun dünya ile etkileşimini belirler.**

III

# Oyuncu Deneyimi



“

Dünyaya  
girmek

”

## Oyun Hissiyatı

**Oyuncu dünyada yer  
kapladığını hissetmeli.**

- **Oyuncu deneyimini merkeze al**
- **Belirli görevler ve amaçlar ekle**
- **Oyun deneyimini dengeli yap**
- **Tatmin edici bir ödül sistemi tasarla**



ŞEKİL 4: BARTLEY'S TAXONOMY

IV

# Anlatı ve Görsel Tasarım



# “Her biri deneyim” iin

- **Kullanıcı arayüzü.**
- **Sanat ve görsel tarz**
- **Müzikler ve ses dizaynı**





ŞEKİL 4: WORLD OF WARCRAFT USER INTERFACE



# V Kaynaklar



- **"The Art of Game Design: A Book of Lenses" by Jesse Schell**
- **"Rules of Play: Game Design Fundamentals" by Katie Salen and Eric Zimmerman**
- **"Level Up! The Guide to Great Video Game Design" by Scott Rogers**
- **"Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games" by Tracy Fullerton**
- **Gamasutra (<https://www.gamasutra.com/>)**
- **Extra Credits (<https://www.youtube.com/user/ExtraCredits>)**

\_\_\_\_\_



# Sorularınız?

---

**İlginiz için Teşekkürler**