



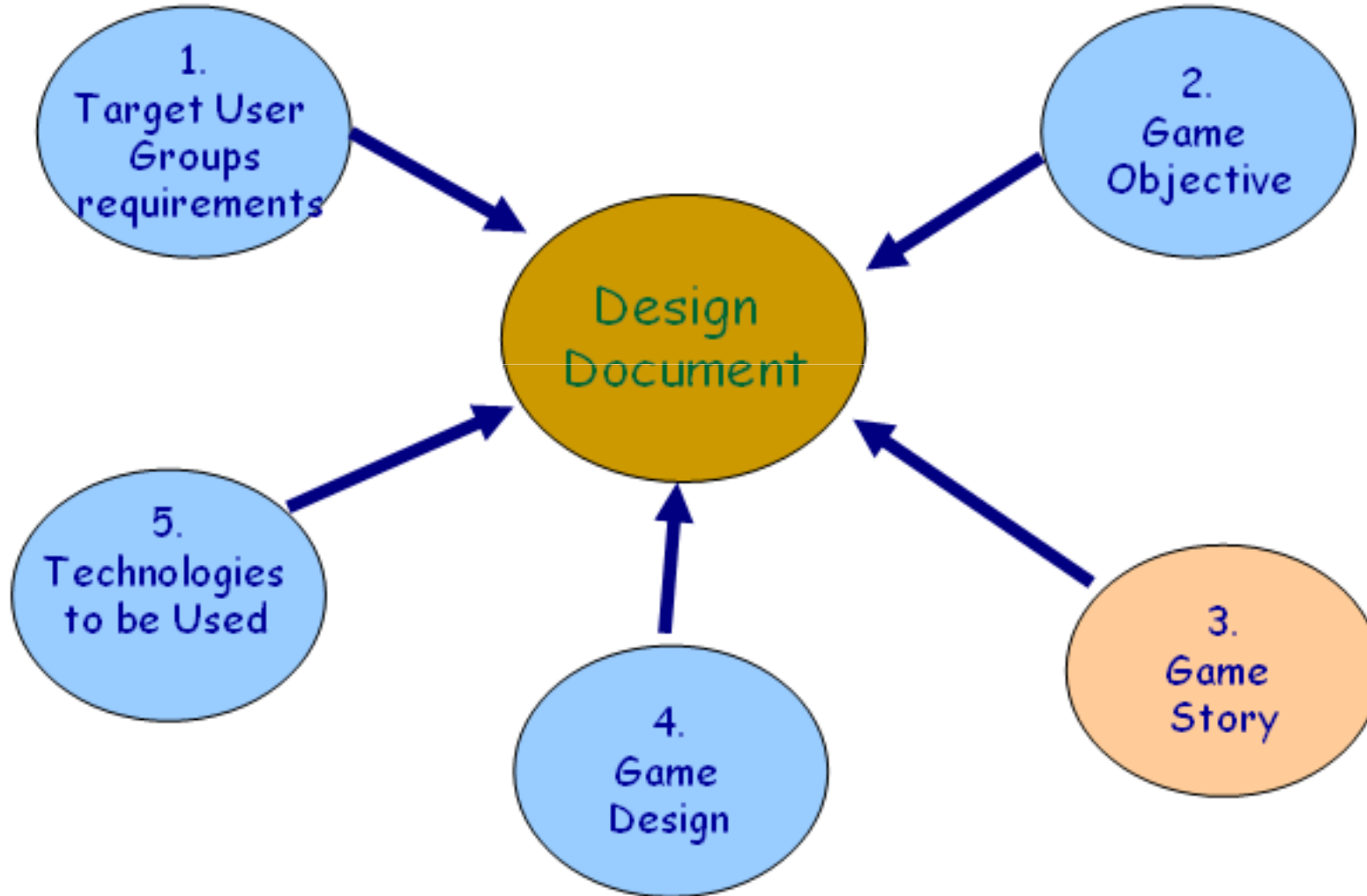
Oyun Programlama Dersi

Nergiz Ercil Çağıltay

BÖLÜM 3

Oyun Tasarımı

Oyunun Hikayesi



Oyunun Hikayesi



Hikaye:

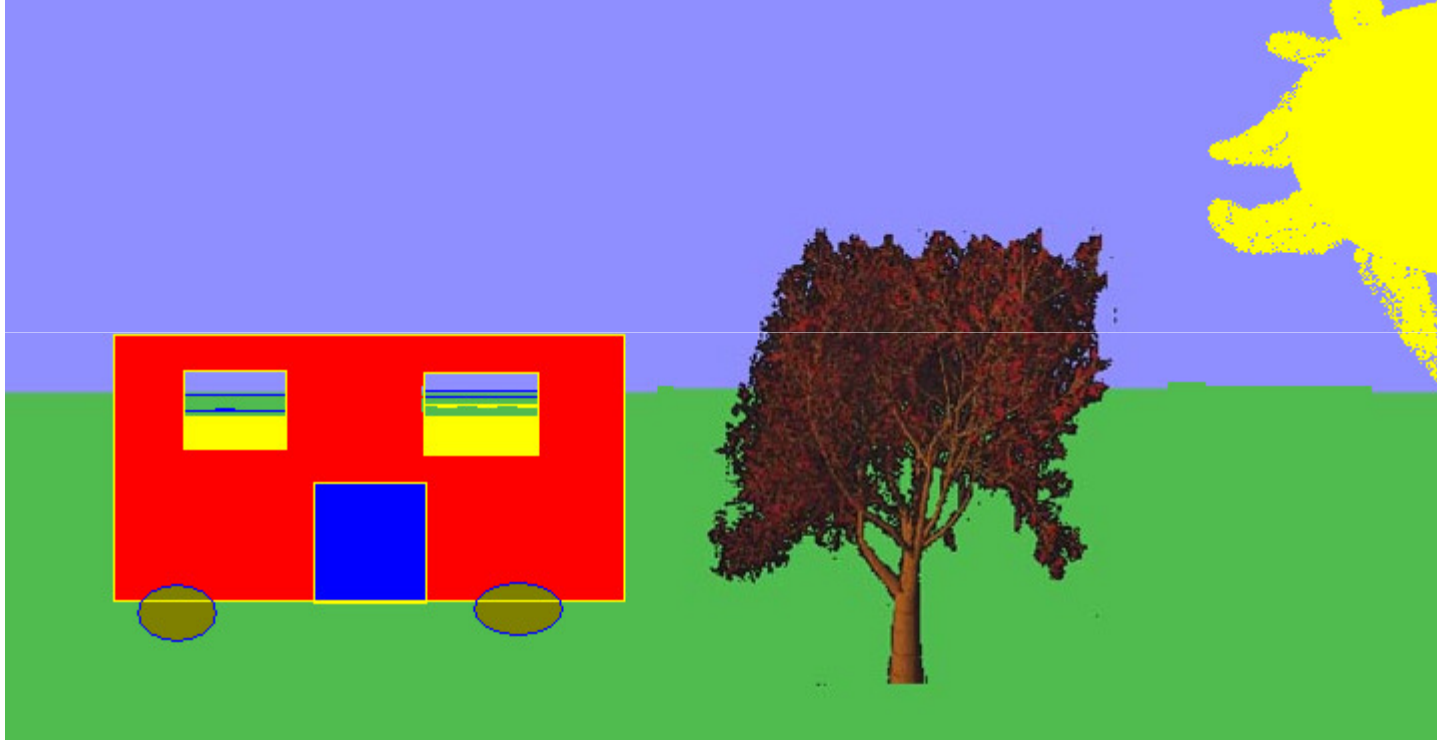
Oyunun temel kaynağı

Sahne:

Genel oyun hikayesinin, belli bir zaman diliminde ve yerde geçen parçacığı

Oyunun Hikayesi

3.
Oyun Hikayesi



Oyunun Hikayesi

3.
Oyun Hikayesi

Hikaye Parçacığı (*Story Beat*)

Oyun hikayesindeki bir ya da daha fazla sahnede geçebilen küçük parçalar.

“çocuk annesini arar, annesini bulur, annesini kaybeder” 3 hikaye parçacığı

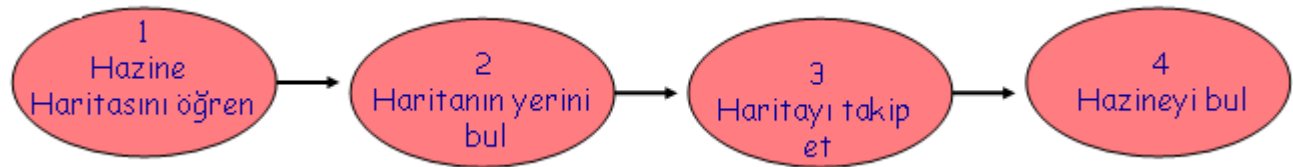
Hikaye Parçacığı Çizeneği (*Story Beat Diagram*)

Oyunun hikaye parçacıkları arasındaki bağıntıları göstererek, oyun akışını ve alternatif akışları gösteren, oval şekillerden ve oklardan oluşan çizeneğe

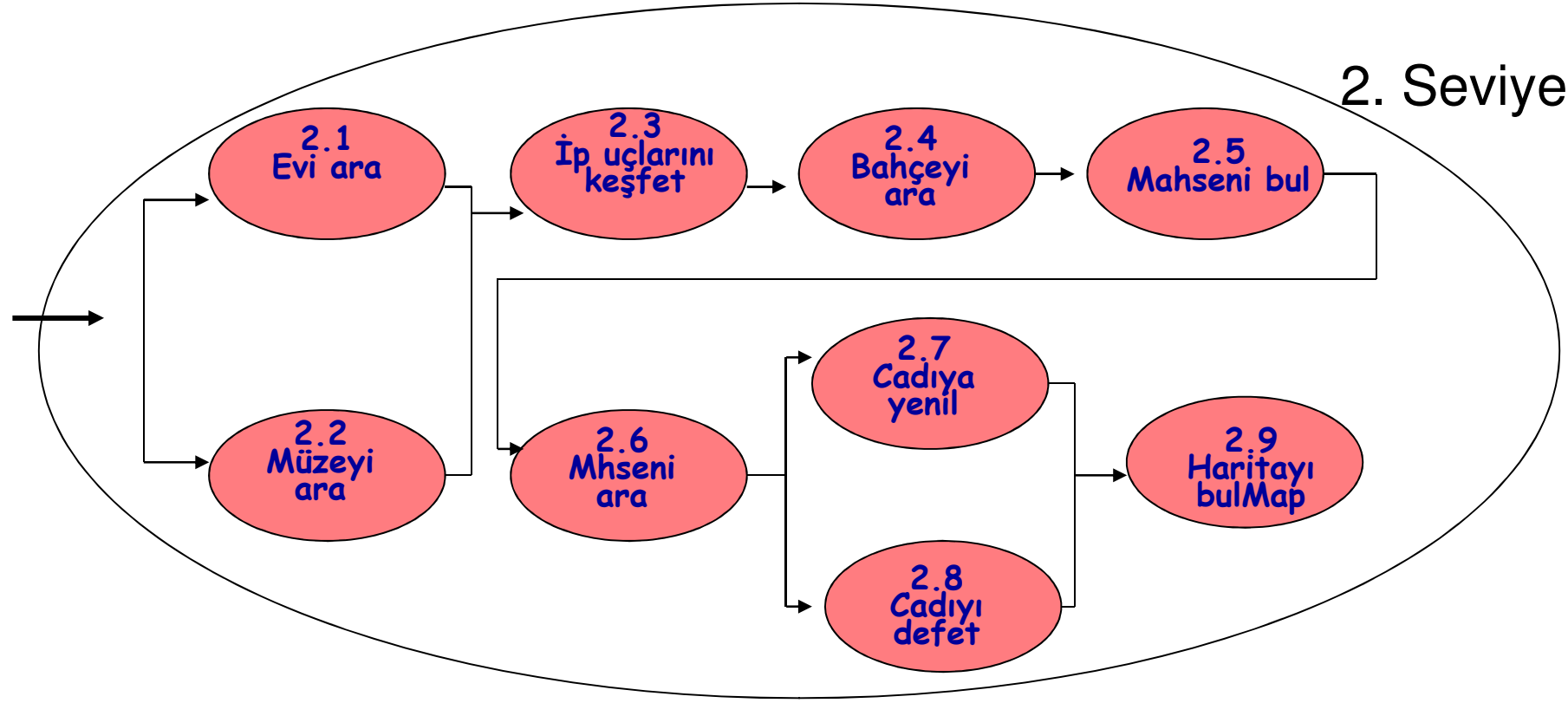
Özet ve Özetten detaya birçok seviyede hazırlanabilir

Oyunun Hikayesi

1. Seviye



2. Seviye

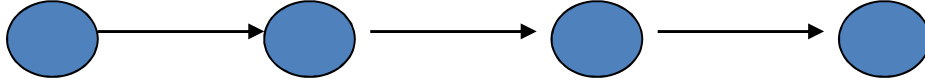


Oyunun Hikayesi

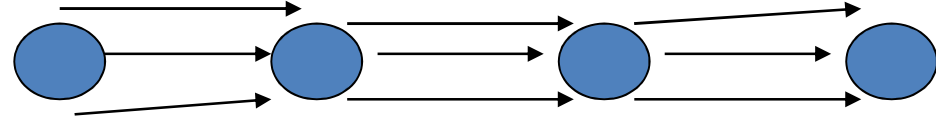
Seenek ve sonu

3.
Oyun Hikayesi

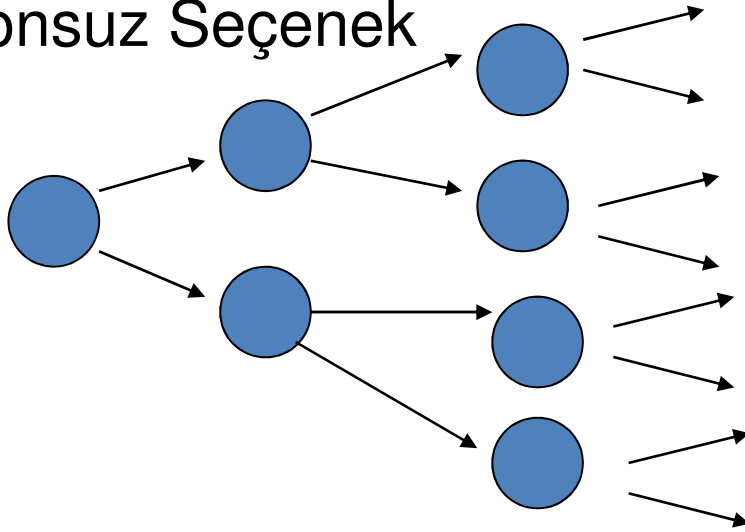
Seenek yok



Anlamsız Seenek



Sonsuz Seenek

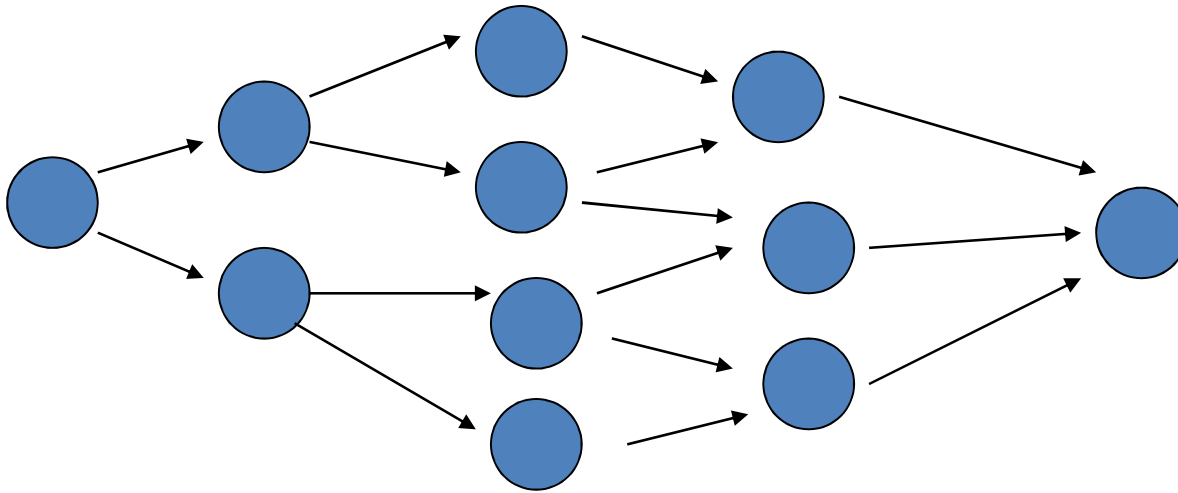


Oyunun Hikayesi

Seenek ve sonu

3.
Oyun Hikayesi

İdeal Seenek



Oyunun Hikayesi

Seenek ve sonu

3.
Oyun Hikayesi

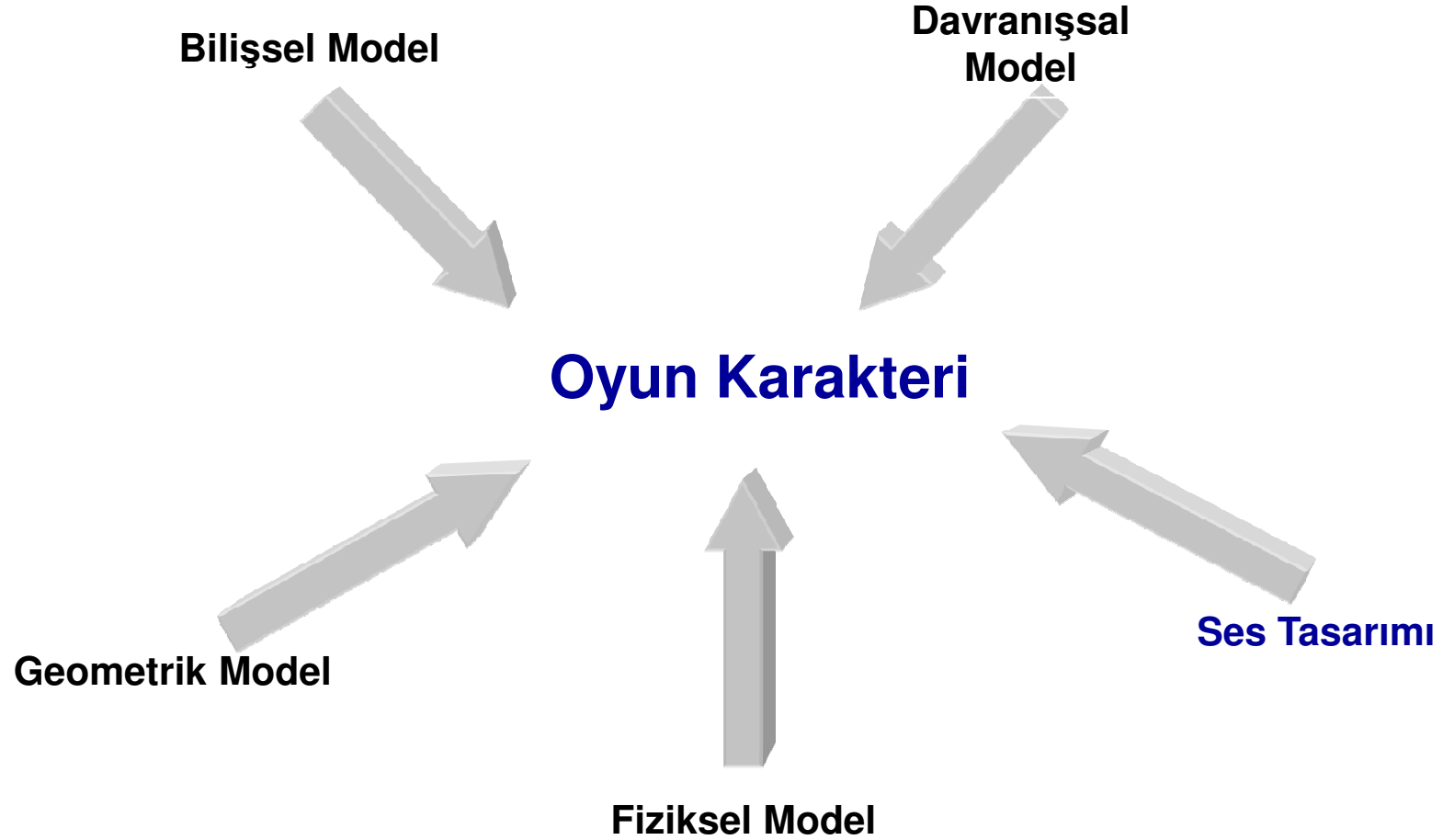
İdeal Seenek

- Oyuncunun seim hakkı olmalı
- Seenekler programlanabilecek sınırdaki olmalı
- İşlerin herhangi bir sırada olabilmesine izin verilmeli

Oyunun Hikayesi

Karakterler

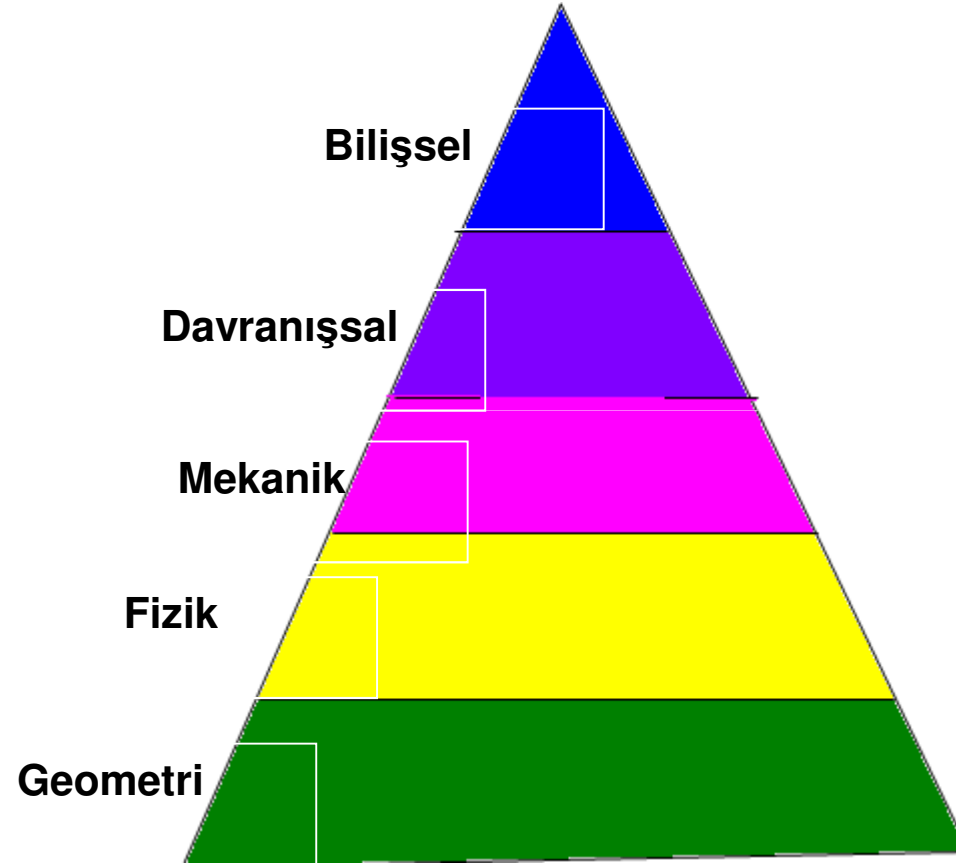
3.
Oyun Hikayesi



Oyunun Hikayesi

Karakterler

3.
Oyun Hikayesi



Kullanılacak Teknolojiler

3.
Oyun Hikayesi

- Grafik
- Ses
- Ağ teknolojileri
- Animasyon
- Gösterim
- Fizik
- Yapay Zeka