

# Bilgisayar Oyunları Nasıl Hazırlanır?

**Bilgisayarda en çok ne yapmayı seviyorsunuz diye sorsak, eminiz çoğunuz "oyun oynamayı" diye yanıtlarsınız. Peki, bilgisayar oyunlarının nasıl hazırlandığını, bir bilgisayar oyunu hazırlamak için nelerin gerektiğini hiç merak ettiniz mi? Bilgisayar oyunları, günümüzde birçoğumuz için büyük bir eğlence kaynağı. Büyük küçük hepimiz, karşımızdaki ekrandan fırlayıp bizi bir anda içine alan bu düş dünyasında kahraman olmanın büyüüne karşı koyamıyoruz. Peki, karşısına geçip heyecan içinde oynadığınız bu oyunları kimlerin nasıl hazırladığını hiç merak ettiniz mi? Bir bilgisayar oyunu düşüncesi nasıl ortaya çıkar? Konu nasıl seçilir? Hazırlık için kaç kişi gerekir? Bilgisayar oyunlarının başarısını neler etkiler?**

## Düşünce Üretmek Kolay mı?

Bir bilgisayar oyununun hazırlığında ilk ve en önemli aşama, oyunun ana düşüncesini belirlemek. Yani kedi olup fare mi kovalayacaksınız, prens olup zindandan prensesi mi kurtaracaksınız, çeşit çeşit arabaları birbiriyle mi yarıştıracaksınız? Her şeyden önce buna karar vermek gerekir. Peki, bu düşünce nereden gelir? Yeni bir düşünceden yola çıkılabilir; bir başka oyunda arka planda kalmış bir kişiliği ön plana çıkarma gereği duyulabilir; bir film, dizi veya kitapta anlatılanlar oyuna konu olabilir; gerçek yaşamda karşılaşılabilecek bir durum, örneğin uçak gibi bir aracı kullanma becerisi, araba yarışı veya basket maçı oyuna temel oluşturabilir.

Oyunun düşünce oluşturma aşaması, bu düşüncenin gerçeğe nasıl dönüşeceğini belirlediği planlama aşamasını doğrudan etkiler. Çünkü planlama aşamasında belirlenen ayrıntılar, oyunun çeşidiyle de doğrudan ilgilidir. Örneğin, bir filmin bilgisayar oyununun yapılmasına karar verildiğinde olay akışı baştan bellidir. Bir başka oyunda gerçek bir aracın, sözgelimi bir uçağın yönetilmesi amaçlanıyorsa, bu aracın özelliklerinin en gerçekçi biçimde verilebilmesini sağlamak gerekir. Oyun, özgün bir düşünceden yola çıkılarak hazırlanıyorsa, bunun oyuncuya nasıl aktarılacağı planlanır.



Peter Pan'ın bilgisayar oyununda ana düşünce ne olabilir? Elbette korsanları yenerek gizli hazineye ulaşmak.

## Mario Düşüncesi Nasıl Ortaya Çıktı?

Bilgisayar oyunları ile yakından ilgileniyorsanız, Mario adlı kahramanla karşılaşmış olabilirsiniz. Peki, çevrede hoplayıp zıplayarak çeşitli görevleri yerine getirmeye çalışan ve mantar yediğinde iki kat büyüyen bu kırmızı şapkalı, koca burunlu, bıyıklı, sevimli kahramanın ilk ortaya çıkışının, biraz şans ve biraz da zorunluluktan olduğunu biliyor musunuz?

Mario'nun ortaya çıkış öyküsü, 1981 yılında Nintendo firmasında çalışan Japon bilgisayar yazılımcısı Shigeru Miyemoto'ya verilen görevle başlıyor. Firma, ABD'de çok satılabilecek bir oyun hazırlamayı amaçlıyor. Başlangıçta oyunun kahramanı olarak, bizde Temel Reis olarak bilinen Popeye düşünüülürken, Nintendo son anda Popeye ile ilgili lisansı bir başka firmaya kaptırıyor ve planlar suya düşüyor. Bunun üzerine, Miyemoto'ya yeni bir bilgisayar oyunu kahramanı tasarlama işi düşüyor.

O zamanların bilgisayar teknolojisi, bugünkü gibi nitelikli çizimlerin hazırlanmasına izin vermiyor. Bu nedenle, Miyemoto bu yeni oyunda kullanacağı kahramanın bir insan olduğunu iyice belli edebilmek için birtakım düşünceler üretiyor. Kahraman, hoplayıp zıplarken saçlarını hareket ettirmek çok zor olacağından, başına bir şapka takılıyor. Yine bu sınırlılıklar nedeniyle yeni kahramanı için düzgün bir ağız yapamayan Miyemoto, onun bir ağız olduğunu belli edebilmek için yüzüne kocaman bir burun ve bıyık ekliyor. Kollarının hareket ettiğinin belli olması için de kolları ve gövdeyi farklı renklerde yapıyor. Böylece, aşağıya sürekli fiçılar yuvarlayan çalgın bir gorilin elinden kız arkadaşını kurtarmaya çalışan Jumpman (zıplayan adam) adlı kahraman ortaya çıkıyor. Nintendo'nun ABD'deki yöneticisi Minoru Arakawa, Jumpman'ı gördüğünde, bu kahramanın şirketlerinin bulunduğu ofisin sahibi olan Mario Segali adlı bir İtalyan'a çok benzediğini fark ediyor. Bunun üzerine kahramana Mario adı veriliyor. Oyunun adıysa Donkey Kong oluyor. Günümüzde artık klasikleşen bu oyun, kısa sürede yaygınlaşarak kahramanını da en az kendisi kadar sevdiriyor.



**Yıllar içinde gelişen teknolojiyle birlikte, Mario daha gerçekçi bir görünüme kavuştu.**

Mario'nun mantar yediğinde iki kat büyümesi düşüncesiyle, ilerleyen yıllarda firmanın, daha büyük kahramanlar oluşturulabileceklerini kanıtlama isteğine dayanıyor. Bunu vurgulayabilmek için, Mario'ya mantar yediğinde iki kat büyüebilme özelliği veriliyor.



**Mavi yuvarlak içindeki Mario'nun 1981'de ilk ortaya çıkışı, Donkey Kong adlı oyuna dayanıyor.**

## Bilgisayar Oyunlarını Planlarken...

Oyunun konusu belirlendikten sonra, planlama aşamasına geçilir. Öykünün akışı, hareketler, öteki kahramanlar, canlandırmalar, çizimler, kurallar ve sürprizler en ince ayrıntısına kadar saptanır. Ayrıntılı bir plan yapılarak sonuçta nasıl bir oyun ortaya çıkacağı belirlenir.

İyi bir oyun hazırlarken, farklı becerileri olan kişilerin işbirliği gerekir. Çevrenizdekilere biraz dikkatli baktığınızda, insanlar arasındaki bu beceri dağılımını siz de gözlemleyebilirsiniz. Örneğin, sınıfınızda en güzel resimleri Ayşe yapıyor olabilir, ama matematikte Mehmet en başarılıdır. Belki Mehmet hiçbir zaman Ayşe kadar güzel resim yapamayacak, Ayşe ise matematiğe Mehmet kadar ilgi duymayacak. Ama Mehmet'le Ayşe'nin becerilerini aynı amaç için bir araya getirdiklerini bir düşünün. Güzel olmaz mı?



Yapımı devam eden Space Chicken adlı oyunun arka plan ve kahraman çizimleri (<http://www.jcamberlyn.com/sc.html>).

İşte, bilgisayar oyunları da çeşitli öğelerin bir araya gelmesiyle oluştuğu için, farklı becerilere sahip kişiler oyunun farklı kısımlarını hazırlarlar. Matematik konusunda iyi olan biri, bu yönünü kullanarak oyunun içinde gelişeceği üçboyutlu dünyayı tasarlayabilir. Resim yapma becerisi iyi olan biri, oyunun çizimlerini hazırlayabilir. Düş gücü yüksek biri, oyun için güzel bir öykü oluşturabilir. Müzik bilgisi ve becerisi iyi olan bir diğer kişiye oyuna uygun besteler yapabilir. Bu becerilerin ve bilgilerin tümünün tek bir insanda toplanması, ender görülen bir durumdur. Bu nedenle karmaşık bilgisayar oyunlarının arkasında, çoğu zaman her biri kendi alanında beceri ve bilgi sahibi birçok kişi bulunur.

Bu işler yapılırken, her şeyin düzenli ve plana uygun gitmesini sağlayacak bir yönetici, oyunun bölümlerini tasarlayacak bir bölüm tasarımcısı, oyunun altyapısını hazırlayacak bir yazılımcı, çizimleri, ses ve müzikleri hazırlayacak kişiler, oyunun öyküsünü ve kurgusunu oluşturacak bir

yazar gerekir. Oyunun konusuna ve başka gereksinimlere bağlı olarak bu kişilerden bazıları görev almayabilir. Bazı işlerdeyse birçok kişi bir arada çalışabilir. Final Fantasy X adlı oyunu hazırlayabilmek için 150 kişinin üç yıl boyunca çalıştığını söylersek, bazı oyunların arkasındaki takımın ne denli büyük olabileceğini kafanızda canlandırabilirsiniz.

Planlama aşamasının en önemli kısımlarından biri de, oyunun ayrıntılarının belirlenmesi ve kahramanların çizimlerinin hazırlanmasıdır. Oyunun öyküsü, tıpkı bir çizgi romanda olduğu gibi kare kare tasarlanır. Hangi sahnede hangi kahramanın kiminle ne konuşacağı, hangi sahnede hangi seslerin olacağı, hangi bölümde hangi müziğin çalacağı, arka planda ne gibi bir görüntünün olacağı gibi ayrıntıların tümü çizimlerde yer alır. Ayrıca kahramanların çeşitli yönlerden görüntüleri, fiziksel özellikleri, hareket ediş biçimleri gibi ayrıntılar da bulunur.



Space Chicken ile uğraşan yazılımcı, çizimlerin altına oyunun öyküsünü notlar halinde eklemiştir.

### Bilgisayar Oyunlarının Yapımı

Oyunun içeriği tüm ayrıntılarıyla belirlendikten sonra, bunu gerçek bir bilgisayar oyununa dönüştürme çalışmalarına başlanır. Bu aşamada herkes aynı anda birçok koldan işe koyulur. Grafik tasarımcılar, kahramanların ve oyunun içinde geçeceği ortamların çizimleriyle uğraşırken, yazılımcılar oyunun üzerinde çalışacağı oyun motorunu hazırlarlar. Ses ve müzik gibi öğeler de, öykünün oyuncuya aktaracağı düşüncelere uygun olarak hazırlanır.

Bu aşamada oyunun tipine göre birçok karmaşık öge işin içine girer. Örneğin, kimi oyunlarda kahramanların ve oyunun içinde geçtiği dünyanın alabildiğine komik ve tuhaf, kimilerindeyse

Oyundaki gerçeküstü dünyaların gerçekmiş gibi gösterilmesinde, tasarımcılar kadar yazılımcılara da büyük görevler düşer.



gerçeğe çok yakın olması istenir. Kimi oyunlarda gizli ajan olup binalarda dolaşırsınız, kimilerinde Mario gibi mantar toplarsınız, kimilerinde ordular oluşturup düşman arazisini ele geçirmeye çalışırsınız. Ancak oyun nasıl olursa olsun, yapım aşamasının asıl amacı, farklı kişilerin oluşturduğu kısımları üst üste getirerek bütün bir oyunu ortaya koymaktır.

Oyunun hangi tip bilgisayar sistemlerinde çalışacağı, en düşük donanım gereksiniminin ne olacağı ve görsel özellikler de bu aşamada belirlenir. Oyunun oynanabilirliği, hızı ve görselliğinin başarıya ulaşmasında, hazırlayanların ustalığı da büyük önem taşır.

Bütün bu aşamaların ardından, oyun satışa sunulmadan önce ayrıntılı bir sınama işleminden geçirilir. Sınama sırasında oyundaki her şey tek tek denenerek çalışıp çalışmadığına bakılır ve yanlışlıklar varsa düzeltilir.

### Artık Oyun Hazır!

Bilgisayar oyunlarının hazırlanması aşamaları hiçbir zaman anlattığımız kadar kolay ve basit bir biçimde yürümez. Örneğin, oyunun senaryosunu yazma işlemi, diğerlerine oranla en kolay iş gibi görüldüğü halde, hazırlık aşamasını beklenmedik ölçüde uzatabilir. Ancak, her şey her zaman bu kadar karışık olmayabilir. Örneğin, küçük bir grubun aklına gelen çok basit ve kolay gerçekleştirilebilen bir oyun, kalabalık bir grubun üzerinde aylarca uğraştığı karmaşık bir oyundan çok daha büyük bir başarı yakalayabilir. Buna en güzel örneklerden biri Tetris adlı oyundur. Yukarıdan düşen dört-beş farklı biçimdeki nesneyi kullanarak, aşağıda düz bloklar oluşturmaya çalışıldığı bu oyunu oynamayan var mıdır acaba?

Sonuç olarak, iyi bir oyun hazırlayabilmek için gerekenler, ne olağanüstü çizimler, ne de gerçekçi bir atmosfer. İyi bir bilgisayar oyunu ortaya koyabilmek için en önemli şey, ilginç, farklı düşünceler üretebilmektir. Bu da iyi gözlemci olmayı, geniş bir düş gücünü ve güçlü bir yaratıcılığı gerektirir. Kimbilir, belki bir gün siz de düşüncelerinizle, becerilerinizle bilgisayar oyunlarının büyülü dünyasındaki yerinizi alabilirsiniz.

Levent Daşkıran

#### Kaynaklar

<http://www.howstuffworks.com/3do.htm>  
[http://www.classicgaming.com/tmk/mario\\_history.shtml](http://www.classicgaming.com/tmk/mario_history.shtml)  
<http://www.nintendoland.com/home2.htm?mario/birth/>  
<http://www.jcamberlyn.com/sc.html>