**5. Oyun Tasarımları**

**5.1. M5 Oyun Tasarımlarına Giriş**

https://www.youtube.com/watch?v=m1XjurAUsU8

1

00:00:14,420 --> 00:00:21,400

Merhaba ve bu Avrupa Okulağı Akademisi'nin

okullarda oyun tabanlı öğrenme kursunun

2

00:00:21,400 --> 00:00:26,290

5. modülüne hoşgeldiniz. Daha önce belirttiğim

gibi, bu 5. modül. Bu aşamaya gelinceye kadar

3

00:00:26,290 --> 00:00:31,289

4 modülü de tamamlamış olmanız gerekiyor.

1. modül; "Neden bilgisyar oyunu kullanalım?",

4

00:00:31,289 --> 00:00:36,690

2. modül; "İçerikli Öğrenme için oyun kullanımı",

3. modül, "Oyunları Öğrenme", 4. modül, "Oyunlardan

5

00:00:36,690 --> 00:00:40,800

Ne Öğrenebiliriz?", ve bu modülü bitirdiğinizde

gelecek hafta son modülün açılışını yapacağız;

6

00:00:40,800 --> 00:00:46,879

6.modül; "Oyunları Öğretmek Neden Önemli?".

Daha önce de belirttiğim gibi,

7

00:00:46,879 --> 00:00:51,900

bu 5. modül ve tamamen Oyun Tasarlama

hakkında. Diğer modüllerde

8

00:00:51,900 --> 00:00:56,960

olduğu gibi, bu modülü de bazı bölümlere

ayıracağız. Birazdan,

9

00:00:56,960 --> 00:01:02,839

Oyun Tasarımı'na başlayacağız. Fakat başlamadan

önce, bu modülün ne olup olmadığından

10

00:01:02,839 --> 00:01:08,240

biraz bahsetmek istiyorum. Bu, size

özellikle Oyun Tasarımı yazılımını kullanma

11

00:01:08,240 --> 00:01:14,560

konusunda küçük eğitim veren bir modül değil.

Aslında, bu modül, Avrupa çapında halen

12

00:01:14,560 --> 00:01:19,500

kullanılan bazı muhteşem oyun tasarımları

çalışmalarını sizlere sunmak ve

13

00:01:19,500 --> 00:01:24,479

size bazı Oyun Tasarımı araçları konusunda

doğru yolu göstermek ve internette yer alan bazı

14

00:01:24,479 --> 00:01:30,590

eğitim tanıtımlarını işaret etmek hakkında.

Haydi giriş kısmıyla bir başlayalım, olur mu?

15

00:01:30,590 --> 00:01:35,979

Esas itibariyle, bence Oyun Tasarımı tamamen

dijital içeriğin yaratıcı neslini oluşturmaya

16

00:01:35,979 --> 00:01:40,869

çalışmakla ilgili. Zaten biliyoruz ki;

Avrupa çapında dijital içeriği tüketen bir

17

00:01:40,869 --> 00:01:45,659

nesil var, fakat gittikçe daha iyi biliniyor ki;

aslında dijital anlamda ya da internetten

18

00:01:45,659 --> 00:01:50,899

tüketmeyen fakat aynı zamanda dijital değer

üretebilecek daha fazla genç insana

19

00:01:50,899 --> 00:01:55,850

ihtiyacımız var. Bunu yapacaksak,

şu gerçekten önemlidir ki;

20

00:01:55,850 --> 00:02:00,749

oyun tasarımına baktığımızda, bazı ilerleme

tiplerini düşünürüz. Bazen insanlar,

21

00:02:00,749 --> 00:02:05,640

bilgisayar oyunlarını tasarlamanın,

ortaokul ya da lise alanı olduğunu söylediğinde

22

00:02:05,640 --> 00:02:10,200

üzülüyorum. Gerçek şu ki; genç insanlar

erken yaşta bilgisayar oyunu

23

00:02:10,200 --> 00:02:14,480

tasarlamaya başlayabilir ve bunu yapmalarına

yardımcı olacak pek çok araç ve

24

00:02:14,480 --> 00:02:19,630

yazılım paketi var. Okulunuzda yapacağınız

herhangi bir oyun tasarımı kursunda,

25

00:02:19,630 --> 00:02:24,739

eğitim otoriteniz ya da devlet, daima

ilerlemenin ne olacağını merak eder.

26

00:02:24,739 --> 00:02:29,470

Ne zaman iyi bir oyun tasarımı için blok

inşa etmeye başlayacaksınız ve okullarında

27

00:02:29,470 --> 00:02:33,970

ilerlerken daha doğrusu konularında ilerlerken

genç insanların bu yeteneklerini geliştirmesine

28

00:02:33,970 --> 00:02:39,849

nasıl yardımcı olacaksınız. Oyunların harika

yönlerinden birisi de, genç insanların

29

00:02:39,849 --> 00:02:45,349

kodlamaya doğru ilgisini kancalaması.

Yine Avrupa çapında, şu anda

30

00:02:45,349 --> 00:02:51,209

genç insanların dijital kodlama yapabilmesini

amaçlayan büyük bir ilgi var.

31

00:02:51,209 --> 00:02:55,540

Bunun problemi ise, pek çok genç insanın

kodlamayı sevmemesi, bu yüzden de

32

00:02:55,540 --> 00:03:01,319

yapması çok zor ve çok karmaşık matematik

konusu da içerebilir. Ama,

33

00:03:01,319 --> 00:03:05,849

eğer bir video oyunu içeriğini ele alırsak,

bu genç insanların kodlama konusuna ilgi

34

00:03:05,849 --> 00:03:10,689

duymaları için yararlı bir şey olarak

kullanılabilir. Fakat yine, çok erken

35

00:03:10,689 --> 00:03:15,879

yaştan başlamak önemli. Oyun tasarımının bize

sağladığı bir yarar da, onun bize

36

00:03:15,879 --> 00:03:21,049

Çapraz Müfredat Projelerini tanıtmamıza

yardımcı olması. Kurstan dolayı,

37

00:03:21,049 --> 00:03:26,010

eğer iyi bir bilgisayar oyununu düşünecek olursak

bu sadece oyunun içindeki kodlama değildir.

38

00:03:26,010 --> 00:03:31,239

İyi bigisayar oyunları, ayrıca, pek çok

karaktere sahiptir. Buradaki 4 silüete bir bakın

39

00:03:31,239 --> 00:03:36,370

mesela. Daha önce bir bilgisyar oyunu oynamamış

olsanız bile, hepsi bu sebepten

40

00:03:36,370 --> 00:03:41,780

bir bilgisyar oyunu üretir, eminim ki

bazılarını söyleyebilirsiniz, belki de

41

00:03:41,780 --> 00:03:47,170

burada silüeti olan tüm karakterleri. Bunun

sebebi, tabiiki oyun karakteleri inanılmaz

42

00:03:47,170 --> 00:03:53,340

biçimde kültürel olarak iyi seçilmiş ve

şimdi gerçekten de toplumumuzun içine işlemiş.

43

00:03:53,340 --> 00:03:58,439

Oyun tasarımı hakkında konuşacak olursak,

sadece kodlamayı düşünmeyiz fakat ayrıca,

44

00:03:58,439 --> 00:04:02,310

genç insanların hikayenin ve hatta karakterlerin

zaman içinde nasıl geliştiğini düşünmesini

45

00:04:02,310 --> 00:04:07,689

isteriz. Burada karakter gelişmesiyle ilgili

harika bir örnek var. 1985'deki eski Super Mario

46

00:04:07,689 --> 00:04:13,060

ya bakın ve zaman içerisinde değişik oyun

ve konsollarla nasıl evrildiğine bir bakalım.

47

00:04:13,060 --> 00:04:16,930

Wii U için uygun, en modern oyunlara giden

bir yol ve diğer tarafta

48

00:04:16,930 --> 00:04:21,890

eski konsollar. Yani eğer bigisayar

oyunlarını düşünecek olusak, haydi

49

00:04:21,890 --> 00:04:27,100

genç insanları takımlara ayırmayı ve

Karakter, Hikaye, Sahne gibi şeyleri geliştirmeye

ve hatta oyunlarda bulunan daha karmaşık şeyleri

50

00:04:27,100 --> 00:04:31,500

oynamalarını düşünelim ve

böylece değişkenleri

51

00:04:31,500 --> 00:04:36,840

uyumlu hale getirelim. Bu modül

boyunca,

52

00:04:36,840 --> 00:04:40,580

Edinburg Kraliyet Topluluğu tarafından verilen

bazı kurslara atıfta bulunacağım.

53

00:04:40,580 --> 00:04:44,680

Atıfta bulunmamın sebeplerinden biri,

A- Çok iyi olmaları,

54

00:04:44,680 --> 00:04:50,050

B- Birkaç dile çevrilmeye başlanmış olamaları

C- Onları eğitim amacıyla kullanmak isteyen

55

00:04:50,050 --> 00:04:54,470

herkes için ücretsiz olmaları.

56

00:04:54,470 --> 00:05:00,030

Yani, Edinburg Kraliyet Topluluğu ve onun

Bilgisayar Bilimi müfredatı. Yani benim

57

00:05:00,030 --> 00:05:03,470

tanıtımımın sonu. Gelecek videoya geçmeden

önce düşünmenizi istediğim şey,

58

00:05:03,470 --> 00:05:08,560

iyi bir videonun içerillerinin neler olduğunu

düşünmenizi istiyorum.

59

00:05:08,560 --> 00:05:14,160

Ayrıca genç insanlara oyun tasarımı

takımla çalışma konusunda neler öğretebilir?

60

00:05:14,160 --> 00:05:15,350

Gelecek videoda görüşürüz. Çok teşekkür ederim.

**5.2. M5 Basit Oyun Tasarım Araçları**

https://www.youtube.com/watch?v=KPby0ODFN9o

1

00:00:12,120 --> 00:00:16,590

Merhaba. Avrupa Okulağı Akademisi'nin

bir parçası olan, bu okullarda Oyun-tabanlı

2

00:00:16,590 --> 00:00:23,110

Öğrenme kursuna hoşgeldiniz. 5. modül tamamen

Oyun Tasarlama hakkında. İkinci ünitede,

3

00:00:23,110 --> 00:00:26,570

bazı basit oyun tasarım araçlarına

hızlıca bakacağız. Özel olarak, muhtemelen

4

00:00:26,570 --> 00:00:30,540

bu araçların bazılarını ve bunların çok

küçük çocuklar için nasıl kullanılacağını

5

00:00:30,540 --> 00:00:35,489

düşüneceğiz. Elbette oyun tasarımının

ilkelerini öğretebilmek hakkında

6

00:00:35,489 --> 00:00:40,630

söylenecek ilk şey, bazen bazı bilgisayar

dışı oyunların muhtemelen başlangıç yapmak

7

00:00:40,630 --> 00:00:46,219

için iyi bir nokta olması. 1.modülde

Mouse Trap hakkında konuştuğumuzu hatırlarsınız.

8

00:00:46,219 --> 00:00:51,129

Başka bir iyi bir başlangıç noktası ise

belki aslında bilgisayar oyunu yapmak için

9

00:00:51,129 --> 00:00:57,210

tasarlanmamış olan araçlar. Microsoft Powerpoint

ya da Apple'S Keynote ilk aklıma gelenler.

10

00:00:57,210 --> 00:01:02,100

Çünkü bu araçlarla, genç insanların oldukça

özel hikaye odaklı oyun ya da gizem oyunu

11

00:01:02,100 --> 00:01:07,070

tasarlamasını sağlayabilirsiniz. Burada mesela,

oldukça küçük çocuklar tarafından tasarlanmış

12

00:01:07,070 --> 00:01:11,860

bir gizem oyunun parçası olarak, bir evin

içine girmeye çalışıyoruz. Gördüğünüz gibi

13

00:01:11,860 --> 00:01:15,710

olan şey, buraya, yolu ve hikayenin akışını

değiştirmek için düğme konmuş olması.

14

00:01:15,710 --> 00:01:20,830

Haydi, çitlere tırmanmak yerine, kapıyı

açmaya çalışınca neler olduğunu

15

00:01:20,830 --> 00:01:26,070

bir görelim? Ah hayır, kapıyı açmaya çalıştık ama

bu alarmı harekete geçirdi. Yani

16

00:01:26,070 --> 00:01:30,860

oyun sona erdi. Fakat hemen tıklayıp geriye

dönebilirim. Umarım burada konuyu

17

00:01:30,860 --> 00:01:35,500

anlamışsınızdır. Bu sadece karmaşık bir

bilgisayar kodlaması değil, ayrıca

18

00:01:35,500 --> 00:01:40,770

hikaye anlatma ve geliştirdiğimiz her oyuna

bazı basit değişkenler dahil ettiğimizden

19

00:01:40,770 --> 00:01:47,570

emin olmak. Powerpoint ve Apple's Keynote,

bunu basit ve kolayca yapmamızı sağlıyor.

20

00:01:47,570 --> 00:01:53,070

Zaman geçtikçe, genç insanlar oldukça karışık

hikayeler üretebiliyor ya da biz sunumları ya da

21

00:01:53,070 --> 00:01:58,880

bu durumda oyunları biraraya getirebiliyoruz

ve böylece genç insanlar birarada çalışabiliyor.

22

00:01:58,880 --> 00:02:03,740

Bazı diğer daha özel oyun tasarım araçları da

var tabii. Benim en sevdiklerimden biri,

23

00:02:03,740 --> 00:02:11,970

2Simple DIY. 2Simple DIY, 2Simple DIY yazılım

şirketinde ticari olarak mevcut.

24

00:02:11,970 --> 00:02:16,090

Onu İskoç okullarında çokça kullanıyoruz ve

çocuklar ve genç insanlar gerçekten

25

00:02:16,090 --> 00:02:21,670

onu sevmiş gibi görünüyor. 2Simple DIY

kullanarak çok geniş bir yelpazede oyun

26

00:02:21,670 --> 00:02:30,930

üretebilirsiniz. Bence benim kullandığım,

Avrupa çapından en iyi oyun, Porchester İlkokulu'ndan

27

00:02:30,930 --> 00:02:36,430

geldi. Diğer iyi ve basit olan bir oyun tasarım

aracı ise, Scratch Junior adında birşey.

28

00:02:36,430 --> 00:02:39,819

Pek çok insan zaten Scratch'i duydu ama

ben hep Scratch Junior'ı duyan ne kadar az

29

00:02:39,819 --> 00:02:45,120

insan olduğunu görünce şaşırıyorum. Scratch

Junior iPad için uyumlu fakat Android için de

30

00:02:45,120 --> 00:02:50,920

2014'ün sonuna doğru uyumlu olacak.

Eğer Scratch'i biliyorsanız,

31

00:02:50,920 --> 00:02:54,569

Scratch Junior'ın da bazı özellikerlini

bilirsiniz. Elbette farkı,

32

00:02:54,569 --> 00:02:58,659

daha çok çocuk ya da küçük

çocuk için arayüzü olması

33

00:02:58,659 --> 00:03:04,139

ve tabii ki, dokunma için optimize edilmesi

çünkü, tablet bilgisayarda kullanılması için

34

00:03:04,139 --> 00:03:09,879

tasarlandı. Bu bizi buradaki küçük videonun sonuna

getirdi. Sizden yapmanızı istediğim şey,

35

00:03:09,879 --> 00:03:14,400

sınfınızda bu araçlardan herhangi birini

kullanmanızı düşünmeniz. Kendi bilgisayar

36

00:03:14,400 --> 00:03:17,369

oyunlarını tasarlamaları için çok küçük

çocuklarla nasıl çalışırsınız?

**5.3. M5 Genç Çocuklar için Oyun Tasarımı**

https://www.youtube.com/watch?v=4FcMEHXYKmQ

1

00:00:12,610 --> 00:00:19,439

Merhaba ve bu Avrupa Okulağı Akademsi'nin

oyun kursunun, 5. ünitesine hoşgeldiniz.

2

00:00:19,439 --> 00:00:26,150

5. ünite tamamen bilgisayar oyunu tasarlama

hakkında ve bu, modülde üçüncü ünite.

3

00:00:26,150 --> 00:00:31,469

Bu ünitede, küçük çocuklar için Oyun

Tasarımı konusuna bakacağız. Tabii ki,

4

00:00:31,469 --> 00:00:35,120

tüm bu oyun tasarımı araçları, daha büyük

kişiler için de kullanılabilir veya belki

5

00:00:35,120 --> 00:00:39,980

kendilerini daima küçük hissedenler için de.

Çabucak bakacağımız bir tanesi

6

00:00:39,980 --> 00:00:44,280

Scratch. Geçen videodan hatırlayacaksınız,

Scratch Junior'a bakmıştık.

7

00:00:44,280 --> 00:00:50,480

Scratch Junior iPad ile uyumlu fakat ayrıca

bu yılın sonuna doğru Android için de olacak.

8

00:00:50,480 --> 00:00:55,970

Scratch son birkaç yıldır var fakat

Scratch 2.0 şimdi tamamen

9

00:00:55,970 --> 00:01:01,180

web-tabanlı ve bu onun Avrupa çapındaki

okullarda kullanılması için etkili bir gelişme

10

00:01:01,180 --> 00:01:05,500

oldu. Eğer, iyi bir intenet bağlantınız yoksa,

Scratch'in önceki versiyonunu makinanıza

11

00:01:05,500 --> 00:01:10,610

indirebilir ve onu lokal olarak

kullanabilirsiniz. Scratch biraz

12

00:01:10,610 --> 00:01:16,040

Lego'ya benziyor. Temel olarak tüm değişik

blokları biraraya yerleştiriyor ve

13

00:01:16,040 --> 00:01:20,970

karakterinizin birşeyler yapmasını sağlıyorsunuz.

Bazı değişik Scratch projelerine de değinmek

14

00:01:20,970 --> 00:01:24,750

isterim. Scratch'in internet sayfasının iyi

yönlerinden birisi de, başka insanların

15

00:01:24,750 --> 00:01:28,950

yaptıklarını görebilmeniz. Bir bakmaya,

başkalarının yaptıklarına bakmaya ve

16

00:01:28,950 --> 00:01:33,130

başkalarının oyununu oynamaya değer.

Unutmayın ki; geri dönüt de bırakabilirsiniz.

17

00:01:33,130 --> 00:01:39,560

Yine, sınıf üyelerinizle yapacağınız

yararlı birşey. Başka bir şey de,

18

00:01:39,560 --> 00:01:43,310

Scratch'e başlamak için yapılmış

pek çok farklı video olması.

19

00:01:43,310 --> 00:01:46,720

Bu eğitim kursu için, özel bir video

oluşturmamamızın sebeplerinden birisi de bu.

20

00:01:46,720 --> 00:01:50,510

Dışarıda, gerçekten pek çok iyi şey var ve

pek çoğu zaten

21

00:01:50,510 --> 00:01:55,659

sizin kendi dilinize çevrilmiş.

Resmi Scratch videolarını, Scratch internet

22

00:01:55,659 --> 00:02:01,780

sayfasında bulabilirsiniz. Son olarak,

Dünya Scratch Günü: 17 Mayıs 2014 'e

23

00:02:01,780 --> 00:02:09,159

değinmek isterim. Burada dünyanın her yanından

öğrenciler biraraya gelip paylaşıyor,

24

00:02:09,159 --> 00:02:13,250

oynuyor ve diğerlerinin Scratch oyunlarını

yorumluyor. Dünya Scratch Günü'nde bu

25

00:02:13,250 --> 00:02:18,799

Avrupa Okulağı Akademisi kursundan da pek çok

insan katılsa harika olmaz mıydı?

26

00:02:18,799 --> 00:02:23,840

Bu, kursun muhteşem bir başarısı olurdu.

Edinburg Kraliyet Topluluğu'nun bazı

27

00:02:23,840 --> 00:02:27,140

bahsettiğim kaynaklarına dönecek olursak,

Scratch kullanmak için birkaç

28

00:02:27,140 --> 00:02:31,680

iyi kaynak var. Birisinin adı

"Starting from Scratch",

29

00:02:31,680 --> 00:02:35,360

Umarım şakayı anladınız, diğerinin de adı

"Itching for More", burada da bir şaka var.

30

00:02:35,360 --> 00:02:40,099

"Itching for More" Scratch'in bir uzantısı

ve "Build Your Own Blocks"

31

00:02:40,099 --> 00:02:44,099

adında başka bir parça

yazılım içeriyor. Yine, umarım

32

00:02:44,099 --> 00:02:48,110

bu kaynaklar, başlamanız için yararlı olur

fakat, aynı zamanda öğrencilerinize

33

00:02:48,110 --> 00:02:55,370

biraz ilerleme sağlar. Değineceğimiz başka

oyun ise "Kodu". Kodu'ya Microsoft

34

00:02:55,370 --> 00:03:00,290

üzerinden ulaşabilirsiniz. Xbox için uygun fakat,

PC için de uygun.

35

00:03:00,290 --> 00:03:05,120

Kodu'nun iyi yönlerinden birisi, onu PC üzerinde

oynarsanız, Xbox regülatörü fişe takabilirsiniz

36

00:03:05,120 --> 00:03:08,989

fakat aslında, sadece PC'nizde bir simülasyon

olmasına rağmen, size

37

00:03:08,989 --> 00:03:15,000

oyun geliştirdiğiniz izlenimi veriyor.

Çocuklar bunu gerçekten seviyor. Kodu,

38

00:03:15,000 --> 00:03:19,970

Scratch'e göre bazı gerçekten ileri seviye

grafiklere sahip fakat, bunu yaparken

39

00:03:19,970 --> 00:03:24,950

belki de kodlama konusunda çok fazla karmaşık

düşünmenize gerek yoktur. Oldukça etkileyici ve

40

00:03:24,950 --> 00:03:29,120

siz hemen geri dönüt almak için hemen

üretmelisiniz. Tabii ki kabul edelim ki,

41

00:03:29,120 --> 00:03:34,220

günümüzde gençler ve küçük çocuklar anında

geri dönüt istiyor. Eğer düşünecek olursanız,

42

00:03:34,220 --> 00:03:40,239

siz ayrıca çok karmaşık işleri de kendiniz

yapabilirsiniz. Karakterlerinizi konuşturabildiğiniz

43

00:03:40,239 --> 00:03:44,530

ve oyuna metin girebildiğiniz için, ayrıca

okuma yazmayı geliştirici de bir potasnsiyel var.

44

00:03:44,530 --> 00:03:49,750

Biraz Scratch gibi, değişik kurallara ve

blok inşa etmeye dayalı. Değişik karakterlerinizin

45

00:03:49,750 --> 00:03:53,900

belli şeyleri, belli bir bağlam içinde

yapmasını istiyorsunuz, birşey olduğunda mesela.

46

00:03:53,900 --> 00:03:58,540

Yine, bu küçük kişilerin bilişimsel düşünme

konusunda gelişmelerini sağlıyor.

47

00:03:58,540 --> 00:04:04,560

Herhangi iyi bir oyun motoru gibi,

fizik motoru gibi

48

00:04:04,560 --> 00:04:08,450

değişkenleri de değiştirebilirsiniz. Yine

bu size fen bilimlerini öğretmek için bağlam

49

00:04:08,450 --> 00:04:15,190

sağlar. Kodu'yu sınıfta kullanmayı düşünmek

için, pek çok iyi kaynak bulunmaktadır.

50

00:04:15,190 --> 00:04:20,879

Bir tanesi, BK'den bir öğretmen ve ismi Nicki.

Interactive Classroom gerçekten iyi bir

51

00:04:20,879 --> 00:04:27,000

web sayfası ve içinde pek çok iyi Kodu eğitimi

var. Diğer bir site ise, benim bir zamanlar

52

00:04:27,000 --> 00:04:31,409

dahil olduğum, İskoçya Oyun-tabanlı Öğrenme

Merkezi; Consolarium. Yine, İskoçya

53

00:04:31,409 --> 00:04:34,569

Oyun-tabanlı Öğrenme Merkezi'nde, eski

gelişim memuru Charlie Love'ın yaptığı

54

00:04:34,569 --> 00:04:38,930

pek çok Kodu videosu var. Yine,

bu eğitimler üzerinden

55

00:04:38,930 --> 00:04:46,039

ücretsiz olarak yararlanabilir ve kendi oyunlarınızı

nasıl geliştirdiğinizi görebilirsiniz. Kodu'dan

56

00:04:46,039 --> 00:04:50,490

devam edecek olusak, Microsoft, geçenlerde

Project Spark isimli bir proje üretti.

57

00:04:50,490 --> 00:04:56,089

Project Spark, maalesef sadece Xbox ve

Windows 8.1 için uygun. Fakat, eğer

58

00:04:56,089 --> 00:05:00,639

bu platformları kullanıyorsanız, kesinlikle

bakmaya değer. Kodlamayı,

59

00:05:00,639 --> 00:05:05,229

bazı karışık oyunları ve ayrıca karmaşık fizik motoru

bağlamında bağımlılık yapan bir oyun olması

60

00:05:05,229 --> 00:05:12,800

bir sonraki seviyeye taşıyor. Minecraft'tan

bahsetmemek olmazdı bu kursta. Minecraft,

61

00:05:12,800 --> 00:05:18,789

anlatması zor bir şey, o yüzden size benden daha iyi

bir başkasının anlatmasına izin verin.

62

00:05:18,789 --> 00:05:25,979

Haydi, sınırın sadece sizin hayal gücünüzün olduğu,

heryer ve herşeyin bloklardan oluştuğu

63

00:05:25,979 --> 00:05:34,539

bir yere gidelim. Nereye isterseniz gidelim,

en yüksek dağlara tırmanalım,

64

00:05:34,539 --> 00:05:44,659

en derin mağaralara dalalım. İstediğinizi

inşa edin. Gündüz ya da gece, yağmur ya da güneş.

65

00:05:44,659 --> 00:05:51,460

Çünkü bu ayağınızı bastığınız en önemli

kum havuzu. Heybetli bir şato inşa edin.

66

00:05:51,460 --> 00:05:59,080

Yeni bir makine inşa edin ya da roller coastera

binin. Arkadaşlarınızla oynayın. Kendi topluluğunuzu

67

00:05:59,080 --> 00:06:03,779

oluşturun. Kendinizi en güçlü zırhla koruyun

ve gecenin tehlikesiyle savaşın.

68

00:06:03,779 --> 00:06:10,439

Hiç kimse size ne yapacağınızı ya da

yapamayacağınızı söyleyemez. Uyacak bir kural

69

00:06:10,439 --> 00:06:19,779

olmaksızın, bu macera, size bağlı. Sınıfta

Minecraft için pek çok destek yardım

70

00:06:19,779 --> 00:06:26,529

kaynağı mevcuttur ve bunlar MinecraftEdu.com 'u

ayrıca Minecraft education wiki'yi kapsar.

71

00:06:26,529 --> 00:06:31,119

Yine, bunlar, Minecraft'ın çoğu kısmı hakkında

size yardımcı olması için bakmaya değer ve

72

00:06:31,119 --> 00:06:34,529

uluslararası anlamda diğer insanların, sınıfta

Minecraft ile neler yaptığını anlamanıza

73

00:06:34,529 --> 00:06:40,569

yardımcı olur. Videoda önerdiği gibi,

pek çok etkileyici potansiyale sahip. Yani,

74

00:06:40,569 --> 00:06:44,779

kullanabileceğiniz, bazı değişik

oyun örnekleri var. Belki bu noktada,

75

00:06:44,779 --> 00:06:48,460

gidip bir şeyler inşa etmeniz iyi bir fikirdir.

Neden Kodu'yu eğer daha önce görmediyseniz

76

00:06:48,460 --> 00:06:53,020

gidip indirmeyi denemiyorsunuz? Ya da Scratch'in

internet sayfasını ziyaret edip,

77

00:06:53,020 --> 00:06:57,189

bazı temel eğitimlere başlayıp,

geliştirmeye başlamıyorsunuz? Aslında,

78

00:06:57,189 --> 00:07:00,789

neden gidip kurstaki diğerleri için bir oyun

üretmiyor ve onların sizin için bitirip

79

00:07:00,789 --> 00:07:04,759

bitiremeyeceğini görmüyorsunuz? Uzun ya da zor

olmasına gerek yok. Fakat bunu yapmayı

80

00:07:04,759 --> 00:07:08,740

düşünürseniz, bunun final ödevinize kesinlike

faydası olacak.

**5.4. M5 Gelişmiş Oyun Tasarım Araçları**

https://www.youtube.com/watch?v=LzXMQVAwrOA

1

00:00:11,690 --> 00:00:18,480

Merhaba. Avrupa Okulağı Akademisinin bu Oyun-tabanlı

Öğrenme kursunun 5. ünitesine hoşgeldiniz.

2

00:00:18,480 --> 00:00:27,009

Tabii ki 5. modül tamamen Oyun Tasarımı hakkında.

Bu, bazı ileri seviye oyun tasarım araçları

3

00:00:27,009 --> 00:00:30,550

hakkında kısa bir ünite. Zaten birazcık değinerek

bazı basit oyun tasarım araçlarına bakmıştık.

4

00:00:30,550 --> 00:00:34,149

Ayrıca kesinlikle küçük çocuklar ve daima

çocuk kalanlar için kullanılabilecek

5

00:00:34,149 --> 00:00:38,670

bazı oyun tasarım araçlarına da bakmıştık.

Burada, bu modülde bakacağımız şey ise,

6

00:00:38,670 --> 00:00:42,899

belki biraz daha ileri seviye bazı araçlar,

bu yüzden belki küçük çocukların

7

00:00:42,899 --> 00:00:47,909

belki biraz büyümesi gerekir.

Öncelikle, hızlıca bir RPG Game Maker

8

00:00:47,909 --> 00:00:54,249

(Oyun Yapıcı) diye birşeye bakacağız.

Eğer Nintendo DS yazılımına

9

00:00:54,249 --> 00:01:01,390

aşina iseniz, her ne kadar

bu RPG Game Maker ile üreteceğiniz, aslında

10

00:01:01,390 --> 00:01:05,700

PC-tabanlı oyun olsa da, normalde

Nintendo DS ile oynadığınız oyun

11

00:01:05,700 --> 00:01:10,600

tülerine benzeyecektir. Onlar,

harita-tabanlıdır. Bu da, oyunun değişik

12

00:01:10,600 --> 00:01:16,170

yanlarını keşfettiğiniz ve en önemlisi

onların inanılmaz derecede hikaye ağırlıklı

13

00:01:16,170 --> 00:01:21,360

olduğu anlamına gelir. Kendi hikayenizi üretebilir,

kendi dövüş sahnenizi üretebilir,

14

00:01:21,360 --> 00:01:25,910

kendi değişik patikanızı üretebilirsiniz.

Yani, oyunu istediğiniz yöne çekebilirsiniz

15

00:01:25,910 --> 00:01:30,750

ve bu oyun oynama seçenekleri,

oyunun gerçek sonucuna bağlı olarak

16

00:01:30,750 --> 00:01:35,840

değişir. Şimdi UDK, the Unreal Development Kit

(Gerçek dışı Gelişim Paketi) diye birşeye

17

00:01:35,840 --> 00:01:39,950

bakacağız. Daha önce the Unreal Development Kit'i

duymamış olsanız bile, onu kullanarak

18

00:01:39,950 --> 00:01:44,140

üretilen bazı oyunları duymuşsunuzdur.

Mesela, tüm Batman oyunları ya da Infinity Blade,

19

00:01:44,140 --> 00:01:50,470

UDK kullanılarak üretilmiştir.

Buna rağmen insanların UDK hakkında farkına

20

00:01:50,470 --> 00:01:55,840

varmadıkları şeyse, bunu ücretsiz bir oyun

motoru olması ve okullar tarafından kullanılmasıdır.

21

00:01:55,840 --> 00:02:00,910

Bir lisans anlaşması var ve böylece

paketi ücretsiz kullanabiliyorsunuz.

22

00:02:00,910 --> 00:02:05,590

Fakat, eğer oyunu satmak isterseniz,

UDK takımına, biraz fazla telif hakkı

23

00:02:05,590 --> 00:02:11,890

ödemek zorundasınız. Okulda bu bizim için

demek oluyor ki, aslında biz okulda,

24

00:02:11,890 --> 00:02:17,870

ücretsiz olarak endüstri standardında bir

oyun tasarım yazılımını kullanabiliyoruz.

25

00:02:17,870 --> 00:02:24,490

Bu hoş bir yetki paylaşımı ve UDK'nin bildiği ve

destek verdiği bir şey. UDK'nın özelliği,

26

00:02:24,490 --> 00:02:28,300

şimdiye kadar baktığımız oyun motorlarından

daha güçlü olması. Bunun sonucu olarak da

27

00:02:28,300 --> 00:02:32,720

her ne kadar, gerek öğrencilerinizle birlikte

ya da öğrencilerinizin kendi kendilerine çalışabilmesi

28

00:02:32,720 --> 00:02:36,560

için uygun konu anlatımları olsa da

kullanması oldukça karışık.

29

00:02:36,560 --> 00:02:40,880

Bakmanız gereken tek şey, bunun oldukça güzel

bir yazılım örneği olduğunu farketmek için

30

00:02:40,880 --> 00:02:45,920

UDK ile üretilebilecek bazı özellikler.

Buradaki ekran görüntüsünün

31

00:02:45,920 --> 00:02:51,250

ayarlanmış aydınlatma sayesinde ne kadar

güzel olduğuna bakın. Yine, iyi oyun

32

00:02:51,250 --> 00:02:55,660

motorları gibi, gerçekten ileri seviye bir

fizik motoru da var. Ve tahmin edeceğiniz gibi

33

00:02:55,660 --> 00:03:01,540

Udk'nın fizik motoru, pek çok karışık

matematik konusu içerir. Sadece fizik

34

00:03:01,540 --> 00:03:05,530

ya da oyunun yapabileceği birşey değil,

olabilecek farklı efektlerle de alakalı.

35

00:03:05,530 --> 00:03:09,760

Bu da karakterinizin ne yöne baktığı ya da

aslında oyun içerisinde günün hangi

36

00:03:09,760 --> 00:03:15,040

saati olduğuna da bağlı. Efektler ve

fizik motoru gibi, istediğiniz zaman

37

00:03:15,040 --> 00:03:19,709

istediğiniz şeylerin olması için,

bazı görsel senaryoları da

38

00:03:19,709 --> 00:03:25,620

gecikme olması gibi durumlarda devreye

sokabilirsiniz. Buradaki örnekte,

39

00:03:25,620 --> 00:03:30,020

bu, oyunda meydana gelecek bir kum fırtınası

için görsel senaryoya bakıyor. Yine,

40

00:03:30,020 --> 00:03:34,130

görsel senaryo araçları, oyun oynamaktan bahsetmek

için gerçekte ne yapmak gerektiğini

41

00:03:34,130 --> 00:03:40,849

büyük çocuklara anlatmak ve hikaye anlatmanın bazı

öğelerinden bahsetmek için kullanılabilir.

42

00:03:40,849 --> 00:03:45,980

UDK'nın bir diğer güzel tarafı, Project Spark

ve Kodu'ya benzer olarak farklı seviyelerde

43

00:03:45,980 --> 00:03:50,709

tanıtabiliyor olmamız. Bu, oyunun ilerleyici

olmasını sağlarken aynı zamanda farklı

44

00:03:50,709 --> 00:03:54,849

öğrencileri oyunun farklı seviyelerinde

çalıştırabiliyorsunuz. Yani işbirliği

45

00:03:54,849 --> 00:04:02,430

ilkesinden de bahsedebiliriz. Bunlar,

sınıfınızda öğrencilerinizle kullanabileceğiniz,

46

00:04:02,430 --> 00:04:06,319

oldukça ileri seviye, oyun tasarım

birimlerinden birkaçı idi. Yine, Edinburg

47

00:04:06,319 --> 00:04:10,110

Kraliyet Topluluğu, ilgi duyabileceğiniz

2 farklı şey üretti. Her ne kadar, bunlar

48

00:04:10,110 --> 00:04:14,950

özellikle oyun tasarımı hakkında olmasa da,

içlerinde oyun tasarımını da barındırıyorlar.

49

00:04:14,950 --> 00:04:19,959

Birinin adı I Love My Smartphone ( Akıllı Telefonumu

Seviyorum). Bu, gençleri akıllı telefon uygulaması

50

00:04:19,959 --> 00:04:25,349

geliştirme bakımından destekliyor, diğeri de

bilgi ve web veri-tabanı ile akalalı bir birim.

51

00:04:25,349 --> 00:04:30,330

Unutmayın ki; tüm oyun tasarım ünitelerinin

ardında çok karışık ver-tabanı mevcuttur. İşte,

52

00:04:30,330 --> 00:04:32,500

5. modülün sonuna geldik ve umarım onu

sevmişsinizdir.

**5.5. M5 Aktivite**

https://www.youtube.com/watch?v=yIi9enA5ySg

1

00:00:11,800 --> 00:00:15,840

Bu modülde, online forumda sunduğumuz ve

gidip, kendi oyunlarınızı,

2

00:00:15,849 --> 00:00:20,950

2 basit DIY (kendin yap), Powerpoint, Kodu, Project Spark,

UDK, RPG Development Kits (Gelişim Paketleri) kullanarak

3

00:00:20,950 --> 00:00:29,260

nasıl geliştirebileceğinizi keşfedeceğiniz

pek çok uygun kaynak bulunuyor. Değişik

4

00:00:29,260 --> 00:00:34,149

ders anlatımlarının tümü ve onların linkleri,

orada keşfetmeniz için duruyor. Şimdi sizden

5

00:00:34,149 --> 00:00:38,300

istediğimiz, gidip bir oyun yapmanız. Özellikle

karmaşık olmasına gerek yok. Mesela

6

00:00:38,300 --> 00:00:42,659

Scratch kullanarak yapmak isteyebilirsiniz.

Gidin ve yapın. Çevirim-içi bir link ya da

7

00:00:42,659 --> 00:00:47,359

video atın ki, kursun diğer üyeleri onu

bulabilsin ve sizin üretiminize

8

00:00:47,359 --> 00:00:50,329

bir baksın. İyi şanslar ve son modülde

görüşmek üzere.