



Umut Eren Demirci

Oyun Tasarımcısı — Sistemler · Seviyeler · İlerleme

Ankara, Türkiye umuterdemirci@gmail.com linkedin.com/in/umut-eren-demirci-a68a39163

Portfolyo: umuterdemirci.github.io/tr

On iki yıllık İngilizce öğretmenliği ve ders tasarımı deneyiminden ve dilbilim eğitiminden oyunlara geçmiş bir oyun tasarımcısıyım. Zorluk eğrileri, ilerleme ve oyuncuların bir bakışta okuyabileceği sistemler tasarlıyor, bunları veri ve oyun testleriyle doğruluyorum: mobil oyunlarım **Brushfall**, **Arcana Siege**, **Cloudhaven Skyport** ve **Arcana Match** için tempoyu ve zorluğu ayarlamak üzere gerçek kurallarla oynayan botlar kurdum; **The Mouth of Silence** için de bulmaca sistemi olarak yapay bir dil tasarladım. Unity, Unreal Engine 5 (Blueprints), Excel ve tasarım dokümanlarıyla çalışıyorum.

Projeler

Pull-out · mobil ve web için hyper-casual dokun-çıkır bulmacası · Unity 6 · oyna: ueren.itch.io/pull-out 2026 · kişisel proje

- Renk kutusu sıralı bir dokun-çıkır bulmacası tasarladım: kalemler baktıkları yöne kayarak çıkar, yanlış renk beş yerlik bir tepside bekler ve dolan tepsi oyunu durdurur. Lastikler, ataşlar, mürekkep lekeleri, iki güçlendirici ve süreli seviyeler; dört bölümde 40 seviye.
- Bir mekaniği yalnızca solver par'ı ya da seviyenin gerektirdiği tepsiyi değiştirdiğini gösterirse tutum: kutularla bırakılan ataş ve lekeler 300 dağıtımın hiçbirinde önemli olmadı, bu yüzden onları oyuncunun kendi çekişleriyle bırakılacak şekilde yeniden tasarladım.
- Botlar duvarın tepsi olduğunu gösterdi: dikkatsiz bir oyuncu altı seviyede oyunların %89-99'unda çıkmaza giriyor; oyun çıkmazı söylüyor ve altıncı yer sunuyor. Belgeler: GDD, akış şemaları, seviye çalışma kitabı, reklam storyboard'u, CPI testi ve KPI planı.

Shelf Life · mobil ve web için hyper-casual sıralama bulmacası · Unity 6 · oyna: ueren.itch.io/shelf-life 2026 · kişisel proje

- Tek bir farkı olan bir kitap sıralama bulmacası tasarladım: yükseklik. Uzun ciltler yalnızca birkaç uzun rafa sığar, bu yüzden atlaslı bir set onlardan birinde bitmek zorundadır. Sonraki bölümler yalnızca veren bir iade arabası ve bir renk bitince açılan kilitli vitrinler ekler. Dört bölümde 40 seviye.
- Bir mekaniği yalnızca solver en iyi çözümü değiştirdiğini gösterirse tutum: ilk iki fikrim (renge göre yükseklik, boş bir ayrılmış raf) hiçbir şey yapmadı ve yeniden tasarlandı; generator artık en yeni mekaniğin süs olduğu her seviyeyi reddediyor.
- Botlar yükseklik kuralının asıl işini buldu: dikkatsiz bir oyuncu 11 yükseklik seviyesinin 9'unda oyunların %75-98'inde çıkmaza giriyor, bu yüzden oyun artık çıkmazı söylüyor. Belgeler: GDD, akış şemaları, seviye çalışma kitabı, reklam storyboard'u, CPI testi ve KPI planı.

Clockwork · mobil ve web için hyper-casual bulmaca · Unity 6 · oyna: ueren.itch.io/clockwork 2026 · kişisel proje

- Tek bir farkı olan bir halka çevirme bulmacası tasarladım: komşu halkaları 2:1 bağlayan dişliler ve yalnızca bir dişliyle dönen kilitli halkalar. Testere dişi eğrili dört bölümde 40 seviye, seviye haritası ve combo övgüleri; sanat profesyonel, ücretsiz bir kit üzerine kuruldu.
- Her seviyeyi bir spec olarak yazdım; bir generator yerleştiriyor, breadth-first bir solver her par'ı kanıtlıyor. 40 seviyenin hepsini botlarla ölçmek, ulaşılabilir tahta sayısının dikkatsiz bir oyuncunun hamlelerini par'dan daha iyi izlediğini gösterdi ($r = 0,77$ 'ye karşı $0,61$).
- Oyun testlerine göre değiştirdim: tek yönlü dişliler bozuk göründü (artık çift yönlü 2:1) ve 9-10. seviyeler duvar gibiydi (10. seviyenin en iyi çözümü 6 hamleden 4'e). Bir publisher için belgeledim: GDD, akış şemaları, seviye çalışma kitabı, reklam storyboard'u, CPI testi ve KPI planı.

Brushfall · mobil ve web için hybrid-casual bulmaca · Unity 6 · oyna: ueren.itch.io/brushfall 2026 · kişisel proje

- Dört türü her adımda tek bir para birimiyle zincirleyen bir oyun tasarladım: 30 saniyelik match-3 şarjı kahramanın gücünü belirler, güç tırmanışı boyayı renk renk biriktirir, boya da ünlü tabloları onarır. Günlük tablo, hafta sonu Büyük Tırmanışı, kostümler, ödüllü yeniden doğma.
- İnsan hızında oynayan botlarla dengeledim: tırmanışlar restorasyon maliyetinin 5-10 katını ödese de zayıf oyuncular yanlış renkler yüzünden 9 tırmanış eksik kalıyordu; renge göre düşen boya, bölüm fiyatları ve ilerlemeyi koruyan restorasyonlar bunu 1-2'ye indirdi.
- Sesleri ve müziği sentezledim, gerçek oynanıştan 15 saniyelik bir reklam çıkardım; oyunu bir yayıncı için belgeledim: GDD, akış şemaları, canlı ekonomi çalışma kitabı, CPI go / no-go testi ve KPI planı. 140 otomatik test.

Arcana Siege · mobil için match-3 kule savunması · Unity 6 · oyna: ueren.itch.io/arcana-siege 2026 · kişisel proje

- Her taş renginin bir kuleyi ateşlediği bir bulmaca savunması tasarladım: dört kule, yedi düşman türü, geliştirme seçimi, 12 kuşatma.
- Yayımlanan kuralları belirli hızlarda oynayan botlarla ayarladım, ardından bir stüdyo oyun testinden sonra yeniden çalıştım: yol artık oyuncunun hamleleriyle ilerliyor; rastgele basmanın başarısı %87'den %10'a düştü, yavaş düşünenlerinki %10'dan %50'ye çıktı.
- Sanat ve ses yönünü bir tür incelemesiyle belirledim; GDD, akış şemaları, denge çalışma kitabı, reklam storyboard'u, CPI testi ve KPI planı.

Cloudhaven Skyport · mobil için arcade idle yönetim · Unity 6 · oyna: ueren.itch.io/cloudhaven-skyport 2026 · kişisel proje

- Airport Master tarzında bir hava gemisi limanı işletme oyunu tasarladım: başında durarak hizmet verilen bir gişe zinciri, ada başına 22 inşa alanı ve 10 hedef, personel, Büyük Yolcu Gemileri, farklı kurallı adalar (fırtınalar, VIP'ler) ve yalnızca ödüllü reklamlar.
- Tempoyu, yayımlanan kuralları üç tür oyuncu olarak oynayan bir ekonomi simülatörüyle kurdum: ilk sürüm herkes için 15 dakikada bitiyordu; talep geliştirmeleri, daha yavaş personel ve uygun kapasite, becerinin önemli olduğu 53 dakikalık bir ada çıkardı.

Arcana Match · mobil için tarot match-3 · Unity 6 · oyna: ueren.itch.io/arcana-match 2026 · kişisel proje

- Oyunun tamamını (Budala'nın Yolculuğu haritasında 85 seviye, 11 tahta şekli, engeller, özel taşlar ve birleşimler, 78 kartlık bir koleksiyon, yazdığım bir hikâye) ve kurallarını oynayan bir denge simülatörünü tasarladım: doğma ağırlığı taraması 18. seviyeyi %33'ten %85'e çıkardı.

The Mouth of Silence · anlatı odaklı bulmaca macerası · Unity 6 · oyna: ueren.itch.io/the-mouth-of-silence 2026 · kişisel proje

- Romanımın, bulmaca sistemi olarak tasarladığım yapay dil *Kha'shul* üzerine kurulu oynanabilir bir bölümü (10 kelime, 5 dilbilgisi kuralı); dış bir oyun testinden sonra bir bulmacayı yeniden yazdım ve 343 replik seslendirildi. 16 sayfalık GDD; 56 kural testi.

The Chronicles of Demise · anlatı odaklı RPG konsepti · Unreal Engine 5 May 2025 – günümüz · kişisel proje

- Kendi fantastik roman serimi uyarlayan bir oyun için Blueprints ile duyguya bağlı hareketin prototipini yaptım.

Diğer tasarım çalışmaları

Tasarım örnekleri · bir seviye paketi, bir seviye analizi, seviye tasarımı, anlatı tasarımı, özellik önerileri, oyun konseptleri 2026

- Arcana Match için elle tasarlanmış bir seviye paketi: her biri bir amaç, simüle edilmiş kayıplarla doğrulanan tasarlanmış bir kaybetme noktası, bir ısı haritası ve kayıtlı iterasyonlarla 12 seviye; hedef kazanma oranlarından oluşan bir testere dişine ayarlandı.
- Candy Crush Saga'nın ilk 105 seviyesinin analizi: kamuya açık seviye verilerinden tempo, öğretim ve zorluk etiketleri, yeniden kurulum simüle edilen iki seviye ve 46. seviyenin yeniden tasarımı.
- Yayımlanmış beş oyunun verisinden seviye tasarımı: şerit kuralları, üretilmiş 85 seviyelik bir eğri, öğretici dalgalar ve simüle edilmiş bir denge çözümü.
- Romanımın el yazmasından anlatı tasarımı: birbirine zıt iki kozmoloji, dilbilgisi olarak büyü ve birleşen üç hikâye hattı.
- Her oyunun verisine dayanan, A/B testli dört live ops özelliği; hybrid-casual bir brife göre puanlanmış üç yeni oyun konsepti.

Oyun analizleri · Raid Rush (Panteon) ve Royal Match (Dream Games)

2026

- Her oyunun çekirdek döngüsünü, metasını, ekonomisini ve live ops'unu kamuya açık verilerle (güncelleme notları, mağaza sayfaları, pazar tahminleri, oyuncu yorumları) çözümledim ve her biri bir hipotez, bir A/B test tasarımı ve guardrail metrikleri içeren değişiklikler önerdim.

Masaüstü FRP tasarımı · D&D 5e modülleri ve dünya inşası

Ara 2022 – May 2024

- Macera modülleri yazıp yönettim; karşılaşmaları, tempoyu ve ödülleri masada yaşananlara göre ayarladım.

Deneyim

Oyun Tasarımcısı · bağımsız, Ankara

May 2025 – günümüz

- itch.io'da oynanabilir sekiz oyun tasarlayıp yayımladım: **Pull-out** (hyper-casual dokun-çıkarma bulmacası), **Shelf Life** (hyper-casual sıralama bulmacası), **Brushfall** (hybrid-casual bulmaca), **Arcana Siege** (match-3 kule savunması), **Cloudhaven Skypoint** (arcade idle yönetim), **Arcana Match** (casual match-3), **Clockwork** (hyper-casual bulmaca) ve **The Mouth of Silence** (anlatı odaklı bulmaca macerası).
- Tasarımı baştan sona üstlendim: sekizi için de çekirdek döngüler, seviye ve zorluk tasarımı, denge simülasyonları, oyun testleri ve GDD'ler; mobil oyunlar için F2P ekonomisi, para kazanma ve reklam / KPI planları. Ocak 2026'dan beri tam zamanlı.
- Her oyunu ben tasarlıyorum; kodu benim tanımlarıma göre bir yapay zekâ kodlama asistanı (Claude) yazıyor; kuralları ve ayarları ben belirliyor, denge simülasyonlarını ben yürütüyor ve her aşamayı oynayarak test ediyorum.

Özel İngilizce Öğretmeni · serbest, Ankara

Oca 2024 – Oca 2026

- Her öğrencinin seviyesine ve hedeflerine göre birebir dersler planladım; tempoyu ve zorluğu dersten derse ayarladım.

Vize ve Eğitim Danışmanı · TEOL ve Bilimevi, Ankara (öğretmenlikle birlikte)

2023 – 2025

- Danışanlara vize ve yurt dışı eğitim başvurularında, ilk görüşmeden karara kadar rehberlik ettim.

İngilizce Öğretmeni ve Ders Tasarımcısı · dil okulları ve şirketler, Ankara

2014 – Ara 2023

- Dokuz yıl boyunca gruplara ve kurumsal müşterilere İngilizce öğrettim; yükselen bir zorluk eğrisinde her seferinde tek bir yeni beceri tanıtan dersler tasarladım ve tempoyu öğrencilerin sonuçlarına göre ayarladım.

Yetkinlikler

Tasarım	Sistemler ve denge · zorluk eğrileri ve seviye temposu · ilerleme ve meta · F2P ekonomi tasarımı · live ops · oyun analizi ve pazar analizi · anlatı ve bulmaca tasarımı · diyalog yazımı · oyun testi · GDD'ler ve akış şemaları
Araçlar	Unity 6 · C# · Unreal Engine 5 Blueprints · Python · Excel ve Google Sheets (formüller, grafikler, simülasyon verisi) · Mermaid / draw.io · Git
Diller	Türkçe (ana dil) · İngilizce (akıcı)

Eğitim

Ankara Üniversitesi · İngiliz Dili ve Edebiyatı (2013–2017), ardından Dilbilim (2017–2022)

(tamamlanmadı)

Tasarım dokümanları

Pull-out	Tek sayfa özet · GDD (6 sayfa) · Akış şemaları · Seviye tasarımı çalışma kitabı · Reklam testi ve KPI planı
Shelf Life	Tek sayfa özet · GDD (6 sayfa) · Akış şemaları · Seviye tasarımı çalışma kitabı · Reklam testi ve KPI planı
Brushfall	Tek sayfa özet · GDD (12 sayfa) · Akış şemaları · Denge ve ekonomi · Reklam testi ve KPI planı
Arcana Siege	Tek sayfa özet · GDD (12 sayfa) · Akış şemaları · Denge ve ekonomi · Reklam testi ve KPI planı
Cloudhaven Skypoint	Tek sayfa özet · GDD (11 sayfa) · Akış şemaları · Denge ve ekonomi · Reklam testi ve KPI planı
Arcana Match	Tek sayfa özet · GDD (22 sayfa) · Akış şemaları · Denge ve ekonomi · Kart kataloğu
Clockwork	Tek sayfa özet · GDD (6 sayfa) · Akış şemaları · Seviye tasarımı çalışma kitabı · Reklam testi ve KPI planı
The Mouth of Silence	Tek sayfa özet · GDD (16 sayfa) · Kha'shul dil başvurusu · Akış şemaları · Senaryo örneği
The Chronicles of Demise	Tasarım örneği: duyguya bağlı hareket
Tasarım örnekleri	Seviye paketi: The Tower (8 sayfa) · Seviye analizi: Candy Crush (8 sayfa) · Seviye tasarımı (8 sayfa) · Anlatı tasarımı (8 sayfa) · Özellik önerileri (5 sayfa) · Oyun konseptleri (5 sayfa)
Oyun analizleri	Raid Rush (6 sayfa) · Royal Match (5 sayfa)
Hepsi	umuterendemirci.github.io : oyunlar, ekran görüntüleri ve bütün dokümanlar