



Bir karakterin durumunu hareketle hissetmek

Unreal Engine 5'teki anlatı odaklı RPG konseptim *The Chronicles of Demise*'tan bir prototip. Soru şu: oyuncu, karakterin hissettiğini tek bir satır metin söylemeden nasıl **hissedebilir**?

Tasarım hedefi. Karakter kaygılıken hareket ağır ve tereddütlü, kararlıken hafif ve hızlı hissettirmeli. Dünyanın rengi onun ruh hâlini izlemeli. Değişim bir saniye içinde okunabilmeli ve an geçince geri alınabilmeli.

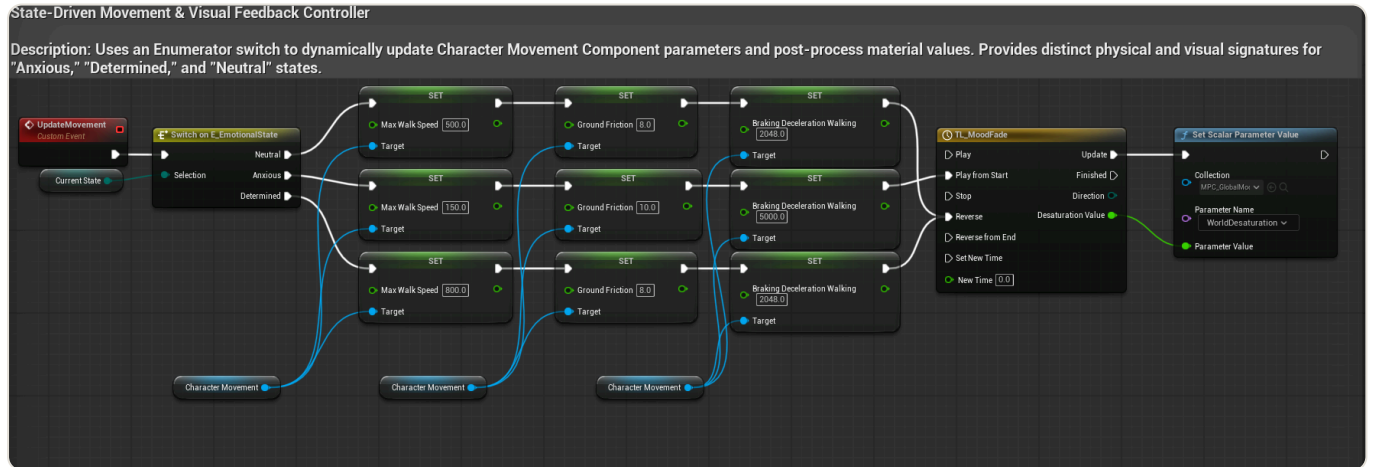
Üç durum

DURUM	EN YÜKSEK YÜRÜME HIZI	ZEMİN SÜRTÜNMESİ	FREN	OYUNCUNUN HİSSETMESİ GEREKEN
Nötr	500	8	2048	Taban: tepkili, sıradan.
Kaygılı	150	10	5000	Ağır ve tereddütlü. Her adım kısa ve aniden durur; dünyanın rengi çekilir.
Kararlı	800	8	2048	İvme. Normalden hızlı; böylece ileri atılmak hak edilmiş hissettirir.

Değerler Unreal Character Movement Component ayarlarıdır (hız cm/sn, fren yavaşlaması cm/sn² cinsinden).

Neden bu sayılar

- Kaygılı, hızı %70 düşürür** ve freni iki katından fazlasına çıkarır. Yavaşlık tek başına "yorgun" diye okunabilir; ani duruşlar "tereddütlü" diye okunsun diye var.
- Kararlı, nötrden %60 daha hızlıdır**, iki katı değil; böylece kontrolü kolay kalırken ivme gibi hissettirir.
- Sürtünme yalnızca biraz değişir; böylece yön vermek tanıdık kalır ve ruh hâli kalkışta ve duruşta görünür.

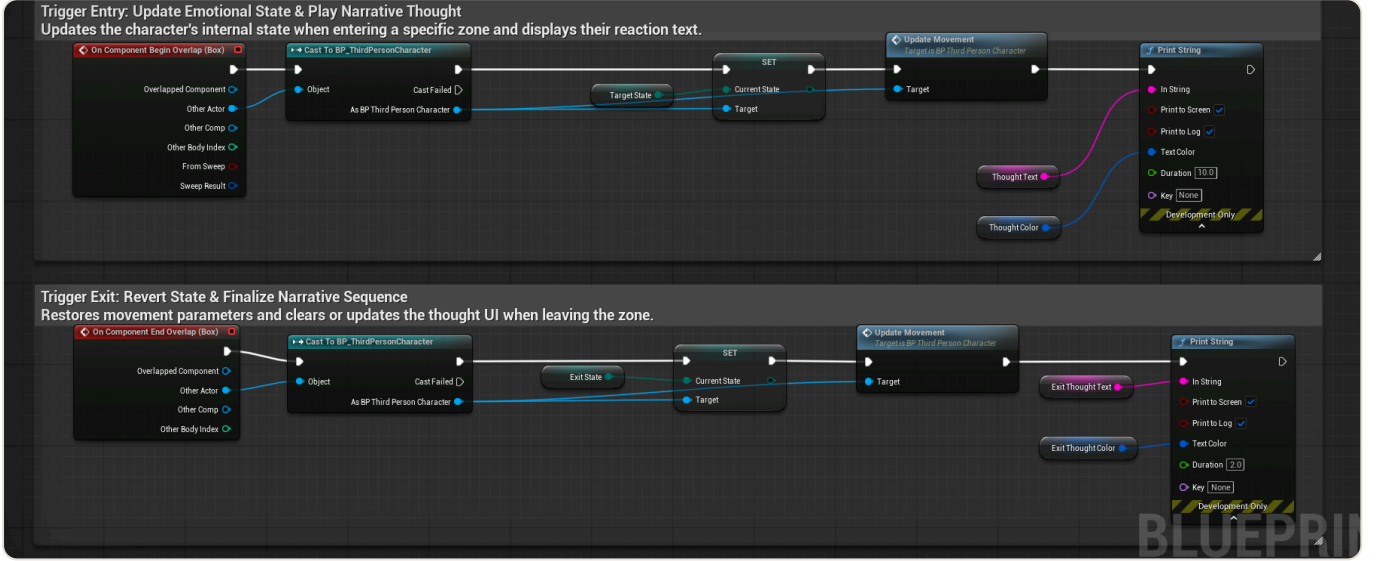


Duruma bağlı hareket kontrolcüsü (Blueprint): duygusal durum üzerindeki bir switch hızı, sürtünmeyi ve freni ayarlar, ardından bir timeline küresel bir doygunluk azaltma parametresini kademeli değiştirir.

Tasarımcıların kurduğu, yeniden kullanılabilir tek bir tetikleyici

Bütün akış, yeniden kullanılabilir tek bir tetikleme alanından çalışır. Yerleştirilen her kopyanın kendi düzenlenebilir ayarları vardır; böylece bir seviye tasarımcısı yeni mantık yazmadan seviye boyunca yeni duygusal anlar kurgulayabilir.

1. **Alana gir:** karakterin durumunu ayarla (örneğin Kaygılı) ve bir satır iç düşünce göster.
2. **Hareketi güncelle:** o durumun hızını, sürtünmesini ve frenini uygula.
3. **Dünyayı güncelle:** bir timeline küresel bir materyal parametresini yaklaşık bir saniyede değiştirerek doygunluğu çeker.
4. **Alandan çık:** çıkış durumunu geri yükle, rengi geri getir ve kapanış düşüncesini göster.



Tetikleyiciye giriş ve çıkış (Blueprint). Düşünce metni şimdilik bir debug yazdırması kullanıyor; gerçek arayüz için yer tutucu.

Tasarım değerlendirmeleri

- Hareket anında, renk bir an sonra hissedilir; bu yüzden ikisi birlikte değişmeli.
- Yavaş alanlar kısa olmalı: uzun yavaş yürüyüşler bir his olmaktan çıkıp angaryaya dönüşebilir.
- Durumlar birbirini dışlamalı ve her zaman geri alınabilmeli; böylece örtüşen alanlar karakteri asla takılı bırakamaz.

Sonraki testler

- Debug metnini oyun dünyasına ait bir arayüzle değiştir (ekran kenarında el yazısı düşünceler).
- Oyun testi: oyuncular metin olmadan yalnızca hareketten karakterin ruh hâlini adlandırabiliyor mu?
- Anında geçmek yerine durumlar arasında 0,3–0,5 sn'de geçiş yap.
- Ses ekle: durumu izleyen nefes ve ayak sesleri.

Dürüst kapsam. Bu, orta seviye bir dizüstü GPU'sunda, Unreal mankeni ve yer tutucu metinle kurulmuş küçük bir prototip. Bir üretim özelliğini değil, tek bir fikri test ediyor.

"Tuval"ın iki kuralı

Tuval oyunun ilk dünyası: yağlı boyadan yapılmış bir gerçeklik. Kuralları bu kurguyu mekaniğe dönüştürür.

1. Boya sürüklemesi ve Yavaşlık Sınavı

Kural	Kalın boya oyuncuyu yavaşlatır; ince boya özgürce hareket ettirir. Dünyanın "kuruma süresinden" hızlı hareket etmek karakteri bulaştırır ve o hızın üstünde kalmak onu son güvenli noktaya döndürür.
Oyuncu hedefi	Vesta Tapınağı'nı acele ederek değil, boyanın ince olduğu yeri okuyup hızı kontrol ederek geçmek.
Geri bildirim	Zeminde görünür fırça kalınlığı; sıfırlamadan önce uyarı olarak karakterin dış hattı bulanıklaşmaya başlar.
Başarısızlık	Odanın girişine kısa ve cezalandırmayan bir dönüş; böylece ders "baştan başla" değil "yavaşla" olur.
Ayar düğmeleri	Hız eşiği, sıfırlamadan önceki uyarı süresi, boya kalınlığı başına sürükleme, oda uzunluğu.
Neden	Seviyenin teması olan sabrı kontrollerle öğretir.

2. İfadeye karşı Bütünlük

Bir Kutsal Mühür toplamak Tuval'in karakteri yeniden yazmasına izin verir: büyü daha uzağa ulaşır, ama beden boyaya dönüşür.

DEĞER	HER MÜHRÜN ETKİSİ	TASARIM AMACI
İfade (büyü)	Büyülerin menzili ve yarıçapı büyür	Oyuncunun görebildiği ve kullanabildiği güç
Bütünlük (can)	En yüksek can düşer; düşmanın hasar türü olan Çürüme'ye karşı zayıflar	Gerçek bir bedel; böylece bir Mühür almak bir karardır
Diyalog	Düz, olgusal cevapların yerini mecazlar alır	Hikâye de değişimi gösterir

Risk ve önlem. Her oyuncu her Mührü alıyorsa seçim sahtedir. Mühürler isteğe bağlı olmalı ve menzilin önemli olduğu dövüşlerden önce yerleştirilmeli; böylece dikkatli bir oyuncu birini makul biçimde atlayabilir. Oyun testinde ilk bakacağım şey bu.

Her kural hikâyede başlar

KURGUDA	MEKANİK	OYUNCUNUN YAŞADIĞI
Tuval boyadan yapılmıştır	Boya sürüklemesi: hareket hızı boya kalınlığına bağlıdır	Zemini okumak rota bulmaya dönüşür
Acele etmek ıslak boyayı bozar	Bulaşma uyarılı ve sıfırlamalı hız eşiği	Kontrollerle öğreten bir sabır sınavı
Mühürler kim olduğunu yeniden yazar	İfade artar, Bütünlük azalır, diyalog değişir	Kırılganlık karşılığı güç takası
Korku dünyayı ağırlaştırır	Duygusal durumlar hareketi ve rengi değiştirir	Karakterin ruh hâlini doğrudan hissetmek
Sektör mantıkla işler	Gri, gölgesiz bir görünüm ve kesin, ızgara gibi mekânlar	Hikâye Tuval'e geçtiğinde net bir karşıtlık

Yazı örneği

El yazmasının 2. bölümünden, kahramanın mahkûm edilip Sektör'den kovulduğu an (özgün İngilizce metin):

The world did not breathe here. It ticked. There was no sun to paint the sky in hues of melancholy; there was only the infinite, leaden ceiling of the Sector, illuminated by the harsh, shadowless glare of the fluorescent nebulas. Here, existence was not a canvas. It was a grid.

Oyunda bu bir seviye geçişine dönüşür: ızgaranın gri, gölgesiz ışığı ve geniş açılı kamerası yerini sıcak, ressamca Tuval'e ve daha yumuşak bir merceğe bırakır; böylece oyuncu dünyaların değişimini okumaz, görür.

Görünüm testi



Unreal Engine 5'te, pikselleri sahnedeki şekilleri izleyen fırça darbelerine gruplayan anizotropik bir Kuwahara filtresiyle yapılmış ressamca bir görünüm testi.

Üretim hedefi: geometriyi izleyen fırça yönü, önemli yerlerde daha kalın boya ve güçlü ışık-gölge karşıtlığı olan aydınlatma.