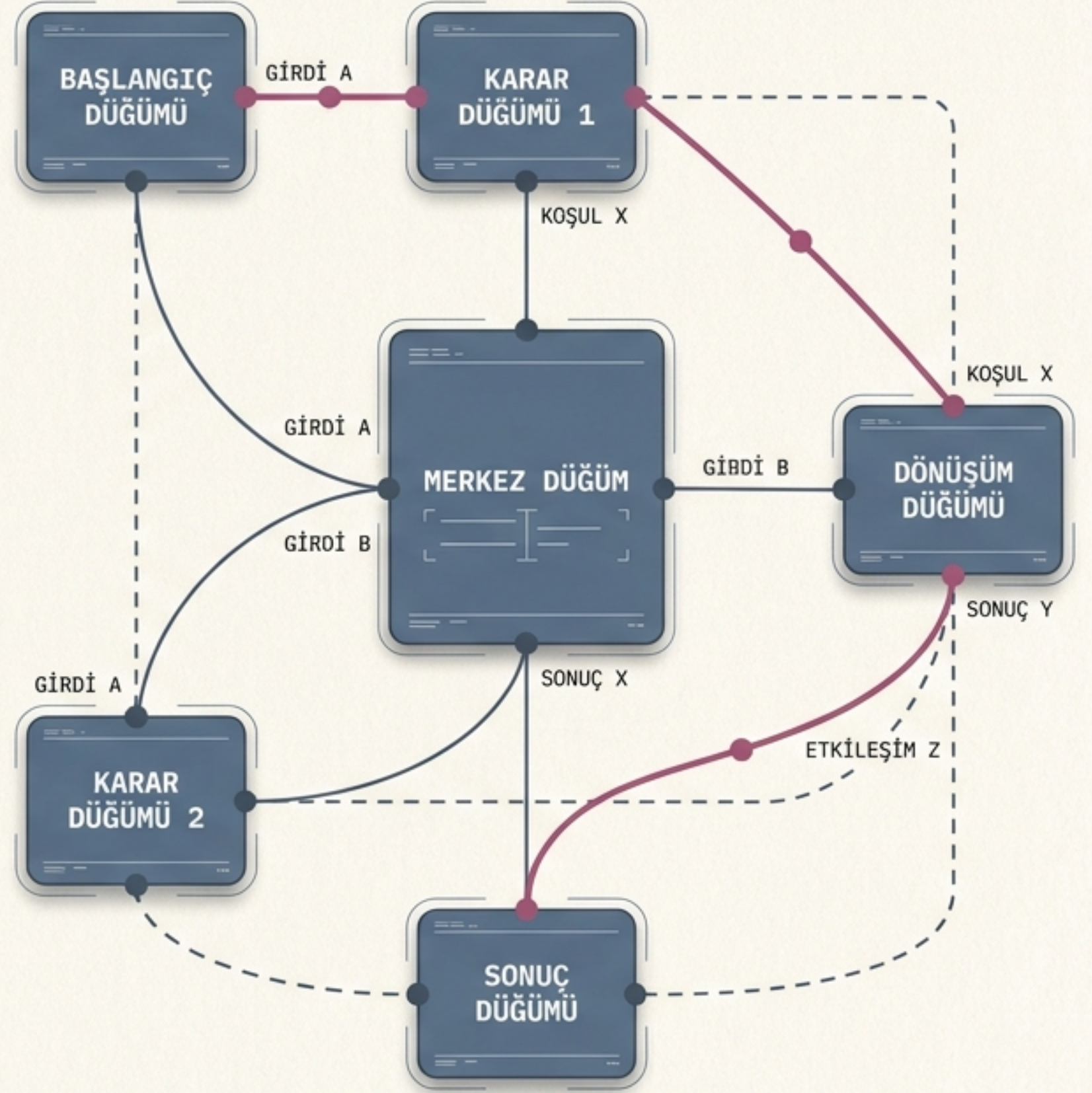


DÜĞÜM TABANLI TASARIM

Çizgisel Senaryoları Aşmak ve Dinamik Anlatı Mimarisi Kurmak.



Doğrusal Yaklaşım ve Sınırları



Kırılgan Tasarım

Geleneksel olay örgüsü tasarımı kırılgandır. Oyuncular B noktasındaki tek bir ipucunu kaçırdığında veya farklı bir seçim yaptığında tüm oyun sistemi çöker.

İrade Kaybı

Bu durum Oyuncu İradesini (Player Agency) yok eder ve baskıcı bir yönlendirme (Railroading) yaratır. Seçimler sadece bir illüzyondan ibarettir.

Çözüm: Bir Düğüm (Node) Nedir?



TEMEL FELSEFE: Olay örgüsü (plot) yazmayın, durum (situation) hazırlayın.

Odak noktamız, oyuncuların önceden belirlenmiş bir yolu izlemesi değil, tasarlanan bu dinamik alanlarda serbestçe gezinmesidir.

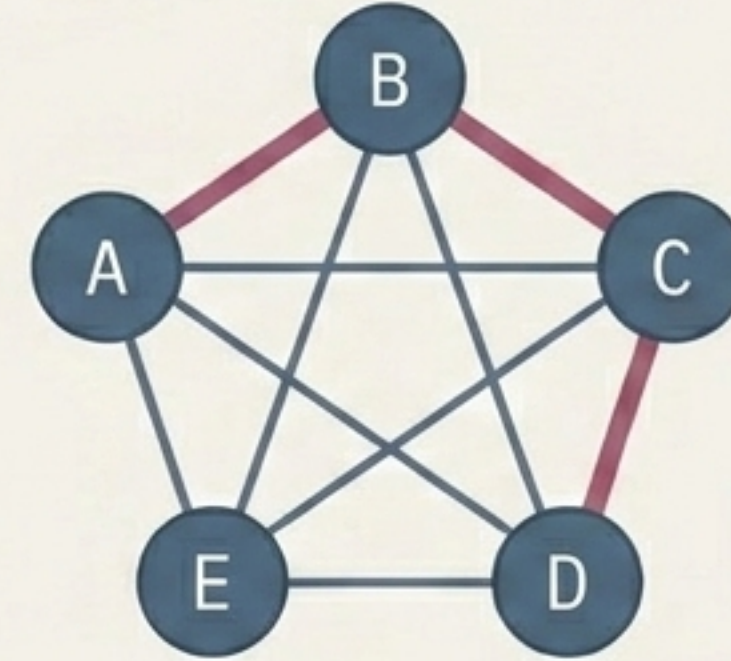
Yapısal Karşılaştırma: Kırılganlığa Karşı Direnç

Doğrusal Sistem



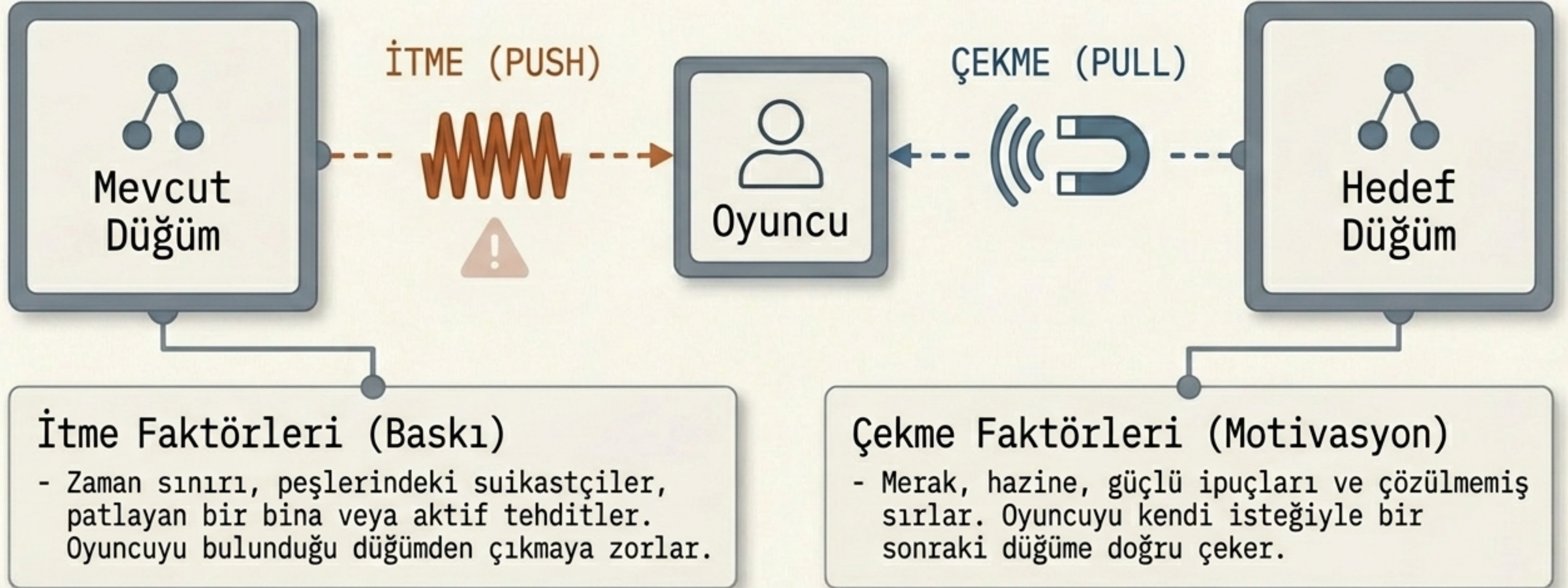
- Tek yol
- Sıfır esneklik
- İllüzyonel seçimler
- Kırılgan mimari

Düğüm Tabanlı Sistem



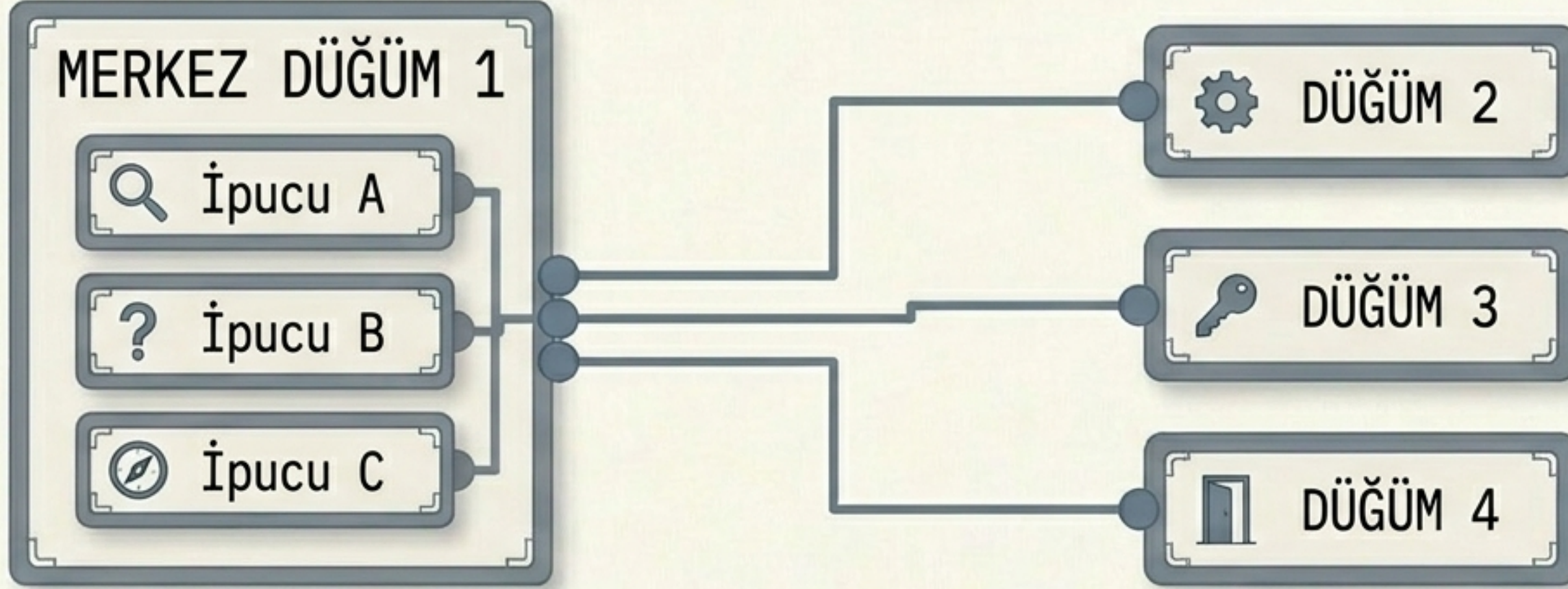
- Çoklu rotalar
- İleriye Doğru Başarısızlık (Fail-Forward)
- Anlamlı oyuncu seçimleri
- Dirençli ekosistem

Bağ Doku: İtme ve Çekme Faktörleri



TASARIM NOTU: İkisi arasındaki denge oyunun temposunu (pacing) belirler.

Motor: Ters Yüz Edilmiş Üç İpucu Kuralı



1

Kural 1

Her kritik bilgi veya sonuca ulaşmak için en az üç bağımsız ipucu bulunmalıdır.

2

Kural 2

Her düğüm, oyuncuları farklı sonraki düğümlere yönlendiren çoklu ipuçları barındırmalıdır.

3

Sonuç

Oyuncular bir ipucunu kaçırırsa veya yanlış yorumlarsa bile oyun asla tıkanmaz. Akış devam eder.

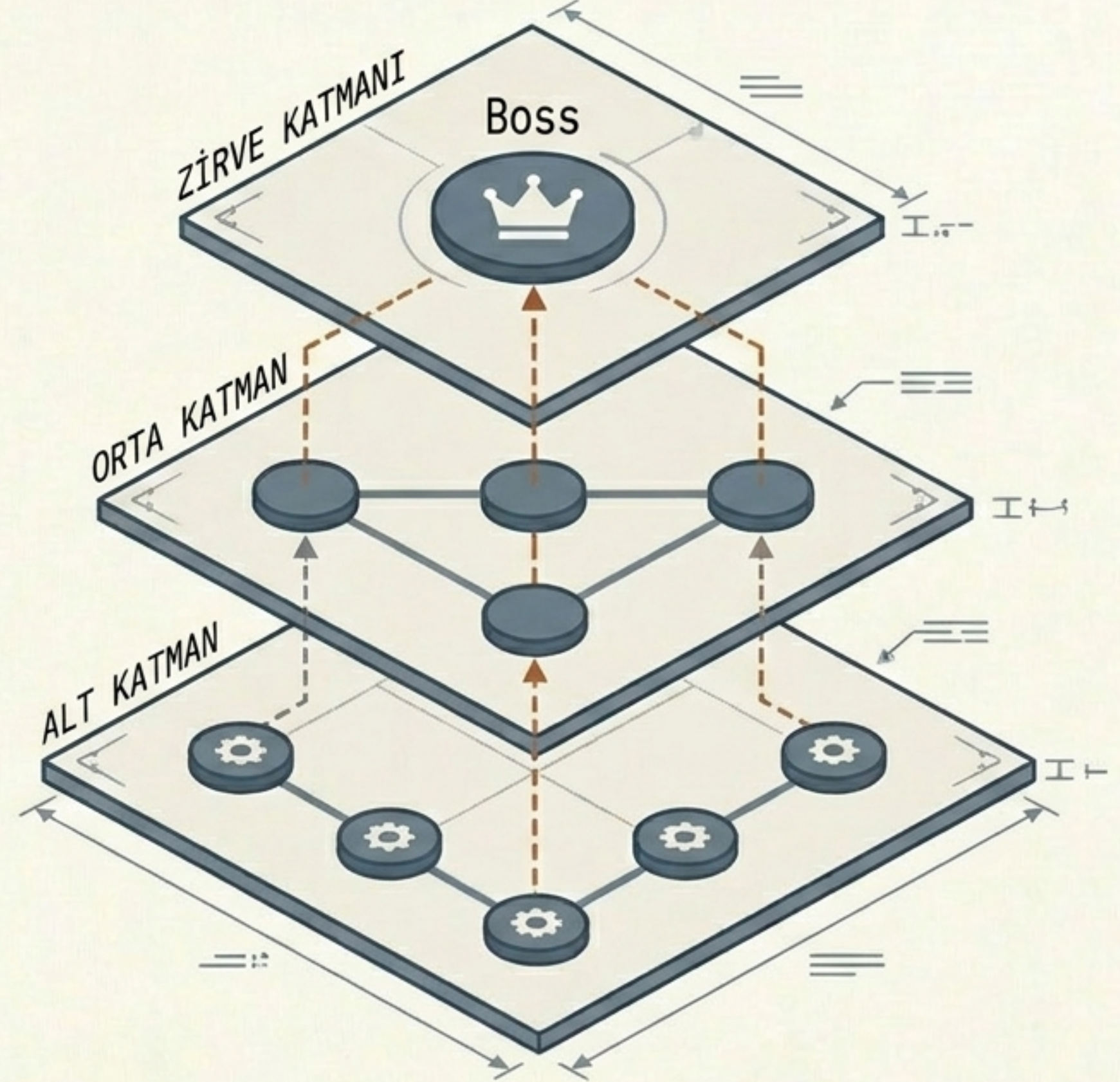
Gelişmiş Mimari: Katmanlı Kek Modeli

Hiyerarşik Yapıların Modellenmesi

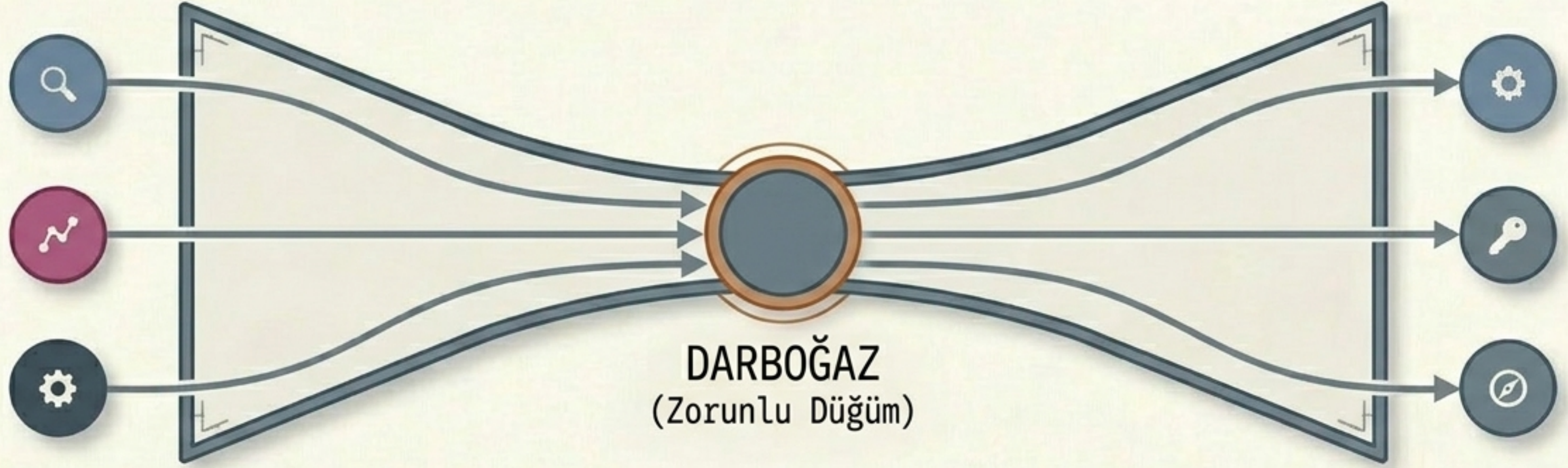
Bu model, faksiyon hiyerarşilerini veya büyük ölçekli araştırmaları kurgulamak için kusursuzdur (örn: Night's Black Agents Conspyramid sistemi).

Dikey Tırmanış (Vertical Ascension)

Oyuncuların Alt Katmandaki (Sokak çeteleri) tüm düğümleri temizlemesine gerek yoktur. Bulunan tek bir dikey ipucu, onları doğrudan Orta Katmana (Teğmenler) tırmandırır.



Akış Yönetmek: Darboğazlar (Chokepoints)



TANIM

Belirli bir anlatısal olayın (büyük bir savaş veya kilit bir ifşaat) mutlaka gerçekleşmesi gereken merkez düğümlerdir.

TASARIM İLKESİ

İyi bir tasarım huni sistemini gizler. Oyuncular Darboğaz'a ulaştığında, oraya tamamen kendi seçimleriyle, organik bir şekilde vardıklarını hissetmelidir.

Anlatısal Güvenlik Ağları: Değişken İpuçları

Konsept

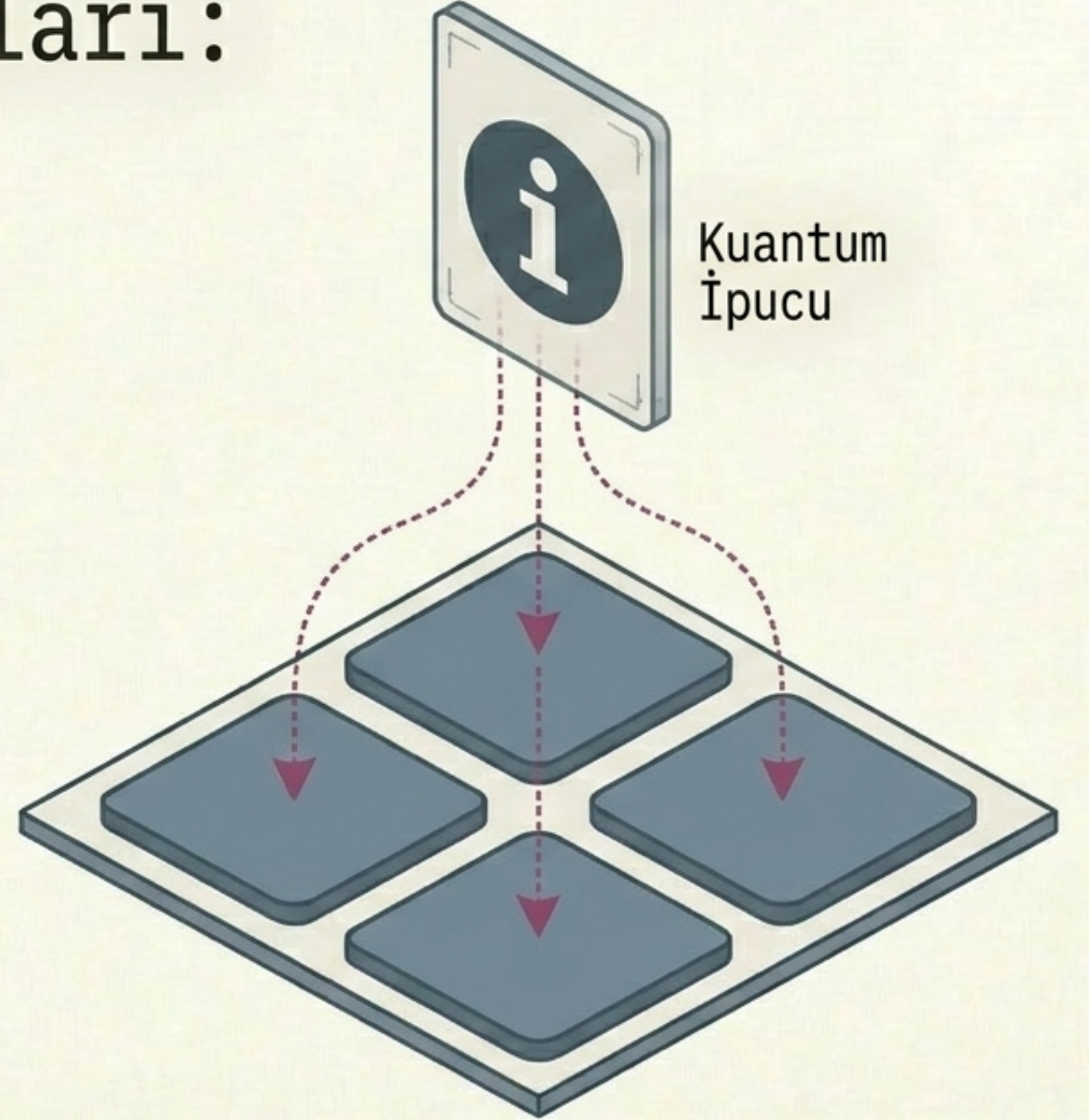
Kritik bilgiler belirli bir odadaki çekmeceye kilitlenmemelidir.

Uygulama

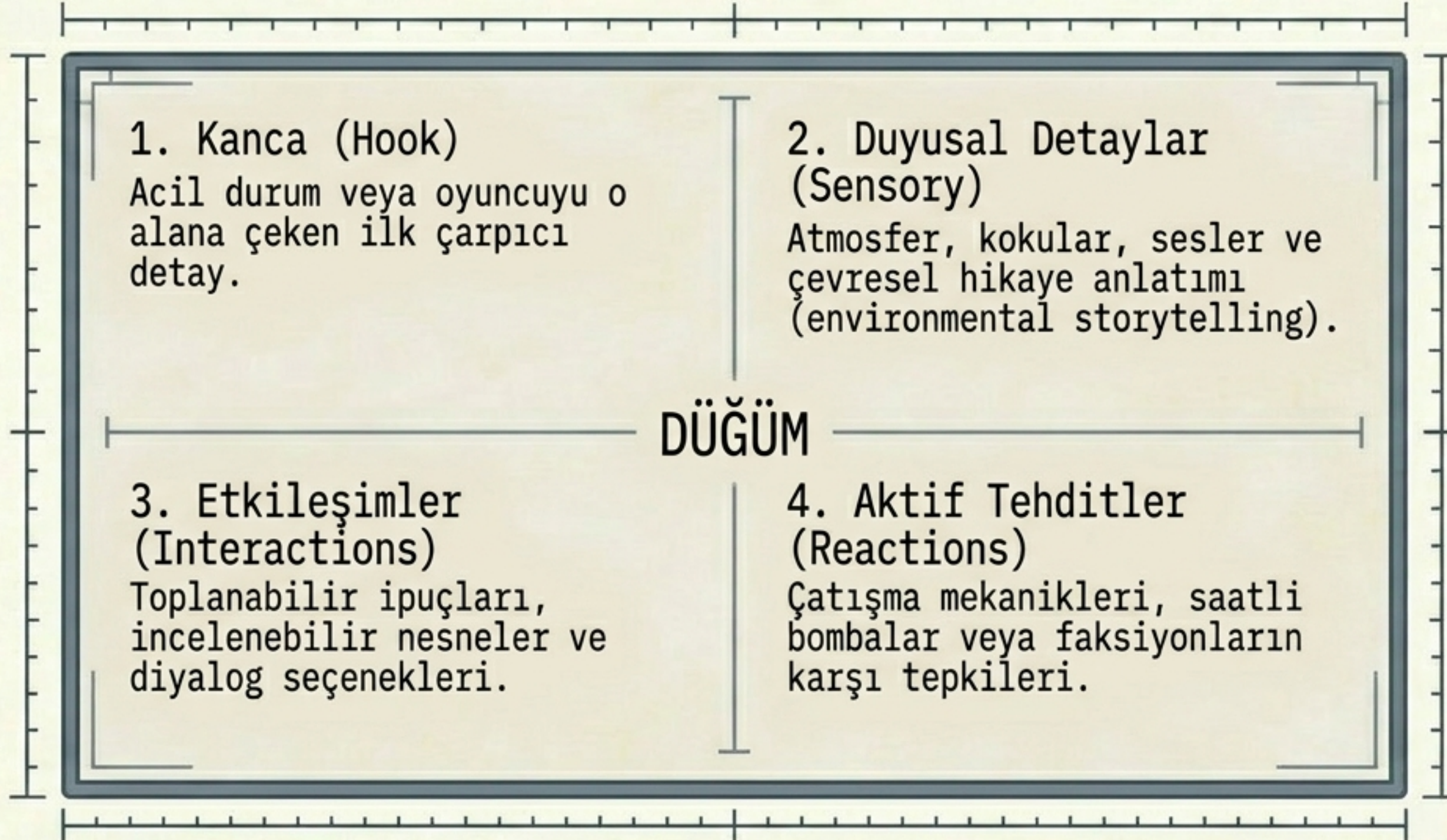
Oyuncular hayati bir düğümü ıskalarsa, bu bilgi (değişken ipucu) arka planda yer değiştirir.

Dinamik Aktarım

Bilgi, oyuncuların o an etkileşimde olduğu rastgele bir NPC'ye veya bulundukları güncel mekana anında adapte edilerek sunulur.



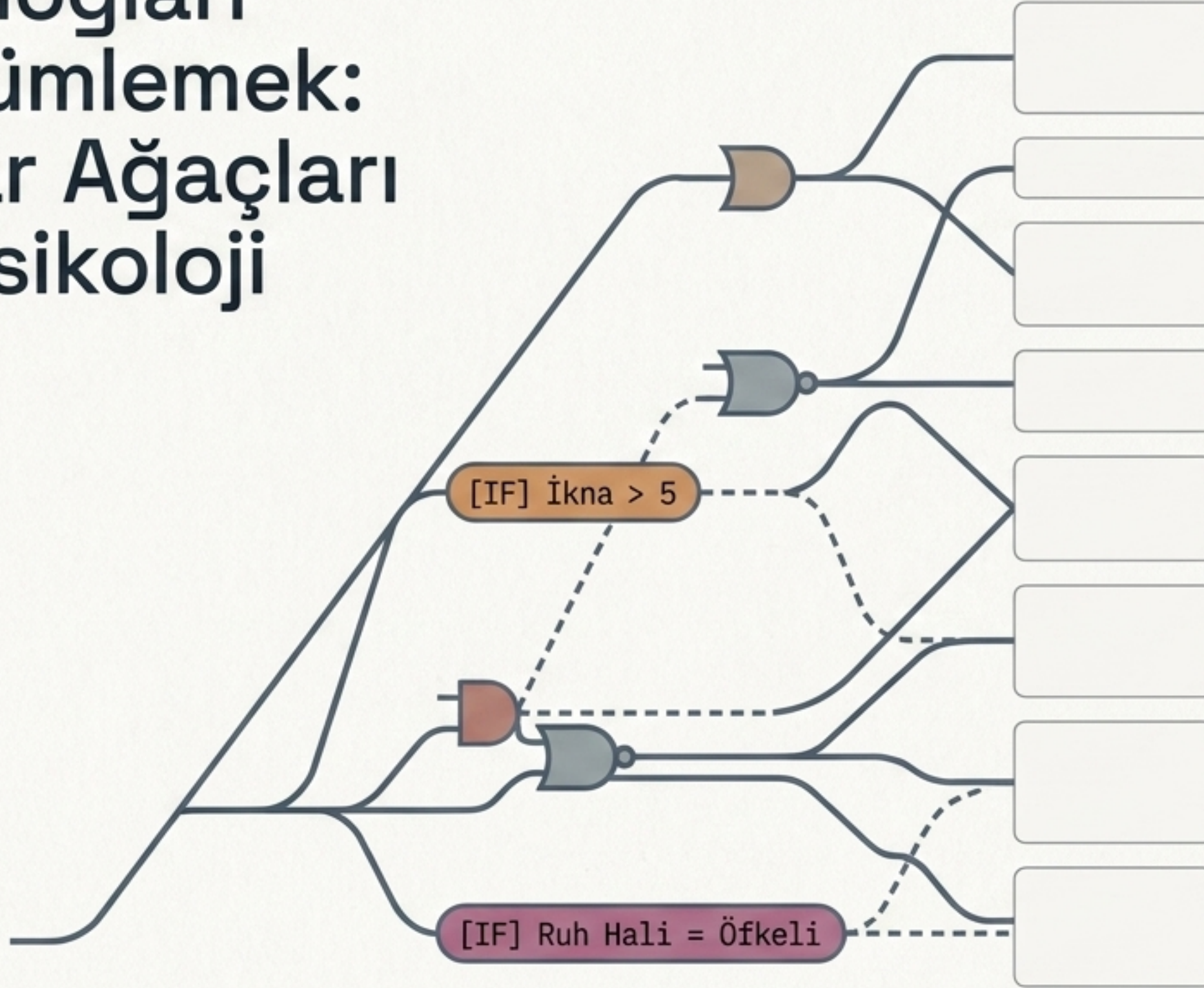
Mikro-Mimari: Bir Düğümün Anatomisi



Diyalogları Düğümlemek: Karar Ağaçları ve Psikoloji



NPC



Mikro Düzeyde Düğümler

Diyalog ağaçları da özünde mikro düzeyde yapılandırılmış düğümlerdir. Geleneksel yazım yerine, oyuncu seçimlerine tepki veren bir veri yapısı kullanılır.

EmoBeT Çerçevesi (Kraliçe Üniv. Araştırması)

İyi tasarlanmış NPC'ler sadece sabit dalları izlemez. Oyun dünyasının durumunu (State) ve kendi ruh halini (Mood) takip ederek koşullu yeni diyalog düğümleri açarlar. Bu, duygusal rezonansı yüksek anlatılar yaratır.

Araçlar Matrisi: Dijital Tasarım Ekosistemi

Obsidian Canvas	Articy Draft
• Özellik: Sonsuz tuval, markdown tabanlı, esnek yapı. • Kullanım: TTRPG oyun yöneticileri ve kişisel wiki inşası için ideal.	• Özellik: Profesyonel oyun CMS'si, derin görsel dallanma. • Kullanım: Unity/Unreal entegrasyonu gerektiren büyük çaplı stüdyo projeleri.
Ink	Fungus
• Özellik: Script tabanlı, yoğun değişken mantığı. • Kullanım: Metin ağırlıklı (Heavy text) oyunlar ve karmaşık diyalog ağları.	• Özellik: Görsel sürükle-bırak mantığı. • Kullanım: Bağımsız (Indie) Unity geliştiricileri için erişilebilir hikaye inşası.

Prosedürel Üretim ve Evren İnşası

NODE: CONCEPT

Konsept

Düğüm mantığını algoritmik üretime genişleterek tutarlı "İkincil Dünyalar" (Secondary Worlds) yaratmak.

NODE: CRITICAL_TOOLS

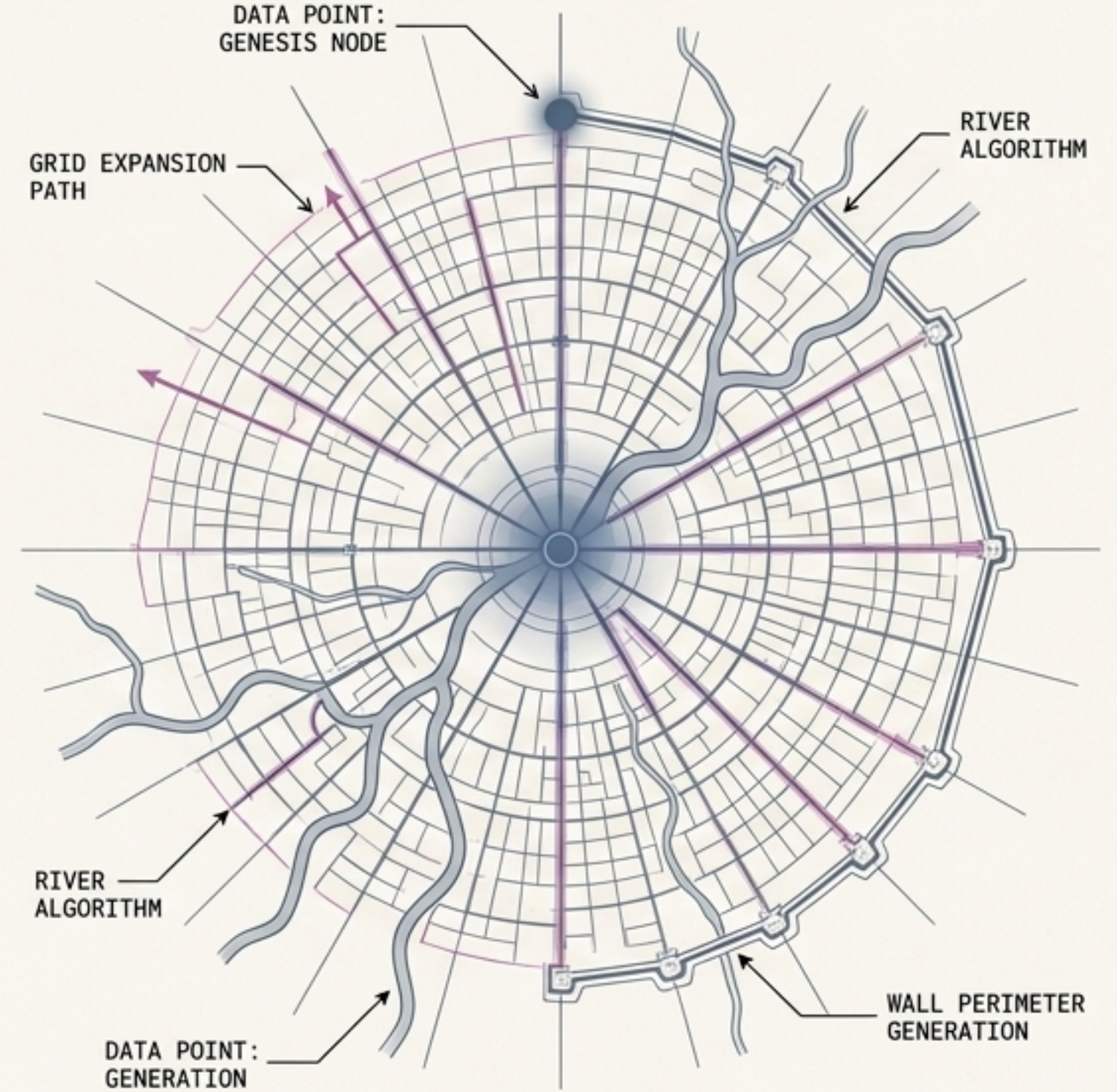
Kritik Araçlar

Watabou (Prosedürel şehir haritaları) ve Vulgarlang (Algoritmik yapay diller) gibi sistemler, tasarımcıyı ağır mikro detaylardan kurtararak makro anlatıya odaklanmasını sağlar.

NODE: RISK_AVOIDANCE

Tehlikeden Kaçınmak

Bu otomasyon, ana hikayeye katkı sağlamayan detaylarda boğulmayı ifade eden "**Evren Oluşturma Hastalığı**" (Worldbuilder's disease) önlemenin en etkili yoludur.



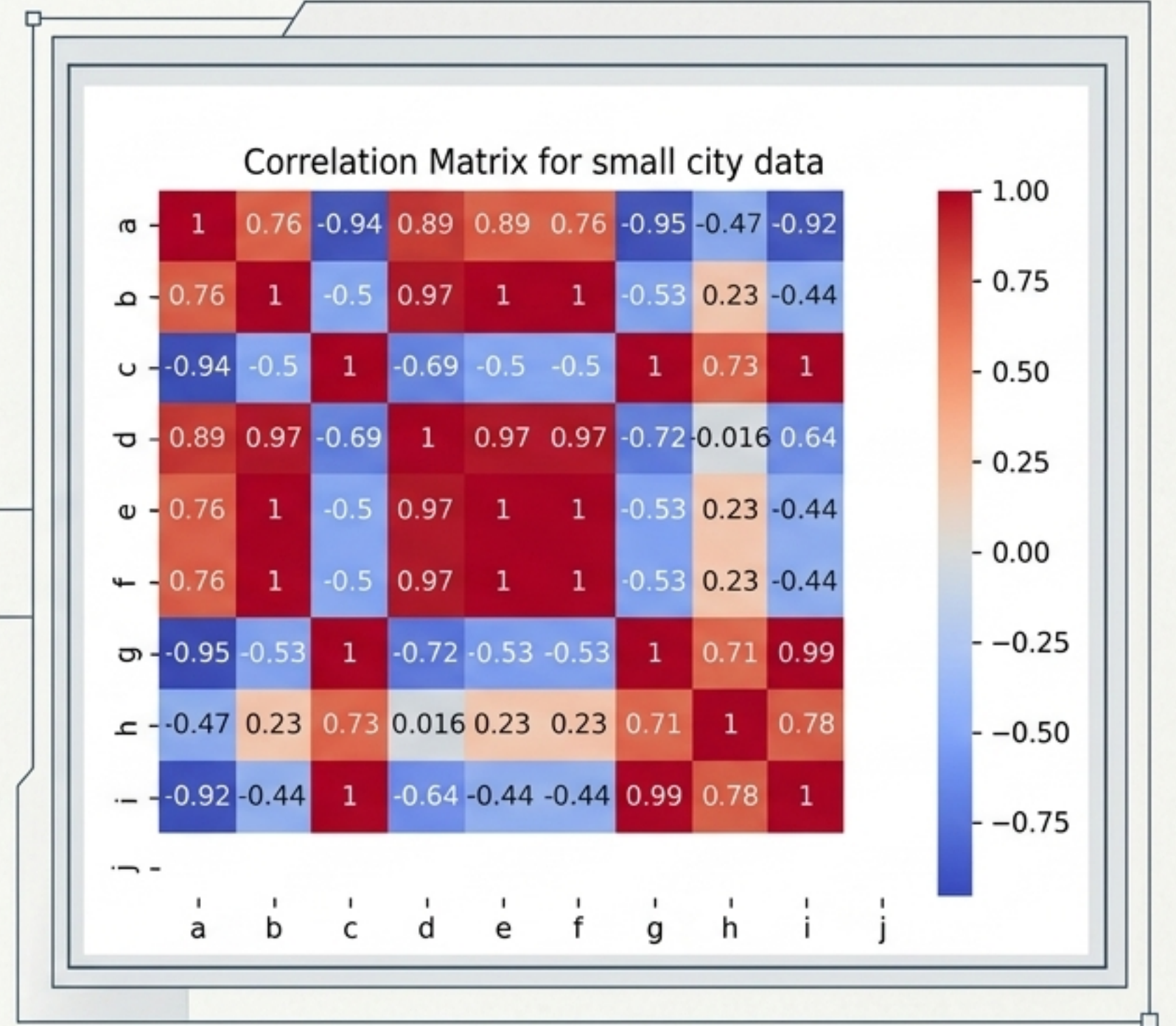
Veri Madenciliği: Anlatıyı Analiz Etmek

Analitik Yaklaşım

Modern açık dünya oyunlarında, anlatı düğümleri ile bölüm tasarımı (level design) arasındaki ilişki Veri Madenciliği ile analiz edilir.

Optimizasyon ve Tempo

Isı haritaları ve korelasyon matrisleri, oyuncuların ana görevler ile yan görevler arasında nasıl gezindiğini (hot paths) gösterir. Bu veriler, oyun temposunu (pacing) mükemmelleştirmek ve prosedürel üretimi test etmek için kritik bir tasarım girdisidir.



Sentez: Yaşayan Bir Simülasyon

Felsefi Değişim

Düğüm tabanlı tasarım sadece bir yazım tekniği değildir; yapısal bir felsefedir. Katı ve kırılabilir senaryoları, oyuncu seçimlerine saygı duyan reaktif, yaşayan bir simülasyona dönüştürür.

**Olay örgüsü yazmayın.
Mimariler inşa edin.**