

Cep Telefonu Oyunu Yapımına Giriş

Can Göçmenoğlu



*Oyunyapimi.org için hazırlanmıştır
v.1.0*

Cep Telefonu Oyunu Yapımına Giriş

Son bir iki yılda cep telefonu piyasası aşırı genişlediği gibi 2.5G yani renkli ekranlı ve kameralı , hızlı ve akıllı telefonların çıkmasıyla PC ve konsol oyun pazarına da ciddi bir rakip doğmuş oldu: "Cep Telefonu Oyunları".

Cep telefonu oyunlarının bugüne gelişi

Kısaca cep telefonu oyunlarının tarihine bakmak gerekirse bu işe ilk el atanın bizim kullanmadığımız uzakdoğu telefonlarında başladığını görüyoruz. Daha sonra herkesin bildiği Nokia marka telefonlarda bulunan Yılan oyunu birden bire popülerliğe kavuşuyor. Hatta yıllarca Nokia telefonlarından eksik olmuyor.

Daha sonra Sun'ın Java platformunu mobil donanımlara kaydırması ve J2ME'nin doğuşuyla artık indirebilir oyunlar çıkıyor ve aslında cep telefonu oyunu pazarı ilk böyle kurulmuş oluyor. Binlerce oyun , milyonlarca dolarlık satış sonrası pazarı geliştirme çabaları, daha pahalı ve kaliteli oyun satışı fikrini ortaya koyuyor. Bunun için de en uygun platform Symbian işletim sistemli cep telefonları (akıllı telefonlar) ve C++ programlama dili elbette.

Symbian tabanlı telefonlar oyunları gibi kendileri de pahalı oldukları için çok satılmıyorlar ve ne yazık ki bu tarihe kadar C++ ile yazılan oyunlar toplamda Java oyunlarının çok gerisinde kalıyor. Ancak oyunların çokluğu yüzünden gözden kaçan oyunlar, zarar eden şirketler Java platformunda daha fazla oluyor.

Ve Nokia işi bir adım daha öteye götürüyor. Aslında var olan Symbian ve C++ oyunları ortaklığını yeni birşeymiş gibi , süsleyerek ve koca bir reklam kampanyasıyla N-Gage şeklinde kullanıcılara sunuyor. Aşırı pahalı oyunlar , ucuz telefon , bol bol reklam derken N-Gage herhangi bir telefonun satış rakamının yarısına bile zor çıkıyor. Ve hemen ardından N-Gage QD adlı aynı telefonun biraz elden geçmişini piyasaya sürüyor.

Genel olarak bakıldığında N-Gage son yıllarda yapılan en büyük ticari hata olarak görülüyor. Telefonlar zaten satılıyor ve bunları alanlar oyun da alıyor. Bu engelenemez. Ancak eğer telefon kullanıcılarını değil de direk oyuncuyu hedeflerseniz, karşınızda Gameboy Advance, Gizmondo gibi mobil oyun konsollarını buluyorsunuz. (Hele hele 150\$ etiketli Nintendo DS ve yakında çıkacak olan Sony PSP karşısında hiç şansınız yok)

Başarının anahtarı : Doğru hedef kesimi seçmek

Eğer bu işte başarılı olmak istiyorsanız, oyunun yapımından çok, onu hangi telefona , kime yapacağınız ve nasıl satacağınız önemlidir.

Bu piyasada başlıca üç kategori var:

- **Alt kategori** : Bu kategori gençlerin ve düşük gelirli kesimin oluşturduğu bölümü kapsıyor. Piyasanın en ucuz telefonlarını alıyorlar. Bunların oyunları asla tetrinden, yilandan , pacmanden daha karmaşık olamaz. J2ME ve Mophun2D ile oyun yapma şansınız var. Brew de bir seçenek ama bizim ülkemizde Brew telefonu yok.
- **Orta kategori**: Bunlar akıllı telefon olmayan, ancak Java3D , Mascot 3D destekleyen telefonlar. Bunları da alt kategoriden kişiler alabiliyor. Gençler ve kadınlardan oluşuyor.
- **Yüksek kategori**: Akıllı telefonlar bu kesime dahiller. Symbian ile C++ kullanarak istediğinizi yapabilirsiniz. Kendi 3D motorunuzu yazabilir, J2ME kullanabilir, OpenGL ES bile kullanabilirsiniz (OpenGL ES şimdilik sadece Nokia Series60'ta kullanılabilir) En olanaklı kategori bu. Her oyunu yazabilirsiniz. Yer sıkıntınız da yok. Ancak dez avantajı yüksek fiyatları yüzünden az satılmaları ve sadece ülkemize özgü olarak alan kişilerin bu telefonları sadece arama , aranma ve mesaj özelliklerini kullanmaları. O yüzden satışlarınızın birden

onbinlere çıkmasını beklemeyin.

Şimdi birden bire anlamadığınız terimler okuduğunuz için kafanız karışmış olabilir. O yüzden burda geçen terimleri de açıklayayım.

- J2ME: Sun firmasının Java teknolojisinin mikro olanı. Kısaca cep telefonları için bir program yazma sistemi. Oyunlar için de uygun. (Java 2 Micro Edition)
- Mophun: Synergenix isimli İsveç tabanlı bir firmanın Java alternatifi oluşturduğu ve C, C++ kullanılarak çok kolay oyun yapılabilecek bir sistem. Aynı zamanda Javadan farklı olarak, dağıtım ve satış işine de bu firma bakıyor (ve bence olayı batırıyorlar) 2D olanı bazı SonyEricsson telefonlarda bulunmakta entegre olarak. 3D'si ise .sis dosyası olarak Symbian tabanlı telefonlara yüklenebiliyor.
- SymbianOS: Symbian işletim sistemi. Tamamen cep telefonları düşünülerek yapılmış muhteşem kaynak yönetimli işletim sistemi. 150Mhz işlemcili bir telefonun 2.4Ghz masaüstü bilgisayardan hızlı çalışmasını sağlayan medya platformu. Geliştiricilerin rüyası... :)
- Mascot 3D: Java tabanlı pek yaygın olmayan Mophun tarzı sistem. Mophundan farklı olarak, katılmak için para istemeleri var.
- OpenGL ES: OpenGL'in mobil versiyonu. Yakında tüm cep telefonları için OpenGL kullanarak oyun yapmak mümkün olacak. Şuan için Series60 telefonlarda Hybrid implementasyonu kullanılarak oyun yapmak zor ama mümkün + 2000\$ oyun başı lisans ücreti. OpenGL ES ise herkese açık ve kendinizi windows üzerinde oyun yaparak tatmin edebilirsiniz. :P
- Series60: Nokia'nın Symbian işletim sistemli telefonları halka indirmek için kurduğu sistem. Tek elle kullanılabilen kullanıcı dostu hızlı ve akıllı telefonlar demek bunlar. Fiyatları genelde 1000YTL üstüdür bunlar. Bunların ağabeyleri var ayrıca ve kardeşleri Series40 vs...

BASLICA PLATFORMLAR VE DILLER



Şekil1

Sanırım bu kadar açıklama yeterli olmuştur. Şimdi grafiksel olarak hangi dil ile hangi telefonlara oyun yapabileceğinizi anlatmak istiyorum. (Bkz. Şekil1)

Pazarlama ve satış

Yukardaki tablodan bir dil ve platform seçtiniz , oyununuzu yaptınız , test ettiniz , satışa hazır hale getirdiniz. Peki şimdi nasıl satacaksınız?

Satış işi olayın en zor kısmı. Bir kere şunları aklınıza sokun:

1. Oyununuzu kendiniz direk satamazsınız.
2. Radikal fiyatlandırma yapamazsınız. (Aşırı ucuz ve aşırı pahalı gibi)
3. Satışları idare eden bir firmaya oyununuzu vermekten başka çareniz yok.

Oyunları satan belli başlı şirketler var. Zaten Brew, Mascot, Mophun oyunları yaptıysanız işiniz kolay. Onlar kataloglara koyacaklar ve distribütörler gelip alacak ve oyununuzu satacak. Çok kolay gibi görünen bu metod, paranızı zamanında alamamanıza, satışlarınızın az olmasına , distribütörlere yalvarmanıza sebep olabilir. En iyisi bu platformlardan koşarak kaçmak ve elinizdeki bir sürü platformda çalışan Java yada .sis halindeki Symbian oyunuyla direk dağıtıcıya gitmeniz.

Web tabanlı satıcılar oldukça iyi iş yapıyor. Ayrıca bunlar operatörlerle anlaşmalı oldukları için direk onlara da bu oyunu alın satın diyebiliyorlar.

Symbian için en bilinenler handango.com , allaboutsymbian.com, my-symbian.com. Java için ise bildiğim tek iyi satış yapan site, Jamdat'ın sitesi. Jamdat hem oyun yapıyor hem yapılanları satıyor.

Java oyunları daha çok yaygın ve bildik olduğu için gidip java oyunu satıldığını gördüğünüz ilanları ararsanız ve oyununuzu verseniz bile iyi bir gelir elde etme şansınız var.

Nokia'dan Preminet Solution



Nokia çok yakında uzun zamandır beklenen Preminet Solution sistemini devreye sokacak. Bu sistem belki de tüm pazarlama ve satış işlerini düzenleyecek.

Önce gidip senelik 1500€ verip NokiaPro'ya üye oluyorsunuz sonra (ücreti belli değil) preminet'e. Daha sonra Master Catalog'a yani tüm geliştirici ve satıcılara açık ürün listesine gidip oyunlarınızı ekliyorsunuz. İsterseniz reklam yapıyorsunuz. Ve sadece para gelmesini bekliyorsunuz. Nasıl mı? Diyelim satıcı bir firmasıdır. Ordan burdan binlerce oyun geliyor ve onları düzenleyip satmak zor. Hem de rakip firmalar hep bir şekilde en güzel oyunları alıyor vs... Kolayı var siz de Preminet'e katılıyorsunuz ve ürün katoloğundan en güzel oyunları istediğiniz fiyattan toptan yada satış başına şeklinde alıp satıyorsunuz. Hem ürün listenizi zengin ve güncel tutuyorsunuz , hem de kaliteli oyunlar satmış oluyorsunuz.

Gelecekte neler olacak?

Şu sıralar farketmiyseniz bilgisayar donanım piyasası tarihin en durgun dönemini yaşıyor. Satış bakımından değil teknolojik ilerleme bakımından söylüyorum. Mesela, Intel'in P2, P3 işlemcileri piyasada en fazla 1,5-2 yıl kalmışlardı. Ama P4 yıllardır piyasada ve ha gitti gidiyor derken, yeni bir versiyon, zorlanarak çıkartılıyor. AMD ise FX-55 ile lider koltuğunda olduğundan en azından 1 sene daha FX ile devam eder. Eskiden AGP'ye , AGP2X'e ordan AGP4X'e ve hatta AGP8X'e hemen geçivermiştik. Ama PCI Express'e bir türlü tam anlamıyla geçilemiyor. Bariz bir yavaşlama var.

Mobil piyasa ise çok hareketli ...

- Nintendo DS ve Sony PSP ile mobil konsol piyasası canlanacak.
- Nvidia ve ATI mobil gpular üzerinde çalışıyorlar. Hatta referans tasarımlar ve dökümanları hazır ama bunların gerçekte ne zaman piyasaya çıkacağı belli değil
- OpenGL ES yaygınlaşacak ve Microsoft ise DirectX Mobile Edition ile cep telefonlarına kaymak istiyor. Yada cep telefonlarından çok PocketPC'lere.

Umarım bu doküman herkesin işine yarar ve bu konuda hevesli kişilerin nereden ve nasıl başlayacakları hakkında bir fikir sahibi olmalarını sağlar.

Bağlantılar

<http://www.symbian.com>
<http://www.series60.org>
<http://www.premnetsolution.com>
<http://forum.nokia.com>
<http://developer.sonyericsson.com>
<http://www.khronos.org/opengles/>
<http://www.mophun.com>
<http://jngnet.com>
<http://oyunyapimi.org>

YAZI HAKKINDA

Bu döküman Can
Göçmenoğlu tarafından
Oyunyapimi.org için

5 Aralık 2004 tarihinde
yazılmıştır ve bu bölüm
çıkarılmadığı sürece ücretsiz
olarak dağıtılabilir.

İzinsiz alıntı veya
düzenleme yapılamaz.