Oğuzhan Açıkalın, DMD (o)

Teknik Anlatı Tasarımcısı ve Yazar

İstanbul, Türkiye| oguzhanacikalin77@gmail.com | İnternet Sitesi ve Portfolyo | LinkedIn

ÖZET

- Basılı ve çevrimiçi yayımlanmış öyküleri bulunan etkileşimli kurgu, bilimkurgu, fantastik ve korku yazarı.
- Görsel romanlar ve oyuncu seçimleriyle ilerleyen oyunlar için diyalog ve anlatı yazıyorum.
- Ekim 2025'te Steam'de yayımlanan *Livber*'in ve geliştirilmekte olan anlatı RPG'si *Kardiya*'nın yazarı ve anlatı tasarımcısıyım.
- InEv Games ve InEv Creative'in kurucu ortağıyım. Steam demoları bulunan Potato.exe ve Data.exe'de oyun tasarımcısı ve yazar olarak çalışıyorum.
- Oyuncu iradesi, değişken sistemleri, dallanan anlatılar ve editoryal iş akışları üzerine çalışıyorum. İngilizce metin yazıyor, geri bildirim ve revizyon süreçlerine katılıyorum.
- FATE için masaüstü rol yapma oyunları tasarlıyor ve oyun yöneticiliği yapıyorum.

İLGİLİ İŞ DENEYİMİ

KURUCU ORTAK | INEV GAMES VE INEV CREATIVE | DEVAM EDIYOR

- Livber ve Kardiya'yı geliştiren, Steam'de oyun yayımlayan stüdyoları kurdum.
- Stüdyoların yazarlık ve anlatı tasarımı çalışmalarını yürütüyorum.

YAZAR VE ANLATI TASARIMCISI | AĞDAKI HAYALET | KIŞISEL PROJE | 2026 | TARAYICI OYUNU

- Özelliklere bağlı yolları, kalıcı anlatı durumları ve sahne içi mini oyunları olan bir Twine sızma oyunu yazıp geliştirdim.

OYUN TASARIMCISI, YAZAR VE PROGRAMCI | DATA.EXE | TUESDAY MARKET / INEV CREATIVE | 2026 | STEAM DEMOSU

- Otomasyon ekonomisini tasarladım, yükseltmeleri gerçek oynanış kayıtlarına göre fiyatlandırdım ve iş arkadaşlarının mektuplarını yazdım.

OYUN TASARIMCISI, YAZAR VE PROGRAMCI | POTATO.EXE | INEV GAMES | 2026 | STEAM DEMOSU

- Çark ekonomisini bir simülatörle dengeledim, anlatı olaylarının temposunu oyuncunun gelirine göre ayarladım.
- Beş perdeli hikâyeyi ve kurumsal mizah metinlerini yazdım.

ÇEVIRMEN | BALDUR'S GATE II TÜRKÇE HAYRAN ÇEVIRISI | EKIP PROJESI | 2026 | SONLANDIRILDI

- Hexxat'ın tüm diyaloglarının çevirisini tamamladım. Ekip projesi yarım kaldı.

ANLATI TASARIMCISI VE OYUN TASARIMCISI | TALES OF THE TRADE | UNIQUENPC | KAS 2025–GÜNÜMÜZ

- Profesyonel bir yapımda Unreal Engine içinde anlatı ve oyun tasarımı yapıyorum. Ayrıntılar gizlilik sözleşmesi kapsamında.

TEKNIK ANLATI TASARIMCISI | MILORD | IBRIGHT GAMES | ŞUB 2025–GÜNÜMÜZ | ERKEN ERIŞIM

- Yazarın saray sahnelerini VSM'de kurdum; seçimleri kaynak maliyetlerine, kalıcı durumlara, harita olaylarına ve sonraki sahnelere bağladım.
- VSM, Unity için stüdyo bünyesinde geliştirdiğimiz düğüm tabanlı yazım aracıdır.

YAZAR VE ANLATI TASARIMCISI | LIVBER: SMOKE AND MIRRORS | INEV GAMES | EYL 2024–EKI 2025 | YAYIMLANDI

- 48.014 kelimelik senaryoyu yazdım; dallanan yapıyı ve sekiz sonu tasarladım.
- Sahneleri articy:draft içinde kurdum, sanat ekibi için görsel senaryolar hazırladım ve revizyon kayıtlarını tuttum.

TEKNIK ANLATI TASARIMCISI VE YAZAR | KARDIYA: THE WINDS OF FATE | INEV GAMES | AĞU 2024–GÜNÜMÜZ

- Anlatı yapısını ve yazarların iş akışını tasarladım; 12 genel bayrak ve 67 bölüm değişkeni tanımladım.
- Geliştiriciyle sınama ve eylem düğümlerini belirledim, oyun metinlerini yazdım ve sahneleri VSM'de kurdum.

Masaüstü RYO Tasarımcısı ve Oyun Yöneticisi | FATE Evrenleri | 2023–Günümüz

- İnsan Evreni, DataGoblins, Project Nodens ve The Parliament Politics için evrenler, senaryolar ve özel kurallar yazdım.

İÇERIK YAZARI | FANTASTIK CANAVARLAR | 2022–2024

- Büyücülük Dünyası hayran sitesi için haberler, film ve oyun incelemeleri yazdım.

İÇERIK YAZARI | KAYIP RIHTIM | DEVAM EDIYOR

- Yazı ve öyküler hazırladım.
- Üslup, başlık ve kaynaklar konusunda editörlerle çalıştım.

İÇERIK YAZARI VE EDITÖR | MASA DERGISI

- Dergi için yazılar ve editoryal içerikler hazırladım.
- Katılımcı metinlerini üslup, yapı ve tutarlılık açısından düzenledim.

ETKILEŞIMLI HIKÂYE YAZARI | USTORY | İLK BÖLÜM YAYIMLANDI

- Mobil okuma için dokuz sonlu Dört Ayaklı Kurt Adam hikâyesini yazdım ve değişkenlere bağlı seçimler tasarladım.

YAZAR VE OYUN TASARIMCISI | THE DAWN: RESURRECTION | ÖN TASARIM

- Aileyi hayatta tutma fikrini ve gündüz/gece anlatı yapısını tasarladım.
- Modüler karşılaşmalar planladım ve tasarımı sınamak için diyaloglar yazdım. Henüz oynanabilir sürümü yok.

SEÇİLİ YAYINLAR VE BAĞLANTILAR

- Kitap: Batının Kubbesi
- Çocuk kitabı: İnciye Dönüşen Yıldız
- Basılı ve çevrimiçi yayımlanmış öyküler.
- Yazar sayfası: Kayıp Rıhtım
- Yazar sayfası: Fantastik Canavarlar
- Geekyapar! yazısı: Ainur'un Müziği ve Tolkien'in Dünya İnşası
- Masa Dergisi: masadukkan.com
- itch.io: Livber: Smoke and Mirrors
- itch.io: Kardiya: The Winds of Fate
- Steam: Potato.exe

- Steam: Data.exe
- Ustory: Dört Ayaklı Kurt Adam

İLGİLİ EĞİTİMLER

ANLATI TASARIMI USTALIK SINIFI: VIDEO OYUNLARI İÇIN HIKÂYE YAZIMI | EMILIO PADULO, 2025

Konular: Anlatı sistemleri, görev yapısı, dallanma, tempo ve geri bildirimi uygulama.

VIDEO OYUNLARI VE DIĞER ORTAMLAR İÇIN ETKILEŞIMLI HIKÂYE YAZIMI | PROF. MICHAEL MCINTYRE, 2025

Konular: Etkileşimli olay örgüsü, oyuncu iradesi, sahne hedefleri ve revizyon.

OYUN YAZARLIĞI: OYUN TASARIMIYLA HIKÂYE ANLATIMI | JENNY HIDE VE GWEN DAVIES, 2025

Konular: Karakter gelişimi, diyalog ağaçları, görevler ve temanın mekaniklerle ilişkisi.

VIDEO OYUNLARI İÇIN HIKÂYE VE ANLATI GELIŞTIRME | COURSERA, DARIUSH DERAKHSHANI, 2024

Konular: Hikâyenin temel yapısı, çevresel anlatım, üretim ve ekip çalışması.

VIDEO OYUNLARI İÇIN DÜNYA TASARIMI | COURSERA, THÉOTIME VAILLANT, 2024

Konular: Dünya inşası, çevresel anlatım ve belgelendirme.

Uyguladığım projeler: **Milord**, **Livber: Smoke and Mirrors ve Kardiya: The Winds of Fate**.

İLGİLİ BECERİLER

- MS Office
- Canvas
- Canva
- Arcweave
- Yarn Spinner
- articy: draft X
- Twine
- Ink
- ChoiceScript
- Unity
- Dialogue System for Unity
- Chat Mapper
- Articulate Storyline

DİLLER

- Türkçe (İki dilli düzey)
- İngilizce (İki dilli düzey)
- Almanca (Çalışma düzeyi)
- Japonca (Başlangıç)