Claude Code ile oyun becerileri: kurulum ve ilk oyunun

Tek bir eklenti, Claude Code'a 77 oyun geliştirme becerisi ekliyor: Godot, Unity, Unreal ve web oyunları için hareket, kayıt sistemi, yapay zeka, seviye tasarımı, yayınlama ve daha fazlası. Beceri seçmekle uğraşmıyorsun; ne yapmak istediğini anlatıyorsun, gereken beceriler kendiliğinden yükleniyor. Ücretsiz ve açık kaynak. Bilgiler 9 Kasım 2026'da deponun kendi dosyalarından kontrol edildi.

0 Kim yaptı, ne durumda?

APACHE-2.0 LİSANSI

`github.com/` **`gamedev-skills/awesome-gamedev-agent-skills`** ★ **8.008 yıldız**

Depoyu bağımsız bir geliştirici, Abhishek Barali (@AbhishekBarali) yönetiyor; 24 Haziran 2026'da açıldı, 785 kez çatallandı (fork). **Üçüncü taraf bir eklenti:** Anthropic'in resmi eklenti listesinde yok. Beceriler düz Markdown dosyaları (SKILL.md); kurmadan önce depoda ne yazdığını okuyabilirsin. Claude Code dışında Cursor, Codex ve Gemini CLI gibi araçlarda da kullanılabiliyor.

1 77 becerinin içinde ne var?

77 SKILL.md + 1 YÖNLENDİRİCİ

Godot	16	2D hareket, GDScript, sahneler, fizik, TileMap, arayüz, çok oyunculu, dışa aktarma `godot-2d-movement`
Unity	8	C# betikleri, Input System, fizik, NavMesh, 2D Tilemap, derleme `unity-csharp-scripting`
Unreal	6	Blueprint, C++ oynanış, Behavior Tree, Niagara, Enhanced Input, paketleme
Web	6	Phaser, PixiJS, three.js (sahne kurulumu, ışık, GLTF modeller)
Diğer motorlar	13	Roblox (8), Bevy, pygame, LÖVE, Defold, Ebitengine
Disiplinler	15	Kayıt sistemi, oyun hissi, kamera, seviye tasarımı, diyalog, oyun yapay zekası, performans `save-systems`
Türler	9	Platform, roguelike, RPG, FPS, kule savunma, kart, görsel roman, hayatta kalma, bulmaca
İş akışları	4	Oyun maratonu (game jam), hızlı prototip, Steam'e ve itch.io'ya yükleme `steam-publish`
Toplam	77	Hepsinin üstünde bir yönlendirici (router) var: hangi becerinin gerektiğine o karar veriyor.

2 Kurulum

İKİ KOMUT

TERMİNALDE

```
claude plugin marketplace add gamedev-skills/awesome-gamedev-agent-skills
claude plugin install gamedev@awesome-gamedev-agent-skills
```

Kurduktan sonra **yeni bir Claude Code oturumu aç**; beceriler oturum başında yüklenir. İlk komut depoyu eklenti pazarı olarak tanıtır, ikincisi **gamedev** eklentisini kurar.

3 Yönlendirici nasıl seçiyor?

1. **Beceri adı söylemiyorsun.** Yönlendiricinin kendi kuralı bu: isteğini düz cümleyle yazarsın.
2. **Motoru proje dosyalarından anlar.** Klasörde `project.godot` varsa Godot, Unity ya da Unreal dosyaları varsa onlar.
3. **Yalnız eşleşen becerileri yükler.** 77'nin hepsi değil; isteğine ve motoruna uyan birkaç tanesi. Anlayamazsa sana sorar, proje yoksa Godot'u seçer.

ÖRNEK (DEPONUN README'SİNDEN)

```
"Godot'daki karakterime çift zıplama ekle"  →  godot-2d-movement + platformer
```

4 İlk oyunun: adım adım

GODOT İLE, ÜCRETSİZ

1. **Godot'u kur.** godotengine.org adresinden indir; ücretsiz ve açık kaynak (MIT lisansı), hesap açmak gerekmiyor.
2. **Boş bir klasör aç** ve terminalde o klasöre geçip `claude` yaz. Eklenti kuruluysa beceriler hazır.
3. **Oyunu anlat.** Ne kadar net yazarsan o kadar iyi. Şöyle başlayabilirsin:

```
Godot 4 ile küçük bir 2D platform oyunu kur. Ok tuşlarıyla koşan, boşlukla zıplayan bir karakter,
üç platform ve toplanabilir paralar olsun. Ekranın üstünde para sayacı göster.
Gerekli sahne ve GDScript dosyalarını oluştur, sonra Godot'da nasıl açacağımı adım adım anlat.
```

4. **Godot'da aç ve oyna.** Godot'yu aç, "İçe Aktar" ile klasördeki `project.godot` dosyasını seç, sağ üstteki ▶ (Projeyi Çalıştır) düğmesine bas.
5. **Küçük adımlarla büyüt.** Her seferinde tek bir şey iste: "çift zıplama ekle", "oyunu kaydetsin", "basit bir düşman ekle". Her adımdan sonra oyunu çalıştırıp dene; hata çıkarsa hata metnini Claude Code'a yapıştır.

5 Steam'e yükleme listesi

STEAM-PUBLISH BECERİSİ

Beceri adımları sırayla hatırlatır; hesap, ödeme ve son onay senin işin.

- ☐ Steamworks hesabı ve 100 $ ücret
- ☐ Mağaza sayfası (görseller, açıklama)
- ☐ Mağaza sayfası ve oyun incelemesi
- ☐ Banka ve vergi bilgileri
- ☐ Oyun dosyalarını yükle (SteamPipe)
- ☐ "Yayınla" düğmesine sen basarsın

itch.io için de ayrı bir beceri var: `itch-publish`.

Dikkat edilecekler

- › **Sihirli değnek değil:** beceriler Claude Code'a yol gösteren rehberler. Motoru kontrol etmiyorlar; motoru sen kurarsın, oyunu sen test edersin.
- › **Çizim yapmıyor:** tek sanat becerisi `create-game-assets` bir brif ve kalite kontrol listesi; görsel üretmiyor. Karakter ve arka plan çizimleri için ayrı bir araç ya da sanatçı gerekir.
- › **Mobil mağaza için hazır adım yok:** App Store ya da Google Play'e yükleme becerisi bulunmuyor; Godot'un dışa aktarma becerisi iOS için Xcode'a kadar götürüyor.
- › **Genç bir depo:** 2026 yazında açıldı, sık güncelleniyor. Beceri adları ve sayısı zamanla değişebilir.

🇹🇷 Türkiye için notlar

- › **Eklenti ücretsiz, Claude Code ücretli:** Claude Code ücretsiz planda yok; en uygunu Pro, aylık 20 dolar (yıllık ödemede aylık 17 dolar).
- › **Steam:** oyun başına 100 dolar (Steam Direct); oyun 1.000 dolar gelir yapınca bu ücret geri ödeniyor. Steamworks Türkiye'deki geliştiricilere de ödeme yapıyor; ödeme dolar olarak banka havalesiyle (SWIFT) geliyor.
- › **Motorlar:** Godot tamamen ücretsiz. Unity Personal yıllık 200 bin doların altında ücretsiz. Unreal, oyun başına 1 milyon dolar brüt gelirin üstünde yüzde 5 pay alıyor.
- › **Türkçe yazabilirsin:** beceriler İngilizce ama isteğini Türkçe yazabilir, oyundaki metinlerin Türkçe olmasını isteyebilirsin.

Ücretsiz kılavuz · futurewithserdar.com · @future_with_serdar · **BECERİ** yazanlara özel hazırlandı.
Videodaki oyun görüntüleri bu video için kodla çizildi, Claude Code oturumu temsili. Yıldız ve fork sayısı GitHub, 9 Kasım 2026.
Kaynaklar: github.com/gamedev-skills/awesome-gamedev-agent-skills · claude.com/pricing · partner.steamgames.com (uygulama ücreti) · partner.steamgames.com (ödemeler) · godotengine.org/license · unity.com/products/unity-personal · unrealengine.com/license