

PAPER DETAILS

TITLE: Senaryonun İki Boyutlu (2D) Bulmaca Platform Türü Oyunların Başarısına Etkisi

AUTHORS: Buse ERGÜL KARGI

PAGES: 236-258

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2323989>



Araştırma Makalesi

DOI: 10.33464/mediaj.1091304

Senaryonun İki Boyutlu (2D) Bulmaca Platform Türü Oyunların Başarısına Etkisi

Başvuru Tarihi: 21.03.2022
Yayın Kabul Tarihi: 24.09.2022
Yayınlanma Tarihi: 30.12.2022



Kaynağından
Okumak için
Kodu Taratın

Buse Ergül Kargı¹

Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi,
Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, Ankara

ergul.buse@gmail.com

ORCID: 0000-0003-4065-0406

ÖZ

Önce basit çocuk oyuncakları ile başlayıp, daha sonra kutu oyunları ile tarihsel gelişimini sürdüren oyun sektörü, bilgisayarların hayatımıza girmesi ile çok daha farklı bir boyuta ulaşmıştır. Bilgisayar destekli grafiklerin yaygınlaşması ile ortaya video oyun diye bir kavram çıkmıştır. Her zaman aynı yoğunlukta ilgi ile karşılanmamış olsa bile video oyun sektörü, günümüzde hem bütçe hem de yaygınlık olarak eğlence sektörünün birçok alanını geçmiş bulunmaktadır. Artık bir çocuk oyalama aktivitesi olarak görülmediği gibi bir spor dalı (e-spor) olarak bile kabul edilmektedir. Farklı öğelerden oluşan ve özelliklerine göre farklı şekillerde sınıflandırılabilen video oyunların başarıları arkasında birçok farklı etken bulunmaktadır. Bu etkenler oyun türleri arasında da değişiklik gösterebilmektedir. 2 boyutlu bulmaca platform türü oyunlar özelinde bir değerlendirme yapıldığında, diğer tüm elemanların anlatıyı (narration) destekleyici unsurlar olarak kullanıldıkları göz önünde bulundurulursa, bu etkenlerin en önemlilerinden birinin senaryo olduğu görülebilmektedir. Bu çalışmada öncelikle nitel araştırma yöntemi kullanılarak literatür taraması yapılmış, video oyunların tarihsel gelişimi ve görsel hikâye anlatımının öğelerine değinilmiş; video oyunların oynanma sebepleri, bulmaca platform türü ve senaryonun önemi üzerinde durulmuştur. Ardından Thomas Was Alone, Limbo ve Braid oyunları derinlemesine incelenerek bu oyunların edebiyat, din ve resim gibi alanlarla olan etkileşimleri ortaya konulurken senaryonun bu oyunların başarısına etkisi tartışılmıştır. Çalışmanın sonunda, video oyunlarda oyuncunun ilgisini yönlendiren birçok farklı eleman olsa da, senaryonun asıl güdüleyici unsur olup olmadığının görülmesi amaçlanmıştır. Böylece bir sanat alanı olarak oyunlar ve senaryoları geniş bir literatüre sahip olsa da platform oyunlarının özelinde eksik kalmış senaryo konusuna yoğunlaşılması ve hem alanda çalışma yapan araştırmacılara hem de sektördeki oyun tasarımcılarına destek olması istenmektedir. Bu çalışma yazarın yüksek lisans tezinden türetilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Video oyun, bulmaca, platform, senaryo, görsel hikâye anlatımı.

¹ Araştırma Görevlisi





Research Article

DOI: 10.33464/mediaj.1091304

Scenario's Effect on the Success of 2D Puzzle Platformers

Application Date: 21.03.2022

Accepted Date: 24.09.2022

Publishing Date: 30.12.2022

Buse Ergül Kargı²

Başkent University, Başkent, Faculty of Fine Arts, Design and Architecture,

Department of Cartoon, Ankara

ergul.buse@gmail.com

 ORCID: 0000-0003-4065-0406



Scan the Code
To Read From
Main Source

ABSTRACT

The game industry, which started its development with simple children's toys and continued with box games, became something more by the invention of computer graphics. With computerized graphics being prevalent, there comes the concept of video games. Even though it was not always welcomed, the video game industry became one of the most expansive and high budgeted entertainment tools nowadays. It is even accepted as a sports branch (e-sports), not just a children's amusement. There are different factors behind every video games' success. It can change according to the games' genre as well as other elements. When an assessment was made specific to the 2D puzzle platform games, since all the other components are there to support the narration, it can be seen that one of the most important elements is scenario. In this study, while video game history and the components of visual storytelling are mentioned; the reasons behind people playing video games, puzzle platformers and the importance of the scenario will be appraised. Subsequently, Thomas Was Alone, Limbo and Braid will be evaluated thoroughly by analyzing their connection to different fields like literature, religion and fine arts while their scenarios' impact on their success' will be debated. In the end, even though there are lots of different factors that direct a player's involvement, understanding whether the scenario's effect is the most important one will be the main purpose. This study has been generated from the writer's master's thesis.

Keywords: Video Games, puzzle, platform, scenario, visual storytelling.

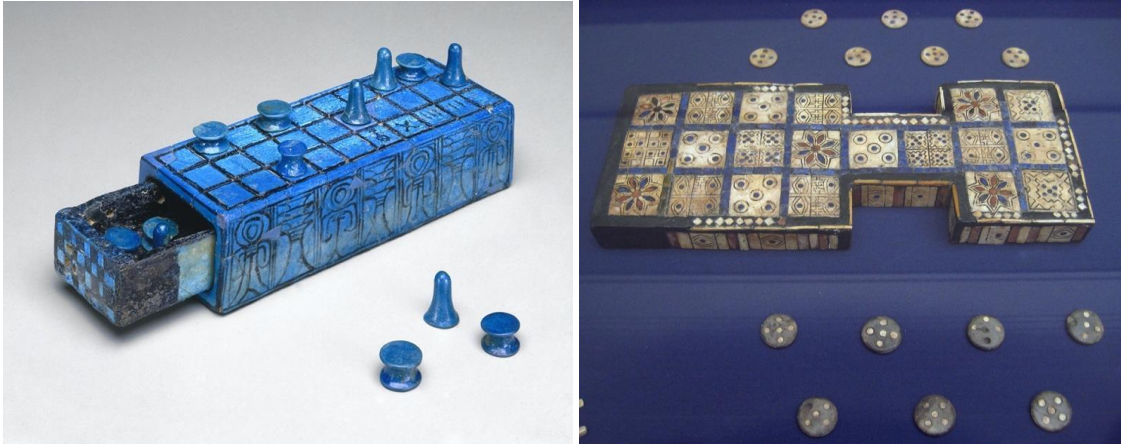
² Research Assistant





GİRİŞ

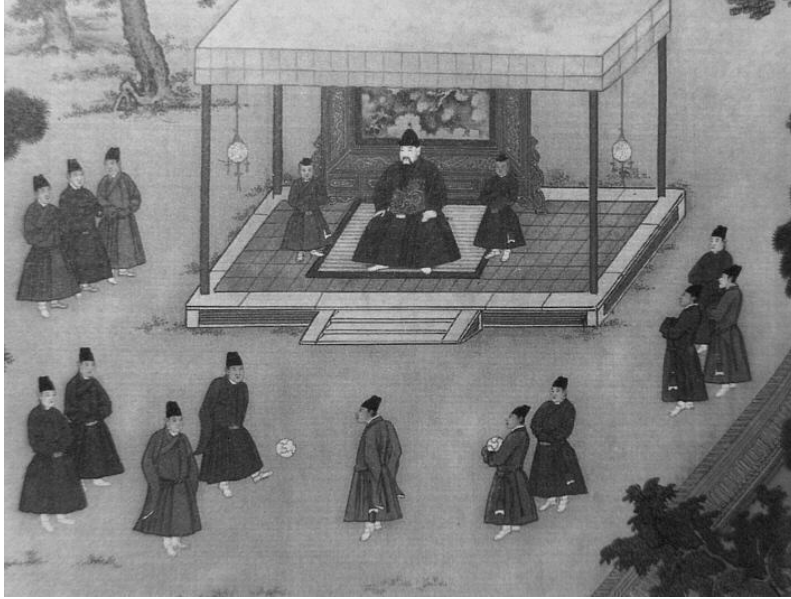
Tarihin en başından beri insanlar, farklı amaçlarla çeşitli oyunlar oynamaktadır. Örneğin Antik Mısır'da vakit geçirmek için insanların Senet isminde bir masa oyunu oynadığı (Görsel 1), Kral Tut'un mezarında bulunan abanoz ve fildişi taşlar ile kanıtlanmıştır. Mısır krallarının bile boş vakitlerini oyunlar ile değerlendirdiği yorumu yapılabilmektedir. Tarihte bilinen en eski oyun olan Asil Ur Oyunu (The Royal Game of Ur) ise, milattan önce 3100-2500 yılları arasında ortaya çıkmıştır (Görsel 2). Ur şehrinde (günümüz Irak'ı) bir mezarın içinden çıkarılan bu oyunun yanında oyunculara yardımcı olmak için kuralları içeren bir kılavuz bile bulunmaktadır (Mitchell, 2012, s. 11).



Görsel 1. Senet Oyun Tahtası / Senet Gaming Board, 1390–1353 BC

Görsel 2. Asil Ur Oyunu / The Royal Game of Ur

Oyunlar insanlık tarihi boyunca sadece güzel vakit geçirmek için kullanılmamıştır. Pek çok kültürde oyunlar, orduları eğitmek için geliştirilmiştir. Örneğin Çin'de, Ming ve Qing hanedanlıkları zamanında, Cuju ve Dagju isimli iki oyun ortaya çıktığı görülmektedir (Görsel 3). Bu oyunlarda amaç -dövüş sanatları, güreş, avcılık ve okçuluk ile birlikte- askerlerin fiziksel güçlerini arttırmaktır.



Görsel 3. Ming Hanedanlığı'nın Yongle İmparatoru, cuju oynayan saray hadımlarını izlerken / The Yongle Emperor (r. 1402-1424 AD) of the Ming Dynasty observing court eunuchs playing cuju.

Bilgisayarların hayatımıza girmesiyle ise oyun sektörü çok daha farklı bir boyuta ulaşmıştır. Bilgisayar destekli grafiklerin yaygınlaşması ile ortaya video oyun diye bir kavram çıkmıştır. Yaratılmış ilk elektronik oyunun Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Mann tarafından II. Dünya Savaşı radar görüntülerine dayandırılarak tasarlanmış bir füze simülasyon oyunu olduğu düşünülmektedir. Daha önce denenmiş örnekleri varsa da araştırmacılar tarafından ulaşılamadığı görülmektedir. Fakat oyun sektörünün bu tarihten ancak 23 yıl sonra bir ticari materyal haline geldiği ve bundan da aşağı yukarı bir 12 yıl sonra tam anlamıyla gelişerek altın çağını yaşadığı söylenebilir.

Mikroçipin icadıyla birlikte ana sistem (mainframe) oyunlar küçülerek oyun salonlarına girmiştir. Eylül 1971'de Stanford Tresidder Birliği'ne kurulan Galaxy Game, jeton ile çalışan ilk oyun olmuştur (Görsel 4). Bundan iki ay sonra, Nolan Bushnell'in Computer Space oyunu seri üretime giren ilk jetonlu oyun olmak için denemeler yapmış, ancak zamanına göre fazla karmaşık bir kontrol sistemi olduğu için başarılı olamamıştır (Wolf, 2012, s. 3) (Görsel 5). 1972'de ise PONG isimli oyunun büyük çıkış yapmasının ardından ortaya yeni oyun şirketleri, oyun konsolları ve video oyunları çıkarak birbirleri ile rekabete girmeye başlamıştır (Görsel 6). Yani bu tarihlerde her yıl bir başka çığır açan oyunun piyasaya sürüldüğü söylenebilir.



Görsel 4. Galaxy Game isimli oyun konsolu, 1971.

Görsel 5. Computer Space isimli oyun konsolu için tanıtım afişi, 1971.

Görsel 6. Pong isimli oyun konsolu, 1972.

Evsel medya cihazlarının ise ilk olarak on sekizinci yüzyıl Avrupa evlerinde, yüksek sınıfa has bir moda olarak ortaya çıktığı gözükmemektedir. Kara kutu (camera obscura) gibi, şimdi her evde bulunan elektronik cihazların ataları, o zamanlar zenginlik gösteren birer obje olarak kullanılmaktaydı (Huntamo, 2012, s. 34). Daha sonraları ise teknoloji ile evrilerek, yerlerini günümüzdeki ev oyun sistemlerine bıraktılar. Oyun salonlarındaki oyunların aksine evlere giren video oyunlar, hızlı para kazanmak için oyuncuları çabuk tüketilen hareketlere mahkûm etmiyor, uzun uzun vakit harcanabilen karmaşık strateji oyunlarını, aksiyon dolu mekanikleri ve merak uyandıran hikâyeleri insanların ayaklarına getiriyordu (Wolf, 2012, s.4).

Video oyunlar evlere girmeye başladıktan kısa bir süre sonra, oradan da çıkarak, insanların yanlarında taşıyabildikleri ve istedikleri zaman istedikleri yerde oynayabildikleri taşınabilir cihazlara dönüşmüştür. The Mattel Corporation, Auto Race isimli ilk taşınabilir oyun sistemini 1977 yılında piyasaya sürdüğünde bu sistemin hoparlör, ekran ve oyun kontrollerini tek bir birim içinde taşıyabilen ilk örnek olduğu görülmektedir (Görsel 7). Bu tarz bir yeniliğin hem birçok yeni oyuncunun ortaya çıkmasına, hem de diğer şirketlerin daha yeni ve daha hızlı oyun konsolları üretmek için çalışmasına sebep olduğu görülebilir.



Görsel 7. Auto Race isimli taşınabilir oyun konsolu, 1977.

1981 yılına geldiğinde ev video oyun piyasası üçe katlanmış, video oyun salonlarının kazançları ise 5 ila 7 milyar doları bulmuş, ancak 1983 yılında satışlar bir anda dibe vurmuştur (Wolf, 2012, s. 5). Bunda en büyük etkenin art arda çıkan kalitesiz ve ucuz ürünler olduğu yorumu yapılabilmektedir. Ancak sektördeki bu çöküş iki yıl gibi kısa bir sürede durmuş, 1985 yılında ev oyun sistemlerinin gelişmeye başlaması ile bitmiştir. 1983 yılında Japonya’da büyük bir başarı elde eden Nintendo Eğlence Sistemi (NES), beraberinde getirdiği geniş oyun kütüphanesi ile Amerika’daki video oyun sektörünün problemlerine de çözüm bularak buradaki sektörü canlandırmaya başlamıştır (Görsel 8).



Görsel 8. Nintendo Eğlence Sistemi (NES), 1983.

NES’in başarısı diğer şirketleri de tekrar ev sistemleri üretmeleri için cesaretlendirmiştir. Nintendo daha sonra çok daha gelişmiş ve kısa sürede büyük başarı yakalamış olan taşınabilir oyun sistemi Game Boy’u piyasaya sürmüştür (Görsel 9). Günümüzde de içinde PlayStation, Microsoft Xbox, Nintendo GameCube ve Wii’nin de bulunduğu pek çok yeni sistem sürekli gelişerek devamlı olarak oyuncuların beğenisine sunulmaktadır. 2011 yılından beri ise, bu büyük oyun şirketlerinin yanında bağımsız geliştiriciler de artmış, gerek internet gerekse de cep



telefonları sayesinde her yıl yüzlerce yeni oyun üretilmeye başlanmıştır.



Görsel 9. Nintendo Game Boy.

Bu kadar çok ve sık yeni oyun üretilirken, video oyun şirketlerinin sektörde tutunabilmeleri için kendi oyunlarını diğerlerinden farklı kılabilmeleri ihtiyacı doğmuştur. Bir oyunun başarılı sayılması ve çıkış tarihinin üstünden yıllar geçmiş dahi olsa konuşulmaya devam edilmesi için birçok farklı etken sayılabilir. Ancak herhangi bir tanesini değerlendirmeden önce insanların neden oyun oynadığı konusuna değinilmelidir.

NEDEN OYUN OYNANIR?

Video oyun sektörü nasıl bu kadar gelişti ve hem bütçe hem de yaygınlık olarak eğlence sektörünün birçok alanını geride bıraktı? Bu soruya bir cevap bulabilmek için insanların arzuları, ilgileri ve psikolojileri hakkında az da olsa fikir sahibi olmak gerekebilir.

Video oyunlarının, hikâye anlatımının doğasını kökünden değiştirerek oyuncuların hikâyelerin bir parçası olmasını sağladığını söylemek yanlış olmayacaktır. Ve kabul edilmelidir ki bir hikâye etkileşimli olduğu zaman daha karmaşık masallar anlatabilmekte, böylece insanların ilgisini daha çok çekebilmektedir. Oyun oynarken gerçek hayatta asla gidilemeyecek yerlere gidilebilir, asla olunamayacak karakterlere bürünülebilir. Sosyal statüler ve roller tersine çevrilebilir hatta tamamen yıkılabilir (Huntamo, 2012, s. 32). İki kişi karşılıklı oynanan oyunlarda normalde yapılamayacak şekilde karşıdaki insan cezalandırılabilir, ondan intikam alınabilir. Yani esasen gerçekten sonuçlarına katlanmadan gerçek hissettiren riskler alınabilir. Institute for the Future'ın oyun araştırmaları ve geliştirmeleri yönetmeni McGonigal'ın *Reality is Broken* (2011) kitabında dediği gibi:

Gerçek şu ki: günümüz toplumunda, bilgisayarlar ve video oyunları, gerçekliğin karşılayamadığı hakiki insan ihtiyaçlarını karşılayabilmektedir. Oyunlar gerçekliğin





sunamadığı ödülleri sunar. Bize gerçekliğin öğretemediği şeyleri öğretir ve gerçekliğin veremediği ilhamları verir. Bizi gerçekliğin bir araya getiremediği şekillerde bir araya getirir (s. 2).

Bunun yanı sıra video oyunların, insanları çözülemez problemler içinde kaybetme özelliği de bulunmaktadır. Çözülmesi imkânsız gibi gözükken sorunlarla dolu bir dünyada yaşarken, Angry Birds'ün zor bir bölümünü geçebilmek, insanlara gerçek problemleri çözebilmek konusunda umut verir (Perreault, 2014).

Doktorasını psikoloji üstüne yapmış olan ve aynı zamanda Sony, Time Warner ve Viacom gibi şirketlere interaktif içerik tasarlayan Dr. Scott Rigby, insanların ihtiyaç-tatmin ölçülerini üç temel kategoride incelemektedir (Reeves, 2012). Bu kategorilerden ilki “kabiliyet”: bir olay üstünde kontrol sağlama arzusudur. İnsanlar başarılı hissetmek, sürekli kendilerini geliştirdiklerini ve bir önceki günden daha ileride bir insan olduklarını görmek isterler. Bu istek gerçek hayatta kariyer değişiklikleri, okula geri dönmek, bir kursa kaydolmak gibi adımlar ile ortaya çıkar. Bu kategorinin oyunlar ile nasıl karşılandığını görmek çok kolaydır. Assassin's Creed oynarken her seviye atladığımızda ya da Dark Souls oynarken zor bir düşmanı alt ettiğimizde “kabiliyetimiz” hakkındaki inancımız artar. İkinci psikolojik ihtiyaç “otonomi”: bağımsız olma ve insanın hareketleri üzerinde kontrolü olduğunu hissetme arzusudur. Bu bağımsız olma arzusu insanların başkaları tarafından manipüle edilmeye karşı olan tutumunun da bir sebebi olarak görülebilir. Bu yüzdendir ki hapisane, yani kendi isteğin dışında bir yere kapatılıp hareketlerinin kısıtlanması, büyük bir cezadır. Bu ihtiyaç, oyunlarda tasarımcılar tarafından “özgür seçim” kavramının geliştirilmesine sebep olan şeydir. The Elder Scrolls ya da Witcher gibi oyunların popüler olma sebebi budur. Rigby'ye göre son psikolojik ihtiyaç “ilintililik”: başkaları için önemli olduğunu, topluma önemli bir katkı sunduğunu hissetme arzusudur. Çevrimiçi oyun oynarken ya da gerçek olmasalar bile bir karaktere yardım ederken bu ihtiyacın nasıl karşılandığı kolayca görülebilecek bir gerçektir. Bu yüzden oyunları oynarken karakterlere yardım etmek istediğimizi, bize verilen görevleri kabul ettiğimizi söyleyebiliriz.

GÖRSEL ÖĞELER, SES VE SENARYO

İnsanların neden oyun oynadığı sorusuna bir cevap bulduktan sonra, video oyunu özelinde “başarı nedir?” ve “bazı oyunlar neden diğerlerine göre daha çok beğeniliyor?” sorularına cevap aramak gerekecektir.

“Modern video oyunlarının yaratılmasında kullanılan teknolojiler her yönüyle anlaşılır olsa da bir oyunu neyin başarılı yaptığı tam olarak anlaşılamamaktadır” (Mayes & Cotton, 2001, s. 692). Bunun sebeplerinden biri başarının farklı kişiler için farklı anlamlar taşımasıdır. Bazı durumlarda satış verileri ve toplam oyuncu sayısı gibi rakamsal bilgiler başarıyı gösterebilecekken bazı durumlarda da oyuncularda yarattığı tutulma ve bağlılık gibi manevi yaklaşımlarla ölçülebilir (Antra, 2022). Ancak “gerçek şudur ki, bir oyunu kaç kişinin satın aldığı gibi sayısal başarılar, her zaman olmasını beklediğimizden daha küçüktür.” (Antra, 2022) Özellikle de bu araştırmanın konusu olarak seçilen bağımsız oyunlar özelinde düşünüldüğünde daha da önemsiz kalabilecektir. Zira bağımsız oyunlar, büyük oyun şirketlerinin elinden çıkan oyunlarla





kıyaslandığında, reklam imkânları ve hedef kitleleri daha dar olan oyunlardır. Bu sebeple başarıları rakamsal verilere vurulduğunda, örneğin Assassin's Creed gibi büyük çaplı oyunların karşısında fazlasıyla ezilmiş gibi gözükebilirler. Fakat bu oyunların başarısı "oyunların karakteristik özelliklerini gösteren sistematik ampirik ölçütlerle" (Mayes & Cotton, 2001, s. 692) değerlendirilebilir. Bu araştırma özelinde oyunların başarı kıstasları belirlenirken sayısal verilerden destek alınsa da daha çok oyuncu görüşleri ön planda tutulmuştur. Bazı araştırmacılar, kişisel tercihlere bağlı olması ve yorumlama güçlükleri yaratması sebebiyle, anket ve benzeri oyuncu temelli geri bildirimin önyargılı olduğunu savunmaktadır (Bauckhage v.d. 2012, s. 139). Ancak video oyunların temelde birer niş ürün olduğunu (Antra, 2022) ve bu sebeple spesifik hedef kitlesinin ne düşündüğünün önem kazandığını kabul edersek oyuncu yorumlarının göz ardı edilemeyeceğini söyleyebiliriz. En nihayetinde belli bir oyunu satın alacak, oynayacak, överek reklamını yapacak ya da yererek diğer potansiyel alıcıları etkileyecek şeylerden biri söz konusu oyuncular olacaktır.

Farklı öğelerden oluşan ve özelliklerine göre farklı şekillerde sınıflandırılabilen video oyunlarının başarıları arkasında birçok farklı etken bulunmaktadır. Bu etkenler farklı konseptler altında tartışılmış, değerlendirilmiş ve tutulma (immersion), akış (flow) ve varlık (presence) gibi kavramlar ortaya çıkmıştır (Mekler, 2015, s. 16). Bu kavramlardan da özellikle tutulmanın yaratıcı ve yenilikçi bir kullanıcı deneyimi yaratmaktaki kritik önemine birçok araştırmada değinilmiştir (Brown & Cairns, 2004, s. 1297). Bu araştırmalar incelendiğinde türleri, hikâyeleri, görsel stilleri ya da oynanışları (gameplay) birbirlerinden ne kadar farklı olursa olsun, tüm oyunların 'tutulma' (immersion) hissini oyuncuda yaratabildiği ölçüde başarılı olduğunun kabul edilebileceği görülmektedir. Bu konuya başka yaklaşımlar olsa da, bir oyun tutulma hissini ne kadar sağlıyorsa deneyimin de o kadar yoğun olacağı (Mekler, 2015, s. 19), gerçekten kaçma (escapism) arzusu insanların içinde var olduğu sürece de tutulmanın oyunlarda ana eleman olmaya devam edeceği düşünülmektedir (Brooks, 2021).

'Tutulma' kavramı, İngilizce'de bir diğer anlamı 'batma, içine gömülme, dalma' olan 'immersion' kelimesinden gelmektedir. Bu çalışmada 'tutulma' olarak çevrilmesinin sebebi bu kelimenin, verilmek istenen anlamı Türkçe'de daha iyi karşıladığının düşünülmesidir. Orijinal kelimenin kökeni fiziksel olarak suya gömülme eylemine dayanmaktadır. Edebi eserlerde, filmlerde ve video oyunlarda ise "tamamen farklı bir gerçeklik ile sarılıp sarmalanma hissi" (Murray, 1997, s. 98), yani tüm benliğin ve ilginin tek bir şey üstünde toplanması, kendini o şeye kaptırma ve diğer uyarılarla bağlı kesme, zaman kavramını dahi yitirme anlamlarına geldiği söylenebilir. Laura Ermi ve Frans Mayra bu terimi üç ana başlıkta değerlendirmiştir (Ermi ve Mäyrä, 2005, s. 101-102). Bunlar oyunun grafikleri ve sesleri ile oluşan duyuşal (sensory) tutulma, oyuncunun yeteneklerini sergileyebileceği ortamın oluşması ile yaratılan meydan okuma tabanlı (challenge-base) tutulma ve oyuncunun hikâye ve/ya karakter ile bir bağ kurması sonucu oluşan yaratıcı (imaginative) tutulmadır. Yani bu tanıma göre bir oyun için en önemli üç temel eleman görsel öğeler, ses ve senaryodur.

Görselliğin, insanların ilgisini çekmek söz konusu olduğunda önemli olduğu düşünülebilir. Ormanda yürürken ya da denizde yüzerken insana huzur veren şey ağaçların yeşili, suyun mavisi yani kısaca gördüklerinin güzelliğidir. Ancak iyi bir oyun görselinin foto-gerçekçi olması zorunluluğu aranmamalıdır. Video oyunlar söz konusu olduğunda, doğru renkler ve formlar ile soyutlanmış bir anlatımın yeterli, hatta bazı zamanlar diğer seçeneklerden daha başarılı olduğu





savunulabilir. Bir şeyi soyutlamak o şeyi yeniden üretmek yerine daha basit forma indirgeyerek sadeleştirmek, temsil ise bir şeyi yeniden üretmek ve o şey ile benzerlik kurmak anlamlarına gelmektedir. Video oyunların içerisindeki çoğu çizim bu iki olgunun ortasında yer almaktadır (Wolf, 2003, s. 48). Soyutlanmış oyun karakterlerinin foto-gerçekçi oyun karakterlerinden bazı durumlarda daha iyi kabul edilmesinin sebebi; soyut karakterler ile oyuncunun oynadığı karaktere bürünebilmesi, “o karakter” olabilmesidir. Zaten oyuncu için en önemli şey karakterin görüntüsü değil, yetenekleri, yani neler başarabildiğidir (Aldred, 2012, s. 97). Bir oyunun karakteri, oyuncuyu o oyuna dahil eden en önemli elemanlardan biridir. Karakterin gerçek hayatta olan birinin kopyası olması, oyuncunun oyuna girmesini ve kendini karakterin yerine koymasını zorlaştıran bir tutum olarak kabul edilebilir (Aldred, 2012, s. 98). Filmlerde seyirci, belirli bir seviyeye kadar karakterlerle özdeşleşme sağlayabilse de hikâyeyi “izleyen” konumundadır ve olaylara müdahale edemez. Filmlerde hikâyeyi yaşayan başka insanlara ihtiyaç varken, oyunlarda hikâyeyi yaşayan oyuncunun kendisidir. Bu yüzden filmlerde ekrandaki insanların görüntüleri önemliyken, oyunlarda oyuncunun görsel sunumundan ziyade oyun içindeki varlığı daha büyük öneme sahiptir (Aldred, 2012, s. 97). Bu noktada da devreye oyunun oynanışı (gameplay) girmektedir. Örneğin PlayStation oyunu Journey, foto-gerçekçilikten çok uzak olmasına rağmen gerek karakter gerekse de sahne görselleri ile büyük ilgi çekmiş ve zamanının en çok oynanan oyunlarından biri olmuştur. Aynı şekilde Assassin’s Creed: Odyssey, Shadow of Clossuss ve The Last Guardian gibi oyunlar manzara-karakter etkileşimine önem veren bu türe yönelen önemli örneklerden bazılarıdır. Bu örneklerin Journey oyununa kıyasla çok daha foto-gerçekçi oldukları gözükse de başarılı olmalarının ardında yatan en büyük sebebin görsel gerçekçiliklerinden ziyade oyuncunun ortam ile girebildiği etkileşim olduğu görülebilir.

İmgeleri ve oynanışı bir araya getiren ve çok önemli bir unsur olduğu için atlanmaması gereken elemanlardan biri de sestir. Collins’e göre etkileşimli oyunlar, oyuncuyu hikâyeye sokmak için kullanılan müziklerin yanı sıra, oyuncuların yaptığı hareketlere geri dönüş alabilmeleri ve oyun dünyası içinde onları yönlendirmeleri için seslerin kullanımına önem vermelidir. (Collins, 2008, s. 64). Böylece her şeyiyle başarılı oyunlar ortaya çıkabilir. Mesela izometrik ve kes-biç (hack and slash) tarzı bir oyun olan Bastion, tekrar eden oynanış yapısına rağmen fazlasıyla beğeni toplamış, bunun sebeplerinden biri olarak da ses ve müzikleri gösterilmiştir (Stephen, 2020). Hatta oyun kendi içinde bu konuda ufak espriler bile barındırmaktadır. Örneğin oyun esnasında durup kendini bir süre müziğe kaptıran oyuncular, hikâye anlatıcısının onları “müzikle fazla vakit kaybetmemesi” konusunda uyarar sesiyle karşılaşmakta, böylece de oyun, müziği sonradan yapılan bir ekten ziyade hikâyenin bir parçası olarak sunmaktadır.

İnsanların hayatlarına anlam katmak için bir hikâyeye ihtiyaçları olduğu gibi, bir oyuna anlam katmak için de aynı şekilde hikâyeye gereksinimleri vardır. Sektörün yeni olduğu zamanlarda hikâye anlatımı sadece macera oyunlarına özgü bir eleman olmuş olsa da daha sonraları önce rol yapma oyunları ile ardından da aksiyon, gerçek zamanlı strateji ve simülasyon oyunları da dahil olmak üzere birçok farklı oyun türü ile bir araya gelmiştir. Hangi tür olursa olsun hiçbir oyun “anlatım dışı” düşünülemez (Juul, 2001). Bunun sebebinin, insanları bir şeye bağlayan en önemli faktörlerden birinin merak unsuru olduğu savunulabilir. Senaryonun içindeki “çatışma” ögesi bu merak unsurunu tetiklemek için kullanılan bir araçtır. İnsanın merakını tetikleyip senaryoyu zenginleştiren ve çatışmayı karşı tarafa aktaran ana eleman da hikâyelerin karakterleridir. Geleneksel edebiyatta bir hikâyenin değeri karakter gelişimi ile ölçülür (Bates, 2004, s. 101). Video oyunlarında da oyuncunun yönlendirdiği, başarıya ulaşması için çaba harcadığı, sonunu





merak ettiği, özdeşleşme sağlayarak bağ kurduğu temel öge karakterlerdir. Yani olaylar ancak karakterler kadar ilginç olabilir. Bu yüzden sınırlı sayıda temel konu varken milyonlarca farklı hikâye bulunduğu görülebilir. Buraya kadar bahsi geçen görsel öğeler, ses ve oynanış gibi elemanlar da esasen oyunların hikâyeleri ile birlik içinde olabildikleri ölçüde önem kazanmaktadır. Örneğin Darren Korb tarafından Bastion oyunu için yapılan tüm müzikler hikâyeyi anlatırken kullanılmaları sebebiyle benzer bir etki yaratmıştır. The Kid'in Zia'yı bulduğu sahnede kadının söylediği şarkı hikâyeyi derinleştirerek oyuncuların karakterle kurdukları bağ güçlendirmiştir. Oynanışın hikâyeye sağlayabileceği katkılarının en iyi gözüktüğü örneklerden biri ise Braid oyunudur. Bu konu çalışmanın ilerleyen bölümlerinde daha detaylı incelenecektir.

Yukarıda da bahsedildiği üzere Ermi ve Mayra (2005, s. 101-102) makalelerinde oynanış, görsel öğeler, ses ve senaryoya eşit önem atfetmişlerdir. Ancak diğer parçaların onu desteklediği ölçüde mantığa oturduğu göz önüne alındığında, bir anlatının ana ögesinin senaryo olduğu söylenebilir.

İKİ BOYUTLU BULMACA PLATFORM TÜRÜ OYUNLAR VE BAŞARILARININ ARDINDAKİ SEBEPLER

Bates'e göre birçok oyun tek bir fikir ile başlar (2004, s. 3). Ancak burada söylenmek istenen, oyunların tek bir fikir etrafında kurulduğundan ziyade birinci adımın bu ilk fikir olduğudur. Bu fikir bir karakter çevresinde şekillenebilir, oyun tarzı düşünülerek tasarlanabilir, bir felsefe üstüne kurulabilir, ya da yeni bir teknolojiyi kullanmak üstüne hareket edilebilir. Örneğin mitolojik bir hikâyeyi oyunlaştırmak istemek, sanal gerçeklik teknolojisini deneyimlemeyi amaçlamak ya da zamanın göreceliği kavramını incelemeyi istemek ilk adım olabilir. Daha sonra bu ilk fikrin üstüne eklemek için alınan kararlar bütünü ile içinde aksiyon, macera, dövüş, platform ve bulmaca gibi türlerin de bulunduğu, farklı oyun tarzları ortaya çıkar. Tek kategoride değerlendirilebilecek oyunlar olduğu gibi, aksiyon-macera ya da macera-platform gibi melez oyun türlerinin de yaygınlığı gün geçtikçe artmaktadır. Artık sektördeki yenilik arayışları ve farklılaşma arzusu ile ortaya çıkan oyunları kategorize etmenin eskisine göre zorlaştığı söylenebilir. Belki de en eski kategorilerden biri olan bulmacanın da, daha bilgisayar destekli grafikler ortaya çıkmadan önce, yap-boz oyun tahtaları ya da gazete ve dergilerdeki kare bulmacalar olarak insanların hayatlarında bir yere sahip olduğu görülmektedir. Bilgisayarların günlük hayatın bir parçası olmasıyla bu çalışmanın da esas konusu olan bilgisayar destekli bulmaca oyunları piyasada kendilerine yer edinmeye başlamıştır.

Bulmaca oyunları, eğer başka bir tür ile birleştirilmemişlerse, oyuncunun sadece düşünsel olarak kendine meydan okumasını sağlar. Saf bulmaca oyunlarının tek amacı insanlara bir meydan okuma sunarak onlara problem çözdürmektir. Bates, bulmaca oyunları 5 ana başlığa ayırmaktadır (2004, s. 87):

- 1) Aksiyon-Bulmaca (Tetris, Pipe Dream, Collapse! v.b):** Zaman baskısı ile birleştirilmiş bulmaca çözme oyunları. Kontrolleri mümkün olduğunca basit olmalıdır.
- 2) Hikâye-Bulmaca (Myst, Braid v.b):** Bulmacalar hikâye ile birleştirilmiştir. En önemli şey bulmacaları hikâyeye yedirebilmektir.





3) Rekabetçi-Bulmaca (Boggle, Wheel of Fortune, You Don't Know Jack): Soru bazlı, insanların birbirleriyle yarıştığı bulmacalar.

4) Yapı-Bulmaca (The Incredible Machine, Lemmings, Pikmin): Materyalleri birbirleri ile birleştirerek beklenmedik yeni nesneler yaratmak ve problemi bu şekilde çözmek üzerine kurulu oyunlar.

5) Saf-Bulmaca (Pandora's Box, Heaven and Earth): Sadece bulmaca çözmeye yönelik oyunlar.

Yukarıdaki başlıklarda da görüldüğü gibi bulmaca oyunları genelde, macera oyunlarının aksine, bir hikâye etrafında değil bir bulmaca mekaniği etrafında kurulurlar. Hikâyenin ana eleman olduğu macera oyunları bulmaca öğelerini hikâyelerini desteklemek için kullanırken (narrative puzzles - anlatı bulmacaları) (Fernández-Vara, 2014, s. 233), bulmaca oyunlarının bulmacalarını desteklemek için hikâyeleri kullandıkları söylenebilir. Yani genel anlamıyla senaryo, bulmaca türünün ana elemanı değildir. Ancak bu araştırmayla, hikâyeyi ana elemanlarından biri olarak kullanan bulmaca platform türü oyunların bunu yapmayan rakiplerine oranla daha başarılı olduklarının gösterilmesi amaçlanmıştır. Çünkü video oyunlarda hikâyenin gereği ve hikâye beklentisi tartışılara konu olmaya devam etmekte ve hikâyesi olan oyunlar oyuncular arasında popülerliğini korumaktadır (Lebowitz & Klug, 2012, s. 9). Hikâye 'anlatılan' bir şey olduğu ve bu yüzden hikâyenin 'etkileşimin' düşmanı olarak görüldüğü bir dönem yaşanmış olsa da zaman içinde oyuncular, yaptıkları seçimler ile iyi bir hikâye uğruna oyun içi bazı özgürlüklerinden vazgeçebileceklerini göstermişlerdir (Heussner v.d., 2015, s. 105). Austin Grossman'ın romanı *You'da* da dediği gibi, "bir hikâye yoksa sadece poligonların çevresinde zıplamış oluyorsun." (Grossman, 2014).

Hikâye bazlı bulmaca oyunlarında bulmacaların hikâyeye ve karaktere bir şeyler katması gerekliliği savunulabilir. İyi bir bulmaca, oyuncuyu hikâyeye çekerek başarılı bir oyun ortaya çıkaracaktır. Karakterin yoluna engeller koymak bir hikâyenin ana parçasıdır. Engeller bir hikâyeyi ilgi çekici yapar. Bu türde de engeller bulmaca ile yaratılır. Hikâye ve bulmacanın bir araya geldiği birçok tür varken iki boyutlu bulmaca platform oyunlarının özelliği, herkes tarafından bilinen Mario oyunlarında olduğu gibi, ekranın sağ ve sol eksenlerde kayması ile ilerlemenin sağlanmasıdır (side-scrolling). Bu oyunlarda sahne ve karakterler hep tek bir açıdan gözükmürler (Görsel 10). Bulmaca platform türüne dahil edilebilecek en bilinen ve başarılı kabul edilen örneklerden bazıları Thomas Was Alone, Limbo ve Braid'dir.



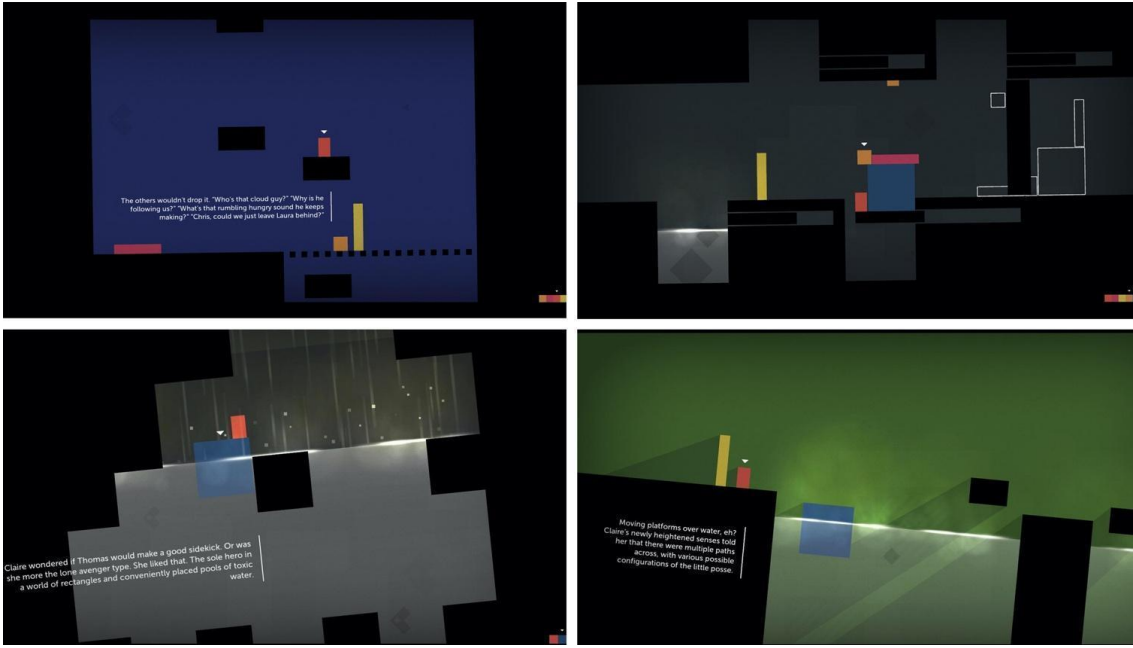


Görsel 10. Super Mario Bros oyunu ekran görüntüsü.

Thomas Was Alone, bulmaca platform oyunları içinde en basit görselliğe sahip olanlardan bir tanesi kabul edilebilir. Hikâyedeki tüm karakterler, farklı ebatlarda ve renklerde birer dikdörtgen şekil ile ifade edilmiştir (Görsel 11). Görsel olarak tam anlamıyla bir karakter sunmasalar da her birinin birer ismi, kişiliği ve yeteneği vardır. Öyle ki oyuncular favori dikdörtgenleri olduğundan bile bahsetmişlerdir (Martin, 2022). Hikâye ilk olarak oyuncunun Thomas isimli kırmızı bir dikdörtgeni kontrol etmesi ile başlar. Oyunun açılış cümlesinin de söylediği gibi “Thomas yalnızdır” ve bulunduğu boşluktan kurtulabilmek için küçük bulmacaları çözmesi gerekmektedir. Oyun ilerledikçe Thomas, başka dikdörtgenler ile tanışarak arkadaş olur ve onların yardımıyla bölümleri geçmeye devam eder. Sadece geometrik şekiller ile birincil ve ikincil ana renklerden oluşan bu oyunu tasarlamak, tasarımcı Mike Bithell’in sadece bir gününe mal olmuştur (Kietzmann, 2010). Bithell’in kendisinin de dediği gibi “Boş bir ekrandan düzgün bir bulmaca platform oyunu yarattığım süre, Jack Bauer’in dünyayı kurtarması için gereken süreden bile kısaydı. Bu oldukça havalı bir başarı” (Kietzmann, 2010). Yani başarılı bir oyun yaratmak için karışık modellemelere ihtiyaç duymamıştır. İlk olarak bilgisayarlar için çıkan oyun, bir yıl içinde bir milyondan fazla satarak, sırayla PlayStation 3, PSVita, Linux, IOS, Android, Xbox One, PlayStation 4 ve Wii U sistemlerine de yayılmıştır. Tasarımcısı tarafından “arkadaşlık ve zıplamak hakkında minimalist bir oyun” olarak tanımlanan Thomas Was Alone’un başarısının arkasındaki sebepler nelerdir? De Stijl akımı bir tabloda çıkmış gibi gözüken sahneleri ile foto-gerçekçi bir tasarım olmadığı net olarak görülebilmektedir. Adım başı görsel bir uyarı ile karşılaşılacak reklam odaklı yaşam alanlarından farklı olarak, oyunun her bir karesindeki şekillerin ve formların basitlikleri ile insanı çektiği savunulabilir. Ancak oyunun başarısında senaryosunun kuvvetli olmasının da ciddi bir etkisi vardır. Bu oyunda duygular, düşünceler ve olaylar, karakterlerin mimikleri, hareketleri ve tepkileri yerine, sesli bir anlatıcı ve ekranda gözüken tipografi öğeleri ile oyuncuya aktarılmıştır. Karakterler sadece birer dikdörtgen olmasına rağmen, hikâyenin masalsı işleniş biçimi sayesinde oyuncular, her bir karaktere karşı sempati besleyerek sonunda onlara ne olacağının merakı içinde kendilerini hikâyenin içinde kaybetmektedir. Çoğu video oyunu oyuncularının hikâyeyi gerçekten anlamasını, neyin neden yapıldığının görülmesini beklemezken Thomas Was Alone, oyuncularından birlikte yaşamının ve çalışmanın, arkadaşlığın,



başkası için kendini feda etmenin ve en nihayetinde de var olmanın ne anlama geldiğini sorgulamalarını istemektedir (Sawczyn, t.y.). Thomas Was Alone'un başarısının sırrının son teknoloji ürünü hiper-gerçekçi görsel tasarımlarda değil, senaryosunun kuvvetinde olduğu görülebilir. "Oyunun gerçek yıldızı: dâhice yazılmış hikâyesi ve hikâye anlatımına sunduğu özgün yaklaşımdır" (Tolentino, 2012).



Görsel 11. Thomas Was Alone oyunu ekran görüntüleri.

Lynch ve Martins (2015, s. 300) oyundaki gerçekçiliği iki kategoride incelemektedir: Grafik gerçekçilik ve manifest (gösterilen, dışavurulan) gerçekçilik. Grafik gerçekçilik oyununda kullanılan görsellerin gerçeğe yakınlığından bahsederken, manifest gerçekçilik olayların yaşanabilirliği hakkında bir terim olarak anlatılabilir. Playdead şirketi tarafından tasarlanan ve sadece gözleri gözüken siyah bir çocuk silüetinin kontrol edildiği, bulmaca platform türünde bir oyun olan Limbo da bu ikinci kategoriye yerleştirilebilir. Kullandığı animasyon stili ile ilk bakışta çocuklar için yapılmış bir oyun gibi gözükse de korkutucu sesler, rahatsız edici tasvirler, ölüm ve ölümden sonra yaşam temalı hikâyesi ile tüm korku öğelerinin oyunun merkezini oluşturduğu daha ilk sahnede görülebilmektedir. Hikâyedeki tüm karakterlerin ve mekânların siyah beyaz birer silüetten ibaret olmalarının ve oyun boyunca başka bir renk ile karşılaşmamasının, verilmek istenen korku temasını desteklediği söylenebilir. Oyunun ismi de bu temaya uygun gözükmektedir. "Limbo" yani "araf", bilindiği üzere Dante'nin İlahi Komedya'sında yedi kattan oluşan bir dağ olarak tanımlanan ve cennet ile cehennem arasında bir geçiş olduğu söylenen bölgedir. Mesihi, yani İsa'yı ve de tanrıyı tanımayan ama cehennemlik günahları da olmayan insanların bulunduğu bir alan olarak tasvir edilmektedir. Aynı şekilde paganların ve vaftiz edilmemiş çocukların da gittiği yer burasıdır (Fabian, 2019). Oyun ilk olarak ana karakterin karanlık bir ormanda uyanması ile başlar ve bu karakterin ne kim olduğundan ne de nereden

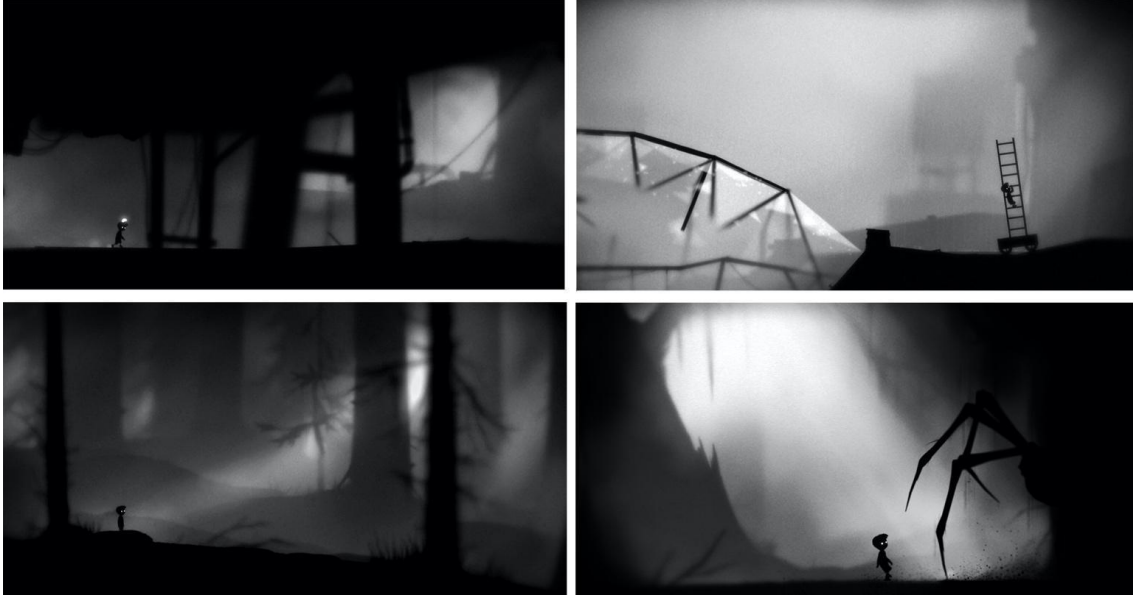


olduğundan hiçbir noktada bahsedilmez. Yani oyun, başından itibaren oyuncuya hiçbir bilgilendirme sunmamaktadır. Oyuncu, aynı ana karakter gibi, ekranın karşısına oturduğu andan itibaren bir bilinmezlik içinde ilerlemektedir. Ancak oyunun ismi sayesinde oyuncu, karakterin arafta sıkışan bir çocuk olduğu tahminini yürütebilmektedir. Oyun ilerledikçe kesinleşeceği gibi karakterimiz ölmüştür ve arafta kız kardeşini aramaktadır. Bu arayış esnasında ortaya çıkan ve ellerindeki mızraklarla eski toplumlara mensup oldukları yorumu yapılabilen diğer karakterlerin de, Dante'nin Limbo'da bulunduğunu yazdığı paganları temsil ettiği düşünülebilir. Oyunda ilerledikçe bu karakterlerin ortadan kaybolması ve ortamın endüstriyelleşmesi, avcı-toplayıcı insanlardan endüstri devrimine geçildiği hissini yaratarak hikâyeyi daha da derinleştirmektedir.

Limbo, “yüzü olmayan çocuk” avatarını (kişileşme, sembol) oyuncunun kendi korkularını ve zayıflıklarını yansıtabileceği bir araç olarak kullanırken, yönetilen karakterin sessiz bir çocuk olması da oyuncunun kendisini yardıma muhtaç çocuğunu korumaya çalışan bir ebeveyn gibi hissetmesine vesile olmaktadır (Reay, 2020, s. 1). Böylece oyuncunun, kendisi ve karakteri arasında daha derin bir bağ kurduğu söylenebilir. Oyunun aynı zamanda bu avatarı “içimizdeki çocuk” kavramıyla oyuncuyu çekmek için kullandığı da düşünülebilir. “Çocuk” her yetişkinin içinde hayatı boyunca onunla birlikte yaşayarak ona özelemlerini, travmalarını ve korkularını hatırlatmaya devam eder (Reay, 2020, s. 2). Yani oyuncu, oyun boyunca kontrol ettiği bu çocuk karakteriyle bir özdeşleşme kurarak kendini oyun ile iç içe hissedebilir. Bir taraftan da “hızlı ve çevik hareketler sergileyen bir maskotu değil de yavaş, küçük bir çocuğu kontrol ediyor olmamız oyunun kasten yarattığı belirsiz arka plan anlatısını da desteklemektedir” (Mundy, 2018).

Oyun boyunca sessiz olan tek şeyin karakter olmadığı, oyunun kendisinin de “sessiz” olduğu görülmektedir. Oyun boyunca küçük ambiyans sesleri dışında ne yüksek bir ses ne de yazı bulunmaktadır. Bununla da insanda terk edilmişlik, yalnızlık ve ölüm hisleri uyandırdığı savunulabilir. Yani dilin eksikliği aslında dili daha da görünür kılmakta ve Limbo bu sayede tam da video oyun ve edebiyat arasındaki ayrımın ortasında durmaktadır (Brown, 2013, s. 6). Hiçbir sözlü ya da yazılı anlatım aracı kullanmamasına, ana karakteri görsel olarak hiçbir duyguyu aktarmamasına rağmen, yaratmayı başardığı ortam sayesinde Limbo'nun, oyuncuda hüznün ve merak duygularını başarılı bir şekilde tetiklediği düşünülmektedir (Görsel 12). Bu sayede de aynı Thomas Was Alone gibi, bir yıl içinde 1 milyondan fazla satarak, PlayStation 3, PSVita, Linux, IOS, Android, Xbox One, PlayStation 4 gibi birçok sistem için yayınlanmıştır. İlk çıkış tarihinin üstünden yıllar geçmesine rağmen söyleşilerden makalelere, cevap akışlarından forum paylaşımlarına kadar farklı mecralarda oyunun sonu hakkında hala çeşitli spekülasyonlar paylaşıyor olmasına da bakılınca (Brown, 2013, 8-9), bu oyunun başarılı olmasındaki en büyük sebeplerden birinin hikâye ve bu hikâyenin işleniş tarzı olduğu görülebilir.





Görsel 12. Limbo oyunu ekran görüntüleri.

Bates (2004), kitabında bulmaca türünde bir oyunu başarılı yapan etkenlerden bahsederken şöyle söyler:

Daha önce hiç, çok uzun yollar kat ederek geldiğiniz bir bölümde kafa karıştırıcı hareket sekanslarını firesiz doğru yapmak zorunda kaldığınız bir oyun oynadınız mı? Ve her yanlış hareketinizde ölüp, her şeyi doğru yapana kadar o bölümün en başına atıldığınız oldu mu? Amaç oyuncuyu aptal gibi hissettirmek ya da delirtmek değil ise bir oyun bu tarz bir yaklaşıma gitmemelidir. Yapılması gereken oyuncunun kendi ile bir yarışa girmesini sağlarken kazanmasına yardım etmektir. (...) Çoğu bulmacada, zaman kısıtlaması olmadan, düşünme süresinin sınırsız olması tercih edilmelidir. Deneme yanılmaya izin verilmelidir (s. 34 ve 85).

Braid, bu kriterleri karşılayan bir oyun nasıl olmalıdır sorusunun cevabı olarak görülebilir. Braid, Jonathan Blow tarafından 2008 yılında piyasaya sürülmüş, zaman, mekân, hareket ve nedensellik konseptlerine farklı bir yaklaşım sunan bağımsız bir oyundur. Daha çıktığı ilk hafta 55,000'den fazla satarak adını tüm dünyada duyurmuştur. İlk başta Mario gibi mekanikleri ve görselleri olan basit bir oyun gibi gözüktüğü söylenebilir. Oyuncu, bu tarz oyunlarda olduğu gibi sağa ya da sola hareket ederek iki boyutlu bir düzlemde varlığını sürdürebilmektedir. Oyun boyunca, ceket ve kravatı ile bir iş insanını çağrıştıran ana karakterimiz, zamanı manipüle ederek, aynı Mario'da olduğu gibi "prensesi" kurtarmaya çalışmaktadır. Oyunun içinde farklı odalar bulunmaktadır ve ana karakterimiz Tim bu odaların içinde istediği gibi hareket edebilmekte, bazı bulmacaları çözerek odaları geçebilmektedir. Her bir odanın tamamlanmasının ardından oda girişinde hikâyeyi anlatan bir suluboya resim belirir. Hikâye, bu resimler ve buluntu metinler ile oyuncuya aktarılır. Bu oyunda, bahsedilen diğer iki oyunun aksine, bir sürü renk ve formun mevcut olduğu görülebilir (Görsel 13). Sahneler adeta Cezanne tablolarından fırlamış gibi gözükmektedir.



Burada da foto-gerçekçi bir yaklaşım izlenmemiş, aksine karakterler ve mekânlar olabildiğince minimize edilmiştir. Aynı Cezanne’in “sanat anlayışının temelini, doğada bulunan tüm varlıkları geometrik formlar olarak görme düşüncesinin oluşturması” (Boztunalı ve Başbuğ, 2017, s.150) gibi burada da hem mekânlar hem karakterler geometrik formlardan oluşmaktadır. Kullanılan renk paletlerinin de bu tablolarla bir bağ kurduğu gözükmetedir (Görsel 14).

Braid de diğer örneklerin izlediği yolu izlemiş, oyuncuda merak duygusunu tetiklemeyi amaçlamıştır. Hikâye hem trajik hem de espritüel bir anlatım yolunu seçmiştir. Özellikle Mario oyununa yaptığı atıflar ile gençliklerinden beri video oyunlarına ilgisi olan oyuncuları güldürmeyi amaçladıkları söylenebilir. Braid’de gösterilen bu yaklaşım ona “oyun hakkında bir oyun” gibi davranmamıza olanak vererek, Mario ironisini oyuncuyu yanlış yönlendirmek ve hikâyeyi yanlış yorumlamalarını sağlamak için kullanmaktadır (Sloan, 2016, s. 39-41). Oyuncu son dakikaya kadar Tim’in de Mario gibi hikâyenin kahramanı ve iyi adamı olduğunu sorgulamadan kabul etmektedir. Oysa Mario her zaman günü kurtarıp prensesin hayranlığını kazanırken, Tim’in kahramanlıkları sadece kendi fantezi dünyasında varlığını sürdürmektedir (Sloan, 2016, s. 41).

Zamanı bükerek geçilebilen bulmacalara dayanması sayesinde yukarıda bahsi geçen “bölümün en başına atma” probleminin yaşanmıyor olması, oyunun en büyük artılarından biridir. Bir bölümün herhangi bir yerinde ölen bir oyuncunun yapması gereken tek şey bir tuşa basarak zamanı istediği kadar geriye sarmaktır. Bu oyunun da ilk çıkış tarihinin üstünden yıllar geçmiş olmasına rağmen hala tartışma sitelerinde sonu ile alakalı konuşmalar geçtiği ufak bir araştırma ile görülmektedir. Bunun en büyük sebebinin diğer başarılı bulmaca platform oyunları gibi Braid’in de ilgi çekici ve yorumlanabilir hikâyeye yaslanması olduğu kabul edilebilir.

Hikâye oyuncunun girdiği ilk odada bulunduğu “Tim prensesi kurtarma görevine çıkmıştı. Prensese korkunç ve kötü bir canavar tarafından kaçırılmıştı. Bu, Tim bir hata yaptığı için olmuştu.” metni ile açılır. Burada daha ilk başta “merak” hissinin tetiklenmek istediği savunulabilir. Oyuncu daha oyunun en başında Tim’in hatasını merak ederek bazı spekülasyonlar kurabilmektedir. “Zaman mekândır” metaforu etrafında şekillenen bu oyunda (Stamenkovic ve Jacevic, 2015, s. 192) oyuncu, sonuçlarına katlanmadan istediği kadar hata yapabilmekte ve istediği zaman basitçe zamanı geri alabilmektedir. Oyun ilerledikçe bu mekânın sadece bir oynanış (gameplay) tercihi olmadığı, oyunun hikâyesinin ve sonunun da bu metafora dayandırıldığı anlaşılmaktadır. Zamanı geri sarma yeteneği, ana karakterin aldığı bazı kararlara karşı duyduğu derin pişmanlığı ve bunları geri alabilme arzusunu desteklerken (Brown, 2013, s. 11) tüm bulmacaların tek bir çözümünün olması da Tim’in kaçınılmaz sonuna doğru gittiğinin imasını barındırmaktadır (Dahlen, 2008). Oyunun son bölümünde ekran ikiye bölünür. Üst kısımda prensesin bir taraftan koşarak bahsi geçen “canavardan” kaçarken, bir taraftan da Tim’in önündeki engelleri ortadan kaldırıp Tim’e yardım etmeye çalıştığı görülmektedir. Bu bölümün sonuna gelindiğinde oyuncu tam prensese ulaşmak üzereyken ekran yanıp söner ve oyuncu kendini duvarların arasında sıkışmış olarak bulur. Bu noktada zamanı tekrar geriye almaktan başka şansı kalmaz. Bu yapıldığıdaysa son bölüm tersten oynatılmış olur. Bu sahne ile birlikte aslında prensesin başından beri kaçtığı kişinin Tim olduğu anlaşılır. Oyuncu kendisini kahraman zannederken aslında “kötü adam” olduğunu öğrenir ve oyun sonlanır. Böylece oyuncunun başından beri özdeşleştiği karakteri sorgulaması sağlanarak vurucu bir final yapılır. Aynı, ölümsüzlükle ve tüm hayatı boyunca büyük bir kayayı bir tepenin başına yuvarlamakla cezalandırılan Sisifos gibi, Tim de zamanı geri alarak tekrar tekrar hatalarını yaşamaya mahkûm edilmiştir (Taylor-East, 2015, s. 36). Bu haliyle oyun, bir insanın



yaptığı hatalar için affedilmesi gerekliliğini vurgularken, aynı zamanda bu hatalardan ders çıkartmanın da öğrenmenin vazgeçilmez bir unsuru olduğu fikrini desteklemektedir (Jagoda, 2013, s. 746).

Eğer oyun boyunca bölümlerde gizlenmiş yıldızların tamamı toplanırsa gizli bir son ortaya çıkmaktadır. Bu sona göre de aslında prensesin bir insan olmadığı, atom bombasını temsil ettiği ve Tim'in de atom bombasını bulan ve pişmanlığı ile yaşamak zorunda kalan bir bilim insanı olduğu tartışmaları ortaya çıkmıştır. Oyun boyunca bulunan suluboya resimler ve metinler her iki sona da yorulabilen bilgiler içerdiği için de hala kesin bir cevap bulunamamıştır. Daha derin anlamlar barındırdığına dair ciddi spekülasyonlar yapılmış, birçok farklı bakış açısı ile birçok farklı araştırmada çalışılmıştır (Stamenkovic ve Jacevic, 2015, s. 187). Bütün bunlar göz önüne alındığında Braid'in zaman kavramı ile oynayarak oyuncuyu manipüle ettiği, sonunda şaşırtarak vurucu bir şekilde hikâyesini sonlandırmak istediği ve böylece kendisini benzerlerinden ayırdığı savunulabilir.



Görsel 13. Braid oyunu ekran görüntüleri.



Görsel 14. “Mont Sainte Victoire” tablosu, Paul Cézanne.

SONUÇ

Önce basit çocuk oyuncakları ile başlayıp, daha sonra kutu oyunları ile tarihsel gelişimini sürdüren oyun sektörü -bu geleneksel oyun çeşitlerinin de örnekleri piyasaya çıkmaya devam ediyorsa da- bilgisayarların hayatımıza girmesi ile çok daha farklı bir boyuta ulaşmıştır. Bilgisayar destekli grafiklerin yaygınlaşması ile ortaya video oyunu diye bir kavram çıkmıştır. Farklı öğelerden oluşan ve özelliklerine göre farklı şekillerde sınıflandırılabilen video oyunlarının başarıları arkasında birçok farklı etken bulunmakta ve bu etkenler oyun türleri arasında da değişiklik gösterebilmektedir. Bu çalışmada, bir sanat alanı olarak oyunlar ve senaryoları geniş bir literatüre sahip olsa da, platform oyunlarının özelinde eksik kalmış senaryo konusuna yoğunlaşılması amaçlanmıştır. Bu sayede hem alanda çalışma yapan araştırmacılara hem de sektördeki oyun tasarımcılarına destek olmak hedeflenmiştir. Çalışmanın başında video oyun tarihine kısaca değinilirken iki boyutlu bulmaca platform türü oyunların üzerinde durulmuştur. Bu oyunlardan Thomas Was Alone, Limbo ve Braid hem görsel hem hikâyesel hem de oynanış açısından detaylıca incelenerek bu oyunların başarılarının arkasında yatan sebepler anlaşılma çalışılmıştır. Bu incelemeler esnasında video oyunlarının edebiyat, din, resim, tasarım, mitoloji ve psikoloji gibi birçok farklı alandan beslendikleri, tek başlarına değerlendirilmelerinin doğru olmayacağı sonucuna varılmıştır. Örneğin Thomas Was Alone ve Braid oyunlarında farklı sanat akımlarına göndermeler yapıldığı, böylece klasik sanat ile modern sanat sayılabilecek olan video oyunları arasında köprü kurulduğu fark edilmiştir. Aynı şekilde Limbo oyununda da dini kavramların temanın içine yedirildiği ve birer korku unsuru olarak kullanıldığı, böylece oyunun hikâyesine gizem öğeleri eklendiği görülmüştür. Bu etkileşimler sayesinde tasarımcıların, vermek istedikleri mesajların arkalarını daha iyi doldurdukları ve oyuncuyu oyuna çok daha iyi bağlayabildikleri yorumu yapılabilmektedir.

Yapılan tüm araştırmalar ve incelemeler sonucunda, bulmaca platform türündeki bir oyunun





başarılı olması için foto-gerçekçi görsellere ihtiyaç duymadığı, imgeler ve sesler gibi diğer tüm elemanların iyi bir senaryo etrafında kurulmasının bir oyunu başarılı yapacağının görüldüğü söylenebilir. Oyuncunun zevk alabilmek için duysal (sensory) tutulma, meydan okuma tabanlı (challenge-base) tutulma ve yaratıcı (imaginative) tutulma öğelerinin üçünün de bir oyunda ortaya konulduğunu görmesi gerekse de diğer tüm elemanların senaryoyu desteklediği ölçüde başarılı kabul edilebilecekleri düşünülmektedir. Yani senaryosu ne kadar ilgi çekiciyse ve insandaki merak duygusunu ne kadar uyarıyorsa oyunun da o kadar başarılı olduğu görülmektedir. Bu araştırmanın sonucunda, ilgiyi yönlendiren birçok eleman olsa da senaryonun asıl güdüleyici unsurlardan biri olduğuna karar verilmiştir.

KAYNAKÇA

Aldred, J. (2012). A Question of Character: Transmediation, Abstraction, and Identification in Early Games Licensed from Movies. M. J. Wolf (Ed.), *Before The Crash: Early Video Game History* (s. 90-104). Detroit: Wayne State University Press.

Antra, A. (2022, Haziran 5). *What Does it Mean for a Game to be Successful?* SUPERJUMP. <https://www.superjumpmagazine.com/what-does-it-mean-for-a-game-to-be-successful/>

Bates, B. (2004). *Game Design*. Boston: Premier Press.

Bauckhage, C., Kersting, K., Sifa, R., Thureau, C., Drachen, A., & Canossa, A. (2012). How Players Lose Interest in Playing a Game: An Empirical Study Based on Distributions of Total Playing Times. *IEEE Conference on Computational Intelligence and Games*, 139-146. IEEE Xplore.

Boztunalı, Z.S. & Başbuğ, F. (2017). Paul Cezanne'in Sanatında Doğa Çözümlemeleri. *Sed5* (2), s. 147-156

Brooks, N. (2021, Ocak 28). *Immersion Is a KEY Element of Gaming- Here's Why*. CBR. <https://www.cbr.com/immersion-gaming/>

Brown, E., & Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. *CHI EA '04: Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 1297-1300. ACM.

Brown, J. (2013). Limbo and the Edge of the Literary. *CHERCHEZ LE TEXTE: PROCEEDINGS OF THE ELO 2013 CONFERENCE*, 1-20. ELMCIP.

Collins, K. (2008). *Game sound: An introduction to the history, theory and practice of video game music and sound design*. Cambridge: The MIT Press.

Dahlen, C. (2008, Ağustos 27). *Game Designer Jonathan Blow: What We All Missed About Braid*. The A.V. Club. <https://www.avclub.com/game-designer-jonathan-blow-what-we-all-missed-about-b-1798214678>

Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005). Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. *Worlds in Play: Int. Perspectives on Digital Games Research*, (s. 88-115).





Vancouver.

Fabian, S. (2019). Dante and the Limbo of Unbaptized Infants. St. John Vianney Theological Seminary. <https://sjvlaydivision.org/dante-and-limbo/>

Fernández-Vara, C. (2014). *Introduction to Game Analysis*. Routledge.

Grossman, A. (2014). *You*. Little, Brown.

Heussner, T., Hepler, J. B., Lemay, A., & Finley, T. K. (2015). *The Game Narrative Toolbox*. Focal Press.

Huhtamo, E. (2012). What's Victoria Got To Do with It?: Toward an Archaeology of Domestic Video Gaming. M. J. Wolf (Ed.), *Before The Crush: Early Video Game History* (s. 30-52). Detroit: Wayne State University Press.

Jagoda, P. (2013). Fabulously Procedural: Braid, Historical Processing, and the Videogame Sensorium. *American Literature*, 85(4), 745-780. DUKE University Press.

Juul, J. (2001, Temmuz). Games Telling stories?: A brief note on games and narratives. *Game Studies*. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Kietzmann, L. (2010, Ekim 18). Thomas was alone: a minimalist game about friendship. Engadget. https://www.engadget.com/2010-10-18-thomas-was-alone-a-minimalist-game-about-friendship.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xllmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAABiHb1qsAw3tD5VNbjnzQ7dL_D_MxUPMIwAvKDT4RrGRsudWedTeW9PQqx7vAit2nXXPioHem6sr1cm4b

Lebowitz, J., & Klug, C. (2012). *Interactive Storytelling for Video Games: Proven Writing Techniques for Role Playing Games, Online Games, First Person Shooters, and More*. CRC Press.

Lynch, T., & Martins, N. (2015). Nothing to Fear? An Analysis of College Students' Fear Experiences With Video Games. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 298-317.

Martin, R. (2022, Mart 16). *Creating a community: Thomas Was Alone turns 10*. Talenthouse Media Foundry. <https://mediafoundry.talenthouse.com/post/thomas-was-10>

Mayes, D. K., & Cotton, J. E. (2001, Ekim 01). Measuring Engagement in Video Games: A Questionnaire. *PROCEEDINGS of the HUMAN FACTORS AND ERGONOMICS SOCIETY 45th ANNUAL MEETING*, 692-696. Sage Journals.

McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Londra: Penguin.

Mekler, E. D. (2015). *The Motivational Potential of Digital Games and Gamification – The Relation between Game Elements, Experience and Behavior Change*. Fakultät für Psychologie der





Universität Basel.

Mitchell, B. L. (2012). *Game design essentials*. Indianapolis: Wiley.

Mundy, J. (2018, Temmuz 10). *Limbo Review (Switch eShop)*. Nintendo Life. <https://www.nintendolife.com/reviews/switch-eshop/limbo>

Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The Free Press.

Perreault, G. (2014, Şubat 20). Why Do We Love Video Games? Huffpost. https://www.huffpost.com/entry/why-do-we-love-video-game_b_4740425

Reay, E. (2020). Secrets, Stealth, and Survival: The Silent Child in the Video Games Little Nightmares and INSIDE. *Journal of Children's Literature Research*, 43, 1-22.

Reeves, B. (2012, Kasım 20). Why We Play Video Games: How Our Desire For Games Shapes Our World. *Game Informer*. <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/11/20/why-we-play-how-our-desire-for-games-shapes-our-world.aspx>

Sawczyn, D. (t.y.). *Game Review: 'Thomas Was Alone'*. Impacting Culture Blog. <https://impactingculture.com/game-review-thomas-was-alone/>

Sloan, R. J.S. (2016). Nostalgia Video Games as Playable Game Criticism. *G/A/M/E The Italian Journal of Game Studies*, (05), 35-45. GameJournal.

Stamenkovic, D., & Jacevic, M. (2015). Time, Space, and Motion in Braid: A Cognitive Semantic Approach to a Video Game. *Games and Culture*, 10(2), 178-203.

Stephen, B. (2020, Aralık 02). Supergiant just released a 10th anniversary album of music from its games. The Verge. <https://www.theverge.com/2020/12/2/22057936/supergiant-games-10th-anniversary-vinyl-hades-bastion-pyre-transistor>

Taylor-East, F. B. (2015). Time for Braid : a philosophical view of a digital game. *Threads*, (3), 32-38. The University of Malta.

Tolentino, J. (2012, Temmuz 11). *Review: Thomas Was Alone – Destructoid*. Destructoid. <https://www.destructoid.com/reviews/review-thomas-was-alone/>

Wolf, M. J. (2012). *Before the crash: early video game history*. Detroit: Wayne State University Press.

Wolf, M. J., & Perron, B. (2003). *The video game theory reader*. New York: Routledge.





GÖRSEL KAYNAKÇA

Görsel 1: Senet Oyun Tahtası / Senet Gaming Board, 1390–1353 BC. <https://en.wikipedia.org/wiki/Senet>, Erişim Tarihi: 14.01.2018

Görsel 2: Asil Ur Oyunu / The Royal Game of Ur. https://en.wikipedia.org/wiki/Royal_Game_of_Ur, Erişim Tarihi: 14.01.2018

Görsel 3: Ming Hanedanlığı'nın Yongle İmparatoru, cuju oynayan saray hadımlarını izlerken / The Yongle Emperor (r. 1402-1424 AD) of the Ming Dynasty observing court eunuchs playing cuju. https://en.wikipedia.org/wiki/Yongle_Emperor, Erişim Tarihi: 14.01.2018

Görsel 4: Galaxy Game isimli oyun konsolu, 1971. https://thedoteaters.com/?attachment_id=7581, Erişim Tarihi: 14.01.2018

Görsel 5: Computer Space isimli oyun konsolu için tanıtım afişi, 1971. <https://hg101.kontek.net/spacewar/spacewar.htm>, Erişim Tarihi: 14.01.2018

Görsel 6: Pong isimli oyun konsolu, 1972. <https://en.wikipedia.org/wiki/Pong>, Erişim Tarihi: 14.01.2018

Görsel 7: Auto Race isimli taşınabilir oyun konsolu, 1977. <https://www.handheldmuseum.com/Mattel/Mattel-AutoRace.jpg>. Erişim Tarihi: 14.01.2018

Görsel 8: Nintendo Eğlence Sistemi (NES), 1983. http://sm.ign.com/ign_tr/screenshot/default/nes-console_174z.jpg. Erişim Tarihi: 14.01.2018

Görsel 9: Nintendo Game Boy. https://tr.wikipedia.org/wiki/Game_Boy. Erişim Tarihi: 14.01.2018

Görsel 10: Super Mario Bros oyunu ekran görüntüsü. <https://www.sporx.com/hic-acilmamis-super-mario-bros-oyunu-dunya-rekoruna-satildi-SXHBQ864070SXQ>, Erişim Tarihi: 17.01.2021

Görsel 11: Thomas Was Alone oyunu ekran görüntüleri. <https://www.commonsense.org/education/game/thomas-was-alone>. Erişim Tarihi: 15.01.2018

Görsel 12: Limbo oyunu ekran görüntüleri. Kaynak: <https://playdead.com/games/limbo/>. Erişim Tarihi: 15.01.2018

Görsel 13: Braid oyunu ekran görüntüleri. <https://store.steampowered.com/app/26800/Braid/>. Erişim Tarihi: 15.01.2018

Görsel 14: “Mont Sainte Victoire” tablosu, Paul Cézanne. <http://andra-dancovici.com/is-paul-cezanne-the-father-of-modern-art/> . Erişim Tarihi: 06.06.2021

