



OYUNLARIN SÜREÇ, EYLEM ve ETKİ (DUYGULANIM)

KAVRAMLARI ÜZERİNDEN İNCELENMESİ:

"GEZGİN" UYGULAMA PROJESİ

Yüksek Lisans Tezi

Onur UYANIK

Eskişehir 2025

OYUNLARIN SÜREÇ, EYLEM ve ETKİ (DUYGULANIM)

KAVRAMLARI ÜZERİNDEN İNCELENMESİ:

“GEZGİN” UYGULAMA PROJESİ

Onur UYANIK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Çizgi Film (Animasyon) Programı

Danışman: Prof. Hikmet SOFUOĞLU

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Temmuz 2025

Eskişehir

JÜRİ ENSTİTÜ ONAYI

Onur UYANIK'ın "Oyunların Süreç, Eylem ve Etki (Duygulanım) Kavramları Üzerinden İncelenmesi: "Gezgin" Uygulama Projesi" başlıklı tezi 20/06/2025 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği"nin ilgili maddeleri uyarınca, Çizgi Film (Animasyon) Anasanat dalında Çizgi Film (Animasyon) Programı Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

	Unvanı Adı Soyadı	İmza
Üye (Tez Danışmanı)	: Prof. Hikmet SOFUOĞLU	
Üye	: Doç. Remzi SAN	
Üye	: Dr. Öğr. Üy. Ali Aycan GÜRBÜZ	

.....

Enstitü Müdürü
Prof. Dr. Nafiz Öncü CAN

ÖZET

OYUNLARIN SÜREÇ, EYLEM ve ETKİ (DUYGULANIM)

KAVRAMLARI ÜZERİNDEN İNCELENMESİ:

“GEZGİN” UYGULAMA PROJESİ

Onur UYANIK

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Çizgi Film (Animasyon) Programı

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Temmuz 2025

Danışman: Prof. Hikmet SOFUOĞLU

Birçok akademik çalışma oyunları metin olarak görerek anlatı üzerinden incelerken, diğerleri oyunları sanat eseri olarak değerlendirerek etkileşim ve yaratıcılık kavramlarına odaklanır. Bu yaklaşımlarda, oyunların sanat olarak kabul edilmesi, onların temsili içeriklerine ve nesne olarak taşıdıkları değerlere dayanır. Bu bakış tarzı ile oyunlar bir tür kurgu olarak değerlendirir ve estetik değerlerini anlatı, karakterler ve öykü gibi sabit niteliklerde bulur. Tüm bu görüşler, oyuncunun süreç içindeki deneyimini göz ardı ederek oyunun kendisine odaklanır ve sanat statüsünü yalnızca nesne niteliklerine bağlar. Ancak oyunu diğer ortamlardan ayrı bir yere koyabilecek süreç felsefesi temelli bir dizi düşünce vardır. Bu çalışmada C. Thi Nguyen, A. Galloway ve G. Deleuze gibi düşünürlere atıfta bulunarak, oyun ve oynayı kavramları süreç felsefesi alanına yerleştirilerek incelenecektir. Bu araştırmanın temel sorunu, oyuncuların oyununa uygun düzlemde süreç, eylem ve duygulanıma yönelik kuvvetleri nasıl oluşturduklarını araştırmaktır. Araştırmada elde edilen bilgilerin pratik alanda kullanılabileceğine ilişkin “Gezgin” Uygulama Projesi başlığı altında bir oyun prototipi geliştirilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Süreç Estetiği, Eylem, Etki (Duygulanım), Köksap, Yersizyurtsuzlaşma ve Yeniden yeryurt edinme

ABSTRACT

ANALYSIS OF GAMES

THROUGH THE CONCEPTS OF PROCESS, ACTION, AND AFFECT:

“GEZGİN” APPLICATION PROJECT

Onur UYANIK

Department of Cartoon (Animation)

Programme in Cartoon (Animation)

Anadolu University, Graduate School of Institute, July 2025

Supervisor: Prof. Hikmet SOFUOĞLU

Many academic studies analyze games through narrative by examining them as textual representations, while others focus on the concept of interactivity and creativity by evaluating games as works of art. In these approaches, the recognition of games as art is based on their representational content and the values they carry as objects. From this perspective, games are regarded as a form of fiction, and their aesthetic values are found in fixed attributes such as narrative, characters, and plot. All of these views focus on the object itself and its inherent qualities, neglecting the player’s experience within the process, and they link the artwork’s status solely to its object-like features. However, there exists a range of process philosophy-based thoughts that could distinguish games from other media. This study will refer to thinkers such as C. Thi Nguyen, A. Galloway, and G. Deleuze, exploring the concepts of game and gameplay within the realm of process philosophy. The central issue of this research is to investigate how players create forces of process, action, and affect within a dimension appropriate to the game. The information obtained in the research was applied in practice through the development of a game prototype under the title “Gezgin” Application Project.

Anahtar Sözcükler: Process Aesthetics, Action, Affect, Rhizome, Deterritorialization and Reterritorialization

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmamın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “Bilimsel İntihal Tespit Programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Onur Uyanık

STATEMENT OF COMPLIANCE WITH ETHICAL PRINCIPLES AND RULES

I hereby truthfully declare that this thesis/dissertation is an original work prepared by me; that I have behaved in accordance with the scientific ethical principles and rules throughout the stages of preparation, data collection, analysis and presentation of my work; that I have cited the sources of all the data and information that could be obtained within the scope of this study, and included these sources in the references section; and that this study has been scanned for plagiarism with “Scientific Plagiarism Detection Program” used by Anadolu University, and that “it does not have any plagiarism” whatsoever. I also declare that, if a case contrary to my declaration is detected in my work at any time, I hereby express my consent to all the ethical and legal consequences that are involved.

Onur Uyanık

ÖNSÖZ

Bu çalışmanın hazırlanmasında, değerli bilgi ve deneyimlerini paylaşarak bana yol gösteren, araştırmam boyunca desteğini esirgemeyen ve sabırla rehberlik eden değerli danışmanım Prof. Hikmet Sofuoğlu'na en derin şükranlarımı sunarım.

Uygulamanın geliştirilmesi aşamasında, yoğun çalışma temposuna rağmen yardımlarını esirgemeyen arkadaşım Yusuf Gülkaya'ya emekleri için minnettarım.

Son olarak, tanıştığımız günden beri hep yanımda olan sevgili eşim ve gülücüklerini eksik etmeyen biricik oğluma, varlıkları için teşekkür ederim. İyi ki varsınız.

Onur Uyanık

ETİK KURUL BEYANNAMESİ

Bu tez çalışmasının hazırlanmasında, yürütülmesinde, verilerin analizinde Etik Kurul İzni'ne gerek yoktur.

Onur Uyanık



ÜRETKEN YAPAY ZEKA KULLANIMI

Bu tezi hazırlarken Google Translate, DeepL, ChatGPT, Copilot, NotebookLM gibi üretken yapay zeka programlarından destek aldığımı beyan ederim. Tezin hazırlığı aşamasında üretken yapay zeka programlarından çeviri ve literatür taraması gibi konularda destek aldım. Üretken yapay zeka programlarından aldığım bilgilerin doğruluğunu kontrol ettiğimi bildiririm.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Onur Uyanık

DECLARATION OF GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE USAGE

I declare that I received support from generative artificial intelligence programs such as Google Translate, DeepL, ChatGPT, Copilot, and NotebookLM while preparing this thesis. During the preparation of the thesis, I received support from generative artificial intelligence programs in areas such as translation and literature review. I declare that I have checked the accuracy of the information I received from productive artificial intelligence programs.

I also declare that, if a case contrary to my declaration is detected in my work at any time, I hereby express my consent to all the ethical and legal consequences that are involved.



Onur Uyanık

İÇİNDEKİLER

BAŞLIK SAYFASI.....	
JÜRİ ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	v
STATEMENT OF COMPLIANCE WITH ETHICAL PRINCIPLES AND RULES	vi
ÖNSÖZ... ..	vii
ETİK KURUL BEYANNAMESİ.....	viii
ÜRETKEN YAPAY ZEKA KULLANIMI.....	ix
DECLARATION OF GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE USAGE....	x
İÇİNDEKİLER.....	xi
TABLO DİZİNİ.....	xiv
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xv
GÖRSELLER DİZİNİ	xvi
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ	xix
1 GİRİŞ.. ..	1
1.1 Sorun.....	1
1.2 Amaç.....	6
1.3 Önem.....	7
1.4 Varsayımlar	7

1.5 Sınırlılıklar	7
1.6 Tanımlar	8
2 ALAN YAZIN.....	10
2.1 Süreç Sanatı Olarak Oyun	10
2.1.1 Süreç ve nesne sanatı	11
2.1.2 Süreç sanatı ve oyun	13
2.2 Eylem Sanatı Olarak Oyun.....	14
2.2.1 Operatör ve makine oyun eylemleri.....	15
2.2.1.1 Makine kavramı.....	16
2.2.1.2 Operatör-oyuncu.....	18
2.2.2 Diegetik ve diegetik olmayan oyun eylemleri	21
2.2.3 Galloway'ın oyun eylem (gamic action) kuramında dört an	22
2.2.3.1 Saf süreç (diegetik makine eylemleri)	24
2.2.3.2 Öznel bir algoritma (diegetik olmayan operatör eylemleri)	29
2.2.3.3 Ritüelistik bir dromenon (diegetik operatör eylemleri)	30
2.2.3.4 Yapının oyunu (diegetik olmayan makine eylemleri)	32
2.2.4 Galloway'ın oyun eylem analiz tablosu	35
2.3 Etki (Duygulanım) Olarak Oyun.....	36
2.3.1 Düzlemler ve kavramlar.....	38
2.3.2 Organsız beden.....	39
2.3.3 Köksap düşüncesi ve yersiz yurtsuzlaş(tır)ma	40
3 YÖNTEM.....	42

4 BULGULAR VE YORUM.....	43
4.1 Prince of Persia Karşılaştırmalı Oyun Analizi.....	43
4.1.1 Diegetik makine eylemleri.....	46
4.1.2 Diegetik olmayan makine eylemleri	61
4.1.3 Diegetik operatör eylemleri.....	72
4.1.4 Diegetik olmayan operatör eylemleri.....	75
4.2 Etki (Duygulanım) Olarak Prince of Persia	78
4.3 Gezgin Uygulama Projesi.....	82
4.3.1 Fork ile ortak çalışma ve bireysel çalışma.....	83
4.3.2 Oyun tasarım belgesi	85
4.3.3 Unity ile oyun nesnesi eylemlerinin tasarımı (diegetik makine eylemleri)....	93
4.3.4 Diegetik olmayan eylemler olarak menüler.....	97
4.3.5 Maya ile avatar eylemlerinin tasarımı (diegetik operatör eylemleri)	101
4.3.6 Diegetik olmayan makine eylemleri olarak hatalar ve arayüz unsurları.....	103
5 SONUÇ VE ÖNERİLER.....	108
KAYNAKÇA	116
EKLER	
ÖZGEÇMİŞ	

TABLO DİZİNİ

Sayfa

Tablo 2.1 Oyun Eylemi, Dört An	35
Tablo 2.2 Oyun eylemi, dört an tablosu kapsamında farklı oyunların kıyaslanması	35
Tablo 4.1 Oyun hedefleri ve ödüller.....	89
Tablo 4.2 Oyun modu (dinamik zorluk ayarı) tasarımı	90
Tablo 4.3 Ödül mekanizması.....	90
Tablo 4.4 Gezgin seviye tasarımı	91
Tablo 4.5 Klavye ve oyun kumandası kontrolleri	92

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 2.1.....	23
----------------	----



GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 2.1 GTA III (solda) ve GTA V (sağda) oyunundan bekleme sahneleri.....	25
Görsel 2.2 Oddmar oyunundan oynanış bir sekansı.....	26
Görsel 2.3 God of War oyununda oyun mekaniği olarak hızlı zaman etkinliği örneği.	28
Görsel 4.1 Prince of Persia oyun serisinde, oyuncu karakteri tasarımının zamana göre değişimi.....	45
Görsel 4.2 Prince of Persia eski ve yeni versiyonlarda dikenli tuzaklar.....	47
Görsel 4.3 Sargon'un platform bulmacalarını çözmesi.....	48
Görsel 4.4 Prince of Persia oyununun eski ve yeni sürümlerinde bölüm sonu kapı mekanizmaları.....	49
Görsel 4.5 Görsel: Prince of Persia oyununda hareketli platform tuzağı örneği olarak gevşek zemin.....	49
Görsel 4.6 Prince of Persia: The Lost Crown oyununda hareketli platform tuzağı örneği	50
Görsel 4.7 Prince of Persia oyununda gizli yol geçişleri için kullanılan gevşek zemin plakası	51
Görsel 4.8 Prince of Persia: The Lost Crown oyununda bekleme anları	55
Görsel 4.9 Açılış sahnesi ve sinematik.....	57
Görsel 4.10 “Prince of Persia: The Lost Crown” sinematik sahnenin başlangıcı	58
Görsel 4.11 “Prince of Persia: The Lost Crown” sinematik sahneden oyuna dönüş	58
Görsel 4.12 Prince of Persia: The Lost Crown, oyun içi diyalog geçişleri	60
Görsel 4.13 Prince of Persia: The Lost Crown, demo oyunu.....	62

Görsel 4.14 Sağlık barı geliştiren bir tılsım olarak kutsama nesnesi	64
Görsel 4.15 Oyuncunun space tuşuna basması ile operatör tarafından da görüntülenmesi	65
Görsel 4.16 “Prince of Persia: The Lost Crown” oyununda ses ayarları menüsü.....	67
Görsel 4.17 Oyunun makine tarafından bitirilmesi (solda) ve oyun bitti durumu sinematığı (sağda).....	69
Görsel 4.18 “Prince of Persia: The Lost Crown” oyun bitti ekranı ve yeniden doğma .	70
Görsel 4.19 Prince of Persia 7. seviyede kapalı kapıdan geçme hatası.....	71
Görsel 4.20 Prince of Persia: The Lost Crown oyununda sıkışma hatası	72
Görsel 4.21 Tılsımlar (solda) ve özel güçler (sağda)	74
Görsel 4.22 Sanatçı ve yazılımcının fork arayüzü ile çalışması	84
Görsel 4.23 Sallanan_Balyoz_v01 Sağdan sola ivmelenerek sarkaç gibi sallanan balyoz hareketi, dopesheet unity	94
Görsel 4.24 Sallanan_Balyoz_v02 360 derece tam tur ivmeli stilize vuruş, unity curves arayüzü.....	95
Görsel 4.25 Etkinleştirilebilir oyun nesnesi örneği olarak, köprü	96
Görsel 4.26 Darire testere, düşen platform ve hareketli platform.....	96
Görsel 4.27 Dönen platform, dikenli tuzaklar, denge platformu.....	97
Görsel 4.28 Oyun açılış menüsü ekranı	98
Görsel 4.29 Gezgin dinamik zorluk ayarları menüsü ekranı.....	99
Görsel 4.30 Oyun hakkında menüsü ekranı	99
Görsel 4.31 Gezgin grafik ve ses ayarları menüsü ekranı.....	100
Görsel 4.32 Gezgin görünürlük ayarları menüsü ekranı	100

Görsel 4.33 İdle animasyon pozunun farklı açılardan görünümü	102
Görsel 4.34 Yerinde zıplama eylem seti	102
Görsel 4.35 <i>Tutunma eylem setinden anlar</i>	103
Görsel 4.36 Baş üstü ekranı	104
Görsel 4.37 Gezgin karakter durum ikonu	104
Görsel 4.38 Oyun hatası olarak devre dışı bırakma	105
Görsel 4.39 Hareket animasyonlarının testinde slide açığının hile olarak kullanmak ...	106



SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

PC	: Player Character (Oyuncu Karakteri)
NPC	: Non Player Character (Oyuncu Olmayan Karakter)
RPG	: Role Playing Game (Rol Yapma Oyunu)
FPS	: First Person Shooter (Birinci Şahıs Nişancı)
FPS	: Frame Per Second (Saniyedeki Kare Sayısı)



1 GİRİŞ

1.1 Sorun

Oyun kavramı oldukça geniş bir anlam çerçevesine sahiptir. Oyunun kültürden bile eski olduğunu ifade eden ve kültür kuramcısı olarak tanınan Johan Huizinga, insanı “Homo Ludens” (oynayan insan) olarak, oyunu ise, “özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bizzatı bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir.” (Huizinga, 2022, s. 13-14, s. 53) şeklinde tanımlar. Huizinga’ya göre oyun alanı, sınırları belirlenmiş, kutsal sayılan ve özel kurallarla işleyen bir yerdir: “Arena, oyun masası, sihirli çember; tapınak, sahne, perde, mahkeme; bunların hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır. Yaşadığımız dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır.” (Huizinga, 2022, s. 29).

Huizinga oyunun alanı ve amacı üzerine söylemde bulunduğu bu çerçevede sihirli çember kavramının bir benzeri de Fransız antropolog ve sosyolog Roger Caillois tarafından desteklenir. “Man, Play and Games” kitabının yazarı Caillois, oyunların hayali yönünü vurgularken gerçek hayatın dışında *ikinci bir gerçeklik* (second reality) veya özgür bir gerçekdışılığın bulunduğunu ifade eder (Caillois, 2001, s. 10). Ancak Caillois birçok konuda Huizinga ile ortak fikirde olsa da onun oyun tanımını fazla dar ve kültürel bir çerçeveye sıkıştırılmış olarak değerlendirir. Caillois Huizinga’nın oynayan insanı üzerinden inşa ettiği fikirlerini geliştirirken, oyunu biçimsel açıdan özgür, ayrılmış, belirsiz, üretken olmayan, kurallarla yönetilen ve hayali bir etkinlik olarak tanımlamış ve Rekabet Oyunları (Agon), Şans Oyunları (Alea), Taklit Oyunları (Mimicry), Baş Dönmesi-Vertigo Oyunları (Ilinx) olmak üzere 4 temelden oluşan bir tipoloji geliştirmiştir (Caillois, 2001, s. 14). Özetle, Huizinga’ya göre oyun özgür bir etkinliktir. Bu açıdan ucu açıktır. Caillois ise kurallı, yapılandırılmış oyunlar (ludus) ve serbest, doğaçlama oyunlar (paidia) arasındaki ilişkiyi araştırarak, oyunların bu ikisinin öğelerini içerdiğini, serbest etkinlik, üretken olmayan, mekansal ve zamansal olarak tanımlanmış, sonucu belirsiz ve aynı zamanda kurallarla yönetilen, eylemlerden, olaylardan, karakterlerden ve ortamdan oluştuğunu vurgular.

Oyunun bir eylem olarak kabul edilmesi, onun toplum ve kültür üzerinde etkisinin daha iyi anlaşılmasını sağlar. Oyunu bir etkinlik alanı olarak gören ve eyleyen eyleyiciyi ön

plana çıkaran görüşler bulunmaktadır. Oyun kuramında önemli düşünürlerden Alexander Galloway (2006), Deleuze ve Guattari'nin çalışmalarına dayanarak, eylemin video oyunları için tanımlayıcı bir sözcük ve oyun kuramı için uygun bir başlangıç noktası olduğunu söyler. Galloway benzer şekilde oyunun, oyuncuların bir tür hedefe ulaşmaya çalıştıkları, kurallarla tanımlanmış bir etkinlik olduğundan söz eder. Ona göre oyunlar tuhaf ve eğlenceli olabileceği gibi son derece ciddi de olabilir. Tek başlarına veya karmaşık sosyal senaryolarda oynanabilirler (Galloway, 2006, s.1). Bu tanımlardan yola çıkarak oyunun, oyuncu ve oynamak kavramlarıyla iç içe bir olgu olduğu da açığa çıkmaktadır. Oyuncu oyuna kendi iradesi ile katılan kişi veya kişileri ifade ederken oynayış kavramı ise oyun süresi boyunca oyuncu tarafından gerçekleştirilen her türlü eylemi içerir.

Oyunlar, kullanıcının kumanda üzerindeki eylemleri ile oyunda ortaya çıkan eylemler arasındaki bire bir ilişkiyi ön planda tutar. Bu nedenle oyuncu-oyun ilişkisi, diegetik (diegetic)¹ alan oluşturmak ve oyun sırasında etkileşim hissi yaratmak açısından önem kazanmıştır. Tarihsel gelişim süreci içerisinde video oyununun etkileşim boyutu üzerine birçok araştırmacı farklı yorumlar getirmiştir. Örneğin Mark J. P. Wolf, "The Medium of the Video Game" adlı kitabında bir oyunun video oyunu olarak kabul edilebilmesi için, oyunun eylemlerinin ekranda etkileşimli bir şekilde gerçekleşmesi beklendiğini belirtir (Wolf, 2001 s. 17). Wolf'a göre etkileşim, animasyon ve oynanışın kesişiminde yer alır, ancak "etkileşimli" sözcüğü kendi doğru tarihsel bağlamında anlaşılmalıdır. Bu nedenle Perron ve Wolf'un da kabul ettiği gibi, sıklıkla "etkileşimli" sözcüğünün sorunlu doğasına dikkat çekilmiştir (Perron ve Wolf, 2009, s. 13). Bunun en önemli nedeni video oyunlarının genellikle sinema ve televizyon izleyicilerinin yanı sıra okuyucuların pasifliği ve yaratıcılık eksikliğinin aksine oyuncuların aktifliği ve yaratıcılığı açısından karakterize edilmesidir. Pallant'ın ifadesiyle "oyun yorumcuları, video oyununu başlı

¹ Galloway "Diegetic" ve "Non-diegetic" sözcüklerini edebiyat ve film kuramlarından uyarlar. Bir video oyununun diegetik oyunun toplam anlatısal eylem dünyasıdır. Sinemada olduğu gibi, video oyunun diegesisi hem ekran içi hem de ekran dışı öğeleri içerir. Gösterilen karakterler ve olayların yanı sıra, sadece atıfta bulunulan veya oyun durumu içinde var olduğu varsayılan karakterleri ve olayları da içerir. Bkz. A. Galloway, Gaming: Essays on Algorithmic Culture, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, s.7.

başına bir sanat formu haline getirmek için, etkileşimi her şeyden önce formun ayırt edici özelliği olarak öne çıkarmış, böylece onu oyunların görsel dil, anlatı ve animasyon materyallliği gibi ortak öğeleri paylaştığı canlı aksiyon sinemasından ayırmıştır.” (Pallant, 2019, s.204).

Jean Baudrillard, “Her Yer Ekran” kitabının “Deep Blue ya da Bilgisayar Neyin Özlemini Çeker” adlı bölümünde insanların birbirleriyle karşılıklı etkileşim içine girmediklerini, bunun iletişim sürecinin yol açtığı bir yanılsama olduğunu söyler. Kasparow, Deep Blue arasındaki satranç karşılaşması örneğinde “İnsanlarla makineler karşılıklı bir etkileşim süreci içine giremezler” görüşünü savunur. (Baudrillard, 2022, s. 189). Benzer bir endişe, video oyunlarını diğer medya formlarından oyun ve anlatı ya da ludoloji ve anlatıbilim temelinde ayırma bağlamında da ortaya çıkar. Örneğin Gonzalo Frasca kendisini “video oyunlarının anlatı, edebiyat, tiyatro ya da sinemanın bir uzantısı olarak görülmemesi gerektiğini savunan” kuramcılar arasında konumlandırmaktadır (Gonzolo, 2003). Frasca aynı zamanda etkileşim kavramlarını da kabul etmez. Simülasyon (oyunlar) ve anlatı arasında bir ayrım önerir. Onun simülasyon kavramsallaştırması, pasifliğe karşı eylem duygusunu sürdürür. Bu bakımdan, yaptığı ayrım Baudrillard’ın simülasyon ve temsil arasındaki ayrımından farklı değildir.

Diğer yandan Galloway, etkileşim kavramını kabul etmeyen kuramcılar arasındadır; Deleuze ve Guattari’nin çalışmalarına dayanarak, eylemin video oyunları için tanımlayıcı bir sözcük ve video oyunu kuramı için uygun bir başlangıç noktası olduğunu savunur: “Oyunsal eylemi bir ‘etkileşim’ teorisi ya da medyanın ‘aktif izleyici’ teorisi ile bir tutmaya direnmek gerekir...Ben ‘etkileşim’ sözcüğünden kaçınıyorum ve bunun yerine bilgisayar gibi video oyununu da eyleme dayalı bir araç olarak adlandırmayı tercih ediyorum.” (Galloway, 2006, s. 3).

Bir oyunda, duyuları önceden belirlenmiş sanal dünyalarla karşılaşılır. Deleuze’ün makine kavramı bağlamında düşünüldüğünde oyuncu bu dünyaların içine girmez, geliştirici tarafından bu dünyalarda oyun sırasında özgürleştirilen duygulanımları deneyimler. Colin Cremin’e göre “İçerisi ve dışarısı biçiminde video oyununun diegetik alanı ve oyuncunun fiziksel bedeninin yaşadığı çevre arasında bir ikilik yoktur. Bu açıdan bakıldığında video oyunları ile etkileşime girmez; aksine oyuncu bir video oyunu birleşiminin parçasıdır.” (Cremin, 2016, s. 19-21). Oyuncu göz, el, kas ve reflekslerini

eyleme geçiren bir makine birleşigidir; Oyun düzleminde, fareye bağlanan elinin hareketi, eylemler ve ilişkilerle yeni oluşlar ve yeni eylemler için olasılıkları artırır veya ayırıştırır.

Galloway video oyununu, elektronik bir hesaplama cihazı ve yazılımda simüle edilen bir oyundan oluşan, tarih ve maddilik ile sınırlı kültürel bir nesne olarak tanımlamıştır. Ona göre elektronik hesaplama cihazı (makine) çeşitli biçimlerde olabilir. Bu kişisel bir bilgisayar, atari salonu makinesi, ev konsolu, taşınabilir bir cihaz veya herhangi bir sayıda başka elektronik makine olabilir. (Galloway, 2006, s.1). Galloway bu saptamaları daha da ileri götürerek video oyunlarını doğrudan eylem olarak tanımlar. Ona göre: “Eylem olmadan, oyunlar sadece soyut bir kural kitabının sayfalarında kalır. Oyuncuların ve makinelerin aktif katılımı olmadan, video oyunları sadece statik bilgisayar kodu olarak var olur. Video oyunları, makineye güç verildiğinde ve yazılım çalıştırıldığında ortaya çıkarlar; canlandırıldıklarında var olurlar.” (Galloway, 2006, s. 2).

Galloway okuyucuların dikkatini bu fikre çekmek isterken geleneksel medya ya da daha genel ifadeyle yeni medyanın bir bileşeni olarak video oyunu dışındaki medyaların, onunla arasındaki biçimsel farklılıklarına işaret eder. Nitekim diğer birçok medya ortamının aksine video oyunlarının varlığı oynandığı anda gerçekleşir ve bu durum katılımcı bir eylem gerektirir. Daha somut bir ifadeyle sinema seyircisinin pasifliği onu edilgen kılarken video oyunu oynayan bir oyuncunun makine (oyun yazılımı ve cihazı) ile olan etkileşimiyle gerçekleşen eylemler, onu duruma göre çeşitli boyutlarda etken bir unsur olarak ön plana taşır. Seyirci bir karakterle empati kurabilirken, oyuncu bir karakter olur ve eylemi daha derinden hissedebilir.

Brian Massumi “Semblance and Event: Activist Philosophy and the Occurent Arts” kitabında etkileşim konusunda şu önerilerde bulunur: “Etkileşimli sanatın bence en güçlü yanı, bir durumu ‘nesne’ olarak ele almasıdır. Bir işlev değil, bir kullanım değil, bir ihtiyaç değil, bir davranış değil, ya da keşfedici değil...” (Massumi, 2011, s.52). Sorun, etkileşimlerin araçsal işlevlere yönelmesidir. Massumi şöyle yazar:

“Etkileşim tam da budur: eylemler arasında gidip gelme büyük ölçüde araçsal işleve indirgenmiştir... Etkileşim kelimesini, nesnel olarak araçsal işlevinin parametrelerine küçülme eğiliminde olan, araçsal olarak daraltılmış bir dinamiği belirtmek için kullanıyorum...Etkileşimli sanat katılımcılarından, deneyimin bir video oyunu gibi hissettirdiği yorumunu çok sık duyduğumuzda olan şey budur. Sık sık bulmanız ve ustalaşmanız gereken bir numara olduğunu hissedersiniz.” (Massumi, 2011, s.46).

Alıntıdan anlaşılacağı gibi Massumi, etkileşim sanatını ya da video oyunlarını dışlamazken, etkileşimin araçsal bir işleyişe dönüşme eğilimini eleştirir. Bu, oyuncunun kapalı bir göstergeler ve eylemler sistemine dahil edilerek ustalaşmaya davet edilmesiyle ilgilidir. Ancak, oyuncu oyunda ustalaştığında, etkileşim anlamını yitirir. Oyuncu artık oyunun nasıl işlediğini, nasıl ilerlediğini ve muhtemelen nasıl sona ereceğini bilir. Bu işlevselcilik, oyuncunun kendini bölümlere ayırma ve üzerinde çalışma pratiklerini tekrarlar. Oyun, açık bir eylem ortamı olmaktan çıkar ve oyuncu için yalnızca belirli saatlerde gidip gelinen bir kapalı çalışma alanına dönüşme riskini taşır. Massumi, video oyunlarının oyuncuyu düşünmeden yapılan tekrarlayıcı eylem döngüleri içine hapsettiğini ve oyuncunun araçsal işlevselliğe teslim olduğunu belirtir.

Önemli oyun araştırmacılarından biri olan, “Oyun Çalışmaları: Uluslararası Bilgisayar Oyunu Araştırmaları Dergisi” kurucu editörlerinden ve aynı zamanda genel yayın yönetmeni olan Espen Aarseth “Oyunlar hem nesne hem de süreçtir” diyerek oyunların özgünlüğüne işaret eder. Aarseth’e göre oyunlar metinler gibi okunamazlar ya da müzik gibi dinlenemezler, oynanmaları gerekir (Aarseth, 2001). C. T. Nguyen için de oyunlar süreç sanatının açık örnekleridir. Nguyen’e göre (2019, 2020) oyunlar, “süreç sanatları” ve “eylem sanatları” olarak adlandırılan daha geniş bir kategorinin altında yer alır. Ona göre süreç sanatları, özellikle etkileşime girildiği anda estetik niteliklere sahip bir eylem deneyimi meydana getiriren somut ve kavramsal eserlerden oluşur. Kısaca süreç sanatlarında estetik nitelikler eylemcinin kendi eylem deneyimlerinde ortaya çıkar. Ancak nesne sanatlarında, nesnenin kendisi estetik niteliklere sahiptir. Daha genel olarak, nesne estetiği estetik biçimde algılanan nesnelerden oluşurken, süreç estetiği eyleyen için estetik hissi veren eylemlerden ortaya çıkar. Oyunlarda dikkatlice zamanlanmış zor atlama dizileri ile bir karakteri kontrol etmek; karmaşık hareket dizileri ile düşünmek ve oyuncu ile oyun sistemi arasındaki etkileşim sonucu oluşan karmaşık tepki hareketlerinin hassasiyeti buna örnek gösterilebilir. Ayrıca bir oyununda oyuncunun üzerine doğru savrulan engellerin hızı ve biçimi gibi nesneye ilişkin pratik deneyimler de oyuncunun eylemleri ile alakalı olduğu için oyuncu deneyiminin bir parçası olarak bu kapsamda değerlendirilir.

Oyunlar yalnızca hareket halinde sanattır, yalnızca iki veya daha fazla bedenin, oyun geliştiricisi ve oyuncunun katılımıyla, oyun etkinliğindeki bir iş birliği ile gerçekleşir. Oyunu diğer tüm sanatsal formlardan ayıran özellik, estetik niteliğinin yalnızca oyun

sürecinde gerçekleşmesidir: başka bir deyişle, geliştiricinin programda hayata geçirilen sanatsal çalışması tamamlanmamıştır ve hayata geçmesi için oyuncunun sanatsal eklemlerine gereksinim duyar. Bu nedenle oyunlara eylemin yanında Deleuzecü kavramlardan duygulanım kavramından da yaklaşmak gerekir. Deleuze'e göre, duygulanım duygudan çok bir gücü, farklı nesne ve birleşiklerin çokluğuyla yoğunluğu değişen bir gücü ifade eder: "Duygulanım[ş] iki cismin karışımıdır; bir cisim diğeri üzerinde eylemde bulunur, diğeri de onun izlerini derler. Her cisim karışımına duygulanım[ş] denir...Başka terimlerle söylersek bir etki, bir sonuç; ya da bir beden başka bir beden üzerinde eyleyişi." (Deleuze, 2000, s. 24-19). Diğer yandan duygulanım, öznellik öncesi bir yoğunluktur. Başka bir deyişle, duygulanımlar, öznenin etkileme ve etkilenmeye yönelik rasyonel ve duygusal tepkilerinden önce yaşanan, bedenlenmiş deneyim duyumlardır. Anne Sauvagnuers "Deleuze ve Sanat" kitabında duygulanımın ön koşulunun kuvvet olduğunu vurgular: "Duygulanımın var olması için bir gücün beden üzerinde etki etmesi gerekir, bununla beraber onunla hissedilmeksizin etkilemesi gerekir, çünkü "duygu kendisini koşullandıran kuvvetlerden hareketle bambaşka bir şey verir." (Sauvagnuers, 2010, s. 163).

Birçok akademik çalışma oyunları metin olarak görerek anlatı ve kurgu üzerinden incelerken, diğerleri oyunları sanat eseri olarak değerlendirerek etkileşim, yaratıcılık ve ontolojiye odaklanır. Ancak oyunu diğer ortamlardan ayrı bir yere koyabilecek süreç felsefesi temelli bir dizi düşünce vardır. Bu araştırmada G. Deleuze, A. Galloway ve C. Thi Nguyen gibi düşünürlerle atıfta bulunarak, oyun ve oynayış kavramları süreç felsefesi alanına yerleştirilerek incelenecektir. Bu araştırmanın temel sorunu, oyuncuların oyununa uygun düzlemde süreç, eylem ve duygulanıma yönelik kuvvetleri nasıl oluşturduklarını araştırmaktır.

1.2 Amaç

Bu araştırmanın amacı G. Deleuze, A. Galloway ve C. Thi Nguyen gibi düşünürlerin geliştirmiş oldukları "süreç", "eylem" ve "duygulanım" kavramları üzerinden oyunları analiz etmek ve anlamaktır. Araştırmanın, bu analize yönelik bazı önemli araçlar geliştireceği ve süreç felsefesi düşünürlerinin geliştirmiş oldukları çalışmalar aracılığıyla oyunların analizine yönelik yöntem geliştireceği düşünülmektedir.

Bu araştırma amacına yönelik şu sorulara yanıt aranacaktır;

- Süreç sanatı ve oyun arasındaki ilişkiler nelerdir?
- Eylem sanatı ve oyun arasındaki ilişkiler nelerdir?
- Etki ve etkilenme (duygulanım) olarak oyun ilişkisi nelerdir?
- Köksap yapı video oyunlarında neyi ifade eder?
- Oyunlar, oyuncunun kimliğinin yersiz yurtsuzlaş(tırıl)ması veya yeniden yer yurt edinmesi açısından ne tür olanaklara sahiptir?
- Oyun düzlemi oyuncu ve avatar ilişkisini nasıl etkiler?

1.3 Önem

Bu araştırmanın önemi, oyunlara yönelik akademik araştırmalarda, süreç felsefesi düşünürlerinin geliştirmiş oldukları katmanlı ilişkiler ağı çerçevesinde, kaynağı felsefi kavramlara dayanan yeni bir değerlendirme yöntemi oluşturabilecek olmasıdır.

1.4 Varsayımlar

Bu çalışmada şu varsayımlar temel alınmıştır;

- Oyunlar yalnızca eylem halindeki sanattır.
- Oyunlar köksap biçiminde gelişen süreç sanatıdır.
- Oyunlar duyumlar üretir.
- Oyunlar oyuncuyu yersizyurtsuzlaştırma potansiyeline sahiptir.
- Bu çalışmada başvuru yazılı ve görsel kaynaklar güvenilirdir.

1.5 Sınırlılıklar

Bu çalışmayı oluşturan sınırlılıklar aşağıdaki gibidir;

- Araştırma, Alexander Galloway'ın "Oyun Eylem" kuramının inceleme alanlarıyla sınırlandırılmıştır.
- Oyun animasyonlarının süreç estetiği ve duygulanım açısından çok yönlü incelenmesi için seçilmiştir.
- Oyun inceleme bölümü "Prince of Persia (1989)" ve "Prince of Persia: The Lost Crown (2024)" demo versiyonu ile sınırlandırılmıştır.

- Uygulama projesinde animasyon üretimi 3 boyutlu animasyon yazılımında ve oyun motorunda keyframe tekniği ile gerçekleştirilecektir.
- Uygulama çıktısı için Unity oyun motoru seçilmiştir.

1.6 Tanımlar

Arayüz: girdi ve çıktı, donanım ve yazılım, oyuncu ve oyunun kendisi arasında bir bağlantı noktası ve oyuncu etkinliğinin gerçekleştiği bir portaldır.

Birleşikler (Assemblage): Gilles Deleuze ve Félix Guattari'nin felsefesinde, assemblage, sabit olmayan, dinamik bileşenlerden oluşan çok yönlü bir sistem anlamına gelir. Birbirinden bağımsız parçalar bir araya gelerek yeni işlevler ve etkiler doğurur. Birleştirme veya bir araya getirme sürecini ifade eder.

Diegetik (Diegetic): Bir oyunun toplam anlatısal eylem dünyasıdır. Oyunun hem ekran içi hem de ekran dışı öğelerini içerir. Gösterilen karakterler ve olayların yanı sıra, oyun içinde var olduğu varsayılan karakterleri ve olayları da içerir.

Diegetik olmayan (Non-diegetic): Diegetik olmayan oyun öğeleri, oyun aygıtının anlatısal eylem dünyasına dışsal olan öğelerdir.

Duygulam (Affect): Bir duygu veya duygu durumundan farklı olarak, bedensel bir etki, yoğunluk veya potansiyel. Deneyimlenmiş bir bilinçle tanımlanmayan, kişisel olmayan, saf duygu hali; etkileme ya da etkilenme kapasitesi.

Etkileşim: Galloway, etkileşimi oyuncu eylemliliğinin bir niteliği olarak konumlandırmak yerine, aynı anda ludolojik ve görsel öğeler tarafından koşullandırılan estetik bir deneyim olarak değerlendirir. (2006, s.11).

Hızlı Zaman Etkinliği (Quick Time Event QTE): Oyuncuların belirli bir düğmeye veya düğme kombinasyonuna hızlıca basmalarını gerektiren oyun mekanikleridir. Bu mekanikler, genellikle sinematik sahneler sırasında veya belirli aksiyon anlarında kullanılır.

Kinestetik: Bedenin hareketlerinin ve konumunun algılanmasını sağlayan hareket ve kasların gerilimiyle gerçekleşen duyum, bedensel farkındalık.

Köksap (Rhizome): Öngörülemez bir olasılık ağı. Merkezi bir kaynaktan fraktal biçimde ayrılmak yerine, çeşitli bağlantı düğümleri aracılığıyla yayılan bir sistem.

Machinima: Oyunlar tarafından üretilen sinema.

Makine: Deleuze’ün yorumu ile bir makine bağlantılarından başka bir şey değildir; herhangi bir şey tarafından yapılmış değildir, herhangi bir şey için değildir ve hiçbir sınırlı kimliği yoktur.” (Colebrook, 2004, s.80). Temelde, operatör ile sibernetik bir ilişki içinde çalışan, oyun yazılımı ve cihazı bileşenlerinden oluşan bir yapıdır.

Oyun Eylem (Gamic Action): Galloway (2006, s.3)’e göre *Oyun Eylem (Gamic Action)* sözcüğü “etkileşim” kavramından farklıdır. Galloway “etkileşim” sözcüğü yerine bilgisayar gibi video oyununu da eylem tabanlı bir ortam olarak değerlendirir.

Operatör: Oyunlarda oyun cihazı ve yazılımı ile çeşitli arayüz ve kontrol cihazıyla iletişim kuran oyuncudur.

Organsız Beden (BwO - Body without Organs): Farklı arzu yoğunluklarının geçici bir birleşimi. Bir video oyun bağlamında, yapım ekibinin ve oyuncunun arzularının bir araya gelerek yeni bir deneyim yaratması.

Oyuncu Karakteri: Oyuncu karakteri (oyunanabilir karakter veya PC olarak da bilinir), bir video oyununda veya masa üstü rol yapma oyununda, eylemleri oyunun kuralları yerine bir oyuncu tarafından kontrol edilen kurgusal bir karakterdir. ([http-1](http://1))

Oyuncu Olmayan Karakter: Oyuncu olmayan karakterlerin eylemleri tipik olarak video oyunlarında oyunun kendisi tarafından veya masa üstü rol yapma oyunlarında hakemlik yapan bir oyun yöneticisinin izlediği kurallara göre ele alınır. Oyuncu karakteri, karakteri kontrol eden oyuncu için kurgusal, alternatif bir gövde olarak işlev görür. ([http-2](http://2))

Sinematikler: Oyunlarda genellikle bir seviyeyi tamamlamak veya bir bonusun kilidini açmak için bir ödül olarak gelen animasyonlardır. Sinematikler oyundan farklı, sanki dışarıdan geliyormuş gibi hissettiren ara sahnelerdir.

Video Oyunu Düzlemi: Geliştiricilerin ve oyuncuların oluşturduğu, tüm olası video oyunlarının gerçekleştiği bir yüzeydir. Tüm oyun olayları burada gerçekleşir ve tüm olasılıklar ortaya çıkar.

Yersizyurtsuzlaşma (Deterritorialisation): Sabit, tanımlanmış bir alandan, bağlamdan veya düzenden kopma, çözülme süreci.

Yeniden yeryurt edinme (Reterritorializasyon): Deterritorializasyonun ardından yeni bir düzen, alan veya bağlam oluşturma veya eski bir düzene geri dönme süreci.

2 ALAN YAZIN

Araştırmanın bu bölümünde C. Thi Nguyen, A. Galloway ve G. Deleuze'ün kuramsal yörüngesini kuran süreç, eylem ve duygulanım kavramlarının oyununun daha ayrıntılı ve incelikli bir analizine olanak tanıyan yönleri araştırılmıştır.

2.1 Süreç Sanatı Olarak Oyun

Araştırmanın kavramsal temelini oluşturan bu bölümde, Gilles Deleuze ve C. Thi Nguyen gibi düşünürlere atıfta bulunarak, oyun ve oynayış kavramlarını, daha fazla sorgulamanın bir yolu olarak süreç felsefesi alanına yerleştirilecektir. Oyunu diğer ortamlardan ayrı bir yere koyabilecek süreç felsefesi temelli bir dizi düşünce vardır. Bu bölümde bunlardan sadece eylem katmanına odaklanılacaktır.

Nicholas Rescher (1996, s. 7)'e göre süreç felsefesi, süreci var olan her şeyin temel bir yönü olarak gören felsefi bir söylemdir. Zaman ve akış kavramlarına vurgu yaparak maddi nesnelerin önemini azaltır. Ancak dünyayı süreç açısından ele almak, nesneyi ya da sonucu göz ardı etmek anlamına gelmez; daha çok her şeyin arkasında işleyen süreçler olduğu gerçeğini vurgular. Süreç felsefesi normalde dünyanın nesnelerden çok eylemler açısından yorumlanması anlamına gelir. Rescher şu örneği verir: “bir nehir, bir nesne değil, sürekli değişen bir akış; Güneş bir şey, bir nesne ya da varlık değil, alevli bir ateş olarak düşünülür; böylece eylemin sürekliliği vurgulanır. Doğadaki her şey eylem ve değişimi içeren bir sürecin konusudur.” (1996, s. 10). Rescher (1996, s. 44)'e göre “varlıklar sürecin sonucudur. Varlıkları oluşturan süreçlerdir; başka bir deyişle, süreçler temeldir ve varlıklar türevseldir”.

Süreçsel değişim fikri belki de en iyi şekilde Alfred North Whitehead tarafından özetlenmiştir: gerçekliğin özü süreçtir, bu süreç, kendisini yeni bir yaratıma dönüştürürken geçmişin yok olması olan fiziksel bir tarafı içerir. Whitehead'e göre “Süreç, sayısız ikmal yolları ve sayısız niteliksel örgü sayesinde daima bir başkalaşma sürecidir. Şimdiki halin birliği olan duygunun birliği niteliklerin modellenmiş bir örgüsüdür ve geleceğe karışırken daima değişir.” (Whitehead, 2018, s. 69). Bu düşünce Whitehead'ten çok daha önceleri Henri Bergson'un zaman kavramındaki süre ve hareketin bölünmezliğine ilişkin sıkça yaptığı tartışmalarda yankılanır. Bergson varlık'ın sürekli değişim ve akış halinde olduğu düşüncesini temel alır, sürenin özünün akış olduğunu ve ardışık durağanlıklardan oluşturulamayacağını vurgular. Ancak zekamız değişimi değişmez olarak varsayılan ardışık ve ayrık durumlara parçalar. Değişim,

değişim boyunca çekmiş olduğumuz basit anlık fotoğraflar olan durağan “durumlar” değildir; aksine gerçek olan değişimin akış olduğu, değişimin kendisi olduğudur. Değişimin bölünemezliğidir. Bu nedenle Berson değişimin var olduğunu ama değişen bir şeyin olmadığını “Düşünce ve Devingen” kitabında şu şekilde vurgular: “Bir takım değişiklikler vardır fakat değişikliğin altında değişen şeyler yoktur. Değişikliğin bir dayanağa gereksinimi yoktur. Bir takım anlar vardır fakat hareket eden değişmez nesne yoktur: hareket bir devingeni gerekli kılmaz.” (Bergson, 1986, s. 198).

Oluş sürecine ilişkin düşüncelerini Bergson’dan devralan Deleuze, Bergson gibi madde, hareket ve enerjiyi içeren her şeyin imge olduğunu vurgular. Madde ile maddenin algılanması arasındaki ayrımı imge üzerinden yapar. Deleuze, Bergson’dan şu alıntıları yapar; “Bedenimin madde olduğunu ya da imge olduğunu söyleyin . . . Hareket-imge ve madde-akış tam olarak aynı şeydir.” (Deleuze, 2014, s. 85). Diğer yandan birlikte yazdıkları “Bin Yayla: Kapitalizm ve Şizofreni” kitabında Deleuze ve Guattari’ye göre oluş, sınırlandırılmış bir başlangıcı ve sonu olmayan, devam eden bir süreçtir: “Oluş çizgisinin yalnızca bir ortası vardır. Durmaksızın devam eden bir akış sürecinde bir başlangıç ya da tamamlanma noktası belirlemek olanaksızdır. Dolayısıyla her şey sürekli olarak başkalaşır ve bu kavram içinde herhangi bir şeyi tanımak zorlaşır.” (Deleuze, 1987, s. 293). Eğer bir şey sürekli bir oluş sürecine giriyorsa, o zaman bu oluşu o şeyin ayrılmaz bir parçası olarak görmeliyiz.

2.1.1 Süreç ve nesne sanatı

Oyunlar süreç sanatının açık örnekleridir. Nguyen oyunları “süreç sanatları” ve “eylem sanatları” olarak adlandırdığı daha geniş bir kategorinin alt kümesi olarak görür. Süreç sanatları, etkileşime girildiğinde estetik niteliklere sahip bir eylem deneyimine yol açan somut veya kavramsal eserlerden oluşur. Nesne sanatlarında, nesnenin kendisi estetik niteliklere sahiptir, ancak süreç sanatlarında, estetik nitelikler eylemcinin kendi eylem deneyimindedir. Daha genel olarak, nesne estetiği estetik olarak algılanan nesnelerden oluşurken, süreç estetiği eyleyen için estetik hissi veren eylemlerden oluşur; dikkatlice zamanlanmış zor atlama dizileri aracılığıyla bir avatari kontrol etmek; karmaşık hareket dizileri aracılığıyla düşünmek ve karmaşık tepki hareketlerinin hassasiyeti buna örnek gösterilebilir. Oyuncunun deneyiminin bir kısmı, oyuncunun faaliyetiyle ilgili olduğu için bir oyununda kendilerine doğru savrulan engellerin hızı ve şekli gibi nesneye ilişkin pratik deneyimlerini de içerir.

Nguyen, oyunların estetik ortamının eylemlilik olduğunu savunur: oyuncular, oyunlar aracılığıyla farklı eylemsel duruş türlerini deneyebilir ve bu eylemlilikleri kendi canlandırmalarının estetik deneyimlerini yaşayabilirler. Nguyen'in eylem anlayışının seçme özgürlüğü ya da kontrolü kullanma ile ilgili olmadığını belirtmek önemlidir. Bunun nedeni Nuyugen'in eylem kavramını felsefi olarak karmaşık ve dar anlamlar içerdiğine inanmasıdır. Bunun yerine "süreç estetiği" (process aesthetics) sözcüğünü önerir. Süreç estetiği, eylemcinin bakış açısından zihinsel ve fiziksel süreçlerin estetiğini inceler. Bu, düşünme, algılama, karar verme, hareket etme, değişim ve dış nesnelerle etkileşim gibi bireysel faaliyetleri kapsar. Ayrıca, bir aktivite sırasında dünyanın nasıl deneyimlendiğini de içerir. Örneğin, kaya tırmanışının süreç estetiği, tırmanıcının kayayı bir engel ve ilerleme aracı olarak görme biçiminde yatar (Nguyen, 2020, s. 2-3). Nguyen'in eylem kavramı pratik bir görevi yerine getirmenin önceden tanımlanmış bir yolu olarak yalnızca eylemsel bir duruş anlamına gelir. Nguyen'in örneklerine göre süreç sanatları oyunlar, sosyal dans ve yemek pişirmeyi içerir. Birçok nesne sanatı süreç estetiği niteliklerine sahiptir ve bunun tersi de geçerlidir, ancak Nguyen Batı felsefe geleneğinin nesne estetiğini tercih ettiğini ve süreç sanatlarını geri planda bıraktığını belirtir (Nguyen, 2020, s. 3).

Bir oyunu nesne olarak düşünmek, onu oynamaktan kaynaklanan eylemlilik deneyimiyle asla kıyaslanamaz. Kaya tırmanışını örnek olarak kullanan Nguyen tırmanıcının tamamen zorluğun üstesinden gelmeye odaklandığında, kayanın estetik niteliklerinin deneyimden filtrelendiğini söyler. Tırmanıcının dikkati, kayanın renginin ne kadar hoş olduğuna değil, pratik tırmanma görevi için neyin önemli olduğuna odaklanır. Bu örnekte Nguyen için, kayaya ilişkin birinci dereceden algının pratik tırmanma görevi için odaklıdır ve bu nedenle estetik değildir, ancak birinci dereceden algıya ilişkin ikinci dereceden algının odaksız olduğunu ve bu nedenle estetik olduğunu vurgular (Nguyen, 2020, s. 119).

Süreç estetiğine ilişkin temel özellikler, nesne sanatlarındaki estetik özelliklerden derin bir şekilde farklıdır. Nesne sanatlarında sanatçı, estetik detayları bizim için sabitleyebilir. Ancak oyunlarda, sanatçının oyuncunun özgürlüğü ve öznel iradesi aracılığıyla bu estetik nitelikleri ortaya çıkarması gerekir. Süreç sanatlarında, sanatçının ana estetik nitelikler üzerinde doğrudan kontrolü daha sınırlıdır. Bununla birlikte, süreç sanatları bize başka bir şey sunar: Estetik nitelikler, izleyicide (oyuncuda) çıkar ve onların yaratımında izleyici etkin bir rol oynar. Örneğin, bir basketbol oyunu sırasında bedenindeki hareketler,

bir dans sanatçısının performansındaki kadar ince işlenmiş olmayabilir, ancak bu hareketler basketbolcunun hareketleridir. Bu fark yalnızca bu hareketlerin basketbolcuya ait olmasında değil, aynı zamanda bu hareketleri deneyimleme biçiminde de yatar. Bir oyuncu olarak, bu hareketleri kendi kararları, buluşları ve yeteneklerinden doğmuş eylemler olarak deneyimler. Analiz, buluş ve eylem anlarındaki kendine ait estetik deneyimler yaşayabilir. Bu bağlamda, süreç sanatlarının sunduğu estetik deneyimler oldukça özgün ve benzersizdir.

Nesne sanatlarında, başka birinin yarattığı estetik özellikleri deneyimlenir. Oysa süreç sanatlarında, oyuncu eylemlerine ait estetik deneyimlere odaklanılır. Bu durumda, Nguyen'e göre hem geleneksel sanatlara hem de oyunlara estetik olarak ilgi duymamızın sebebi açık hale gelir: Her biri farklı bir tür estetik nitelik ve buna bağlı olarak farklı bir tür estetik değer sunar (Nguyen, 2021, s. 319).

2.1.2 Süreç sanatı ve oyun

Süreç estetiği, günlük yaşamımıza doğal ve rastlantısal bir şekilde nüfuz eder. Beklenmedik bir engeli aşarken zarafetimizden ya da zihinsel bir problemi çözmedeki ustalığımızdan estetik bir keyif alabiliriz. Nguyen'e göre eylemler hem dışarıdan hem de içsel olarak estetik değerlendirilebilir. Örneğin, bir dansçının hareketi hem gözlemci için görsel bir zarafet sergiler hem de dansçı için kinestetik bir haz sunar. Ancak bazı estetik deneyimler, daha çok eylemi gerçekleştiren kişinin algısına özeldir. Bir karar verme süreci, çevresel değişimlere verilen tepki ya da bir oyun ya da kentsel mekanda hissedilen özgürlük veya kısıtlama duygusu, bu kişisel estetik deneyimlerin örnekleridir. Tüm bu deneyimler, süreç estetiğinin özgün ürünleridir (Nguyen, 2020, s. 3).

Oyun estetiği üzerine kuramsal tartışmalarda ve oyunların değerli bir sanat biçimi olduğunu kanıtlama girişimlerinde genellikle grafikler, ses, senaryolar ve anlatılar gibi nesne-estetik öğeler göz önüne alınır. Bu durum, sanat kültürünün tarihsel olarak nesne odaklı sanatlara yaptığı vurgu ve süreç sanatlarını değerlendirmek için yeterince gelişmiş teorik araçların eksikliğinden kaynaklanır. Oyunlara yönelik kuramsal yaklaşımlar, genellikle nesne sanatları paradigmasının etkisi altında şekillenir. Ian Bogost, John Sharp ve Mary Flanagan gibi kuramcılar, oyunların temsili niteliklerine odaklanarak, onları sanat olarak değerlendirmek için belirli kriterler sunar. Bu yaklaşımlarda, oyunların sanat olarak kabul edilmesi, onların temsili içeriklerine ve nesne olarak taşıdıkları değerlere dayanır. Bu bakış tarzı ile oyunlar bir tür kurgu olarak değerlendirilir ve estetik

değerlerini anlatı, karakterler ve öykü gibi sabit niteliklerde bulur. Tüm bu görüşler, oyuncunun süreç içindeki deneyimini göz ardı ederek oyunun kendisine odaklanır ve sanat statüsünü yalnızca nesne niteliklerine bağlar.

Espen Aarseth, “Oyunlar hem nesne hem de süreçtir,” diye yazar, “metinler gibi okunamazlar ya da müzik gibi dinlenemezler, oynanmaları gerekir.” (Aarseth, 2001). Aarseth’in yorumuna göre süreç ve nesne estetiği derinden iç içe geçmiş gibi görünür. Gerçek sanatsal pratik, süreç ve nesne estetiğinin karışımıdır. Birçok oyun, oyuncunun eylemlerinin süreç-estetiğini, grafikler, müzik ve önceden oluşturulmuş öykü öğelerinin nesne-estetiğini bir arada sunar. Bu öğeler, oyuncunun eylemlerine dinamik olarak uyum sağlayarak, durumun dramını ve tehlikesini vurgulayan büyüleyici şekillerde harmanlanabilir. Nesne merkezli birçok sanatsal uygulama, süreç estetiği niteliklerine de sahip olabilir.

Özet olarak her iki sanat formu da estetik değer taşır, ancak izleyicinin (oyuncunun) rolü farklıdır. Nesne sanatlarında estetik deneyim, eserin kendisinde bulunurken; süreç sanatlarında bu deneyim, izleyicinin katılımı ve eylemleri ile şekillenir. Bu nedenle, her iki sanat formunun estetik değerini anlamak için oyuncunun rolünü ve eylemlerini dikkate almak önemlidir.

2.2 Eylem Sanatı Olarak Oyun

Nguyen “Oyunlar: Sanat Olarak Eylem (Games: Agency As Art)” adlı kitabında, kendilerine özgü estetiği olduğunu savunarak oyunların eylem sanatı olduğunu savunur (Nguyen, 2020). Bu görüşe benzer bir biçimde Alexander Galloway (2006), Deleuze ve Guattari’nin çalışmalarına dayanarak, eylemin video oyunları için tanımlayıcı bir sözcük olduğunu vurgular. Eylem video oyunu kuramı için uygun bir başlangıç noktasıdır ve yalnızca eyleme geçildiğinde sanat olurlar. Video oyununu diğer tüm sanatsal formlardan ayıran özellik, estetik niteliğinin yalnızca oyun sürecinde gerçekleşmesidir. Başka bir deyişle, oyun tasarımcısının programda hayata geçirdiği sanatsal çalışma tamamlanmamıştır ve hayata geçmesi için oyuncunun sanatsal eklemelerine gereksinim duyar. Video oyunlarında yalnızca bu nitelik aracın kendisinin ayrılmaz bir parçasıdır. Oyuncu burada, eylem halindeki bir sanatçıdır. Video oyunları oynayarak ilk başta bilinmeyen yönleri ortaya çıkarır, yeni düzeyler, aşamalar, bölgeler, keşfeder. Yasak olan yerlere ulaşmak için yeterli beceriler geliştirir. Oyuncu, ek katkısı olmadan eserin tamamlanamayacağı düşüncesiyle bir sanatçıdır. Oyun tasarımcısı kadar sanatsal sürece

katılır. Oyun tasarımcısı bir “tuval” hazırlar ve bunun üzerine oyuncu “boyar”. Her video oyunu yeni olasılık düzlemlerinde bir gezinmedir. Oyuncular ve oyun tasarımcıları arasındaki ilişki, modlar (mevcut oyunların bilgisayar modifikasyonları), machinima (oyunlar tarafından üretilen sinema) ve cosplay ile e-spor gibi oyuncu odaklı oyun etkinliklerinin yükselişiyle giderek daha dinamik hale gelmiştir.

Oyuncuların eylemleri, bu eylemlerin tasarımın olanak tanıdığı yeni olasılık düzlemlerinde gezinmelerini sağlama şekli, makine birleşikleri (assemblage) için önemlidir. Oyuncu, makine düzeneğinin bir parçasıdır: oyuncu-avatar-silah-araç, organik ve organik olmayan nesnelerin kombinasyonları, farklı türler ve oyun tarzları, bu tür kombinasyonlarla hayata geçirilen özellikleri içerir. Diğer ekseninde, hem geliştiricinin hem de oyuncunun yersizyurtsuzlaştırmalarını; başka bir deyişle, fikirlerinin ve bu fikirlerin uygulanmasının şimdiye kadar mümkün olduğu düşünülen şeyleri nasıl bozabileceğini, yeni dünyalar yaratabileceğini ve yeni oluşlara nasıl girişebileceğini düşünülmesi gerekir. Bu yurtlanma olarak düşünülebilir. Oyuncular oyunu şekillendirdiği kadar oyun da onların deneyimlerini şekillendirir. Oyuncu açısından yurtlanma, daha zorlayıcı, yeni ve orijinal video oyunlarına ilerleme konusunda isteksizlik, bunun yerine hep aynı olanı aramak ve böylece repertuarı asla genişletmemek veya becerilerini geliştirmemek olarak düşünülebilir.

2.2.1 Operatör ve makine oyun eylemleri

Video oyunları ancak bir oyuncunun becerisi ile etkiler oluşturan eylemlerin performansı ile harekete geçirildiğinde var olur. Oyuncu, biçimi değiştiren etkiler yaratır ve bu da akışkan bir hareketle oyuncuya geri yansıyan duyular ve tepkiler üretir: gezinmeler, molalar, duraklamalar, oyunun sona ermesi, yeniden başlatması ve oyun içindeki hareketler bu süreci kapsar. Galloway operatör ve makine eylemleri olmak üzere oyun içindeki eylemleri iki ana bölüme ayırır. Bu ayırım, video oyunlarının dinamiklerini anlamak açısından önemli bir çerçeve sunar. Galloway (2006, s. 6)’e göre bu fark: “...makine eylemleri, oyun bilgisayarının yazılımı ve donanımı tarafından gerçekleştirilen eylemlerdir; operatör eylemleri ise oyuncular tarafından gerçekleştirilen eylemlerdir.” sözleriyle ifade edilir. Makine eylemleri, oyunun kodlanmış kurallarına ve sistemlerine dayanırken, operatör eylemleri oyuncunun bilinçli kararları ve girdileriyle şekillenir. Bu perspektiften bakıldığında, oyun deneyimi, operatör eylemlerinin makine eylemleriyle etkileşime girmesi sonucu oluşur. Ödül kazanmak operatörün eylemidir,

ancak kaybetmek makinenin eylemidir. Bir güçlendiricinin yerini bulmak bir operatör eylemidir, ancak güçlendiricinin oyuncu karakterinin gücünü artırması bir makine eylemidir. Kısaca oyuncunun katkıda bulunduğu her şey operatör eylemidir. Yazılım tarafından üretilen her şey makine eylemidir.

Ancak Galloway için bu ayrım bütünüyle yapaydır. Hem makine hem de operatör eylemleri, oyunun çeşitli eylemlerini bütünüyle gerçekleştirmek için sibernetik bir ilişki içinde birlikte çalışır. Aslında bu eylemler, oyunların çoğunda, analiz amacıyla ayırt edilebilse de, bu iki eylem birleşik ve tek bir olgu olarak var olur (Galloway, 2006, s. 6). Galloway bu düşüncesini daha da ileriye götürerek oyun etkinliği içerisinde anlam ve eylemin bölünmez bir etkinlik olduğunu açıkça belirtir:

“Yalnızca oyun gerçekten oynandığında ortaya çıkan oyun etkinliği, anlam ve eylemin aynı oyun davranışında ortaya çıktığı bölünmez bir eylemdir. Ve burada kodla yazılmış bir sanat formu olarak oyun oynama ile motor düzeyinde böyle bir kodlamanın olmayışı arasında temel bir çelişki görülüyor.” (Galloway, 2006, s. 7).

Galloway’ın vurguladığı oyun oynama ile motor düzeyinde böyle bir kodlamanın olmayışı arasındaki temel bir çelişki Deleuze’ün makine kavramı ile açıklanabilir.

2.2.1.1 Makine kavramı

Deleuze ve Guattari “Bin Yayla: Kapitalizm ve Şizofreni” kitabında hayatın bir makine olduğu görüşünü savunurlar. Deleuze yorumcularından C. Colebrook’un aktarımı ile bu durum şu sözlerle ifade edilir:

“Bir organizma bir kimlik ve bir ereği olan belli sınırlar içerisindeki bir bütündür. Bir mekanizma özgül bir işlevi olan sınırlı bir makinedir. Ama bir makine bağlantılarından başka bir şey değildir; herhangi bir şey tarafından yapılmış değildir, herhangi bir şey için değildir ve hiçbir sınırlı kimliği yoktur.” (Colebrook, 2004, s. 80).

Colebrook, Deleuze ve Guattari’nin yersizyurtsuzlaşma fikrinin doğrudan bu makine düşüncesiyle bağlantılı olduğunu vurgular. Bir makinenin öznelliği veya düzenleyici bir merkezi olmadığı için makine bağlantılarından ve üretimlerinden başka bir şey olamaz: “Makine ne yapıyorsa odur. Bu nedenle, bir yeri-yurdu veya temeli yoktur: daimi bir yurtsuzlaşma süreci veya kendisinden başka oluştur.” (Colebrook, 2004, s. 80). Colebrook makine kavramı için bisiklet ve insan örneğini verir: Bisiklet ancak başka bir “makine”ye, insan bedenine, bağlandığında bisiklet olur; insan bedeni ve bisikletin üretimi de yalnızca bağlantı aracılığıyla gerçekleşir. İnsan bedeni makineye bağlanarak

bir bisikletçi olur. Ama farklı makineler üreten farklı ilişkiler düşünülebilir. Bisiklet nasıl ki ancak bir sanat galerisine konulduğunda sanat nesnesi olur ise, insan bedenide bir fırçayla bağlantı kurduğunda “sanatçı” veya bilgisayar ile bağlantı kurduğunda “oyuncu” olur.

Colebrook’un yorumu ile “Hayatın makine içermeyen hiçbir yönü yoktur; hayat bir bütün olarak yalnızca diğer bir makineyle bağlantı kurarak ve bu bağlantıyı kurduğu sürece/ölçüde var olur.” (Colebrook, 2004, s. 80). Bu durum “makine birleşikleri (assemblage)” kavramı için de geçerlidir. Bunlar farklı öğelerden oluşan gerçek makinelerdir. İnsanlar da birer makine birleşikleridir. Bu bakış açısı ile video oyunları “etkileşime girilmez”, çünkü oyuncular bir video oyunu birleşiminin parçasıdır. Farklı bir şekilde ifade etmek gerekirse, oyuncu göz, el, kas ve refleksleri içeren makinedir; video oyunları yalnızca hareket halindeki sanattır ve yalnızca oyuncunun eylemleri ile harekete geçirilir.

Jean Baudrillard “Her Yer Ekran” kitabında Deleuze’nün makine kavramından farklı bir görüş sergiler. Makineyi olumsuzlayarak insanların da birer makineye dönüştüğünü şu şekilde açıklar:

“Makineler yalnızca makine üretir...Belli bir makineleşme düzeyine ulaşıp, sanal makineleşme evresine girildiğinde insanla makine arasındaki fark ortadan kaybolur, başka bir deyişle ara yüzün her iki tarafına birer makine yerleştirilir. İnsan belki de bu alanın bir parçası olup makine tarafından üretilmiş sanal bir gerçeklik, onun dönüştürülmüş işlemsel bir ikizidir.” (Baudrillard, 2022, s. 209).

Kısaca Deleuze ve Guattari’ye göre makine, belirli bir işleve sahip somut bir nesne değil, üretken bağlantılar kuran ve akışları yönlendiren bir oluş sürecidir. Sistemler, akışlar ve ilişkiler kuran üretken bir yapıdır. Video oyunları da bir tür makine olarak görülebilir. Çünkü hem teknik olarak bir oyun motoru ve yazılım sistemleri üzerinden işleyen mekanizmaya sahiptir hem de oyuncuların arzularını, kararlarını ve etkileşimlerini yönlendiren bir süreç yaratır. Oyuncunun eylemleri, oyunun algoritmik yapısıyla birleşerek sürekli değişen bir etkileşim ağı yaratır.

Bu bağlamda, video oyunları sadece oyun motorları ve mekanikler üzerinden işleyen bir sistem değil, operatör ve makine arasındaki dinamik bir performans alanıdır. Oyuncunun kararları, arzuları ve etkileşimleri, makinenin işleyişiyle birleşerek ortaya çıkan oyun

deneyimini sürekli olarak şekillendirir. Yani oyuncu yalnızca kurallara uyan bir figür değil, aynı zamanda oyunun üretken sürecinin bir parçasıdır.

Galloway (2006)'e göre video oyunu, elektronik bir hesaplama aygıtı ve bir yazılımla oluşturulan kültürel bir nesnedir. Elektronik hesaplama aygıtı olarak oyun cihazları, kişisel bir bilgisayar, bir tür ev konsolu veya mobil bir cihaz gibi çeşitli formlarda bulunabilir. Oyun makinesi olarak işlev gören bu cihazların genellikle klavye ve kontrol kumandası gibi girdi aygıtları ve ekran gibi çıktı için bir tür anlaşılabilir yüzeye sahip olacaktır. Makinenin depolama alanına yüklenen ise oyun yazılımıdır. Bu yazılım makinenin donanımına talimatlar veren verilerden oluşur. Makine verileri işleyerek talimatların fiziksel düzeyde yürümesini sağlar. Böylece yazılım, makineye anlamlı eylemler aracılığıyla oyunun kurallarının simüle etmek üzere talimatlar vermiş olur. Operatör ise girdi aygıtları aracılığıyla makine ve oyun yazılımı ile iletişim kuran ve kodlanmış mesajlar alan bireysel bir aktör olarak oyuncudur (Galloway, 2006, s. 1-2). Galloway, “oyun” sözcüğünü video oyunu aygıtının tamamını ifade etmek için kullanır.

Galloway (2006)'e göre oyunların özünü eylem oluşturur. Eylem olmadan oyunların sadece soyut bir kural kitabının sayfalarında kalacağından söz eder. Oyuncu ve makine olmadığına rafta duran bir oyun cd'si veya durağan bilgisayar kodundan başka bir şey ifade etmez. Oyunun ontolojik dayanağı makinenin harekete geçirilmesi ve yazılımın çalıştırılması durumunda, oyuncunun da sürece aktif bir eyleyen olarak dahil olmasıyla gerçekleşir. Espen Aarseth “Oyunlar hem nesne hemde süreçtir.” sözleri de bu durumu destekler niteliktedir. Ona göre oyunlar, “metinler gibi okunamazlar ya da müzik gibi dinlenemezler, oynanmaları gerekir.” (Aarseth, 2001). Dolayısıyla, video oyunlarını kavramak için, oyun içindeki eylemin niteliğini ve nasıl gerçekleştiğini incelemek esastır.

2.2.1.2 Operatör-oyuncu

Video oyunlarının bir çeşit makine olduğu düşünülürse bu makineyi kullanan kişiye de oyuncu (operatör) denilmektedir. Oyuncu, makineye önceden programlanmış sorular soran, yanıtlar veren, onu hem kodlayan hem de deşifre eden kişidir. Aslında hem veri giriş çıkışını sağlayan terminal, hem de kendi kendisiyle yazışan kişidir. Baudrillard'a göre “oyuncu yenilmeyi bilmek zorundadır. Oyuncu ölümlü, oyun ise ölümsüzdür.” (Baudrillard, 2022, s. 193). Yussef Cole'un vurguladığı üzere, tüm oyunlar animasyon karakterlere dayanmaktadır (Cole, 2017'den aktaran Pallant, 2019, s. 208). İnsanlardan hayvanlara, uzaylılara, hızlı arabalara kamyonlara, robotlara kadar çeşitlilik gösterebilen

oyun karakterleri oyuncular tarafından kontrol edilir. Galloway, oyuncunun yalnızca bir karakteri kontrol eden kişi olmadığını, aynı zamanda oyunun işleyişine aktif olarak müdahale eden bir operatör olduğunu savunur. Oyunlarda bir karakter, oyun dünyasında simüle edilen bir kişidir. Bunun iyi bir örneği, bir karakterin eylemlerinin girdiye bağlı olarak farklılık gösterebilmesidir. Bir oyuncu karakteri oyuncu (operatör) tarafından doğrudan komuta edilen bir karakterdir. Ancak oyuncu olmayan karakterler operatörün tam kontrolünde değildir. Operatör, oyuncu olmayan karakterden bir şey yapmasını isteyebilir, ancak böyle bir istek veya komut her zaman doğrudan komuta edilen makine tarafından yapılır. Bu nedenle oyuncu olmayan karakterler makinenin yapabildiği eylemlerde bulunabilen varlıkları içerir. Operatörün doğrudan komutası altında olmadıkları sürece başka biçimlerde ve eylemlerde görünebilirler. Bu karakterler kimi zaman belirli eylemleri gerçekleştirerek operatöre geri bildirim sağlayan kimi zaman da herhangi bir eylem gerçekleştirmeden sabit duran karakterlerle de etkileşim sağlanabilmektedir. Bu karakterler, operatöre geri bildirim sağlamak için bazen belirli eylemler gerçekleştirirken, bazen de hareketsiz kalarak etkileşimde bulunur. Metin ya da sesli geri bildirim verebildikleri gibi, oyun tasarımcıları tarafından hazırlanan animasyonları ve eylemleri komut dizileriyle yerine getirebilirler.

Oyunlarda bir oyuncu karakteri her zaman oyun dünyasında bir nesne olarak kontrol edilebilen bir formda yer almayabilir. Oyunlarda oyuncu ve oyuncu olmayan karakterler dışında oyun dünyasının etkileşimi dışında kalan “oyun kişileri” de vardır. Örneğin, 1993 yapımı “Star Fox” oyununda ana karakter olan Fox McCloud kurguya göre gemiyi kontrol ediyordur. Ancak oyuncu onu sadece HUD olarak diğer ekipekilerle olan diyalogları esnasında görsel bir temsil ile görebilir. Oyuncu karakteri, oyuncunun oyundaki temsili bir avatarı olarak yer alır. Örnekteki gibi bazı oyunlarda bu kişiler oyunun aktif anlatı dünyasında bulunan bir karakter değildirler. Bu nedenle hiçbir girdi eylemlerinin değişmesine neden olmaz ve simüle edilmezler. Galloway (2006)’e göre oyunu oynamak oyunun kodunu oynamaktır. Oyuncu çok parçalı, küresel bir algoritmayı öğrenip içselleştirerek onunla yakınlaşır. Oyuncu kazanmak için sistemi bilmelidir. Oyunun algoritmasını keşfederek onu yorumlar. Oyunda ilerledikçe, oyun tarafından inşa edilen çerçevede işleyen kuralları yavaşça keşfetmeye başlar. Bu yolla oyunun gizli mantığını yani algoritmasını öğrenir.

Galloway, kamera ile joystick, görüntü ile eylem, izlemek ile yapmak arasındaki farka işaret ederken Gilles Deleuze'ün sinema üzerine yaptığı çalışmalara atıfta bulunmuş ve onun “Eylem-İmge” (Action-İmage), “Hareket İmge” (Movement Image) kavramına dikkat çekmiştir. Damian Sutton ve David Martin-Jones “Yeni Bir Bakışla Deleuze” adlı kitaplarında birkaç farklı türde yer alan hareket imgelerden biri olarak ele aldıkları aksiyon-imaj kavramını açıklarken filmlerdeki ana karakterin hareket etme kabiliyetinin zamanın akışını kolaylaştırdığını ifade ederler. Ana karakter gördükleri ile bir durumdan diğer bir duruma geçiş yapmak için eyleme geçer. Onlara göre eylem imge:

“Hareket-imajı niteleyen motor-duyu sürekliliği (önlerine çıkan her şeye karşı harekete geçme becerileri) kesintiye uğramayan kahramanlara dayanan aksiyondur. Bu çok sayıda farklı mekanı kat edebilen doğrusal bir hikayenin kurgulanmasını kolaylaştırır, sürekliliği sağlayan da kahramanların etkin mevcudiyetidir.” (Sutton ve Jones, 2013, s. 117).

Video oyunlarında genellikle oyuncu karakteri gibi bir tür avatar üzerinden deneyimlenir. Benzer şekilde avatar veya oyuncu karakteri de operatör aracılığıyla sağladıkları özdeşleşimle gerçekleştirdikleri eylemler, akış halinde aktif bir eyleyici oldukları süreklilik yaratır. Oyuncunun yerine geçen bir oyun dünyası karakteri olarak avatar çeşitli biçimlerde olabilir. Pac Man veya Süper Mario serisinin kahramanı Mario bilindik klasik oyunlardan avatar örnekleridir. Oyuncu dışarıdan bir gözle karakteri kontrol eder. “Tomb Raider (1996)” oyununun ana karakteri olan Lara Croft ve “GTA: Vice City (2002)” oyununun ana karakteri Tommy Vercetti ise üçüncü şahıs tetikçi (third person shooter) türünde örneklerdir. Karakter ve mekan birlikte görünebildiği için karakter animasyonları ve kontrolü ayrıca önemlidir. “Half-Life” oyunundaki Gordon Freeman ise birinci şahıs tetikçi (first person shooter) örneklerden biridir. Bu tür oyunlar hassas nişan alma mekanizmasına sahip olduğu için daha dar bir görüş açısı sağlar. Ancak oyuncunun oyunu avatarın gözünden deneyimlediği bir oynanış deneyimi sağladığından dolayı içine çeken bir atmosfer yaratır. Sutton ve Jones, birinci şahıs ve üçüncü şahıs tetikleyici oyunlarında HUD olarak yer alan navigasyon haritaları ile oyuncunun kendini kaptırması durumunu deleuzecü bir yorumla şu şekilde destekler:

“Video oyununda bir avatar varsa, oyuna kendini kaptıran bir oyuncu en temelde bir süreliğine, kelimenin gerçek anlamıyla farklı bir kişiliğe bürünecek demektir... Bu harita oyuncunun avatarının oyun dünyasındaki konumunu sürekli olarak göz ucuyla izlemesine olanak verir. Böylece oyuncu kendi kişiliğinden biraz daha uzaklaşarak yersiz yurtsuzlaşarak, hem burada hem de orada, hem “ben” hem de “o” olan bir avatarı kontrol eder.” (Sutton ve Martin-Jones, 2013, s. 35).

Avatarın oyundaki bu ilerlemesi, operatörün bilgisini ve oyun tecrübesini geliştirir ve dönüşümünü sağlar. Sutton ve Jones (2013 s. 35), bu durumu “bilgisayar oyunlarının içkin bir yersiz yurtsuzla(tır)ma biçimi” olarak ifade eder.

2.2.2 Diegetik ve diegetik olmayan oyun eylemleri

Video oyunlarında gerçekçilik, öncelikle oyuncunun diegetik ve diegetik olmayan alan arasındaki ilişkinin algılanamaz olduğu noktaya kadar oyuna dalma derecesi ile belirlenir. Video oyunu, oyuncunun bir eylem hakkındaki düşünceleri ile bu eylemin sonucu arasında hiçbir gecikme yokmuş gibi görüldüğünde sürükleyicidir. Oyuncu, duyuşal düzlemde yankılanan etkiler üreten güçler oluşturur ve eylem ile düşünceler arasındaki boşluk algılanamaz olduğunda oyun akar. Örneğin “Prince of Persia (1989)” oyununda oyuncu karakteri operatörün girdilerine her zaman anlık tepki vermez. Aralık önemlidir: oyunun mekaniği prensin hareket eylemlerinde bir sonraki eylemi gerçekleştirebilmek için son canlandırılan eylemin tamamlanmış olmasını gerektirir. Operatör her yeniden başlamada bu durumu deneyimleyerek oyuna dair bilgisini ve tecrübesini arttırır. Ancak bu tekrarlar sayesinde girdilerin tepki süresindeki gecikmelere rağmen akıcı bir oynanış sağlayabilir.

Galloway, makine ve operatör arasındaki ayrıma ek olarak “diegetik” ve “diegetik olmayan” olmak üzere, ikinci bir analitik ayrım yapar: Galloway bu sözcükleri edebiyat ve film kuramlarından ödünç alır.

“Bir video oyununun diegetiği (diegetic), oyunun toplam anlatısal eylem dünyasıdır. Sinemada olduğu gibi, video oyunu da hem ekran içi hem de ekran dışı öğeleri içerir. Gösterilen karakterler ve olayların yanı sıra, sadece atıfta bulunulan veya oyun durumu içinde var olduğu varsayılan karakterleri ve olayları da kapsar. Bazı oyunların ayrıntılı anlatıları olmasa da, her zaman oyunun diegetiği olarak işlev gören bir tür temel oyun senaryosu veya oyun durumu vardır. PONG oyununda bu bir masa, top ve iki kürek olurken World of Warcraft’ta ise bu aralarında deniz olan iki büyük kıtadır.” (Galloway, 2006, s. 7).

Diegetik olmayan oyun öğeleri, oyun aygıtının anlatısal eylem dünyasına dışsal olan öğelerdir. Örneğin, filmin müziği ya da altyazıları gibi, filmin anlatı dünyasının dışında kalsa bile filmin aygıtının bir parçası olarak bazı biçimsel teknikler bulunur. Galloway “diegetik olmayan” ile video oyunları için de aynı zemini kullanır. Diegetik olmayan unsurlar toplam oyunsal aygıtın içinde yer alır fakat yine de karakter ve öykünün düşsel dünyasını oluşturan aygıt bölümünün dışında kalır. Ancak diegetik olmamak kesinlikle oyun mekanikleriyle doğrudan bağlantılı olmayan veya oyunun oynanışına etkisi

olmayan şeyleri ifade etmez. Diegetik olmayan eylemler de oyun eylemiyle ilişkilidir. Bazı durumlarda diegetik olmayan öğeler oyun dünyasına sıkı sıkıya bağlı olabilir. Bazı durumlarda ise oyun dünyasının tamamen dışında kalır. Örneğin, baş üstü ekranı (HUD) oyuncuya bilgi sağlayan bir ekran arayüzü olarak diegetik değildir. Fakat oyundaki çeşitli odalar, ortamlar ile tüm oyun nesneleri diegetiktir. Düşmanları vurmak diegetik bir eylemken “başlat” tuşuna basmak diegetik olmayan bir eylemdir. Benzer şekilde, “duraklat” düğmesini etkinleştirmekte diegetik olmayan bir eylemdir ve karakterin bu durumla ilgili bilgisi yoktur. Ancak, Max Payne serisinden bilinen silahlı çatışma sırasında yavaş hareket efektini etkinleştirmek diegetik bir eylemdir. Galloway, diegetik-diegetik olmayan kavramlarını kullanma gereksinimlerini, oyunları anlatı metinlerine indirgeme arzusundan kaynaklanmadığını özellikle vurgular (Galloway, 2006, s. 7-8).

Galloway (2006) bu iki eksenin makine ve operatör, diegetik ve diegetik olmayanın üst üste bindirilmesi ile kapsamlı bir *Oyun Eylem (Gamic Action)* kuramı girişiminde bulunur.² Bu modelde, “duraklat” tuşuna basmak bir silahı ateşlemek kadar önemlidir. Hileler de stratejiler kadar önem kazanır. Bu iki eksenin dört bölümü oyunun bütünü için temel bir yapı oluşturur. Bu nedenle burada dört *Oyun Eylem (Gamic Action)* anı video oyununun biçimsel niteliklerine ilişkin farklı bir bakış açısını ortaya çıkarabilecektir.

2.2.3 Galloway’in oyun eylem (gamic action) kuramında dört an

Henri Bergson’un “Madde ve Bellek” kitabında belirttiği gibi, beden duyumlarla doludur. Bellek seçme işini yapar. İşe yaramayan imgeleri ya da anıları çıkarır. Bergson şöyle devam eder: “imgeler bütününe madde olarak adlandırıyorum ve belirli bir imgenin yani bedenimin olası eylemine maledilen bu aynı imgeleri maddenin algısı olarak adlandırıyorum.” (Bergson, 2015, s. 19). Bergson’un bu değerlendirmesi özne/nesne ya da madde/imge arasındaki geleneksel ayrımı ortadan kaldırır. Kendi imgesinden ayırt

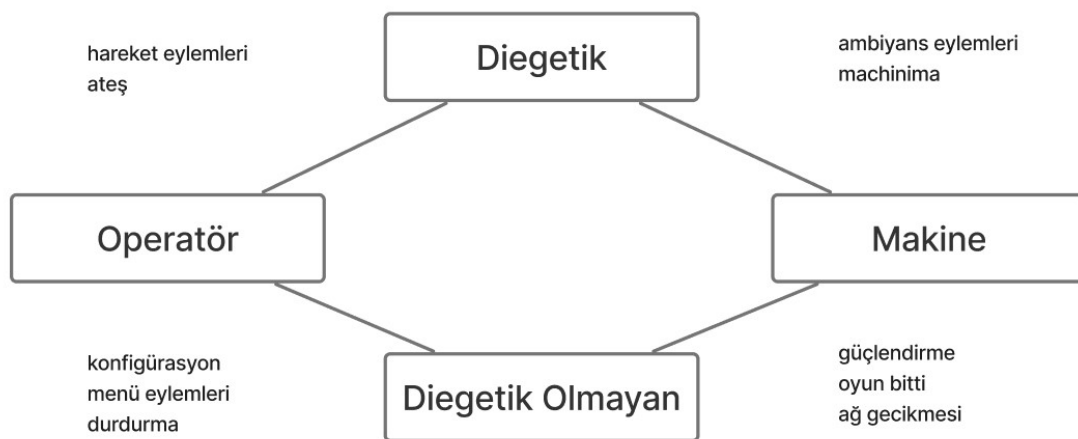
² Galloway bu ayrımları Nick Montfort’un interaktif kurgu analizinde yaptığı ayrıma benzetir ve onun interaktif kurgu analizindeki dört terimiyle paralelleştirir: Oyun Eylem kuramında yer alan “diegetik operatör eylemleri” Montfort’un “komutlarına”; “diegetik olmayan operatör eylemleri” “direktiflerine”; “diegetik makine eylemleri” “yanıtlarına” ve “diegetik olmayan makine eylemleri” ise “raporlarına” denk gelir. Bakınız, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, Cambridge: MIT Press (Montfort, 2003, s. 25-28).

edilebilir bir nesne ya da madde yoktur; algı insanın maddeyi resimleştirmesidir, bu nedenle öznelir. Bergsoncu açıdan bakıldığında, düşüncenin içsel hareketini oluşturan ilkeler, fiziksel bedenlerin hareketlerini oluşturan ilkelerden farklı değildirler. İmge, bedenler arasında çarparak geri dönen hareket kümelerine içkindir. Bu nedenle imge üretmeyen bir hareket, tamamlanmış bir hareketten ayrımlanabilir bir imge yoktur. “Sinema 1: Hareket İmge” kitabında Deleuze’ün Bergson yorumuna göre imge, hareket ve madde birbirine özdeşirler: “Bedenim bir imgedir, öyleyse bir eylemler ve tepkiler kümesidir. Gözüm, beynim imgelerdir, bedenimin parçalarıdır. Kendisi bir diğer imge olduğuna göre, beynim nasıl olur da imgeleri içerebilir? Dışsal imgeler bana etki ederler, bana hareket aktarırlar ve ben harekete yanıt veririm.” (Deleuze, 2014, s. 85).

Yolda karşıdan karşıya geçerken, araba motorunun gürültüsü bir kuşun sesinden daha önemlidir. Birincisi algılanır ve eyleme dönüştürülür. İkincisi algılanır ama zihinsel olarak kaydedilmez. Video oyunlarına yeni başlayan biri, deneyimli bir oyuncunun belleğine sahip değildir. Herhangi bir eylem gerçekleştirilmeden önce algılama ile diegetik alanda yararlı olanın kaydedilmesi arasındaki aralık, beceriler olgunlaştıkça algılanamaz hale gelir. Oyun sezgisel hale gelir. Galloway bu süreci oyun eyleminde dört an olarak açıklar: Oyun, saf bir süreçtir; öznel bir algoritmadır; ritüelistik bir dromenonudur ve yapının oyunudur (Şekil 2.1).

Şekil 2.1

Oyun Eylemi, Dört An



Not: Galloway’ın dört andan oluşan oyun eylem diyagramı

Kaynak: Galloway, 2006, s. 37.

2.2.3.1 Saf süreç (diegetik makine eylemleri)

Galloway'e göre, oyunların "Saf Süreç" olarak tanımlanan bir eylem biçimi bulunmaktadır. Bu kavram, oyunların sadece temsili bir anlatı sunan medya araçları olmaktan öte, kendi içinde işleyen ve oynanış sırasında sürekli gerçekleşen bir süreç olmalarına dayanır. Geleneksel medya (sinema, edebiyat vb.), büyük ölçüde temsili anlatıya dayanırken, oyunlar eyleme dayalıdır ve bu nedenle işleyişleri kendilerinden bağımsız olarak var olan bir temsile bağlı değildir. Oyun, oynandıkça var olan bir süreçtir. Galloway'e göre, oyun diegetik makine eylemlerinin makine rezonansında bilinebilir hale gelen saf bir süreçtir (Galloway, 2006, s.27). Bu, oyunun diegetik makine eylemlerinin, oyuncu eylemleriyle etkileşim halinde bilinebilir olduğu bir durumdur. Bazı oyunlar, operatör (oyuncu) devrede olmadığında, bir denge ya da dinlenme haline geçer ve adeta kendileriyle "oynuyormuş" gibi bir ortam (ambiyans) eylemi sergiler. Oyun kendisi ile oynuyor gibidir. Bu durumda oyun, sürekli oluş halinde mikro hareketlerle devam eder: yağmur yağar, güneş doğar, ağaçlar kırırdar. Ancak bu eylemler, oyunun hala devam ettiğini fakat şu an bir "oyun" gerçekleşmediğini gösterir. Ambiyans eyleminde makine aktifken, operatör devre dışıdır. Operatör tekrar kumanda girişi sağladığında oyun aktif bir biçimde yeniden başlar. Bu bağlamda ambiyans eylemi, "Duraklat" komutunun tersidir: Duraklatma sırasında makine dururken operatör mola verir; ancak ambiyans eyleminde operatör bekleme halindeyken makine saf süreç içinde faaliyet göstermeye devam eder.

Galloway Shenmue gibi oyunlar için yalnız bırakıldıklarında, genellikle bir denge anına yerleştiğinden söz eder. Bu denge anını oyunun yavaşça yerinde yürüdüğü bir yandan diğer yana sonra tekrar merkeze doğru kaydığı bir ambiyans eylemi olarak tanımlar ve bu anı herhangi bir kaset döngüsünden farklı olduğunu vurgular (Galloway, 2006, s.10). Örneğin "GTA III" ve "GTA V" gibi birçok Grand Theft Auto oyun serisinde de görüldüğü üzere oyuncu, herhangi bir tuşa basmayı bıraktıktan bir süre sonra kamera, oyuncu karakterin dışarıdan görüldüğü üçüncü şahıs bakış açısından çıkar ve oyun dünyasının oyuncu karakterinin gözünden yansıtıldığı, birinci şahıs bakış açısına geçer. Bu sırada ana karakterin gözünden otomatik bir kamera gezintisi ile oyun, ambiyans eylemine geçer (Görsel 2.1). Aynı zamanda makine tarafından gerçekleştirilen yerde uçuşan gazete sayfaları, havada uçuşan yaprak ve türevi nesneler, rüzgardan sallanan ağaçlar, bayrak veya dükkan tentesi gibi kumaşvari objelerin fiziksel hareketleri, gece ve

gündüz döngüsü, şehir ışıklarının yanıp sönmesi, NPC'lerin hareketleri ve konuşmaları ile yaya ve araç trafiği gibi birçok eylem oyuncudan bağımsız bir şekilde oynamaktadır.

Görsel 2.1

GTA III (solda) ve GTA V (sağda) oyunundan bekleme sahneleri



Bu gibi eylemlerin bir kısmı görünürde oyuncu karakteri tarafından gerçekleştiriliyor gibi algılansa da ambiyans eylemi esnasında oyuncu (operatör) devre dışıdır. Örneğin “GTA V”de oyun esnasında oyuncu karakteri hiçbir girdi ile yönlendirilmediğinde ve oyuncu karakteri kamera gezinmesi ile etrafı seyretmeye başlamadan önce çeşitli bekleme animasyonları (idle) canlandırır. Ancak bu eylemler gerçekleşirken oyuncu uzaktadır ve gerçekleşen animasyonlar esasen oyun tasarımcısı tarafından önceden varsayılandırılmış algoritmalar ile çalışır. Bekleyen karakterin nefes alması, etrafına bakınması, esnemesi veya ağırlık aktarımı gibi küçük hareketler, oyunu ambiyans eylemine doğru yavaşça taşımaktadır. Bu açıdan değerlendirildiğinde ambiyans eylemi duraklat düğmesine basmanın karışışında kalmaktadır. Duraklat tuşuna basmak oyunu gerçek manada duraklatan ve operatörün kasıtlı aktif bir eylemidir. Bu tip durumlarda zaman akmamaktadır. Fakat diegetik makine eylemleri, oyuncuların ortamlarıyla olan etkileşimlerinin aktif eylemleriyle sınırlandırılmadığı durumlardır. Bu durumda ise zaman akar ancak oyuncu ve oyunun ilerleyişi açısından bir anlam ifade etmez.

“GTA V” örneğindeki karakterin bekleme animasyonlarının aksine 1989 yapımı “Prince of Persia” oyunun ana karakteri prenste ise durum bunun tam tersidir. Bu oyunda oyuncu hiçbir tuşa basmaz ise karakterde hiçbir şekilde bekleme (idle) animasyonu görünmemektedir. Bekleme anında karakterde en ufak hareket yoktur. Yalnızca karakterin ayakta dikildiği bir bekleme pozu bulunmaktadır. Fakat oyuncu ve oyuncu karakterindeki bu eylemsizliğe rağmen oyuncu karakteri donmuş vaziyette görünse bile oyun durdurulmamıştır. Makine tarafında oyunun arkaplan müziği ve belki o an sahne içinde

görünen meşale gibi nesnelerin döngü animasyonları ile mikro düzeydeki hareketler ve oyun süresinin geri sayımının akması gibi durumlar devam etmektedir.

Oddmar oyunu ambiyans eylemine bir diğer örnektir. Bu oyunda derinlik sağlayabilmek için “parallax scrolling” tekniğinden yararlanılır. Bu sayede oyuncu karakterinin uzamsal hareketlerine bağlı olarak gerçekleşen farklı katmanlara ayrılan ön ve arkaplanlar değişik hızlarda hareket ederek bir tür derinlik yanılsaması oluşturulur. Oddmar’da derinlik hissiyatını arttırmak için sadece katmanların zamanlaması değil çeşitli katmanların aydınlık ve karanlık, net ve bulanık görünmesi şeklinde alan derinliği de uygulanır. Oyunda ilerleme boyunca etkileşilen düşman NPC’ler bir yana oyuncunun doğrudan etkileşime girmediği ancak oyuna derinlik katan, oyun ekranında kısa süreli görünen hayvanlarda bulunmaktadır. Bunun yanı sıra ön ve arkaplanda mikro düzeyde hareket döngülerine sahip nesneler ile sürekli bir salınım halinde olan bitkiler de ortama canlılık katmaktadır. Oddmar’da oyuncu hiçbir hareket yapmadığında dahi oyuncu karakteri, birçok eğlenceli bekleme (idle) animasyonu gerçekleştirmektedir. Açık dünya oyunu olamamasına rağmen diegetik makine eylemlerinin çok iyi bir uygulaması olan bu oyunda, idle, nesne ve NPC animasyonları, arkaplan sesleri ile desteklenen yaşayan dünyasında, oyuncuyu hiç sıkılmadan beklemeye teşvik edebilmektedir (Görsel 2.2).

Görsel 2.2

Oddmar oyunundan oynanış bir sekansı



Madison Schmalzer’e göre video oyunları animasyonlardır (Schmalzer, 2021, s. 64). Ancak video oyunlarını basitçe animasyon olarak adlandırmak, video oyunlarının bir

araya getirilmesini canlandıran karmaşık teknolojik işlemleri göz ardı eder. Canlandırılan sadece video oyunlarının görsel-işitsel öğeleri değildir. Schmalzer'in Andrew Johnston'dan aktardığı üzere, video oyunlarının “görünmeyen mikro-zamansal eylemler” gibi ayrı öğeleri aslında “kendi başlarına animasyonlardır”. Video oyunu animasyonu deneyimler üretmek üzere uyum içinde çalışan birçok animasyonun bir araya gelmesidir. Johnston bu birleşimi bir “animasyon yığını” olarak adlandırır. Johnston'a göre bilgisayarın iç süreçlerinin canlandırılması yoluyla, animasyon yalnızca ekranlardaki görüntülerin izleyicilere yönelik olmaktan çıkar: “Animasyonun yaşamı sadece hareketli görüntülerine değil, aynı zamanda eylem üreten bir canlılık içeren teknik değişikliklerine de bağlıdır.” (Johnston, 2020'den aktaran Schmalzer, 2021, s. 65).

Bu açıdan bakıldığında oyunlardaki ambiyans eyleminin dışında yer alan ancak diegetik makine eyleminin başka türden anları da vardır. Bunlar tamamen sinematik öğeleri içeren ara sahneler, segmanlar ve machinimalardır. Genel olarak tüm bu anlar, oyuncunun aktif olmadığı “çevrimdışı” durumları ifade eder ve oyuncunun ergodik³ (eylem gerektiren) katılımını içeren “çevrimiçi” anların aksine, pasif bir deneyim sunar. “Çevrimiçi” durum, oyunu aktif bir şekilde oynama sürecini temsil ederken, “çevrimdışı” anlar oyuncunun kontrolü geçici olarak kaybettiği bölümleri kapsar. Ancak Newman'a göre, çevrimiçi ve çevrimdışı bölümler arasındaki sınır her zaman net değildir; bu geçiş genellikle incelikli tekniklerle bulanıklaştırılır (Newman, 2002). Çoğu video oyunu, Pac-Man'deki basit animasyonlardan Enter the Matrix'teki yüksek bütçeli film sekanslarına kadar doğrusal, zamana dayalı sinematik unsurlar içerir. Bu sinematik anlar, önceki medyalara duyulan nostalji ve video oyununun benzersizliğine ilişkin görüşler nedeniyle ortaya çıkan bir “yeniden kullanım” (remediation) sürecini yansıtır. Ara sahnelerde operatör (oyuncu) aktif bir katılımcı olmaktan çıkar; ambiyans eylemlerinden farklı olarak burada operatör “özlenmez” ama “unutulur.” Ancak bu sinematik unsurlar tamamen pasif değildir;

³ Galloway'in aktarımıyla ergodik, Espen Aarseth'in medyadaki eylemi tanımlamak için kullandığı bir kelimedir. On-Line, sağduyulu bir şekilde "oyunu oynamak" olarak düşünebileceğimiz ergodik katılım durumunu ifade eder. Off-Line, oyuncudan kayıtlı girdi kontrolü alınmayan dönemleri tanımlar. On-Line ve Off-Line bölümleri arasındaki sınırın, ara sahneden oyun sekansına basit bir geçiş kadar keskin olması gerekmez ve geçişi daha incelikli bir şekilde yöneten bir dizi teknik kullanılır. Off-Line ve On-Line bölümler ve etkileşim arasındaki sınır etkili bir şekilde bulanıklaşır (Galloway, 2006).

genellikle karakter gelişimini sağlamak, olay örgüsünü ilerletmek veya normal oyun sırasında ulaşılamayan bilgileri aktarmak gibi araçsal işlevlere sahiptir. Kısaca bu anlar operatörün kontrolü kaybettiği anlar iken ambiyans eylemleri ise kontrolün geçici süre bırakıldığı eylemlerdir.

Sinematik ara sahneler, oyun dünyası içinde gerçekleşerek oyunun anlatısını veya alanını genişletir. Oyunun dışında yer alırlar, ancak oyunun anlatısından bağımsız değildirler. Galloway'e göre, bu sahneler, oyunun bir makine olarak "grotesk bir fetişleştirilmesi" olarak yorumlanabilir. Çünkü makine, sinemanın hizmetine sunulur. Bu sahneler, işlenmiş video veya prosedürel oyun içi eylem biçiminde üretilir ve Hollywood tarzı kurgu ve ses tasarımıyla zenginleştirilebilir. İronik bir şekilde, en saf "dijital" veya "makinemsi" anlar olarak görülebilecek bu ara sahneler, operatörün (oyuncunun) ve oyunun bir kenara itilmesiyle ortaya çıkar. Bu anlar, oyun olmayan eylemleri temsil eder ve makinenin kendisine bir pencere açar (Galloway, 2006 s. 12).

Oyuncu oyun boyunca ilerledikçe, bu oyun tarafından inşa edilen evrende işleyen kuralları yavaş yavaş keşfeder. Oyunun gizli mantığını, kısacası algoritmasını öğrenir. Dolayısıyla, oyunların sinematik geçişler ve ara bölümlerde ortaya çıkabilen doğrusal anlatıları olsa da, oyun sırasında algoritmik biçimde ortaya çıkması gereken doğrusal olmayan anlatıları da var olduğunu belirtmek gerekir. Tamamen sinematik sahnelerden farklı olan ama yine de bir sinematik örneği olarak değerlendirilebilecek, "God of War" gibi birçok oyunda yer alan QTE (quick time event, hızlı zaman etkinliği) mekaniği buna örnektir (Görsel 2.3).

Görsel 2.3

God of War oyununda oyun mekaniği olarak hızlı zaman etkinliği örneği



Bu mekanizma, oyuncunun ekranda beliren talimatlara hızlıca tepki vermesini ister veya belirli bir tuş kombinasyonunu gerekli kılabilir. Başarılı olma durumuna göre bir sonraki eylemin ilerleyişi şekillenir. Makine ve operatör, oyuncu ve düşman arasında gerçekleşen doğrusal olmayan bir mücadele anıdır. Genellikle önemli dövüş ve kaçış sahnelerinde

veya boss savaşlarında epik ve sinematik bir deneyim yaratarak operatörü oyuna dahil etmekte kullanılır.

Galloway, ambiyans eylemleri ile tüm tüm bu sinematik ara sahneleri, oyunun hayali dünyasında gerçekleşen ve makine tarafından tetiklenen eylemler oldukları için “diegetik makine eylemleri” olarak adlandırır. Bu sahneler, oyunun maddi öğelerini ve oyuncu olmayan karakterlerin eylemlerini sergiler. Bu, makinenin çalışmaya devam ettiği ve saf bir süreç içinde olduğu bir durumu ifade eder.

2.2.3.2 Öznel bir algoritma (diegetik olmayan operatör eylemleri)

Her video oyunu programının kalbinde bir algoritma, yani oyunun grafiklerini ve sesini, oyuncuların ilgisini çeken girdi ve çıktıları ve bilgisayar kontrolündeki oyuncuların oyun içindeki davranışlarını kontrol eden bir dizi işlemleri içeren program yer alır. Algoritmanın bir oyunu oluşturan temsil, tepkiler, kurallar ve rastgelelikten sorumlu olduğu söylenebilir. Lev Manovich’e göre: “Oyuncu oyun boyunca ilerledikçe, yavaş yavaş bu oyun tarafından inşa edilen evrende işleyen kuralları keşfeder.” (Manovich, 2001, s. 222). Galloway oyuncunun keşfetme eylemlerini algoritmayı yorumlamak olarak tanımlar. Galloway’e göre “oyunu oynamak, oyunun kodunu oynamak demektir. Kazanmak, sistemi bilmek demektir. Dolayısıyla bir oyunu yorumlamak, onun algoritmasını yorumlamak, algoritmasını keşfetmek anlamına gelir.” (Galloway, 2006, s. 90-91).

Galloway’ın diegetik olmayan operatör eylemleri kavramı, oyuncunun gerçekleştirdiği ancak oyunun kurgusal dünyasında doğrudan bir karşılığı olmayan eylemleri ifade eder. Bu tür eylemler, oyunun oynanışını ve mekaniklerini şekillendirir, ancak oyun dünyasının fiziksel kurallarına veya anlatısına doğrudan entegre edilmezler. Diegetik olmayan operatör eylemleri, kendiliğinden gelişen spontane kökenli eylemler olarak oyuncunun anlık kararlarından, içgüdülerinden veya oyunun o sıradaki durumuna verilen tepkilerden kaynaklanan fakat kasıtlı amaçlar barındıran süreçlerdir. Tercih belirleme, oyun yapılandırma, oyunun meta-analizi, hile kullanma gibi eylemler oyuncunun oyun deneyimini kasıtlı olarak şekillendirme amacını taşır.

Bu eylemler, kurgusal oyun dünyasının dışında gerçekleşir, ama oyuncunun oyun deneyimini doğrudan etkiler ve daha çok arayüz ile alakalıdır. Oyunun kurgusal dünyasında doğrudan bir karşılığı yoktur. Yani, oyunun oynanışını ve mekaniklerini şekillendirir, ancak oyun dünyasının fiziksel kurallarına veya anlatısına doğrudan entegre

edilmezler. Menü gezintisi, oyunun kaydedilmesi veya yüklenmesi gibi eylemler, operatör tarafından gerçekleştirilip makine tarafından işlenir. Genellikle oyunun başında veya oyun esnasında gerçekleştirilen eylemlerdir. Kurulum eylemleri ve yapılandırma eylemleri olarak iki başlıkta incelenir.

Bunlardan kurulum (setup) eylemleri tüm oyunlarda yer alır. Oyunun başlangıcında ve aralarda yapılır. Galloway'e göre bunlar; tercih belirleme, oyun yapılandırma, oyunun meta-analizi, yükleme ya da kaydetme, bir ya da iki oyuncu seçme gibi ara eylemlerden meydana gelir. Ayrıca oyundan önce veya oyun anında gerçekleştirilen duraklatma, hileler, makrolar ve eklentiler de kurulum eylemlerinin bir parçasıdır. Tüm oyun öncesi, oyun sonrası ve oyunlar arası etkinlikleri kapsamaktadır (Galloway, 2006, s. 13).

Konfigürasyon (yapılandırma-configuration) eylemleri ise daha çok tanrı oyunları olarak ifade edilen simülasyon ve RTS (Real-Time Strategy, Gerçek Zamanlı Strateji) oyunları gibi, Galloway'in tabiri ile dışarıdan bir bilişim deneyimi katan oyunlarda aktif olarak bulunmaktadır. Bu tip eylemler, menüler ve arayüz aracılığıyla gerçekleştirilip oynanışın ayrılmaz bir parçası olarak oyunun stratejik ve taktiksel derinliğini ortaya çıkarır. Oyunun algoritmalarını anlamayı ve uygulamayı gerekli kılar. Erken dönem oyunlarında bu tip eylemlere pek rastlanmaz. Ancak güncel ve sade olmayan birçok oyunda konfigürasyon eylemlerine fazlasıyla rastlanmaktadır. Oyun dünyasının bir parçası olmayıp oyuncunun doğrudan kontrol ettiği tüm bu eylemler, diegetik olmayan operatör eylemleri kapsamında bulunmaktadır.

2.2.3.3 Ritüelistik bir dromenon (diegetik operatör eylemleri)

Galloway, oyun kuramı çerçevesinde Huizinga ve Caillois'in oyun tanımlarını ele alır ve bu tanımların video oyunlarını anlamada nasıl yetersiz kaldığını tartışır. Huizinga oyunu, kültürün temel bir unsuru olarak tanımlarken, Caillois oyunları farklı kategorilere ayırarak daha sistematik bir analiz sunar. Ancak her iki düşünür de oyunu, insan deneyimiyle sınırlı bir etkinlik olarak görme eğilimindedir. Galloway, video oyunlarını yalnızca oyun kavramı içinde değil, aynı zamanda bir medya biçimi olarak teknolojik ve algoritmik yapılar üzerinden değerlendirilmesi gerektiğini vurgular. Bu noktada, video oyunlarının “diegetik operatör eylemleri” olarak tanımlanan, oyuncunun oyun dünyasında gerçekleştirdiği hareket ve ifade eylemleri üzerinden incelenmesi gerektiği öne sürer.

Galloway dromenon kavramını Huizinga'nın söyleminden alıp oyunun diegetik operatör eylemlerini açıklamakta kullanır. Huizinga dromendan şu şekilde bahseder:

“Kutsal eylem bir dromenon, yani kendi kendini yapan bir şeydir. Temsil edilen şey bir drama, yani kendi kendini yapan şeyin bir gösteri veya bir yarış haline bürünmesidir. Eylem kozmik bir olayı, yalnızca temsil olarak değil, aynı zamanda özdeşleşme olarak da yeniden üretir. Bu olayı tekrarlar. İbadet, eylemde simgelenen etkiyi belirler. İşlevi basit bir taklit değil de, bir dahil olma veya bir katılımdır. Eylemin ortaya çıkmasını sağlayan (Helping the action out) bir faktördür.” (Huizinga, s. 33).

Huizinga'nın açıklamasından hareketle Galloway'ın bu anındaki diegetik yönü dromenonun canlandırılıp sahnelenen bir gösteri olması yönüyle açıklanır. Ritüelistik olması durumu ise bu eylemlerin tekrarlanabilir bir yapıyla performans sergilediğine işaret eder. Taklitten ziyade aktif bir katılım olması ise operatif yönünü vurgular. Özdeşleşme kavramı ise kullanıcı girdisi ve eylem arasında gerçekleşen eşzamanlılığın temel dayanağını oluşturur. Bu anda önemli olan eyleyen bir fail olarak oyuncunun kendisi yani operatördür. Operatörün gerçekleştirdiği eylemler ise oyun dünyası içinde canlandırılır ve sahnelenir.

Oyun Eylem anlarından üçüncüsü “oyun, oyuncuların hayali oyun mekanına taşındığı ve diegetik operatör eylemleri şeklinde canlandırıldığı ritüelistik bir dromenondur. Huizinga'dan alınan dromenon kavramı “hareket edilen bir şey, bir eylem, bir hareket” anlamına gelmektedir (Galloway, 2006, s. 37). Galloway bunu, oyuncunun eylemlerinin ekran üzerinde nasıl eşleştirildiği ile ilişkilendirir. Diegetik operatör eylemlerini bir temanın varyasyonları olarak tanımladığı, iki temel kategori altında inceler. Bunlar bir düğmeye basıldığında bir oyuncu karakterin hareket etmesi gibi “hareket eylemleri” veya “ifade eylemleri” gibi oyun ekranında canlandırılabilen her türden ifade edici eylemlerden meydana gelir. Hareket eylemleri oyun düzleminin veya oyuncu karakterinin fiziksel konumu ve yönünü değiştiren eylemleri kapsar. Bunun dışında kalan seçmek, almak, döndürmek veya en basitinden ateş etmek gibi eylenebilir nesne ile eyleyenin birleşiminden oluşan eylemler ise ifade eylemidir. Ancak bu eylemlerin tümü sahnelenebilir oyun dünyası içinde gerçekleşmeleri ve oyuncunun katılımının etkisiyle oluşmaları yönüyle aynı amaca, oynamaya hizmet eder. Örneğin, Mario'nun yön tuşları dışında zıplama ile yaptığı eylemler de karakterin konumunu değiştirmesi yönüyle hareket eylemidir. Ancak karakter zıplama işlevini aynı zamanda düşmanları ezmek için saldırı amacıyla yani bir ifade eylemi olarakta kullanmaktadır. Genel olarak bu iki eylem

türü birçok oyunda ayırtedilebilir olsa bile bazı durumlarda Mario örneğinde olduğu gibi iç içe geçmiş olabilir. Kısaca diegetik operatör eylemleri, yaşayan bir karakter olarak oyuncu karakterinin bekleme ve ölme dışında yer alan hemen her eylemini kapsar. Bir düğmeye basmak oynanan oyuna bağlı olarak, bir silahı ateşlemek, bir kapıyı açmak, bir eşyayı bulmak gibi çeşitli sonuçlar doğurabilir. Bu sonuçlar, oyuncu karakteri gibi “eyleyen özne”, olarak operatörün üzerinde eylemde bulunabileceği “eylenebilir bir nesne” ile bağlantılıdır. Ancak burada, örneğin bir kapının açılması gibi uzamsal değişiklikler yaratan bir eylem ile hız artışı sağlayan yoğunluk farklılıkları yaratan bir eylem arasında hiçbir fark yoktur. Bir yerden başka bir yere taşınabilen bir yağ varili “eyleme geçirilebilir” ancak patlatılabilen bir yağ varili, ilerleme için farklı etkileri olan bir etki düzenine sahiptir. Özet olarak diegetik operatör eylemleri ritüelistik bir dromenon yani operatör tarafından gerçekleştirilen, oyunun anlatı dünyası içinde sahnelenen eylemlerin tümünü ifade eder.

2.2.3.4 Yapının oyunu (diegetik olmayan makine eylemleri)

Jacques Derrida, oyunu yalnızca bir kavram olarak ele almak yerine, dilin ve anlamın doğasını açıklamak için kullanır. Böylece oyun, yalnızca eğlence veya yapılandırılmış kurallar bütünü değil, aynı zamanda dilin işleyişini ve metinlerin üretken gerilimini anlamaya yönelik temel bir çerçeve haline gelir. Ona göre oyun, şeylerin dil aracılığıyla nasıl ortaya çıktığını ve anlamın nasıl üretildiğini açıklar. Claude Lévi-Strauss’un dilin tam anlamıyla kavranamayacağı görüşünden hareketle, tamamlayıcılığın imkansızlığını vurgular. Tamamlayıcılık, ya sınırsız bilgi ihtiyacı nedeniyle olanaksızdır ya da yapısal olarak mümkün değildir çünkü dil, sürekli değişen ve tamamlanmayan bir sistemdir.

Derrida, oyun kavramını dilde olduğu gibi tamamlayıcılık üzerinden açıklar: Oyun, anlamın durağan bir merkezden yoksun olmasını ve sürekli değişim içinde olmasını ifade eder. Bu süreç, varlığın tamamlanamaması ve anlamın sabitlenememesi olarak görülebilir. Oyun, hem varlığın ve anlamın oluş sürecindeki belirsizlik ve çalkantıyı hem de üretkenliği kapsar. Derrida’nın felsefesinden yola çıkan Galloway için, oyunun alanı “bir tür sürekli çalkantı... yapının kendisini doldurarak, onu telafi ederek, ama aynı zamanda onu tamamlayarak ve sürdürerek” (Galloway, 2006, s. 26). nasıl yeniden kurduğunu anlatır. Bu bağlamda yapının oyunu, içerisi ve dışarısı arasında diegetik olmayan makine eylemi aracılığıyla gerçekleştirilen üretken bir çalkantıdır (Galloway, 2006, s. 37).

Galloway'in diegetik olmayan makine eylemleri, kurgusal oyun dünyasının dışında yer alan ve sistem tarafından kontrol edilen tüm eylemleri kapsar. Oyunun başlangıcında veya bitiminde görülen her türlü oyun dünyası dışında yer alan iç ve dış unsurlar bu kategoriye girer. Galloway'in diegetik olmayan makina eylemleri kavramı, bir video oyununda gerçekleşen eylemlerin oyun dünyasında doğrudan bir etkisi olmadığı, ancak oyuncunun deneyimini şekillendiren eylemler olduğunu ifade eder. Yani, bu tür eylemler oyun dünyasında doğrudan gözlemlenmez, ancak oyuncunun etkileşimlerini yönlendirir ve oyun deneyiminin belirli bir yönünü sunar. Galloway'in *oyun eylem* kuramında belirttiği üzere bu kategori, genel olarak devre dışı bırakma ve etkinleştirme eylemleri olarak 2 alt başlıkta incelenir: Etkileştirme eylemleri altında genel olarak hız artışı, geçici zarar görmezlik, fazladan bir yaşam, artan sağlık, bir ışınlanma portalı, puanlar, nakit para veya başka bir bonus ile güçlendirmeler, hedefler, yüksek skor istatistikleri, dinamik zorluk ayarı (DDA), HUD ve sağlık paketleri gibi iç güçlerden meydana gelen, oyun makinesi tarafından operatöre bir bilgi parçası veren eylemleri barındırır. Devre dışı bırakma ise oyun bitti, yazılım çökmeleri, düşük poligon sayıları, hatalar, yavaşlamalar, geçici donmalar, sunucu kesintileri ve ağ yükü gibi makine tarafından (bilerek veya bilmeyerek) uygulanan dış güçleri içerisinde barındırır (Galloway, 2006, s. 28). Galloway'in ifadesiyle; "Etkileştirme eylemlerinin durumu değerlendirilirken nesnelerin işlevselliği veya eylemsellikleri dikkate alınır." (Galloway, 2006, s. 31). Devre dışı bırakma eylemleri operatörün oyununu bozar. Ölme eylemi, diegetik olmayan operatör eylemlerinden duraklatma eyleminin karşıtı olarak devre dışı bırakma eylemine en iyi örnektir. Ancak etkinleştirme eylemleri operatörün oyununu zenginleştirir ve sürekliliği sağlar.

Galloway'in diegetik olmayan makina eylemleri kavramı, bir video oyununda gerçekleşen eylemlerin oyun dünyasında doğrudan bir etkisi olmadığı, ancak oyuncunun deneyimini şekillendiren eylemler olduğunu ifade eder. Yani, bu tür eylemler oyun dünyasında doğrudan gözlemlenmez, ancak oyuncunun etkileşimlerini yönlendirir ve oyun deneyiminin belirli bir yönünü sunar. Fakat yinede oyunun kurgusu içinde yer alan sağlık paketleri ve güçlendiriciler gibi bazı oyun nesneleri, oyun anlatısına dahil olmasından dolayı diegetik ve diegetik olmayan katmanındaki sınırla ilgili olarak bir kafa karışıklığına neden olur. Ancak bunlar aslında oyun sisteminin, yani makinenin oyuncuya sağladığı soyut güçlendirme ya da kaynak yenileme mekanikleridir. Bu yönüyle anlatının doğal bir sonucu olmaktan çok, oyunun kural setinin bir parçasıdır. Ayrıca, yalnızca somut görsel öğeler olmayıp oyun dünyasının dışında kalan ve sistem tarafından sağlanan

bildirimler de bu grup kapsamında bulunur. Örneğin: “Prince of Persia (1989)” oyununda kalan süre bildiriminin ekranda bir HUD unsuru olarak belirmesi ve “Super Mario Bros. (1985)” oyununda kalan oyun süresinin dolmak üzere olduğunda gelen bildirim sesleri ve arkaplan müziğindeki değişimde etkinleştirme eylemi özelinde diegetik olmayan makine eylemlerindendir.

Devre dışı bırakma ve etkinleştirme eylemlerinin ötesinde, ek bir diegetik olmayan makine eylemleri kategorisi vardır. Bunlar, bir oyundan dışarıya doğru yayılan ve kendi mantıklarını dinamik form üzerinde uygulayan herhangi bir sayıdaki makine düzenlemesidir. Oyundaki karakterlerin şekli ve boyutu sadece sanatsal amaçlarla değil, oyun yazılımını çalıştıran mikroçipin tasarım özellikleri ile belirlenmesi buna örnek verilebilir. Bu nedenle karakterlerin tasarımı makinenin mantığını takip eder.

Özetle Galloway, video oyunlarının hem insanları hem de bilgisayarları içerebilen ve hem diegetik uzamın içinde hem de diegetik uzamın dışında gerçekleşebilen karmaşık, aktif bir medya olduğunu öne sürer. Video oyunlarında eylemi anlamak için dört parçalı bir sistemin ana hatlarını çizer:

1. Oyun, diegetik makine eylemlerinin makine rezonansında bilinebilir kılınan saf bir süreçtir;
2. Oyun öznel bir algoritmadır, diegetik olmayan operatör eylemi biçiminde hem oyun içinden hem de oyun dışından uygulanan bir kod müdahalesidir;
3. Oyun, oyunun hayali mekanına taşınan ve diegetik operatör eylemleri biçiminde canlandırılan oyuncuların ritüelistik bir dromenonudur;
4. Oyun, yapının oyunudur, diegetik olmayan makine eylemi aracılığıyla gerçekleştirilen iç ve dış arasındaki üretken bir kışkırtmadır.

2.2.4 Galloway’ın oyun eylem analiz tablosu

Tablo 2.1

Oyun Eylemi, Dört An

Oyun Eylem Türü	Kategoriler	Eylemin şekli	Eylemin Niteliği	Sembolik oyunlar
Diegetik makine eylemi	Ambiyans eylemi, Machinima	Süreç	Enformatik,, atmosferik	Ico, Myst, Shenmue
Diegetik olmayan operatör eylemi	Konfigürasyon eylemi, kurulum eylemi	Algoritma	Simülasyon, materyal	Warcraft III, Flight Simulator, Final Fantasy X
Diegetik operatör eylemi	Hareket eylemi, ifade eylemi	Oynamak	Kural tabanlı, tekil	Tekken, Metroid Prime, Half-Life
Diegetik olmayan makine eylemi	Devre dışı bırakma, makine düzenlemeleri	Kod	Yığınsallık, Desen, ilişkisellik	Dance Dance Revolution, SOD, State of Emergency

Kaynak: A. Galloway, 2006, s.38

Tablo 2.2

Oyun eylemi, dört an tablosu kapsamında farklı oyunların kıyaslanması

Oyun Eylem Türü	Kategoriler	Eylemin şekli	Eylemin Niteliği	Sembolik oyunlar
Diegetik operatör eylemi	Hareket eylemi, ifade eylemi	Oynamak	Koşma, zıplama, düşmanlara vurma	Super Mario Bros. (1985)
Diegetik operatör eylemi	Hareket eylemi, ifade eylemi	Oynamak	Zıplamalar, kılıç dövüşü, refleksler	Prince of Persia (1989)
Diegetik/diegetik olmayan operatör eylemleri ve diegetik makine eylemi	Hareket eylemi, ifade eylemi, Konfigürasyon eylemi ve sinematikler	Oynamak Algoritma	Kombolar, yetenekler, çevre ile etkileşim	Prince of Persia: The Lost Crown (2024)

Diegetik makine eylemleri (yanıtları içerir): Diegetik makine eylemleri, oyunun kendi kendine işleyen süreçlerini, atmosferini ve makine tarafından diegetik dünyada başlatılan eylemleri kapsar. Bunlar, oyuncunun müdahalesinden bağımsız veya ona bir yanıt olarak ortaya çıkabilir ve genellikle oyunun “saf süreç” yönünü ve makineye özgü işleyişini vurgular. Ico, Myst ve Shenmue gibi oyunlar bu eylem türüne belirgin örneklerdir.

Diegetik olmayan operatör eylemleri (direktifleri içerir): Diegetik olmayan operatör eylemleri, oyunun hayali dünyası dışında, oynanışın temelini oluşturan işlevleri kapsar. Kurulum (setup) ve yapılandırma (configuration) eylemlerinden oluşur. Direktiflerle operatör tarafından gerçekleştirilen makine tarafından alınan eylemlerdir. Oyunun durumunu etkileyen bu eylemler, oyuncu ile oyunun altta yatan kuralları ve algoritmaları arasındaki doğrudan etkileşimi vurgular. Genellikle oyunun menüleri, HUD’u veya ayar ekranları gibi arayüz unsurları aracılığıyla yapılan eylemlerdir. Bu yönüyle Warcraft III, Flight Simulator, Final Fantasy X gibi oyunlar buna örnektir.

Diegetik operatör eylemleri (komutları içerir): Diegetik operatör eylemleri, çeşitli aygıtlar üzerinden girdiler aracılığıyla gerçekleştirilen operatörün komutları ile meydana gelir. Hareket ve ifade eylemleri olarak kategorize edilir. Eylemler oynama yoluyla gerçekleşir. Tekil ve kural tabanlı şekilde canlandırılır. Tekken, Metroid Prime ve Half-Life gibi third person oyunlar, kontrol edilen oyuncu karakteri açısından bu türe iyi birer örnektir.

Diegetik olmayan makine eylemleri (raporları içerir): Diegetik olmayan makine eylemleri, oyun yazılımı ve donanımı tarafından gerçekleştirilen ve oyunun hayali dünyası dışında meydana gelen ancak oyunun aparatının veya arayüzünün içinde yer alan eylemlerdir. Bu eylemler, bilgisayarın oyuncuya en az benzediği ve en çok “kendisi gibi” olduğu anı temsil eder; bu, “yapının oyunu” anıdır. Genellikle doğrudan oyun arayüzüne yazılırlar. Nick Montfort bu eylemleri “raporlar” (reports) olarak adlandırır. Genellikle etkinleştirme eylemleri veya devre dışı bırakma eylemleri şeklinde ortaya çıkar.

2.3 Etki (Duygulanım) Olarak Oyun

Bu bölümün amacı Deleuze’ün kavramları üzerinden oyunlarda bulunan biçimsel nitelikleri temsili olmayan düşünce biçimi olarak, duygulanım, köksap, yersizyurtsuzlaşma ve organsız beden, kavramları üzerinden değerlendirmektir.

Deleuze için duygulanımlar bir bedenin diğeri etkilemesini, bir karşılaşmadan etkilenmeyi ifade eder. “Duygulanım[ş] iki cismin (bedenin) karışımıdır; bir cisim diğeri üzerinde eylemde bulunur, diğeri de onun izlerini derler. Her cisim karışımına duygulanım[ş] denir.” (Deleuze, 2000, s. 24). Duygulanımlar sıcaklık ya da korku değil, bir durumdan diğere, örneğin sıcak güneşin neşesinden ayının korkusuna geçiştir. Duygulanım, hissedilen yoğunluğun akışlarını, karşılaşmada yaşanan değişimleri veya geçişleri adlandırır. Deleuze duygulanımı şöyle tanımlar:

“Peki nedir bir duygulanım[ış]? İlk belirlemede, bir duygulanım[ış]? şudur: Bir cismin, bir beden, başka bir cismin eylemine maruz kaldığındaki durumudur. Ne demek bu? “Güneşi üzerimde hissediyorum”, ya da “üzerinize konuyor bir güneş ışını”; bu bedeninizin bir duygulanışıdır. Nedir bedeninizin bir duygulanışı? Elbette güneş değil, ama güneşin sizin üzerinizdeki eylemi ya da etkisi. Başka terimlerle söylersek bir etki, bir sonuç; ya da bir bedenin başka bir beden üzerinde eyleyişi.” (Deleuze, 2000, s. 19).

Duygulanım, duygusal, öznel deneyimin türetildiği, bedenin etkileme ve etkilenme yeteneği olan, öznellik öncesi bir yoğunluktur. Başka bir deyişle, duygulanımlar, öznenin etkileme ve etkilenmeye yönelik rasyonel ve duygusal tepkilerinden önce yaşanan, bedenlenmiş deneyim duyumlardır. “Duygulanımın var olması için bir gücün beden üzerinde etki etmesi gerekir, bununla beraber onunla hissedilmeksizin etkilemesi gerekir, çünkü “duygu kendisini koşullandıran kuvvetlerden hareketle bambaşka bir şey verir.” (Sauvagnuers, 2010 s. 163). Deleuze, Spinoza üzerine verdiği derslerde fikir ve duygu’yu⁴ birer düşünme tarzı olarak tanımlar. Bu iki düşünme tarzı arasındaki fark, “temsil” üzerinden belirlenir. Fikir herhangi bir şeyi temsil edebilir, ama duygu hiçbir şeyi temsil etmez. Bu durumda “Temsil-etmeyişi açısından her düşünme tarzı duygu adını alacaktır.” (Deleuze, 2000, s. 11).

Eylem estetiğinin ayrılmaz bir parçası olduğu bir oyun ortamı, duygulanım gibi temsili olmayan bir düşünce biçimi gerektirir. Deleuzecü bir deyişle, “duygulanım” farklı nesne ve birleşiklerin çokluğuyla birleştikçe yoğunluğu değişen bir gücü ifade eder: toplumun ona biçtiği bir kimlikle tanımlanan bir bedeni aşar ve durmaksızın yeniyi üretir. Asıl soru, bedeni doyuran güçlere ve duyumlara nasıl açık olunacağı ve onlarla yakınlık kurarak duygulanımların nasıl oluşturulacağıdır. Bu açıdan bakıldığında Deleuze ve Guattari’nin duygulanım kavramı Mario’yu kırmızı şapkası ve mavi tulumuyla, yani Mario’nun temsil ettiği şey olarak düşünmek yerine, onu renk parıltıları, hız ve yoğunluk kompozisyonları ya da oluş halindeki bir figür olarak düşünmeye davet eder. Oyun tasarımcıları ve

⁴ Deleuze bu dersinde Spinoza’nın affectio ile affectus kavramlarının ayırt etmeksizin "duygulanış"(affection) olarak yanlış çevrildiğini ileri sürer. Oysa affectus’u "duygu"(affect), affectio’yu "duygulanış"(affection) olarak okunması gerektiğini vurgular. (Deleuze, 2000, s.11)

geliştiricileri tarafından yaratılan yazılımlar, ancak oyuncu kendi güçlerini eklediğinde oyun olarak gerçekleşir. Oyun tasarımcıları ve geliştiricileri programı yaratır ama bu yaratım ancak oyun sırasında oyuncu tarafından deneyimlenir. Başka bir deyişle oyun tasarımcısı oyunun dünyasını ve kurallarını yaratır. Oyuncu, bu dünyaya girer ve eylemleriyle oyuna hayat verir.

2.3.1 Düzlemler ve kavramlar

Deleuze'ün düşüncesinde kavram ve düzlem birbirinden ayrılmaz. Düzlem, kavramın yaratımı için zemin hazırlayan düşünce ufkudur. 1992 yılında yazdıkları “Felsefe Nedir?” kitabında Deleuze ve Guattari kavramlar ile düzlemler arasındaki farkları açıklarken durağan bir model yerine, sürekli olarak başka yerlere açılan kaosu anımsatan düşünme yolunu seçmişlerdir:

“Kavramlar tıpkı yükselip alçalan sayısız dalgalar gibidir, ama içkinlik düzlemi onları katlayıp açan yegane dalgadır. Düzlem, onu bir uçtan ötekine katedip geri dönen sonsuz devinimleri sarmalar, ama kavramlar her seferinde yalnızca kendi öz bileştiricilerini kateden sonlu devinimlerin sonsuz hızlarıdır.” (Deleuze ve Guattari, 1992, s. 39).

Buradan anlaşıldığı üzere içkinlik düzlemi bir süreçtir. İçkinlik düzleminde durağan bir şey düşünmek olanaksızdır. İçkinlik düzlemi her türlü düzlemin zeminini oluşturur; “şekilsiz, yüzeyi de oylumu da olmayan, ama her zaman parçalanabilir olan, mutlak sınırsızdır.” (Deleuze ve Guattari, 1992, s. 40). Benzer bir biçimde oyun düzlemi, tüm olası video oyunlarının düzlemi, oyun tasarımcıları ve geliştiricileri ile oyuncuların, üzerinde eylem yaptığı düzlem, bir eylem düzlemidir. Tüm olayların gerçekleştiği, tüm olasılıkların ortaya çıktığı yüzeydir.

Oyun güçlerin, duygulanımların ve öznelilik öncesi oluşların bir araya gelmesidir; kapalı sistemler değildir, çeşitliliğe ve buluşlara açıktırlar. Deleuze duygulanımı bir karşılaşmanın gücü, etkileme ve etkilenme kapasitesi olarak açıklar. Bu nedenle duygulanım, duygudan çok bir kuvvete gönderme yapar; farklı birleşimlerde diğer kuvvetlerle bir araya gelerek çoklukları ortaya çıkaran ve yoğunluğu değişen bir kuvvettir. Deleuze bir kuvvet olarak etkiyi şu şekilde yorumlar: “Etkiler oluşlardır: bazen bizim eylem gücümüzü azalttığı ölçüde bizi zayıflatır ve (üzüntü) ilişkilerimizi bozarlar, bazen ise gücümüzü arttırarak bizi daha yüksek ve geniş bir bireye taşıyarak daha güçlü kılarlar (neşe).” (Deleuze ve Parnet, 1990, s. 88). Oyunlarda avatar bedeninin, oyuncunun kendisine eşlenen ve duygulanım olarak bu bedenin bir engeli başarıyla aşmasını

sağlayan eylemleri ile güçlendiğini söyleyebiliriz. Galloway'ın (2006) de belirttiği gibi oyuncu etkiler yaratır. Galloway için bakmak bir tür eylemdir. Bir filmin sonucu, seyircinin onunla nasıl ilişki kurduğundan etkilenmez. Buna karşın oyuncunun becerisi ile oyunlar, yeni bir oluş çizgileri çizmek için etkiler keşfeden eylemlerin harekete geçirilmesiyle var olur. Oyuncu, biçimi değiştiren etkiler yaratır ve bu da oyuncuya geri yansıyan akışkan duygular üretir. Gezinmeler, molalar, duraklamalar, oyun bitti, yeniden başlatma ve hareket oyuncuya geri yansıyan duygular üreten eylemlerdir.

Oyunlar bağlamında oyuncunun duygulanımlarla bir şeyler yapmasını sağlayan şey, sanatı hem algılama hem de ondan etkilenme kapasitesidir. Kelimenin tam anlamıyla yaratımın içine çekiliriz ve kendimiz de bir yaratım sürecinde aktif olduğumuz için, aynı zamanda duygulanımların mucitleri ve yaratıcılarıyızdır.

2.3.2 Organsız beden

Duygulanımlar temsili aştığı için, kimliği ve dilin bedene dayattığı sınırları da aşar. Organlarıyla tanımlanan beden ya da ona atfedilen kimliğe karşılık, kişinin kimliğinin gevşemesi, sanal bir oluş süreci, kimliğiyle tanımlanan bedenin yapabileceği düşünülenleri aşan eylemler yaratır. Bu bakımdan beden, bize içkin duygulanımları keşfetmenin yanı sıra, yeni duygulanımlar, üretmek için başkalarının duygulanımlarından, başka bedenlerin gücünden yararlanır. Böylece imgelerin ya da algıların dış dünyası ile imgelerin ya da duygulanımların iç dünyası arasındaki ilişki ortaya çıkar. Oyuncu, organizmayı aşmanın yollarını keşfederek kendini organsız bir beden haline getirir. Oyuncu, yeni seviyelere ulaşmak için onlarla nasıl üretken ilişkilere gireceğini öğrenir ve yeni oluşlar için olasılığı haritalandırır.

Bir video oyunda, her biri duyuları önceden belirlenmiş fırsatlara ve tehlikelere yönlendiren türlerin bir karışımı olan dünyalarla karşılaşılır. Oyuncu, oyun tasarımcıları ve geliştiricileri tarafından bu dünyalarda depolanan ve oyun sırasında ortaya çıkan duygulanımlara eylemleri ile yaklaşır. İçerisi ve dışarısı, oyunun diegetik alanı ve oyuncunun fiziksel ortamı arasında bir ikilik yoktur. Oyunlar ile etkileşime girilmez; bir oyun birleşiminin parçası olunur. Oyun düzleminde organsız bedenler oluşturulur; kumandaya bağlanan elin hareketi, eylemlerimiz ve ilişkilerimizle yeni oluşlar, yeni eylemler için olasılıkları artırır ya da ayırıştırır. Deleuze ve Guattari, "Felsefe Nedir?" kitabında Cezanne'dan şu alıntıyı yapar: "Dünyanın içinde değiliz, dünya ile birlikte haline-geliyoruz, onu düşünerek haline-geliyoruz. Her şey görüdür (vizyon), haline-

geliştir. Evren haline-geliyoruz. Hayvan, bitki haline-gelişler, molekül haline-geliş, sıfır haline-geliş.” (Deleuze ve Guattari, 1992, s. 151-152). Zıplayan bir avatar olunamaz, ama yeterince hisle, yeterince gereklilikle ve kompozisyon becerisi ve şiirselliğiyle avatarın zıplamasını sağlayarak, sanal bir avatar oluş süreci ortaya çıkabilir. Oyuncu avatarın gücünü, avatar da oyuncunun gücünü elde eder ve birlikte bir organsız beden oluştururlar.

Video oyunu bu belirsizlik bölgesindedir. Ne başlangıçta ne de sondadır. Bedenlerin bulunduğu ve birlikte yarattığı yerdir, oyun tasarımcıları ve geliştiricileri ve oyuncunun (sanal) bileşimleri oyun etkinliğinde gerçekleşir. Video oyunu, eylemleri aracılığıyla özgürleştirdikleri duygulanımlara açık olanları ödüllendirir. Bu şekilde yeni manzaralar, yeni düzeyler açar ve yeni düzlemler icat edilir. Beceriler bu şekilde geliştirilir ve oyun asla bitmez çünkü bir görevin her tamamlanışında oyuncunun çekildiği başka bir görev vardır. Deleuze ve Guattari kompozisyonun “sanatın tek tanımı” olduğunu söyler: “Kompozisyon, yine kompozisyon, bu sanatın tek tanımıdır. Kompozisyon estetik ve bileşiklerle oluşturulmamış şey bir sanat yapıtı değildir.” (Deleuze ve Guattari, 1992, s. 171).

2.3.3 Köksap düşüncesi ve yersiz yurtsuzlaş(tır)ma

Köksap düşüncesi ağaç biçimli hiyerarşik düşünceye karşı, her türlü sınıflamayı ve hiyerarşiyi aşındıran, yorumun kendi içine kapanmış çizgilerini kaos ve rastlantı lehine açan bir kavramdır. Ağaç biçimli düşünce anlamın iki kutuplu bölümlenmeler uyarınca, öyküler ve zamansal ardışıklıklar biçiminde örgütlediğini savunan anlatısalıcı, birleştirici, doğrusal, sonlu yapıları kapsayan düşünce biçimlerini içerir. Oysa bir başlangıç, merkezi olmayan, her şeyin birbiri ile bağlantılanarak çeşitlenerek büyümeyi olanaklı kılan, başıboş dolaşan bir çokluk olarak köksap düşüncesi, tıpkı oyunlar gibi yaşamın durağanlığından çok, hareketini yakalamaya yönelik kavramların izini sürer. Sauvagnuers, köksap düşüncesinin, ağaçsı veya merkezi olmayan, farklı yapıları yönetimlerin birleşmesini, belli bir birim olmaksızın karşılaşma ve yinelemeyi destekleyen bu büyüme modelini canlı biliminden ödünç aldığını vurgular.” (Sauvagnuers, 2010, s. 20).

D. Sutton ve M. Jones’a göre, oyun oynamak, araştırma, haritalama ve mekana hakimiyet kurma etkinliğidir. Bu nedenle, köksap fikri bir labirent olarak video oyunlarına kolayca uyarlanabilir. “Köksapı bir labirent olarak da düşünmek mümkündür, ama bu sürekli olarak genişleyen, kısıtlayıcı erişim noktaları veya tanımlanmış bir merkezi olmayan bir

labirenttir...köksap ortasından doğru büyür.” (Sutton ve Martin-Jones, 2013, s. 30). Video oyunlarını köksapsal yapan, sonsuz kapasitesiyle bir organsız bedeni yeniden yaratma yeteneğidir. Oyuncunun eylemleri ile canlı hale gelmesi ve bu eylemlerden etkilenmesidir. Sabit bir yapıya sahip olmaktan çok, sürekli değişen ve gelişen bir olasılık ağı yaratmasıdır. Köksap, deney, yersizyurtsuzlaşma ve kaçış çizgileriyle ilgilidir. Ağaç biçimli düşünce ise öngörülebilirlik, bölgeler ve izlerle ilgilidir. Deneyselliğe, keşfetme sürecine ve organsız duygusal bir bedene açmaya vurgu yapan köksap düşüncesi, video oyununu tanımlamak için yararlı bir kavramdır. Deleuze, köksap kavramını geliştirirken Spinoza’dan yararlanmıştır. Spinoza’ya göre, bir bilinç başka bir bilinçle karşılaştığında, daha yüksek bir ilişki yaratır ya da bazen bu birlikteliği bozar. Doğanın düzeni, birleşme ve dağılma süreçlerinden oluşur. “Ama bizler bilinçli varlıklar olarak bu birleşme ve dağılmaların etkileri dışında hiçbir şeyi kavrayamayız.” (Deleuze, 2005, s. 26).

Köksap kuş ya da arı sürüleri gibi sürekli biçim değiştirerek yeni bir uçuş hattı yaratır. Sutton ve Jones (2013, s. 24)’a göre “köksapın, büyük değişiklikler yaratma ya da... yersiz yurtsuzlaş(tır)ma olanağı vardır. Ama buna, her zaman, onu tamamlayan bir hareket daha, yeniden düzen ve istikrar kazandırmaya, yeniden yer yurt edindirmeye çalışan başka bir güç de eşlik eder.” Oyunlarda bir oyuncu avatar aracılığı ile bir süreliğine, farklı bir kişiliğe bürünür. Bu nedenle oyuncu kendi kişiliğinden uzaklaşır. Böylece oyuncu Sutton ve Martin-Jones’un ifadesiyle: “yersizyurtsuzlaşarak, hem burada hem de orada, hem “ben” hem de “o” olan bir avatarı kontrol eder.” (Sutton ve Martin-Jones, 2013, s. 34).

3 YÖNTEM

Bu çalışma iki bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde tarama modeline dayalı kavramsal bir çalışma gerçekleştirilmiştir. “Tarama modeli geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarını içerir. Araştırmaya konu olan bu olay, birey ya da nesne kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır.” (Karasar, 2011, s. 77).

Araştırmanın kavramsal bölümü, oyunun kendisine uygun düzlemde bir haritasını geliştirmek için sanat, daldırma, anlatıbilim, ludoloji ve etkileşim üzerine alanyazınına odaklanmaktan çok, C. Thi Nguyen, A. Galloway ve G. Deleuze’ün kuramsal yörüngesini kuran süreç, eylem ve duygulanım kavramlarının oyununun daha ayrıntılı ve incelikli bir analizine olanak tanıyan yönlerinin tartışılmasını içerecektir. Galloway’ın oyunların estetik aracı olarak eylem üzerine yaptığı çalışmayı genişletmek bu araştırmanın temel amaçlarından biridir. Bu çalışma sonucunda ortaya çıkarılacak kavramlardan “Prince of Persia (1989)” ve “Prince of Persia: The Lost Crown (2024)” oyunlarının çözümlemesinde yararlanılacaktır. Prince of Persia serisi, 1989’dan 2024’e uzanan evriminde, minimalizmden modern teknolojiyle zenginleşmiş bir oyun deneyimine geçiş yaparak oyun tarihindeki gelişime ışık tutarken birçok oyunda bulunabilecek biçimsel nitelikleri belirlemek amacıyla kullanılmıştır.

Çalışmanın uygulama parçasını oluşturan ikinci kısımda ise araştırmanın kavramsal çerçevesini kapsayan bir oynanış deneyimi olan “Gezgin” uygulaması animasyon yazılımı ve oyun motoru aracılığıyla gerçekleştirilecektir.

4 BULGULAR VE YORUM

4.1 Prince of Persia Karşılaştırmalı Oyun Analizi

Bu bölümde “Prince of Persia (1989)” oyunu ve “Prince of Persia: The Lost Crown (2024)” oyununun demosu üzerinden çözümlemeler yapılacaktır. Prince of Persia serisi, 1989 yılından 2024 semesine uzanan evriminde, minimalizmden modern teknolojiyle zenginleşmiş bir oyun deneyimine geçiş yaparak oyun tarihindeki gelişime ışık tutarken birçok oyunda da bulunabilecek önemli biçimsel niteliklerden olan eylemleri belirlemek amacıyla kullanılacaktır.

Jordan Mechner tarafından tasarlanıp geliştirilen “Prince of Persia (1989)” oyunu oyuncu karakterinin (Prens) rotoskop tekniğiyle üretilmiş gerçekçi animasyonları ve öykü anlatımıyla sinematik platform türünün öncüsü olarak bilinir. Broderbund firması tarafından 1989 yılında piyasaya sürülen oyun o dönem popülerliği azalmakta olan bir kişisel bilgisayar olan Apple II için üretilmiştir. Bu nedenle ilk çıkışında geniş kitlelere ulaşamamıştır. Oyunun mecrada bir klasik olarak yerini bulması ilk olarak 1990 yılında Amiga ve MS-DOS gibi ortamlara uyarlanmasıyla gerçekleşmiştir (http-3). İlk çıkış yaptığı 1989’dan 2024’e kadar çeşitli platformda birçok serisi üretilen oyun, başka oyunlara da ilham olarak oyun dünyasında önemli bir yerde konumlandırılır.

Oyunların incelenmesinde öncelikli yöntem, araştırmacı tarafından birebir oynamaktır. Serinin ilk oyunu, orijinal sistem (oyun makinesi ve yazılımı) erişiminin zorluğundan dolayı, eski MS-DOS tabanlı oyunları ve uygulamaları modern işletim sistemlerinde çalıştırmak için kullanılan bir emulatör olan “DOSBox 0.73-3” yazılımı aracılığıyla sağlanacaktır. Oyun yazılımı tercihinde Mechner’ın ilk orijinal oyundan görsel geliştirmeler dışında herhangi bir farklılık barındırmayan ve 1990 yılında çıkartılan versiyon tercih edilecektir. Karşılaştırmalı analiz için incelenen Ubisoft Montpellier ekibinin geliştirdiği “Prince of Persia: The Lost Crown (2024)” oyunu demo (1.0.0*Masterdemo.374542.2362523) versiyonu seçilecektir. Bu oyun hem serideki son versiyon olduğu için, hemde seride yer alan birçok versiyondan farklı olarak teknik yönleriyle ilk versiyona öykünen yapısından dolayı tercih edilecektir. Araştırma sürecinde ele alınan ikinci oyunun playstation ve mobil versiyonları yayınlanmasına karşın yalnızca PC versiyonu inceleme kapsamında tutulmuştur. İkinci seçilen oyun, *oyun eylem* kuramı çerçevesinde aynı kategoride birçok örnek bulundurduğu için ve inceleme bölümünün kapsamını gereğinden fazla arttırabileceği endişesiyle oyunda bulunan tüm

eylemler inceleme kapsamında değerlendirilmeyecektir. Ancak detaylı ve güncel yapısı itibariyle demo versiyonu inceleme açısından fazlasıyla yeterli görülmektedir. Her bir tür oyun kendi özelinde tüm eylem türlerini barındırmaz. Yinede bölümde yer alan örnekler sınırlar çerçevesinde azami düzeyde çeşitlendirilecek ve karşılaştırmalı bir analiz ortaya koyulacaktır.

“Prince of Persia”da Öykü: Bir zamanlar büyük bir krallık olan Pers İmparatorluğu’nda Sultan sefer nedeniyle ülkesini terk etmek zorunda kalır. Tahta vekillik eden kötü kalpli vezir Jaffar, Pers Sultanı’nın yokluğundan faydalanarak yönetimi ele geçirir. Ancak tahtı tamamen ele geçirmesi için karşısında bir engel vardır. Bunun için gücü eline alan Jaffar, kuledeki odaya hapsettiği Sultan’ın kızını, kendisiyle evlenmesi için zorlar. Prenses’e ya kendisiyle evlenmesini ya da 1 saat içinde ölmesi konusunda tehditte bulunur. Artık Prenses’in tek umudu sevdiği cesur gençtedir. Fakat genç, vezir tarafından zindana atılmıştır. Prensese ulaşabilmek ve onu kurtarmak için kum saati dolmadan önce, bir saat içerisinde bulmacalarla ve tuzaklarla dolu zindanlarda yolunu bulması ve güçlü düşmanlarla savaşip onları alt etmesi gerekmektedir ([http-4](http://4)).

“Prince of Persia: The Lost Crown”da Öykü: Mitolojik pers dünyasında yer alan Sargon, Ölümsüzler adında elit bir askeri ekibin üyesidir. Bir savaş sonrası kaçırılan Prens Hassan’ı kurtarmak için ekibiyle amacıyla Kaf Dağı’na doğru yola çıkar. Kısa süre içinde ekip ayrılır ve Sargon yalnız devam eder. Çeşitli biyomlar, bulmacalar ve mitolojik yaratıklarla dolu bir dünyada yolculuk boyunca, Sargon hem fiziksel hem de ruhsal bir mücadele vererek gelişir. Savaş mekaniklerini ve akrobatik yeteneklerini arttırarak dağın derinliklerinde, prensi kaçıran ve karanlık planları olan güçlü figürlerle yüzleşir ([http-5](http://5)).

İncelenen ikinci oyunun önceki Prince of Persia oyunlarından bağımsız bir anlatı evreni vardır. Önceki versiyonlarda oyuncu karakteri Prens’dir. İkinci oyunda da kurgu ilerledikçe Sargon’un aslında yeri değiştirilmiş bir prens olduğu (tam sürümde) anlaşılır. Fakat ilk aşamada Sargon yalnızca elit bir askeri ekibin üyesi olarak bulunur.

İlk oyunda iskelet düşmanlar gibi fantastik unsurlar bulunur. Yinede Prens’in rotoskop animasyonlarından dolayı daha gerçekçi bir temaya sahiptir. Ancak ikinci oyun, sihir unsurları, karakterlerin stilize animasyonları ve anlatısı itibariyle daha fantastik bir dünyaya sahiptir.

Prens Eleştirisi: “Prince of Persia”nın oyuncu karakterine getirilebilecek bir eleştiri karakterin tasarımının konseptte uygun olmaması olabilir. Bunun sebebi ise hikayenin

üzerine oyun değil oyunun üzerine hikaye inşa edilmesidir. Bu durum geliştiricinin günlüklerinden anlaşılmaktadır (Mechner, 2011, s. 11). Mechner prens karakterinin tasarımı üzerine ayrıca bir çaba harcamamıştır. Karakter üzerine olan çabaları daha çok karakterin hareketleri üzerinedir. Bu sebeple kardeşinin parkur videoları üzerinden rotoskop tekniğiyle aktarılan imajlar hareketin tasarımını oluştururken görsel bütünlüğü de beraberinde getirmiştir (Mechner, 2011). Bu durum beyaz giysiler içinde yer alan sarışın avrupalı bir oyuncu karakterinin pers kültürünü yansıtmadığı eleştirilerine açık kalmasına sebep olur. Bu sebepler kasti bir yaklaşım olarak bulunmasa bile oyunun oryantalist bakış açısıyla tasarlandığı ve Batı'nın Doğu'yu egzotik ve mistik bir sahne olarak yeniden şekillendirdiği görüşünü pekiştiren niteliktedir. Ancak serinin bir sonraki oyunu olan “Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame (1993)” oyununda benzer hareket tasarımlarının yanında ek olarak daha fazla hareket animasyonu uygulanmış ve görsel tasarım açısından konseptte daha uygun bir giysi tercih edilmiştir. İlk oyundan sonra çıkan hemen her versiyonda, karakter tasarımı üzerine kendi içinde belirli düzeyde bir görsel tutarlılık bulunur. Fakat araştırma kapsamında incelenen “Prince of Persia: The Lost Crown”da ana karakter tasarımının modern bir çizgide olmasıyla serinin diğer oyunlardan ayrılır (Görsel 4.1).

Görsel 4.1

Prince of Persia oyun serisinde, oyuncu karakteri tasarımının zamana göre değişimi



İlk oyundaki prens karakteri serinin devamı boyunca farklı tasarımlarla oyuncunun karşısına çıkar. Ancak serinin son oyunu olan “Prince of Persia: The Lost Crown” oyununda bu durum farklıdır. Bu defa hikayede oyuncu karakteri olarak Sargon adında rasta saçlı modern kitleye hitap eden ve kurgu gereği fantastik bir tarza sahip oyuncu karakteri yer alır. İlk oyundaki gibi akrobatik hareketlerin yer aldığı bu oyunda efektlerle süslenmiş hareket animasyonları ve kontrol mekanikleriyle diegetik operatör eylemlerini ileri bir boyuta taşımakla kalmayıp sinematik ve sinematik ara sahneler aracılığıyla da diegetik makine eylemleri yönünden de birçok katkı sunar.

M. İ. Tatari, oyun eleştirmenlerinin oyunun yapımcısı Ubisoft tarafından “Bildiğiniz Prens’i unuttun!” “Sargon adında, rasta saçlı, asi bir genci yöneteceksiniz!” ve “Modern kitlelere yönelik olacak!” “Seriye sıfırlayacak!” gibi açıklamalar yaptıklarını belirtir. (Tatari, 2024). Bu bazı oyuncular tarafından serinin ruhunun kaybedildiği endişesine yol açmıştır. Ancak büyük bir etki yaratarak yeni kitlelere hitap eden oyun, yapılan bu stratejik karar neticesinde uzun bir aradan sonra Prince of Persia serisini tekrar gündeme getirebilmeyi başarmıştır.

4.1.1 Diegetik makine eylemleri

Prince of Persia oyununda diegetik makine eylemleri, oyuncu karakterinin etkileşim kurduğu tuzaklar, açılıp kapanan kapılar, hareket eden zeminler gibi oyun nesneleri ile düşman karakterler gibi oyun ortamının maddi unsurlarından oluşan ve bu unsurların eylemlerini bünyesinde barındıran eylemlerdir. Bu eylemler oyun dünyasına ait olup makine tarafından kontrol edilen eylemlerdir.

Tuzaklar: Oyun dünyasında yer alan bıçaklar, giyotinler ve diğer tuzaklar, oyuncunun farkında olduğu ve etkileşime girebildiği diegetik makine eylemleridir. Bu tuzaklar, oyun dünyasının bir parçası olarak oyuncu karakterinin eylemlerinden dolayı olarak etkilenip kendiliğinden çalışır. Dikenli tuzaklar zeminde yer alan ve oyuncu karakteri üzerinden koşarak geçtiğinde tetiklenen tuzaklardır. Operatörün bu tuzakları güvenli bir şekilde atlatabilmesi için iki yol vardır. Bunlardan en güvenilir ama zaman alan yöntem 4.2 numaralı kolaj görselinde birinci sırada görüldüğü üzere ileri komutunu “shift” tuşu ile gerçekleştirerek hassas adımlar atmaktır (Görsel 4.2). Bu durumda dikenler (kılıç şeklinde kesici sivri nesneler) zeminden çıkmış olsa bile oyuncu karakterine zarar vermez. Karakterin dikkatli bir şekilde aralardan geçtiği farz edilir. Benzer şekilde “Prince of Persia”nın erken dönem oyunları üzerindeki etkilerinin somut örneklerinden biri olarak, 1996 yapımı 3d bir oyun olan Tomb Raider’da da benzer bir mekanik uygulanmıştır. “Prince of Persia”da yer alan dikenli tuzakları geçmenin diğer bir yöntemi ise üzerlerinden atlayarak geçmektir. Bu yöntem aynı kolajın ikinci sırasında açıkça gösterilmektedir. Operatör ileri tuşuyla koşarken, engele gelmeden en az iki adım önce yukarı komutunu girerek veya engelin dibinde yukarı ve ileri tuşuna aynı anda basarak üzerinden zıplama şeklinde gerçekleştirir (Görsel 4.2). Oyuncu karakterinin zıplamadan yaptığı normal koşma hareketi veya yüksekten bu alana düşmesi sonucunda mekanizma tetiklenir ve karakter etkisiz hale gelir. Ancak oyunun 2024 yılında çıkan son serisi Prince

of Persia: The Last Crown’da ise oyuncu karakteri bu türden engellerle karşılaştığında yalnızca canı azalır ve tek seferde etkisiz hale getirilmez. Oyunun yeni versiyonunda bu engeller hem zemine hem de duvara gizlenmiş şekilde bulunmaktadır. Ayrıca eski versiyona benzer şekilde tetiklenerek eyleme geçen animasyonlar haricinde duvarda ve zeminlerde sabit biçimde de farklı türden bir dikenli engel bulunup yine hasar verme biçiminde işlev görmektedir.

Görsel 4.2

Prince of Persia eski ve yeni versiyonlarda dikenli tuzaklar



Açılıp kapanan kapılar: Açılıp kapanan kapılar genellikle üzerine basılabilen zemin plakalarının tetiklenmesi şeklinde hareket ettirilerek oyuna bulmaca unsurlarının eklenmesinde kullanılmıştır. Operatör hedefi üzerinde açık olmayan kapıları açmak için bazen açık bazen gizli şekilde bulunan bu zeminler ile etkileşim kurmak zorunda kalır. Operatörün zeminle ilişkisi dolaylı yoldan kapıları açar. Yani kapıyı açan yine makinenin algoritmasıdır. Bu eylemler oyun hikayesi içinde yer aldığından diegetik makine eylemi olarak sınıflandırılmalıdır. Operatörün kapıyı açmak üzere düzeneğin üzerine gelip basması diegetik operatör eylemidir. Fakat kapıların bu tetiklenmeden etkilenip açılması diegetik makine eylemidir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta operatörün amacı değil, yerden çıkan kesici tuzaklar gibi tetiklenme şeklinde gerçekleşiyor olmasıdır. Kapılar genellikle açılmak üzere tetiklendikten belli bir süre sonra kendiliğinden kapanmak üzere programlanmıştır. Ancak bu süreler değişkenlik gösterebilir. Dahası bazen açık bir kapının geri dönmeyi engelleme amacıyla oyuncu karakterinin arkasından birden kapatılması şeklinde programlandığı durumlar vardır.

“Prince of Persia: The Lost Crown” oyununda da benzer tetikleme mekanikleri kullanılmaktadır. Örneğin, oyunun henüz erken sayılan aşamalarından birinde ana karakter Sargon’un platformlar boyunca ilerlemesi gerekir. Ancak platformlar bir noktada hasarlıdır ve devam edemez. Sargon’un yakınlarda yer alan kürelere saldırıp yok etmesiyle arkaplanda yer alan dağınık heykel parçalarının birleştiği ve platformların eski sağlam haline döndüğü görülür. Böylece bu tetikleyiciler bir tür bulmaca unsuru olarak

oyuna dahil edilmiş olur. Sargon bu küreleri bazen yakın dövüş yetenekleri ile kürenin ulaşılabilir noktada olduğu bazı durumlardaysa uzak dövüş yeteneklerini kullanarak yok eder. Bu durum Prince of Persia örneğinde yer alan tetikleme ile çalışan kapı eylemlerine benzer şekilde diegetik makine eylemi olarak platformların eski ve sağlam biçimine toparlanması şeklinde gerçekleşir (Görsel 4.3).

Görsel 4.3

Sargon'un platform bulmacalarını çözmesi



Bunlar dışında “Prince of Persia: The Lost Crown” oyununda birçok kapalı kapı yer alır. Bu kapılar oyunun ilerlemesiyle kullanılabilir duruma geçer. Kapalı olmayan ortam geçişlerinin sağlandığı kapılarda yer almaktadır. Bu geçiş anlarında mekan geçişleri hızlı bir kararma ve açılma efektiyle oyunu durdurmaksızın sağlanır. Bunlar somut bir kapı olmayıp anıtsal geçiş kapılarını andıran mimari unsurlardır. Bu geçişlerde yalnızca kamera kayması durur, geçiş efekti olur ve daha sonra kamera kayması devam eder. Bu yönüyle “Prince of Persia”da yer alan bölüm sonu kapılarından ayrı olarak seviyeler arası bir geçişi işaret etmez. Yalnızca aynı seviye içindeki ortam değişikliklerini ifade eder. Ancak “Prince of Persia: The Lost Crown” oyununda da bölüm sonunu temsil eden kapılar yer almaktadır. Örneğin, oyunun demo versiyonunda boss fight’dan (patron dövüşü) hemen önce bölüm sonunda yer alan bir kapı bulunur. Sargon bu kapıya doğru ilerlerse kapı kapalı olduğu için çarpma animasyonu gerçekleşir. Daha sonra oyunun etkileşim için bilgilendirmesi hud olarak belirir (W Interact) ve operatör “w” tuşuna bastığında kapı açılır ve sinematik geçiş ile patron dövüşü bölümüne ilerler. Bu örnekte kapının açılması bahsedildiği üzere diegetik operatör eylemi olarak yer alır. Ancak ilk Prince of Persia oyununun birinci seviyesinin sonunda görülen gizli basamağın tetiklenmesiyle gerçekleşen kapı eylemi bundan farklıdır. Birinde bu eylemler doğrudan gerçekleştirilirken diğesinde dolaylı şekilde gerçekleştirilir (Görsel 4.4).

Görsel 4.4

Prince of Persia oyununun eski ve yeni sürümlerinde bölüm sonu kapı mekanizmaları

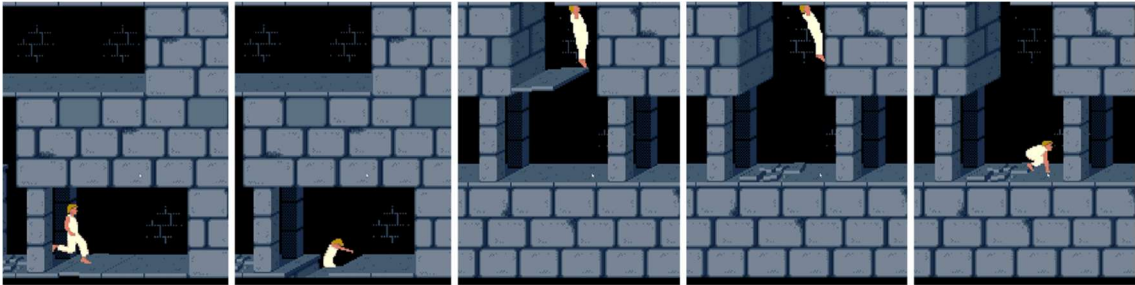


Kaynak: Prince of Persia (1990) ve Prince of Persia: The Lost Crown (2024)

Gevşek Zemin: Basınçla tetiklenen zemin plakalarından oluşan bu yüzeyler bazen oyuncu karakterinin altında kalarak belirli bir süre içinde ya da birkaç sefer üzerinden geçmek suretiyle düşer. Oyuncu karakteri de taşla beraber düşer. Bu yüzden yükseklik hasar almasını veya etkisiz duruma düşmesine sebep olur. Oyunun çok erken aşamasında bir tuzak unsuru olarak yer alan bu durum ile karşılaşilmektedir. Prens bu zeminler üzerinden geçerken ayağının altında bir kıpırdanma olur. Karakter durmaksızın ilerlerse zemine bir şey olmaz. Ama üzerinden birkaç kez geçer ya da üzerinde bekler ise platform oyuncuyla beraber aşağı düşer. Operatör genellikle ilk seferde platforma tutunması gerektiğini bilmez ve gevşek platform zeminiyle beraber aşağı düşer ise hasar alır. Ancak zemin düşerken “shift” tuşu ile platformun kenarına tutunur ise askıda bekler. Tuşu serbest bıraktıktan sonra gerçekleşen aşağı düşmede hasar almaz ve çömelip doğrulma eyleminden sonra varsayılan pozuna geri döner. Bu örnekte yer alan platform eylemi tamamen makine tarafında gerçekleşen diegetik eylemlerdir (Görsel 4.5).

Görsel 4.5

Görsel: Prince of Persia oyununda hareketli platform tuzağı örneği olarak gevşek zemin



Kaynak: Prince of Persia (1990) ve Prince of Persia: The Lost Crown (2024)

Benzer bir mekanik “Prince of Persia: The Lost Crown” oyununda da uygulanmıştır. Oyuncu karakteri Sargon’un hareket yetenekleri bir noktada yetersiz kalır ve

ilerleyebilmek için etkileşime girebilen bir platformun üzerinden geçmek zorundadır. Bu platform görünürde sabit bir oyun nesnesi gibi algılanır. Ancak oyuncu üzerine temas ettiğinde çok kısa bir zaman aralığında tekrar zıplamazsa menteşelerinden aşağı dönen platformun tuzağına takılır. Aşağı düşer ve tekrar zıplayıp kaçmakta geç kalırsa delici düzenekler tarafından hasar alır. Bu örnek Prince of Persia oyunundaki örnek ile benzer şekilde oyuncunun hasar almasına sebep olur. Ancak ilk örnekte oyuncu bu hasarı yüksekten düştüğü veya düşen zemin plakası tarafından alırken ikinci oyunda ise platform bir kandırmaca şeklinde çalışarak başka bir tuzağa iter (Görsel 4.6). “Prince of Persia: The Lost Crown” bu eylemleriyle oyuncuyu hızlı oynamaya teşvik ederken Prince of Persia oyunu ise hasar almamak için daha yavaş ve dikkatli oynamayı teşvik eder. Prince of Persia oyununda operatör ancak oyunu tekrar tekrar oynayıp oyun alanını tanıdıkça ve oynama yeteneklerini geliştirdikçe hızlanabilir.

Görsel 4.6

Prince of Persia: The Lost Crown oyununda hareketli platform tuzağı örneği

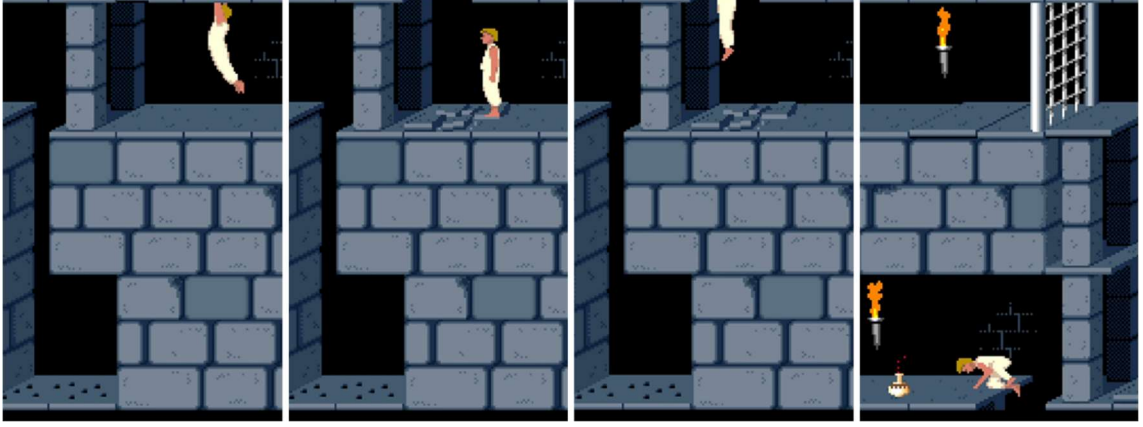


Kaynak: Prince of Persia: The Lost Crown (2024)

Bazı durumlarda gevşek zeminler oyuncu karakterinin altında değil üzerinde de olabilir. Bu tip durumlarda karakter zemine yakın bir konumda yerinde zıplama eylemini gerçekleştirerek zemini düşürebilir. Zeminin üzerine düşmesi gerçekleşirse oyuncu karakteri hasar alabilir. Bu tip zeminler genelde gizli yollar bulmayı veya gizli oyun nesneleri bulmayı sağlayabilir. “Prince of Persia: The Lost Crown” versiyonunda da yukarı doğru ilerlenmeyi gerektiren ve bazen çok açık şekilde belirtilmeyen geçiş noktaları bulunmaktadır (Görsel 4.7).

Görsel 4.7

Prince of Persia oyununda gizli yol geçişleri için kullanılan gevşek zemin plakası



Kaynak: Prince of Persia (1990)

Prince of Persia oyununda zeminde ve tavanda yer alan gevşek zemin örnekleri esasen aynıdır. Fakat oyuncu karakterinin altında yani yerde konumlandırıldığı durumlarda bu zeminler ilerlemenin bir zorunluluğu olması dışında genellikle bir tuzak unsuru olarak oyuna hizmet eder ve bu makinenin oyunudur. Ancak tavanda yer alan gevşek zeminler daha çok keşif unsuru olarak yer alır ve operatörün bilinçli arayışı ve eylemleri sonucu harekete geçirilmesi yönüyle oyuncunun oyunudur. Bu sebeple bu iki unsuru çok keskin ifadelerle birbirinden ayırmak doğru olmaz. Her ikisi de operatör ve makine açısından ortak bir zeminde yer alıp oyuna hizmet eden diegetik eylemlerdir.

Düşman hareketleri (NPC): Prince of Persia oyununda, oyuncu karakterin karşılaştığı gardiyanlar ve diğer düşmanların hareketleri diegetik makine eylemlerini oluşturur. Oyun tarafından kontrol edilir ve oyuncunun onlarla etkileşime girmesi gerekir. İlk seviyelerde karşılaşılan gardiyanlar ile ileri seviyedekiler açısından eylem çeşitliliği yönüyle pek bir fark yoktur. NPC'ler genel olarak farklı zorluk derecelerine ve çeşitli can barı seviyelerine sahiptir. Oyuncu karakterinin saldırı eylemlerine benzer şekilde blok, saldırı ve ileri geri atak yapma eylemleri bulunmaktadır. Jordan Mechner, günlüğünde bu animasyonları canlandırırken klasik Hollywood'un 1930'lu yıllarına ait kılıç dövüşü sahnelerini içeren filmlerinden saatlerce canlı aksiyon görüntülerini incelediğini belirtmiştir. Animasyonlardaki gerçekçiliği ortaya koyan rotoskop tekniğini daha çok animasyon yeteneğinin yetersizliğinden dolayı tercih ettiğini ifade etmektedir.

Prince of Persia oyununda karakter çeşitliliği güncel oyunlara kıyasla çok olmamakla beraber NPC çeşitliliği açısından birçok örnek barındırır. Bu karakterler oyuncu karakterinden farklı olarak makinenin kontrolünde çalışır ve genellikle oyuncu

karakteriyle mücadele eder. Oyunun sonunda yer alan oyunun ana karakterlerinden biri olan Jaffar genellikle oyun açılışında ve bölüm geçişlerindeki sinematiklerde görülür. Ancak oyun sonunda mücadeleye girilen bir bölüm sonu canavarı şeklinde oynanış unsuru olarak da karşılaşılır ve kılıç düellosuna girilir.

Oyunun çeşitli seviyelerinde ve seviyelerin bazı alanlarında karşılaşılan normal muhafızlarda yer almaktadır. Muhafızlarla genel olarak normal ve elit biçimde tanımlanabilecek türden NPC'ler olarak şeklinde karşılaşılır. Normal muhafızlar temel seviyede düşman karakterler olup genelde daha kolay alt edilebilmektedir. Eylem olarak saldırı, blok yapma gibi oyunun temel kılıç dövüşü mekaniklerini kullanır. Elit muhafızlarda benzer şekilde aynı mekaniklere sahip olup daha zorlayıcı becerilerle mücadele ederken oyuncunun daha dikkatli olmasını gerektirir.

İskelet etkisiz hale getirilemeyen bir düşman karakteri olarak belirli seviyelerde yer alır. Operatörü genellikle belirli bir platformdan aşağı itip düşürmesi gibi bulmacaları çözmeye zorlar.

Gölge Adam oyunun teknik kısıtlamalarından kaynaklanan fikirle ortaya çıkan bir NPC'dir. Oyuncunu karakterinin yansıması şeklinde belirli seviyede onunla birleşerek yol açan bir bulmaca unsuru olarak yer alır.

Fare karakteri, bir bölümde oyuncuya yardım ederek kapıyı açan küçük ama önemli bir yardımcı karakter olarak oyunda yer alır. Sinematik bir sahnede Prensesin onu zindanlara gönderdiği sahnede ve oyuncunun ilerlemeyi gerçekleştiremeyip takıldığı oyun seviyesinde bulunmaktadır. (<http-5>)

Prenses oyunun hikayesinde kurtarılması gereken kişi olarak yer alır. Sinematik geçişlerde ve oyun açılışında görünmektedir.

Prince of Persia oyununda muhafızların ve diğer NPC'lerin hareketleri diegetik makine eylemleridir. Bunlar oyuncunun etkileşimini gerektirir. Temel saldırı, blok ve atak hareketleri sunar. "Prince of Persia: The Lost Crown" oyununda karakter çeşitliliği çok fazla olup NPC'ler daha karmaşık ve dinamik hareket setlerine sahiptir. İlk örnekte oyuncu çeşitliliği daha az olup bunlar sınırlı eylem kabiliyetine sahiptir. Ancak "Prince of Persia: The Lost Crown" oyununda NPC çeşitliliği yaratıklardan insansı karakterlere kadar çok daha fazladır ve bu karakterlerin her birinin belirgin yetenekleri ve davranışları vardır. Hatta birçok karakterin özel becerileri de bulunur. Fakat ilk örnekte yer alan iskelet

ve muhafızlar gibi karakterler saldırı için aynı kılıç dövüşü eylemlerini kullanır. Prince of Persia oyununda sınırlı grafiklere rağmen gerçekçi ve akıcı animasyonlar vardır. Fakat “Prince of Persia: The Lost Crown” oyununda karakterler daha stilize ve etkileşimli eylemlere sahiptir. Bu farklılıklar iki oyundan birini daha iyi veya kötü yapmaz. Aksine Mencher’in tasarımı olan bu oyunun, oyun ortamında gelişen karmaşık eylem çeşitliliğinin temeli olarak oyun eyleminin köklerine işaret eden ve “Prince of Persia”nın gelmiş ve gelecek oyunlar üzerindeki etkisini vurgulayan unsurlar olarak her versiyonda onu daha da yüceltmektedir.

Oynanış olarak kamera: İlk “Prince of Persia”da kamera eylemleri makine eylemleri kategorisinde bulunmaktadır. Genel olarak orta plan çekim ölçeklerinde yer alıp oyunda iki şekilde ortaya çıkar. İlki açılış sahnesinde ve seviye aralarında karşılaşılan sinematik ara sahnelerdir. Diğerisi ise oyun dünyasını gösteren oynanışın temel unsuru olarak kamera hareketidir. “Prince of Persia”da oynanış sırasında kamera, oyuncu karakterinin oyun mekanındaki hareketlerini takip ederek oyunun anlatı dünyasını aktaran ve oyunun ilerleyişini sunan bir yapıya sahiptir. Bunu yaparken kamera oyun esnasında sürekli sabit bir çerçeve sunar. Oyunda kameranın eylemleri oyuncu karakterinin ilerleyişiyle paralellik gösterir. Karakterin sahne içinde çerçevenin dışına çıkması ile kamerada kesme (cut) hareketi gerçekleşir. Her kesmeden sonra sinematografik kurallar çerçevesinde bir kompozisyon oluşur. Oyuncu genellikle (özellikle akışın devam etmesi gereken yatay hareketlerde) karakterinin gitmesi gereken yönde boşluk bulunması suretiyle sahne kompozisyonu devamlılık sağlar. Kameranın eylemi oynanış esnasında ilerlemeler dışında seviye geçişleri veya karakterin tüm canlarının kaybedip etkisiz hale gelmesi şeklinde kesintiye uğrar. Kameranın sınırlı eylemleri oyuncunun doğrudan kontrolü ile değil dolaylı bir şekilde makinenin algoritması tarafından kontrol edilmektedir. Oynanış esnasında kamera, oyunun anlatısal dünyasında gerçekleşen ve oyun tarafından otomatik olarak yürütülen eylemler olduğundan diegetik makine eylemleri kapsamında değerlendirilir.

Prince of Persia oyununun ilk serilerinden sonra kamera uzun süre 3 boyutlu olarak kullanılmıştır. Ancak ilk versiyonun bir tür yeniden yapımı olarak yorumlanan “Prince of Persia: The Lost Crown” oyununda ise kamera metrovania ve platform oyunlarına has olarak oynanış anında yandan görünür. 2.5 d olarak adlandırılan bu uygulamada ilk seriden farklı olarak Super Mario Bros. ve Doom oyunlarında kullanılan bir teknik olan

yana kaydırma (side scrolling) tekniğini taklit eder. Ancak alan derinliği gerçek 3d objelerle sağlanıp 2d platformlarda uygulanan paralaks efektinin gelişmiş bir versiyonu taklit edilir. Genellikle kamera hareketleri oyuncu karakterinin ilerlemesiyle beraber hareket eder. Bu hareket ilerlemenin yöne bağlı olarak yanal ve dikey eksenlerde gerçekleşir. Kapı gibi geçiş noktalarına yaklaşıncı kameranın kayma efekti dururken oyuncu karakteri geçişini tamamlar ve her ortam geçişinde hızlı bir kararma-açılma efektiyle kesme uygulanır.

Bu sırada gerçekleşen kamera hareketleri tamamen algoritmik bir yapıda olup makine tarafından gerçekleştirilen eylemlerdir. Ancak operatörün doğrudan kontrolü ile gerçekleşen bir seçenek olarak farklı türden bir kamera eylemi de bulunmaktadır.

Ambiyans eylemi ve bekleme animasyonları (Prince of Persia): Prince of Persia oyununda amaç 1 saat içinde prensesi kurtarmaktır. Bu sebeple makine operatörün beklemesini pek istemez. Operatör yine de oyun içinde beklemekte özgürdür. Fakat bu oyunda bekleme anları fazlasıyla durağandır. Oyuncu karakterinde nefes alma eylemi dahi gerçekleşmez ve bekleme anı karakterin hareket etmediğini ifade ederken oyun, prensin ayakta beklediğini gösteren tek bir sprite çalıştırır. Aslında bir animasyon yoktur ve operatöre tek kareden oluşan bir görsel gösterilir. Genel olarak idle animasyonları makine tarafından çalıştırıldığı için, aynı zamanda oyun esnasında ve oyun dünyası içinde gerçekleştirildiğinden dolayı Prince of persia oyununda bir eylemsizlik şeklinde vücut bulsa bile diegetik makine eylemleri kapsamına girer.

Prince of persia oyununda seviye içinde bulunulan konuma göre oyuncuyu ambiyans eylemine sürükleyecek pek bir eylem bulunmaz. Zaten NPC karakterlerinin eylemleri operatörün karşı eylem ile tepki vermesini gerektirdiğinden veya karakterin etkisiz hale gelmesine neden olduğundan dolayı beklemeye izin vermez. Ambiyans eylemine geçebilmek için öncelikle bekleme sürecinden geçmek gerekir. Geriye bir tek meşale animasyonları gibi minimal hareketler kalıyor. Fakat bu minimal eylem modern oyunlarla kıyaslandığında bir ambiyans eyleminin gerçekleşmesi için yeterli değildir. Nitekim oyun içi ve dışı bazı anlarda ses efektleri ve müzik yer alsaydı bile oyun anında arkaplan müziğinden de bahsedilemez.

Gölge adam ile kılıç dövüşünden önce karşılaşılan anlar ve farenin Prens'e yardım ettiği oyun içi anları dışında kalan diğer eylemlerse ambiyans eylemden ayrı olarak makinenin

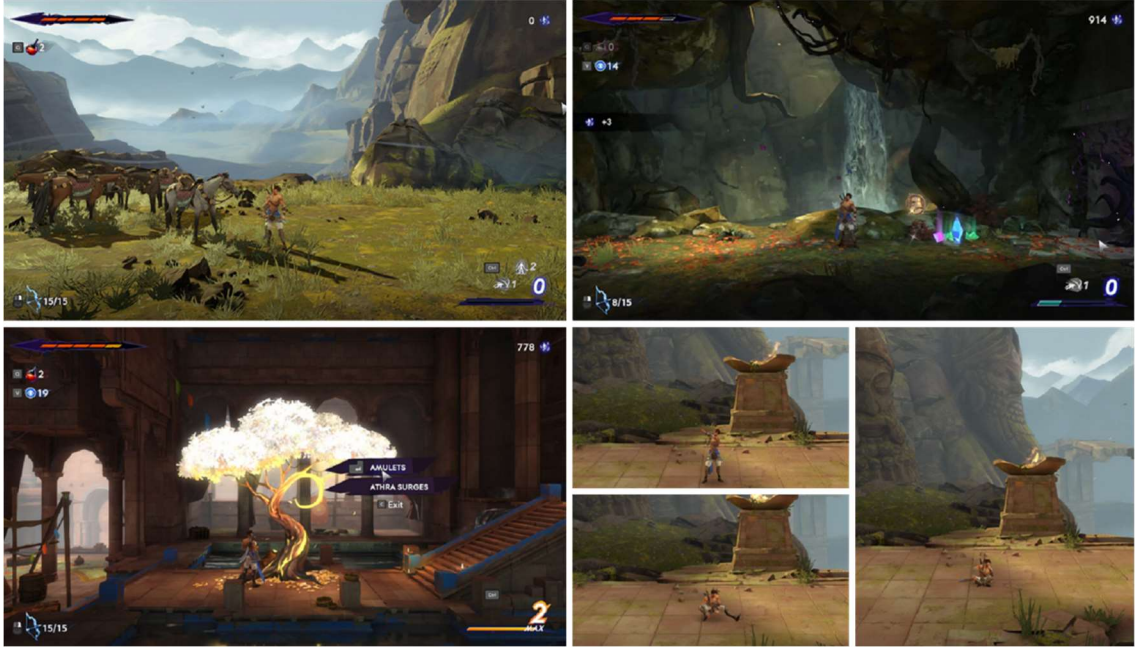
hikaye akışını ilerletmek amacıyla kullandığı sinematik sahneler olarak seviye geçiş anlarında gerçekleşir.

Ambiyans eylemi ve bekleme animasyonları (“Prince of Persia: The Lost Crown”):

“Prince of Persia: The Lost Crown” oyununda ise bu durumlar biraz daha farklıdır. Öncelikle oyuncu karakteri Sargon bekleme anlarında nefes aldığı bir bekleme animasyonuna (idle animasyonu) sahiptir. Operatörün aktif bir eylem gerçekleştirmediği bu anlarda karakter olduğu yerde kadrja göre sağa sola ufak hareketler gerçekleştirerek bir salınım halinde nefes alma eylemi içinde yer alır. Bu nefes alma döngüsü operatör eylemsizliğini sürdürmekte ısrar ederse farklı bir bekleme döngüsüne geçiş yapar. Farklı bekleme döngüleri iki adettir. Bunlardan birinde karakter kollarını ve bacaklarını açtığı bir esneme hareketi gerçekleştirir. Diğer bekleme döngüsünde ise karakter bulunduğu yerde bağdaş kurup yere oturur ve bir süre sonra akrobatik bir sıçramayla tekrar ayağa kalkar (Görsel 4.8).

Görsel 4.8

Prince of Persia: The Lost Crown oyununda bekleme anları



Kaynak: Prince of Persia (1990) ve Prince of Persia: The Lost Crown (2024)

Bahsedilen nefes alma döngüsü dışında yer alan bu animasyon döngüleri tek sefer gerçekleşip ardından asıl bekleme döngüsünün olduğu nefes alma salınımına geçiş yapar. Nefes alma döngüsü ardıl bir şekilde belirli bir süre boyunca gerçekleşirken diğer bekleme animasyonu döngüleri ise tek seferlik çalışıp nefes alma döngüsüne geçtikten sonra makine tarafından rastgele periyotlarla tekrar eder. Eğer Sargon henüz bir saldırı

gerçekleştirmiş veya sadece kılıçlarını kuşanmış durumdaysa bekleme animasyonu kılıçlar elindeyken aynı şekilde gerçekleşir. Bir süre sonra kılıçlarını kınına yerleştirildiği bir geçiş eylemiyle asıl bekleme döngüsüne dönerek bekleme eylemlerini aynı şekilde sürdürür.

“Prince of Persia: The Lost Crown” oyununda bekleme anları yalnızca oyuncu karakterinin eylemleri açısından ilk oyun ile bir farklılık bulundurmamakla kalmaz. Oyun ortam animasyonları açısından değerlendirildiğinde ilk oyundaki meşalenin minimal eylemlerine göre daha fazla ve oyuncunun etkileşiminden bağımsız şekilde gerçekleşen birçok oyun nesnesi eylemi de barındırır. Örneğin oyunun henüz başında diyaloglar biter bitmez operatör eyleme geçmekten kaçınırsa, Sargon’un bekleme animasyonlarının dışında arkaplanda yer alan atların eylemleri, belirli periyotlarla ve farklı biçimlerde uzak uçukta görünen kuş sürülerinin eylemleri, atmosferik bir unsur olarak ekranda görünen rüzgar efektleri, çalılıarın rüzgardaki salınımı gibi eylemler ilk göze çarpanlardır. Rüzgar efekti bazen oyuncuyu gideceği yön konusunda bir işaret şeklinde de kullanılmıştır. Bu durum 4.8 numaralı görselde yer alan kolajda, sol üst tarafta görünmektedir (Görsel 4.8). Bunun dışında oyun içinde bulunulan bölgeye göre, arkaplanda yer alıp oyuncu karakterinin bir etkileşime giremediği akan şelaleler, dereler, salınım halindeki bitkilerin yer aldığı yaşayan doğa manzaraları, zamanın dondurulduğu anlarda yıkılmakta olan heykellerin havada askıda olduğunu gösteren minimal hareketlerden oluşan eylemler gibi çok fazla oyun nesnesi ambiyans eylemini oluşturan görsel oyun unsurları gibi yer alır. Ancak bunlar “gibi” durumundan dolayı tam olarak ambiyans eylemi olarak nitelendirilmemelidir. Ayrıca uçuşan tozlar ve yanan ateşler gibi görsel efekt unsurlarının yanı sıra toplanabilir oyun nesnelerinin de meydana geldiği (spawn) doğma eylemleri ile kendi minimal hareketlerinden oluşan ışıldama gibi minimal hareketlere sahiptir. Karakter çok yaklaşmadığı müddetçe (yaklaşırsa otomatik şekilde nesneleri toplar) bu nesnelerde eylem, döngülerine kendi içinde devam ederler.

Prince of Persia oyununda sinematik olarak kamera: Açılış ekranında operatör seyirci kalmaya devam ettiği sürece sinematik devreye girer. İlk olarak sessiz film geleneğinden kalma ekran ara başlık (intertitle) ekrana yansır. Burada oyunun hikayesinin temeli atılır. Metinde prensesin durumu ve kurtarma görevi hakkında bilgilendirme yapılır. Ardından bir açılma (fade in) ile rotoskop tekniğiyle oluşturulan sinematik ara sahne canlandırılır. Bu ekranda kamera statik biçimde orta ölçekte yer almaktadır. Prens’in sarayın

kulesindeki odasında hapis halindedir. Kötü vezir gelir ve tahtı ele geçirebilmek amacıyla prensesin kendisiyle evlenmesini ister. Bu konuda onu tehtit edip ya onunla evlenmesini ya da 1 saat içinde ölmesini belirtir. Sihir ile bir kum saati ışık patlamalarıyla ve gürültüyle çerçevenin ortasında belirir ve geri sayım başlar. Daha sonra vezir kadrajdan ayrılır ve kapanma efekti (fade out) ile sahne hüznle kararır. Ardından açılma efektiyle ikinci ara başlık ekrana gelir. Bu ekranda Prens'in esir alındığı, Vezir ile evlenmeye zorlandığı ve 1 saat içinde saraya ulaşip onu kurtarması gerektiği bilgileri iletilerek görev verilir (Görsel 4.9). Bu aşamalarda hiçbir koşulda makine tarafından oyuncuya bir tuşa basması noktasında bilgilendirme ya da kışkırtma yer almaz. Eğer Oyuncu eylemsizliğine devam eder ise Oyunun künye bilgileri görünüp ardından makine tarafından oyun demosu oynatılır.

Görsel 4.9

Açılış sahnesi ve sinematik

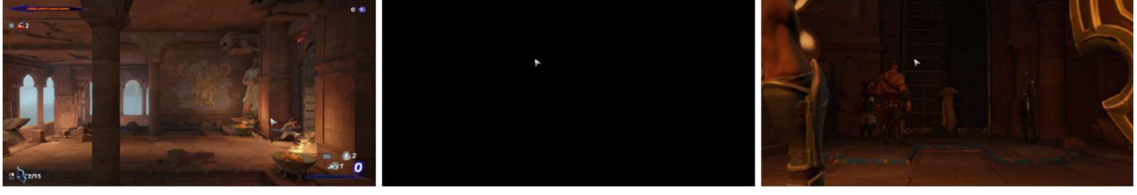


Kaynak: Prince of Persia (1990)

“Prince of Persia: The Lost Crown” oyununda sinematik olarak kamera: Prince of Persia The Last Crown oyununun demo (1.0.0+Masterdem374542.2362523) versiyonunda Sargon'un Lower City'ye geldikten sonra ilk geçiş kapısından girmesiyle sinematik bir sahne çalışmaya başlar. Yaklaşık 2 dakika 20 saniye kadar süren bu sinematiğin başlaması Sargon'un kapıdan geçmesiyle tetiklenen bu eylem, ekrandaki kararma efektinden sonra açılma efektiyle birlikte başlar. Sinematik anında hiçbir HUD unsuru görünmez (Görsel 4.10).

Görsel 4.10

“Prince of Persia: The Lost Crown” sinematik sahnenin başlangıcı



Operatör isteğe bağlı olarak bu sinematiği diyalogların yer aldığı ara sahneler gibi geçebilir. Ancak demonun sonunda yer alan boss savaşı öncesinde gösterilen sinematik bu örnekteki sinematikden farklı olarak atlanamaz. Örnekte yer alan sinematiğin bitişi ise kamera hareketiyle doğrudan normal oyun moduna döndüğü geçiş eylemiyle, HUD unsurlarının ekranda belirmesinin ardından tamamlanır. Bu homojen geçiş ile oyun, sinematik sahnelerle rağmen kesintiye uğratılmamış olup oyun akışına destek olur (Görsel 4.11).

Görsel 4.11

“Prince of Persia: The Lost Crown” sinematik sahneden oyuna dönüş



Ölümsüzler ekibi kapalı bir sur kapısı önünde Prens Ghassan’ı aramak üzere toplanmıştır. Vahram ekiptekilere dikkatli olmaları konusunda telkinde bulunur. Menolias birşeylerin yolunda gitmediği şüphesiyle endişesini dile getirir. Orod ise onunla dalga geçerek korktuğunu ima eder. Menolias ciddi olduğunu ve garip bir varlık hissettiğini açıklar. Sargon’da böyle hissettiğini söyleyip onu destekler ve bunu öğrenmenin tek bir yolu olduğunu söyleyip ilerlemeyi ima eder. Ardından Orod şakacı bir ifadeyle güler ve Sargonun sırtına temas ederek hadi gidelim o zaman der. Vahram iki kanatlı kapıyı itekleyerek açar. Bu sırada uçuşan tozlardan civarın uzun zamandır ıssız olabileceği izlenimi yansıtılır.

Kapılar açıldıktan sonra ortamın uzaktan gösterildiği sekanslar ile mekan tanıtılır. Ardından ekiptekiler sırayla uçuşan tozların arasından cesetlerle dolu avluya girer. Bu sırada Sargon’un gözü yerde yatan tanıdık bir askere ilişir. Kontrol ettiklerinde bu askerin

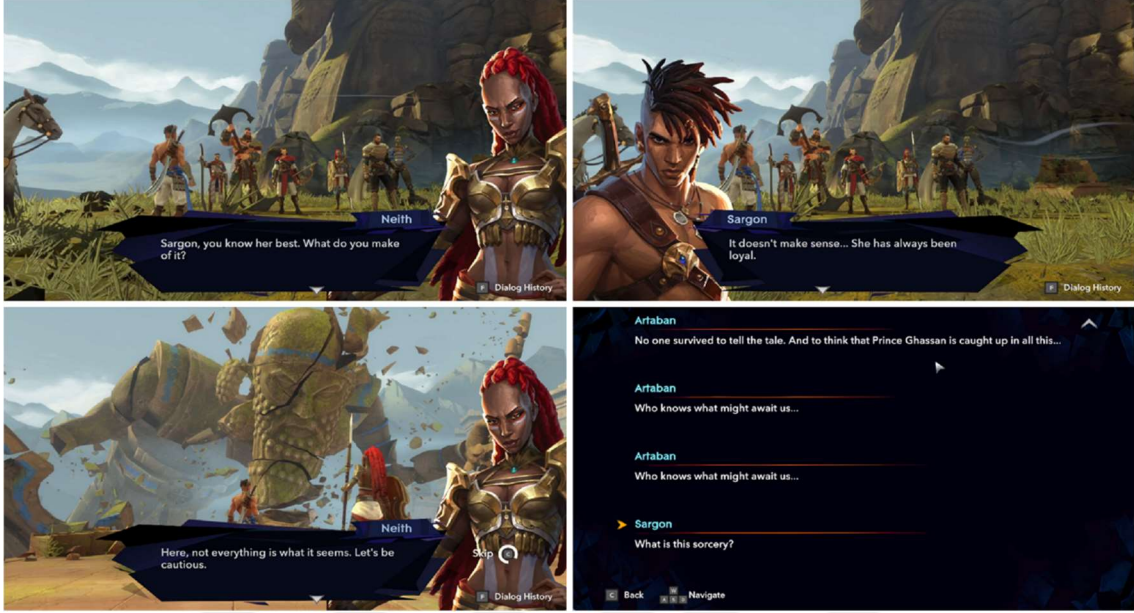
çok uzun süre önce öldüğü ve cesedinin çoktan çürümeye başladığı farkedilir. Ancak bu durum Sargon'un kafasını karıştır. Çünkü zamanın doğrusal akmadığı ve çapraşık düzen hakkında hiçbir bilgisi yoktur. Konuşmalar devam ederken atmosfere mor bir ışık ve kulakları tırmalayan ilginç bir ses eşliğinde bilinmeyen kasvetli bir enerji yayılır. Ardından geldikleri kapı gürültüyle kendiliğinden kapanır. Daha sonra atmosfer eski haline döner. Aralarından biri burada hoş karşılanmadıklarını ifade eder ve ekip Prens'i bulmak için gruplar halinde dağılır. Sona kalan Sargon, Radjen tarafından onu yavaşlatacağı düşüncesiyle yalnız bırakılır. Sargon ilerlerken ayaklarının dibinden ilerleyen siyah bir sis bulutunun yerde yatan cesedi bir zombiye dönüştürerek uyandırmasına tanık olur. Sargon kılıçlarını çekip pozisyon alırken oyun kamerası sinematik pozisyondan normal oynanış pozisyonuna kesintisiz bir geçiş sağlar. HUD unsurlarının aktif olmasıyla sinematik sona erer. Böylece makinenin oyunundan oyuncunun oyununa geçiş sağlanmış olur.

Ara sahneler: Prince of Persia serisinin birçok oyununda sinematikler oyun dünyasının anlatılmasına hizmet eden unsurlar olarak yoğun şekilde kullanılmaktadır. Bunlar Prince of Persia örneğindeki gibi sinematikleri atlamaya izin verebilmenin dışında bazı oyun içi konuşmalardaki gibi sahneyi hızlandırmayı da sağlamaktadır. Örneğin sinematik bir ara sahne sayılabilecek oyunun açılış anında Sargon gruptaki diğer karakterlerle konuşma halindedir. Bu tür diyalog anlarında konuşma metninin gelmesi bitmeden herhangi bir tuşa basmak suretiyle o an gerçekleşmekte olan diyalog metni kesintiye uğratılıp ikinci kez tuşa basıldığında sıradaki diğer diyaloga geçiş yapar. Böylece konuşmalar atlanarak hızlandırılabilir. Eğer tuşlara yazı metninin bitmesi ve konuşmanın bitmesine izin vermeden çok hızlı şekilde basılırsa diyaloglar tamamen atlanır ancak yine de gerçekleştirilmiş sayılır. Ayrıca kaçırılan noktalara geri dönmek adına diyalog geçmişi de “f” tuşu ile görüntülenebilmektedir. (Görsel 4.12) Ek olarak “c” tuşuna basılarak ya da farenin sağ tuşu belirli bir süre basılı tutulmak suretiyle diyaloglar tümünden atlanabilir. Karakterlerin uzaktan görüldüğü bir çekim anında gerçekleşen ilk sahnede gerçekleşen diyalog anında, konuşan karakterler bir baş üstü unsuru olarak oyun ekranının ön planında konuşma metinleriyle beraber yer alır. Bu teknik sinemanın erken dönemlerinde yer alan ekran bölme tekniğini andır biçimde konuşanın kimliği açısından bilgi verici niteliktedir. Bu HUD görsellerinde karakterlerde göz kırpması ve nefes alma gibi minimal hareketler de bulunmaktadır. Oyuncunun sadece atlayabildiği ya da kendini sürece bırakıp oyunu ilerletebildiği bu anlarda yer alan minimal hareketler diegetik makine eylemleridir. Ancak

diyalogların ilerlemesi için operatörün onayına ihtiyaç duyulması bu durumu biraz daha karmaşık hale getirip diegetik olmayan operatör eylemi unsurunda içine dahil eder.

Görsel 4.12

Prince of Persia: The Lost Crown, oyun içi diyalog geçişleri



Bu gibi anlarda operatör hiçbir tuşa basmaz ise oyun kendiliğinden bir ambiyans eylemindeymiş gibi görünebilir. Ancak bunlar kesinlikle sürekli değişken, ambiyans eylemleri değildir. Galloway'ın tabiriyle takılmış bir plak kaydı gibi sürekli tekrarlardır. Ancak bir farkla, sözüm ona çalılarının rüzgardaki salınımları ve kuş sürülerinin ufuktaki rastgele hareketleri olsa bile HUD unsurlarıyla beraber bir pikabın iğnesinin her turda bir önceki plak oyuğuna geri dönmesinden farksızdır. Bu döngüdeki sahte rastgeleliği ifade etmek için plak bozukluğun yalnızca tek bir döngüde değil de art arda sıralı olan birkaç oluşun çıkıntıları üzerinde yer aldığı düşünülebilir. Bu durumda bu bozuk oluklardan sapan iğne ucu hep aynı kanal üzerine tekrarlamayıp yine kendi genişletilmiş sınırlı alanında fakat bazen üst, bazen de alt sıraya kayarak daha geniş yelpazede ilerler. Oyundaki bu eylemler de benzer şekilde çok sınırlı bir alana hapsedildiği için ambiyans eylemi olarak değerlendirilmemelidir.

Bu örnekteki operatörün bir sinematik ara sahnenin ilerlemesi için bir düğmeye basması veya bir onay vermesi gerekir. Operatör, oyun dünyası içindeki olayları doğrudan etkilemese dahi oyunun akışını kontrol etme olanağı bulur. Aslında bu durum etkileşimli ara sahnelerin aksine oyunun yönünü değiştirmez. Oyun yine doğrusaldır. Bu anlarda topun sahibi makinedir fakat makine sinematik sahnelerde olduğu gibi kendi başına

oynamaz. Top ile nasıl oynayacağını açıkça söylemese bile operatörü oyuna dahil eder. Operatöre pas verir ve vurmasını istediği yöne vurmasını bekler. “Prince of Persia: The Lost Crown” oyunundaki bu diyalog sahnesinin yer aldığı sinematik ara geçişler, diegetik makine eylemi içinde gerçekleşen, ancak diegetik olmayan operatör eylemiyle, yani oyuncunun girdisiyle ilerleyen bir tür hibrit eylem olarak düşünülebilir. Operatör, tamamen pasif bir izleyici olmaktan çıkar ve oyunun anlatı akışını dolaylı olarak etkileyen bir role sahip olur. Modern oyunlarda *oyun eylem* kavramı yönünden iç içe geçmişliği gösterme açısından bu sinematik ara geçişler iyi birer örnektir.

Bu başlıkta iki oyun üzerinden karşılaştırmalı şekilde diegetik makine eylemlerinden tuzaklar, açılıp kapanan kapılar, hareket eden zeminler gibi çevresel unsurların eylemleri, düşman (NPC) hareketleri, oyun içi sinematikler ve oynanış sırasındaki algoritmik kamera hareketleri, minimal eylemler ve ambiyans eylemi örnekleri incelenmiştir.

4.1.2 Diegetik olmayan makine eylemleri

Diegetik olmayan makine eylemleri, oyun dünyası dışında yer alan ve sistem tarafından kontrol edilen tüm eylemleri kapsar. Oyunun başlangıcında veya oyun bitiminde görülen her türlü oyun dünyası dışı unsur bu kategoriye girer. Ayrıca, yalnızca somut görsel öğeler olmayıp Prince of Persia örneğinde Prens’in belirli bir süre içinde kurtarması gerektiğinin hatırlatılması gibi oyun dünyasının dışında kalan ve sistem tarafından sağlanan bildirimler de bu grup kapsamında bulunur.

Açılış sahnesi ve sinematik: “Prince of Persia” oyununun başında diegetik olmayan bir makine eylemi olarak açılış sahnesi ekrana gelir. Binbir gece masalları temalı fantastik bir pers manzarası arkaplanı üzerinde, otantik bir arkaplan müziği eşliğinde sırasıyla yayıncı, yapımcı ve oyunun ismi bilgileri ekrana gelir. Kontrol makinede gibi görünmektedir. Ancak ne açılış sahnesinde, ne sinematik başladığında operatör makinenin etki alanında kalmak zorunda değildir. Operatör, bu aşamada ve sonraki süreçte herhangi bir tuşa basmak suretiyle beklemeden çıkıp kontrolü ele alabilir. Ancak operatör hiçbir tuşa basmaz ise açılış sahnesi, sinematik ve oyun demosu peşi sıra sınırsız bir döngü halinde tekrar etmeye devam eder.

“Prince of Persia: The Lost Crown” oyununda ise oyun başlatıldıktan sonra açılış sahnesi oyun dünyası içinde diegetik bir biçimde oyun içi sinematik yani machinima olarak bulunur. Bu sinematik bir noktadan sonra diyaloglar şeklinde ilerlerken operatöre makinenin eylemini atlamak veya bitirmek içinde olanak sunar.

Oyun demosu: Oyun demosu, oyun yazılımının algoritması tarafından yönetilen ve oyuncuya oyunun hikayesi ile mekaniklerini tanıtmak için otomatik olarak gerçekleştirilen bir süreçtir. Bu süreçte oyuncunun doğrudan kontrolü bulunmaz. Demo süresince gerçekleşen tüm eylemler makine tarafından gerçekleştirilen doğrusal eylemlerden oluşur. Operatör bu sürece katılım sağlayamaz ancak bu süreci sonlandırabilir. Operatör demo çalıştığı sürece eylemsizliğine devam ederse oyun başlamayıp tekrar tekrar açılış ekranı, sinematik ve açılış demosu üçgeninde yinelenecaktır. Demoda oyuncu karakterinin oynanışı tuzaklar, düşmanlarla ve platformlarla etkileşimleri üzerinden aktarılır. Oyuncu karakterinin kılıç dövüşü ile zıplama, koşma, yürüme, asılı kalma yeteneklerini kullanma şekli gösterilir. Operatörden bağımsız ve oynanışın dışında gerçekleşen eylemler olduğu için bu eylemler, diegetik olmayan makine eylemleri bünyesinde değerlendirilir.

Oyun demosu atari salonu geleneğinden gelen ve oyun cihazı boştayken etraftaki oyuncuları makineye çekmek üzere tasarlanmış sinematik edasında görünen ancak genellikle makine koduyla oynatılan oynanış anlarıdır. Bu demoların amacı oyuncuya jeton harcatmaktır. Kişisel bilgisayar ve playstation konsolunda yer alan “Prince of Persia: The Lost Crown”da ise doğası gereği bu tür bir olay yoktur. Ancak oyunun satın alınmasını teşvik etmek için oyunun demo versiyonu vardır. (Görsel 4.13) Bu versiyon bitirildiğinde satın alımı teşvik amaçlı oyun içi sahneler gösterilir.

Görsel 4.13

Prince of Persia: The Lost Crown, demo oyunu



Bu versiyon oyunun normal ya da özel versiyonu satın almadan önce oyunun zaman güçleri, athra ve tılsımlar gibi birçok özelliğini hikaye hakkında spoiler vermeden deneyimlemeyi mümkün kılar. Elde edilen araçlar ve yeteneklerle zaman içinde kapalı alanların yer aldığı bölgelerin açılabilirdiği metroidvania tarzında seviyelendirilen oyun, çok büyük haritalarındaki detay yoğunluğundan dolayı demo versiyonunda bazı yollar mühürlenerek daha kolaylaştırılmıştır. Oyun demosu bu yönüyle erken dönem arcade oyunlarındaki jeton atmayı teşvik eden yöntemi bir adım ileri götürüp kişisel bilgisayar ve ev konsolları için demo sonrası satın almayı teşvik edici hale evirmiştir.

Sağlık: Sağlık bilgisi baş üstü ekranında (HUD) gösterilir. Sağlık paketleri alınması veya kullanılması diegetik olmayan makine eylemlerinden etkinleştirme eylemleri kapsamında incelenir. Bu paketler Prince of Persia oyununda can iksiri şişeleri şeklinde yer alır. Oyun dahilinde sağlık sınırlı fakat yaşam hakkı yapısı gereği sınırsızdır. Prens oyun esnasında tüm canlarını yitirse bile operatörün onayıyla oyuna kaldığı yerden devam edebilir ve oyun kısmen aynı şekilde devam eder. Oyuncunun sağlık durumu ekranın sol alt kısmında kırmızı üçgen ikonları aracılığıyla gösterilir. Ekranda sürekli biçimde ve sabit bir arayüz üzerinde gösterilen tek baş üstü ekran unsuru olan diegetik olmayan eylem, sağlık durumu göstergesidir. Bu ifade doğrudan operatörün etkileşimi ile olmayan ve oyun sistemi tarafından algoritmik bir yöntemle değişime uğrayan eylemlerden meydana gelir. Operatör dövüş esnasında darbe alma, belirli bir yükseklikten düşme gibi durumlarda yara alıp bir birim can kaybeder ve bu durum sağlık alanında gösterilir. Oyuncu oyunun başında 3 cana sahiptir. Bahsedilen türden 3 hafif yaralanma (her kılıç darbesi bir can hakkı eksiltir) toplam canların bitmesi ile sonuçlanır. Bu durumda oyun ekranı beklemeğe başlar ve aynı seviye üzerinden tekrar denenmek üzeri metin ile bildirimde bulunur. Operatör ısrarlı bir şekilde bekleyişini sürdürür ve devam etmezse oyun biter. Ama makinenin davetine cevap verip oyuna dönerse etkisiz hale geldiği son andaki geri sayım süresi üzerinden olmak koşuluyla aynı seviyenin başından tekrar oyuna döner. 3. seviye gibi bazı bölümlerde bu durum oyunu en baştan değil yarısından itibaren devam ettirebilmektedir.

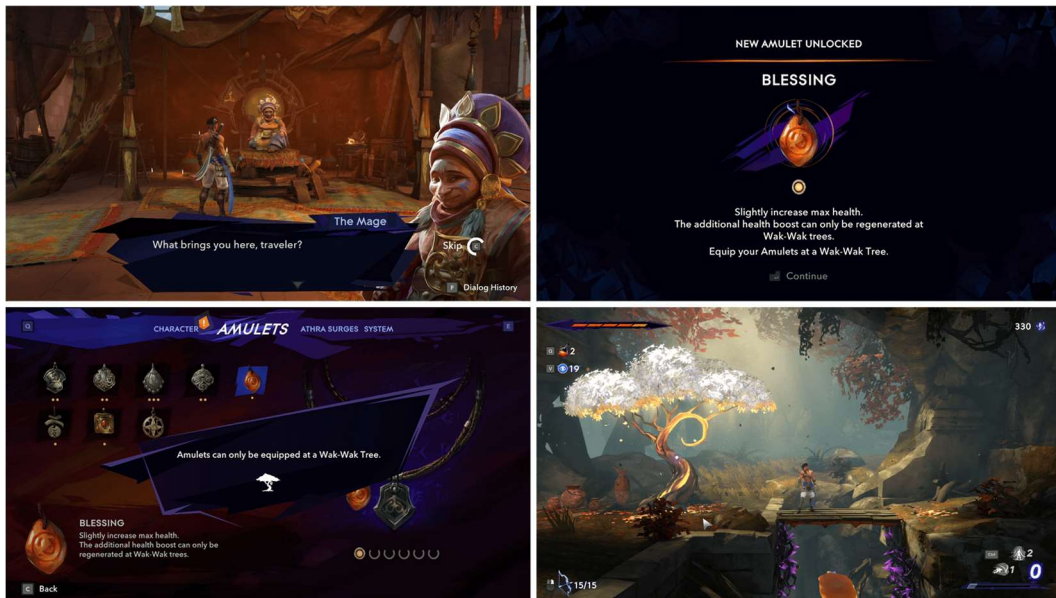
Oyuncu azalan canlarını geri kazanmak için oyun içinde bazen yol üzerinde bazen gizli alanlarda saklanan kırmızı potlarda yer alan can iksirlerini bulmalıdır. Hemen her türlü etkileşimde olduğu gibi bu iksirlerin yakınına geldikten sonra “shift” tuşu ile iksir içilir ve kaybedilen can geri kazanılır. Eğer bu durumda oyuncunun can barı zaten dolu ise hiçbir değişiklik yaşanmaz. Oyun içinde can barı 3 birim ile başlar. Fakat oyun oyuncu karakterinin karşısına ileri seviyelerde can barını yükselten daha büyük can iksirleri şeklinde farklı oyun nesneleri çıkarır. Bu iksirler içildiğinde mevcut durumdaki kaybedilen tüm canlar geri kazanılmakla birlikte eğer geliştirildiyse ekstra can barları da dolu hale döner. Sağlık paketleriyle olan bu etkileşim doğrudan makine yanıtı şeklinde gerçekleştiği için makine eylemleridir. Oynanış esnasında görülmesine rağmen operatör ile dolaylı bir ilişkisi bulunur. Bu sebeple sağlık durumu göstergesi diegetik olmayan makine eylemleri çerçevesinde incelenir.

Oyun tarihinde sağlık ve yaşam uygulamasının örnekleri atari salonları ile kişisel bilgisayarlar ve konsollarda farklı yönlerde gelişmiştir. Bir kişisel bilgisayar oyunu örneği olarak Prince of Persia oyununda bu nedenle sağlık tarafında gelişim gözlenir. Erken dönemden günümüzdeki çağdaş oyunlara değin bu gelişimin evrimini inceleyebilmek için serinin tüm oyunlarına göz atmak faydalı olacaktır. Ancak araştırmanın sınırlılığından dolayı bu kıyaslamayı son oyun ile yapmak daha doğru olur.

“Prince of Persia: The Lost Crown” oyununda yer alan Wak-Wak ağaçları dinlenme sağlayan bir yer olarak oyunun kaydedilmesini sağlamakla birlikte can doldurma ve boş can iksiri şişelerini doldurma işlevi de sağlar. Prince of Persia oyununda Prens karakteri 3 can barı ile oyuna başlıyordu. Ancak “Prince of Persia: The Lost Crown” oyununda Sargon 4 can barı ile başlar. Can barı HUD unsuru olarak oynanış esnasında ekranın sol üst köşesinde gösterilir. Prensten farklı olarak Sargon’da her hasar almada bir tam bar eksilmez. Alınan hasarlar Prince of Persia örneğindeki gibi adet birimi olarak değil düşman tiplerine ve çeşitli vuruşlarındaki güç farklılığına göre ondalık birimlerle azalır. Benzer şekilde sağlık barını artırma imkanı da bulunur. Bunun için Sargon’un The Haven lokasyonunda duran bir NPC olan Büyücü bir kadın ile olan etkileşimine girmelidir. Karşılaşma sonrasında hediye edilen kutsama (blessing) tılsımı kazanır. Eğer karakterin tılsımlarını taktığı envanter olan kolyesinde boş yer var ise ek can barı özelliğini kullanabilmek için bu tılsımı kolyeye takınması gerekir. Ama operatör bu tılsımı ancak Wak-Wak ağaçlarının yanındayken değiştirebilir (Görsel 4.14).

Görsel 4.14

Sağlık barı geliştiren bir tılsım olarak kutsama nesnesi



Kişisel bilgisayar ve konsol oyunlarının sağlık mekaniği etrafında biçim bulan yapısı “Prince of Persia: The Lost Crown” gibi modern oyunlarda daha detaylı hale gelmiştir. Sağlık barı ve iyileştirme mekaniğinde yer alan bu detaylar oyunun daha akıcı bir şekilde deneyimlenmesine katkı sağlar. Wak-Wak ağaçları atari salonu döneminden kalan sınırlı yaşam hakkı mantığından ayrı şekilde, bir etkinleştirme eylemi olarak sağlık durumunun evrimini gözler önüne sürer. Ayrıca sağlık iksirleri dışında dinlenme alanları ve kayıt durakları gibi kolaylıklarla oyun deneyiminin sürekliliğine hizmet eder.

Zaman: Prince of Persia oyununda birçok oyundakinin aksine baş üstü ekranı bilgilerinin çoğu ekranda sabit olarak yer almaz. Kalan süre bilgisi öncelikle oyunun algoritması tarafından belirlenen bir sayaç olduğu için makine tarafında çalışır. Her seviye başlangıcında kısa süre için otomatik şekilde ekranın alt kısmında gösterilir. Her duraklatmanın ardından oyuna geri döndüğünde de otomatik olarak görüntülenir. (Görsel 4.15) Ayrıca karakterin tüm canlarını kaybedip etkisiz hale gelmesi veya oyunu yeniden başlatması gibi durumlarda ve sürenin dolmak üzere olduğunu vurgulamak amacıyla belirli zamanlarda görsel ve işitsel olarak vurgulanır. Zaman sayacı oyunun sinematik ara sahnelerinde sürekli karşılaşılan kum saatini temsilen yer alan ve makine tarafından çalışan operatörden bağımsız bir eylemi barındırır. Operatörün kontrol cihazından anlık olarak kalan süreyi görüntüleyebiliyor olması onu operatör eylemi yapmaz. Nitekim zamanın kontrolü operatörde değil makinededir. Bu durum oyunda zamanı makine eylemi kapsamında sınırlar. Operatör oyunda zamanı durdurabilir ve istediğinde görüntüleyebilir. Ancak operatör zamanı kontrol edip değiştiremez.

Görsel 4.15

Oyuncunun space tuşuna basması ile operatör tarafından da görüntülenmesi



2003 yılında çıkan serinin Prince of Persia: The Sands of Time isimli oyununda, “zaman hançeri” nesnesiyle geliştirilen zamanı geri alma ve zamanı yavaşlatma gibi mekanikler ile zaman kavramı çok boyutlu bir biçim kazanıp, birkaç türde eylem haline dönüşmüştür. Ancak bu erken dönemin ilk versiyonunda zaman kavramı temel bir düzeyde olup, oyun dünyasının dışında soyut bir katmanda bulunarak diegetik olmayan makine eylemleri kategorisinde yer alır.

2024 yılında çıkan Prince of Persia: The Lost Crown’da ilk oyuna benzer şekilde bir kullanım yoktur ancak oyunun tam sürümünde serinin önceki versiyonlarındaki gibi kurgu itibarıyla zaman kavramı oyun mekaniği olarak da işlev görür. Oyunun demo versiyonunda ilk versiyonda görülen zaman sayacı gibi unsurlar yer almasa da bazı yeteneklerin kullanımı için bekleme süreleri bulunur.

Ses efektleri: İlk oyunda ses açılıp kapatılabilir. Ancak kısip açma gibi basit düzeyde eylemler oyun yazılımı aracılığıyla gerçekleştirilemez. Bu yalnızca donanım aracılığıyla gerçekleştirilebilir. Ayrıca gelişmiş çağdaş oyunlardaki gibi oyunda ses efektlerinin ve müziklerin ayrı kanallarda kontrol edilmesi gibi özelliklerde bulunmamaktadır. Dahası oynanış esnasında müzikten söz etmek mümkün değildir, oyunda hikayenin doğrudan bir parçası olarak yer almaz. Operatörün doğrudan eylemleri dışında genellikle makinanın kontrolünde çalışır. Örneğin sinematik ara sahnelerde bile sahne içinde çalgı çalınması şeklinde değil de diegetik olmayan bir unsur olarak oyun dünyasının dışında gerçekleşir. Ses ile ilgili diegetik olan tek unsur ise oyuncu karakterinin diğer NPC’ler ve kapılar gibi oyun nesneleriyle etkileşimi sonucu oyun ekranı içinde ve oynanış esnasında geri bildirim şeklinde gerçekleşen adımlar, kılıç sesleri ve çevresel efektler gibi ses efektleridir.

“Prince of Persia: The Lost Crown”da ses unsurları erken dönem oyunlarına göre doğal olarak çok gelişmiş bir haldedir. Oyunda menülerden sistem, seçenekler, ses kısmından ses ile ilgili bazı ayarlamaların yer aldığı alana ulaşılabilir. (Görsel 4.16) Diegetik olmayan operatör eylemleriyle operatör, diegetik olan ve olmayan makine eylemi olarak ses olaylarının seviyesini belirleyebilir. Bu menüde oyunun atmosferini yardımcı olarak destek veren diegetik olmayan bir unsur olarak müzik sesi ve menü ses seviyelerinin yanı sıra oyunun ana ses seviyesi, ses efektlerinin seviyesi, seslendirme hacmi ve konuşma dili gibi unsurlar üzerinde ayarlamalar yapmak mümkündür.

Görsel 4.16

“Prince of Persia: The Lost Crown” oyununda ses ayarları menüsü



İlk versiyonda yalnızca tüm oyun sesini kapatıp açmak mümkünken bu son versiyonda oyun içi veya oyun dışı farketmeksizin her ses kanalının ayrı ayrı bulunduğu ve bunlar üzerinde tamamen kapatma veya belirli oranlarda azaltıp arttırma gibi ayar seçeneklerin bulunduğu oyun, operatöre, makinenin bu eylemleri üzerinde belirleyici olmasını sağlar. Müzik ve ses oyuncunun mekanda yön bulmasına ve oyunun kaosu düzenli bir alana dönüştürmesine yardımcı olur. Oyunda da oyuncu, ortamın kaotik ve düşmanca bölgelerinde ilerlerken, belirli odak noktaları oluşturur: Tuzakları ezberler, düşmanların hareketlerini öğrenir, zamanlamasını geliştirir. Bu şekilde, oyuncu, kaosu içinde kendine özgü bir düzen yaratır. Müzikal ve ritmik unsurlar da bu deneyimi destekler: Oyunun müziği ve ses efektleri, oyuncunun mekanla kurduğu bağın bir parçasıdır ve oyun ilerledikçe mekansal ritimlerin değiştiği görülür.

Dinamik zorluk ayarı: 1989 yılında çıkan Prince of Persia, dinamik zorluk ayarı (dynamic difficulty adjustment ya da DDA) gibi çağdaş oyunlarda bulunan bir mekanik içermez. Oyun sabit bir zorluk derecesine sahiptir. Oyuncunun becerisine göre önceden belirlenmiş ya da otomatik olarak ayarlanan bir sisteme sahip değildir. Oyunun tasarımı bunun yerine operatörün bulmaca çözme yeteneklerinin yanı sıra reflekslerini ve zamanlamasını test eden belirli bir zorluk çizgisine sahiptir. Oyunda seviyeler ilerledikçe oyunda zorluk seviyesi de yükselir. Son oyunda ise oyun henüz başlatılırken mücadele zorluğu başlıklı DDA ekranında (Fight Difficulty) 4 adet zorluk ayarı bulunur. Bunlar kolaydan zora doğru sırasıyla hikayenin tadını minimum zorluk ile çıkarmak isteyenler

için “Acemi” (Rookie), oyunun standart zorluğunu oluşturan ve dengeli bir oynanış sunan “Savaşçı” (Warrior), aksiyon oyunlarına aşına olan oyunculara hitap ederek daha zorlu bir savaş deneyimi sunan “Kahraman” (Hero) ve savaşta hatalara yer bırakmayan “Ölümsüz” (Immortal) modlarıdır. Ayrıca oyunun tam sürümünde seçimlerin kullanıcıya bırakıldığı özel (custom) bir mod da bulunduğu bilinmektedir.

Bu DDA seçeneklerin altında düşmanların oyuncuya verdiği hasarın miktarını belirleyen “düşman hasarı”, düşmanların sahip olduğu sağlık miktarını belirleyen “düşman sağlığı”, çevredeki tehlikelerden aldığı hasar miktarını belirten “çevresel hasar” gibi unsurlar ondalıklı rakamlarla ifade bulur. Düşman saldırılarını karşılamasının derecesini belirleyen “savuşturma (parry) zorluğu” kolay, normal ve zor şeklinde, düşman saldırılarından kaçınmakta etkili şekilde kullanılan “kaçınma zaman aralığı” ise uzun ve normal şekilde, Özel vuruşları uygulamada kaynak olarak kullanılan athra enerjisiyle ilgili olarak “athra tüketme hızı” ise kapalı, hızlı ve çok hızlı şeklinde ifade bulur. Bu ayarlar oyun başlangıcında yapılabildiği gibi oyun esnasında da menüler aracılığıyla erişime açık durur.

Bu özellikler “Prince of Persia: The Lost Crown” oyununun dinamik zorluk ayarlarıyla geniş bir özelleştirme sunarak her tür oyuncuya hitap etmesini sağlar. Bu sistem, oyunun erişilebilirliğini artırırken, aynı zamanda zorluk seviyesini kişisel tercihlere göre uyarlayarak daha zengin bir oyun deneyimi sağlar. Prince of Persia oyununda ise oyunu kolaylaştıracak bir DDA olmaması ve operatörün ilk başta aşırı zorlanması nedeniyle oyun akışına bir türlü girilememesi gibi problemler oluşturur. Bu tip durumlar oyunu erken bırakmaya da sebep olabilir.

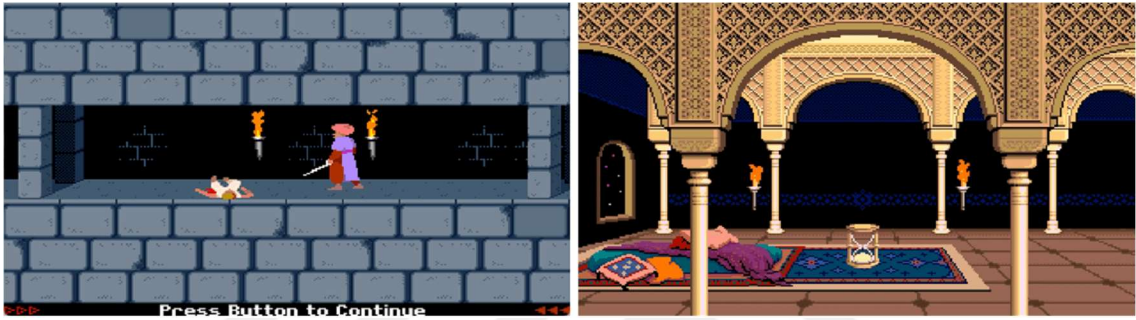
Oyun bitti: Oyun bitti durumu oyuncunun oyunda ilerlemesini durduran bir devre dışı bırakma eylemidir. Makine tarafından operatörün girdisine bir yanıt olarak algoritmik şekilde sonuçlandırılan bir süreçtir. Oyuncu oyunu tamamlayamadığında gerçekleşen ve oyuncunun başarısız olduğunu ifade eden bir eylemdir.

Prince of Persia oyununda bu durum iki şekilde meydana gelir. İlk olarak platformlardan düşerek ya da düşmanın saldırısı sonucu tüm canını kaybedip etkisiz hale gelen oyuncu karakterin makinenin devam etmek için butona bas komutuna rağmen bir eyleme geçmemesi durumunda oluşur (Görsel 4.17). Burada oyunun sonu dramatik bir şekilde gösterilmeden oyun yeniden başlatılmışçasına açılış ekranına döner. Operatör bu şekilde sonlanan oyundan çıkmayıp oyuna devam eder ise kum saati baştan başlatılacaktır. Bu

durum önceki oyunun bittiğinin açık bir göstergesidir. Oyunun bitmesinin gerçekleştiği ikinci durum ise geri sayım süresinin normal yolla bitmesi neticesinde gerçekleşir. Oyunun kuralları dahilinde belirtilen süre içinde başarılı olunamadığı için oyun makine tarafından sonlandırılır. Bu sonda oynanış ekranında yer alan karakterin etkisiz hale geldiği görünmez. Ancak sinematik ara sahne devreye girer ve Prenses'in odasında kum saatinin süresinin bittiği ve Prenses'in etkisiz hale getirildiği imasıyla hüznü bir geçiş müziği eşliğinde odasında olmadığı gösterilir (Görsel 4.17).

Görsel 4.17

Oyunun makine tarafından bitirilmesi (solda) ve oyun bitti durumu sinematığı (sağda)



İlk durumda operatörün isteğiyle gerçekleşmiş gibi görünse bile oyunun bitmesi operatörün herhangi bir komutuyla gerçekleşmemiştir. Yani bahsedilen ilk durumda operatör hiçbir şekilde aktif eyleyen değildir. Bu sebeple oyun bitti durumu her şekilde diegetik olmayan makine eylemi olmaktadır.

Oyun bitti kavramı oynanabilir karakter barındıran oyunlarda genellikle oyuncu karakterinin ölmesiyle eşleştirilir. Ancak incelenen örnekte amaç 1 saat içinde prensesi kurtarmak olduğundan başarısızlık, karakterin ölmesiyle değil sürenin dolmasıyla ilgilidir. Prince of Persia oyununda, oyuncu karakteri süre dolmasına karşın hayattadır. Ayrıca oyun birçok oyunun aksine sınırsız tekrar imkanı sunar. Karakter herhangi bir seviyede etkisiz hale düşerse ki bunun için tüm canlarını kaybetmesi lazım, operatör aynı seviyeden devam etmek üzere oyunu yeniden başlatabilir. Bazı zor seviyelerde bu yeniden başlatma oynanan seviyenin en başından değil ortasından da olabilir. Doğal olarak bu yeniden başlatma anlarında bir dezavantaj olarak oyun süresi oyuncunun 1 saatlik zamanından düşer.

“Prince of Persia: The Lost Crown” oyununun demo versiyonu incelendiğinde ise oyuncu karakterinin zamanla bir mücadelesi olsa bile kurgu itibarıyla Prince of Persia oyunundaki gibi zamana karşı bir yarış içinde olmadığı görülür. Fakat benzer şekilde oyuncu karakteri

öldüğünde, oyun tamamen sona ermek yerine genellikle belirli bir kaydedilmiş ilerleme noktasından veya kayıt noktasının (check point) es geçildiği durumda en son oynanan çevrenin giriş yapılan kapsından geri dönüş yolu kapatılmış şekilde devam etme fırsatı sunar.

Oyunda yer alan Wak-Wak ağaçları kontrol noktası olarak işlev gören alanlardır. Ancak her zaman yeniden doğma bu alanlarda gerçekleşmeyebilir. Sargon, tuzaklar ya da NPC'ler tarafından zarar görerek sağlık barının bitmesi ile ölümü meydana gelir. Bu anda Sargonun bedeni donmuş bir efektle görünürken kamerada sarsılma efekti olur ve görüntü solar. Daha sonra bedeni yükselerek bir patlama ile ışık hüzmeleri içinde parçalanarak yok olurken oyun bitti ekranı gelir. Bu animasyonlar silme ile üst üste bindirilerek oyun sahnesini tamamen kapatır. Oyun bu esnada Prince of Persia oyunundaki gibi operatöre devam etmesi için bir seçenek sunmadan açılma efektiyle otomatik olarak yeniden başlar. Yeniden doğma (Respawn) Sargon'un ışık hüzmeleri arasından diz çöktüğü pozdan standart bekleme pozuna dönene dek devam eder (Görsel 4.18).

Görsel 4.18

"Prince of Persia: The Lost Crown" oyun bitti ekranı ve yeniden doğma



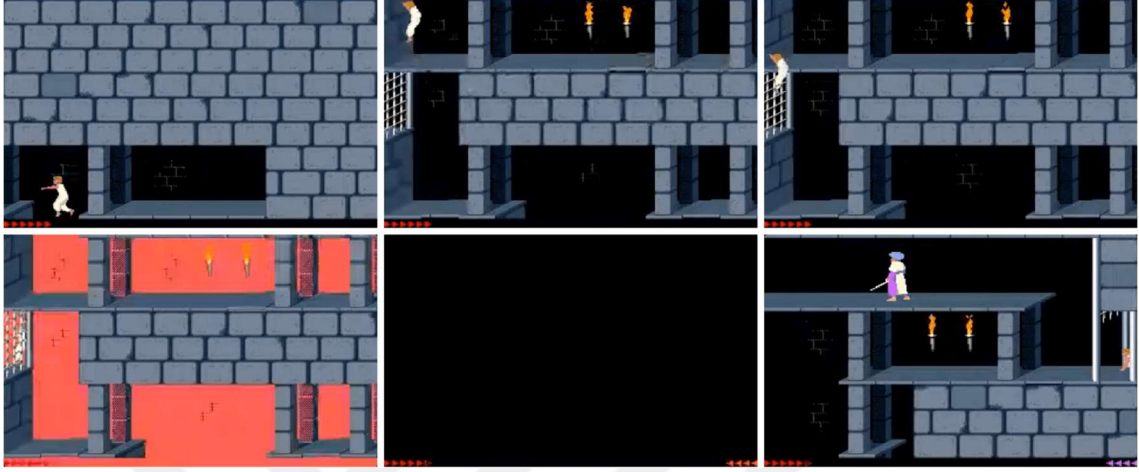
Her iki oyunda da oyun bitti klasik arcade oyunlarının aksine yaşam değil sağlık merkezlidir. İlk oyunda oyun bitti, menü eylemine geçene kadar devam ederken son oyunda bu durum doğrudan oyuna geri dönme şeklinde tamamlanır. Bu durum aslında modern oyunlarda oyun bitti değil, bir tür ara duraklama veya yeniden başlamayı ifade eder. Son oyunda oyun bitti ekranı gelmesi için Sargon'un etkisiz hale gelmesi şart iken ilk oyunda oyunun bitmesi için Prens'in ölmesi şart değildir. Bunun için sadece oyun süresinin dolması da yeterlidir.

Oyun hatası: Oyun yazılımında veya sistemde ortaya çıkan, genellikle beklenmeyen ve istemsiz bir biçimde ortaya çıkan çeşitli oyun hataları bulunur. Oyunlarda sıklıkla karşılaşılan görsel, fiziksel işlevsel veya sesle ilgili genellikle oyun deneyimini olumsuz etkileyen ama bazen de oyuncular tarafından avantaja çevrilebilen glitch olarak adlandırılan oyun hataları bulunur. Çoğunlukla oyuncu karakterinin belirli bir alanda sıkışıp kalmasına sebep olan fiziksel hatalar oyunun yeniden başlatılması durumunda

atlatılabilir. Prince of Persia oyunun 7. seviyesinde bundan farklı olarak avantaja çevrilen bir hata kullanımı keşfedilebilir (Görsel 4.19).

Görsel 4.19

Prince of Persia 7. seviyede kapalı kapıdan geçme hatası



Prens karakteri bir noktada karşıya atlarken aşağı düşmesiyle kadraj değişir ve platformun altında yer alan düzeneğe doğru düşer. Atlamanın zamanlaması bir şekilde düşmekte olduğu gevşek zemini düşürmeden es geçmesine sebep olur ve bir alttaki kapalı parmaklıkların ardına düşer. Düşülen yükseklik bir sağlık birimi kaybetmesine neden olsa da sonraki kadrajda bu hatanın normal oyun ilerleyişinin dışında bir yolla ilerlemesini sağladığı fark edilir.

“Prince of Persia: The Lost Crown” oyununda da benzer bir fiziksel hata Sargon’un sıkışıp kalmasına neden olur. Bu hata Sargon’un uzak vuruş yetenekleriyle zamanı donduran enerjiyi etkisiz hale getirip yıkılmaktayken askıda kalan heykelin tuttuğu platformu eski haline döndürdüğü noktada meydana gelir. Sargon o an orada olmayan platformun olacağı noktaya zıplama ve havada atılma gibi hareket eylemleriyle yanlış zamanda yanlış yerde bulunarak bu hata tarafından hapsedilir. Çömelmiş pozisyonda bekleyen karakter sağ sol gibi hareket eylemleriyle platformdan çıkamaz. Bu an dışarıdan başka bir düşman NPC’si de doğrudan temas ile Sargon’a zarar veremez. Sargon sıkıştığı noktada kılıç savurma eyleminin verdiği ileri hareketle bulunduğu yerden bir miktar hareket edip kadrajın değişmesini sağlayabilir. Ancak bu hatadan kurtulmak için oyunu yeniden başlatmaya gerek yoktur. Operatör atılma hareketiyle platformun dışına çıkabildiği görülür (Görsel 4.20). Ancak aynı hareket daha sonra aynı yere sıkışmak için kullanılamaz.

Görsel 4.20

Prince of Persia: The Lost Crown oyununda sıkışma hatası



Bu başlıkta iki oyun üzerinden karşılaştırmalı şekilde diegetik olmayan makine eylemlerinden açılış sahneleri, demolar, oyun durumunu yansıtan baş üstü ekranı (HUD) unsurları (sağlık barı, zaman sayacı gibi), dinamik zorluk ayarları, oyun bitmesi durumu ve sistem kaynaklı oyun hataları ile kurgusal dünyaya içsel olmayan ancak sistemce üretilen bazı ses efektleri ve müzikler gibi örnekler incelenmiştir.

4.1.3 Diegetik operatör eylemleri

Diegetik operatör eylemleri oyuncu tarafından kontrol edilen ve oyun dünyasına ait eylemlerdir. Prince of Persia oyununda, oyuncunun prensi yönlendirerek zıplaması, kılıçla düşmanlara saldırması ya da belirli platformlardan sarkması gibi eylemler bu kategoriye girer. Oyuncunun zamanlamayı doğru ayarlayarak tuzakları atlattığı veya platformdan platforma geçiş yapması gibi eylemler pratik yaptıkça geliştirilen yeteneklerdir. Galloway bu eylemleri koşma, zıplama sürme, çömelme gibi eylemlerin yer aldığı hareket eylemleri ve seçme, döndürme, saldırma veya harekete geçirilebilir nesnelerden oluşan ifade eylemleri biçiminde sınıflandırmıştır. Diegetik makine eylemlerinde bahsedilen kapıların ve zeminlerin hareketleri ifade eylemleriyle ilişkilendirilebilir. Galloway bu konuda; “Bir ifade eyleminin bir kapıyı açması ve diğerinin oyuncu olmayan bir karakteri öldürmesi, *oyun eylem* açısından önemsizdir.” sözleriyle asıl önemli olanın eyleyen fail olarak oyuncu karakteri ve eylenebilir nesnenin birleşimi olduğunu vurgular (Galloway, 2006, s. 25).

Hareket Eylemi Olarak Karakterin Hareketleri: Deleuze, hareket ve eylemin, potansiyelin bir ifadesi olduğunu belirtir. “Prince of Persia”da, oyuncu sürekli olarak çeşitli potansiyel eylemleri keşfeder: diegetik operatör eylemleri kapsamındaki koşmak, zıplamak, dövüşmek, engelleri aşmak, zamanın akışını değiştirmek buna örnek verilebilir. Her hareket, bir olasılığın açığa çıkmasına olanak tanır. Bu bağlamda, karakterin sürekli hareket halinde olması, Deleuze’ün potansiyel olanı ortaya çıkaran sürekli bir eylem halinde olma fikriyle paraleldir. Oyuncu, her hareketiyle potansiyel bir durumu gerçekleştirir ve her yeni eylem, geçmişin ve geleceğin bağlantılarını kurar. Oyun, her an

yeni bir karar verme, yeni bir yol seçme ve sürekli olarak açığa çıkan yeni potansiyellerle şekillenen bir deneyim sunar. Son oyunda yer alan combo mekaniği buna olanak sağlar. Ancak ilk versiyonda bu durum oldukça sınırlıdır.

Oyun dünyasında karakter, belirli bir düzende hareket etmez; aksine, keşfettiği her yeni yol, yeni bir bağlantı ve olasılık yaratır. Oyuncu, bir noktada harekete geçtikçe, başka bir noktada başka bir bağlantıyı oluşturur. Bu, Deleuze ve Guattari'nin köksap anlayışına benzer: merkeze bağlı olmayan, her an başka bir olasılıkla genişleyen ve bağlantılar kuran bir yapıyı temsil etmez. Oyuncunun seçimleri ve eylemleri, her an başka bir noktada farklı bir anlam kazanır.

Oyunda Prens'in hareketleri fizik kurallarına bağlıdır: Hızlanır, durur, düşerken ağırlık hissi verir. Bu, Deleuze'ün hareket-imesine dayalı deneyim kavramını yansıtır. Oyuncu, karakterin hareketleriyle oyunun dünyasına bedensel olarak katılır, onun hızlanma ve yavaşlamalarını sezgisel olarak hisseder. Bu durum ilk oyunda oyuncuları oyunu terketmeye itecek derecede zor gerçekleşir. Çünkü ilk versiyonda eylemler rotoskop tekniğiyle uyarlanmış gerçekçi hareketlerden oluşmuştur ve belirli frame aralığına sahiptir. Oyun algoritması canlandırılan eylemler bitmeden ikinci bir girdiyi kabul etmez. Genellikle takılmalara sebep olarak oyunun tepki süresini artırır (makine operatörün girdilerine geç tepki verir yada hiç tepki vermez). Bu sebeplerle eşzamanlılık tam olarak gerçekleşmez. Operatörün sistemi çözmek için özel çaba ve bol tekrar göstermesi gerekir. Ancak son oyunda tuş kombinasyonlarıyla oluşturulan girdi ve eylem çeşitliliği fazla olsa bile animasyonlarda kullanılan kaynaştırma (blending) özelliği gibi yöntemler sayesinde eşleşme sağlanır. Bu sebeple son oyunda özdeşleşmek daha kısa sürede gerçekleşir. Son oyunda yavaş yürüme yoktur. Bunun yerine koşmaya alternatif olarak hızlı koşma eylemi vardır. Bu açıdan daha hızlı tempolu bir oynanış sağlar. Ayrıca kaçınma, atılma, havada atılma, ters takla ile kaçınma ve zıplama gibi eylemler olup bunlar sıra gözetmeksizin kendi içinde kombinasyon halinde de kullanılabilir.

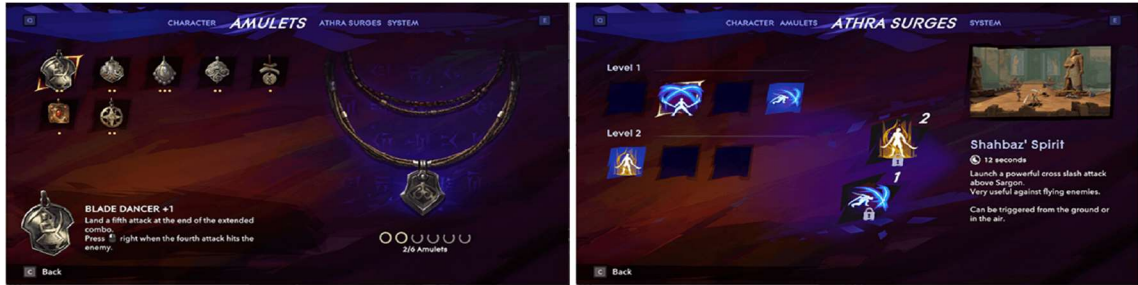
İfade Eylemi Olarak Kılıç Dövüşü: Oyuncu olmayan karakterlerin her türlü eylemi diegetik makine eylemi olsa da oyuncu karakterinin düşmanlarla kılıç dövüşüne girmesi, oyun dünyasındaki bir eylem olarak diegetik operatör eylemidir. Prens operatör tarafından kontrol edilir. Oyunda eğer oyuncu karakteri bir kılıç bulmuş ise silahlı bir düşman ile karşılaşıldığında otomatik olarak kılıç kuşanılacaktır. Saldırmak için “shift” tuşuna basılır. Geri çekilmek için düşmanın tersi yönde hareket tuşuna basılır ve oyuncu

karakteri arkasını dönmeden küçük adımlarla geri çekilir. Düşman karakterinin saldırısını bloklamak için yukarı yön tuşuna basılmalıdır. Ancak bunu uygularken zamanlamaya dikkat edilmelidir. Dövüşü bırakmak için aşağı tuşuna basılırsa karakter kılıcını kınına geri koyar. Fakat bu durumda bir hasar alırsa can sayısı fazla olsa bile doğrudan etkisiz hale düşürülür.

Son oyunda ise Sargon, çift kılıç kullanır. Çeşitliliğine rağmen saldırı şeklinde yapılan tüm ifade eylemleri genelde tek bir fare tıklamasıyla gerçekleşir. Kılıçların elinde olup olmaması farketmeksizin hasar alma oranında bir değişiklik olmaz. Ayrıca elinde kılıç tutarken ilk oyundaki gibi hareket eylemleri kısıtlanmaz. Aksine bu durum her türlü saldırı eylemine çeşitlilik katan kombinasyonlar sağlar. Örneğin zıpladıktan sonra aşağı atılarak uyguladığı bir saldırı gerçekleştirebilir. Bu gibi bazı saldırı eylemlerinin alan hasarı etkileride bulunur. Bu eylemlerin her biri operatörün diegetik eylemlerinden, hareket eylemleri alt kategorisi kapsamında ele alınır. Ayrıca kısmen bir Quiet Time Event (QTE- hızlı zamanlama etkinliği) unsuru gibi çalışan bazı eylemlerde vardır. Örneğin kullanılan blok eyleminden sonra veya özel güçlerin kullanımıyla gerçekleşen etkili kısa oyun içi sinematik saldırı animasyonları gerçekleşir. Bunlar makine eylemi olsa bile ancak operatör tarafından tetiklenen önceden oluşturulmuş animasyonlardır. Son oyundaki saldırı imkanları sadece yakın dövüş silahı olan kılıçlar ve özel güçlerden ibaret olmayıp, ok ve yay ile Zeyna'nın diskini andıran bumerangı bir çakramı (chakram) vardır. Tüm bu silahlar çeşitli kombinasyonlarla kullanılıp, oyun ilerledikçe toplanan tılsımlar sayesinde eylem çeşitliliğini belirli yönlerde geliştirilip arttırılabilir (Görsel 4.21).

Görsel 4.21

Tılsımlar (solda) ve özel güçler (sağda)



Kaynak: Prince of Persia The Lost Crown

Bu başlıkta iki oyun üzerinden karşılaştırmalı şekilde diegetik operatör eylemlerinden oyuncu karakterinin fiziksel konumunu değiştiren koşma, zıplama, tırmanma çömelme

gibi hareket eylemleri ve etkileşime girilebilen nesnelerle gerçekleştirilen saldırma, kullanma, kapı açma gibi ifade eylemleri incelenmiştir.

4.1.4 Diegetik olmayan operatör eylemleri

“Prince of Persia”nın orijinal versiyonunda hile gibi bazı kurulum eylemleri bulunmaz. Ancak emülatörler ve üçüncü parti yazılımlar ile mümkündür. Bu nedenle bazı başlıklar incelemenin kapsamı dışında bırakılmıştır. Yapılandırma (configuration) eylemleri ise oyunun algoritmalarını anlamayı ve uygulamayı gerekli kılar. “Prince of Persia (1989)” gibi daha temel düzeydeki erken dönem oyunlarında pek rastlanmasa dahi son versiyonda fazlasıyla bulunmaktadır. “Prince of Persia: The Lost Crown (2024)” oyununda bu eylemler oyunun stratejik ve taktiksel yönünü derinlemesine kontrol etmeyi sağlar.

Oyunu durdurma (pause): “Prince of Persia”da oyunu durdurma eylemi ancak açılış ekranının ardından ve oyun başladıktan sonra operatör tarafından gerçekleştirilen bir eylemdir. Bu eylem operatörün kontrol cihazı (bilgisayar klavyesi) üzerinden “escape” tuşuna basması yoluyla meydana gelir. Ancak oyunun açılış sahnesinde bu tuş o anda akla ilk geldiği özelliğiyle değil, oyunda yer alan hemen her tuşa olduğu gibi açılış sahnesinin atlanmasını işlevini sağlar. Fakat oyun başlatıldıktan sonra seviyelerin içinde escape tuşuna basılır ise oyun tamamen donar. Bu esnada ne ses ve müzik gibi oyun unsurları ne de yanan meşaleler gibi animasyonları olan oyun nesnelerinde bir hareket gerçekleşmez. Head up display olarak kadrajın alt kısmında “GAME PAUSED” yazısı belirir. Geri sayım çalışmaz ve oyun tamamen durdurulur. Ancak yazılım ve cihaz olarak oyunun, bu eylemin ne zaman gerçekleşeceği veya sona ereceği hususunda hiçbir bilgisi yoktur. Bu durdurma eylemini iptal etmek için herhangi bir tuşa basılmasıyla oyun tekrar eski haline döner. Eğer operatör oyun duraklatılmış durumdayken tekrar escape tuşuna basar ise oyun tek karelik bir canlanmanın ardından tekrar donar. Bu yöntemde escape tuşuna ardıl bir şekilde basılması suretiyle oyun yavaşlatılmışçasına çalıştırılıp kare kare oynatılabilmektedir. Bu özelliğiyle Prince of Persia oyununda durdurma eylemi, dinlenme fırsatı dışında operatörün zaman kazanıp strateji geliştirmesinide sağlamaktadır. “Prince of Persia: The Lost Crown” oyununda ise oyun donar ancak oyun ekranı değil menü ekranı görünür, bu açıdan ilk oyundaki gibi strateji amacından çok dinlenme amacına hizmet eder. Ayrıca patron dövüşleri, hikaye sinematikleri gibi anlarda oyun akışını ve atmosferini korumak amacıyla bu eylem kısıtlanmış olabilmektedir. Fakat oyun sinematiklerde durdurma imkanı sağlamasa da bir çok ara sahneyi atlama kolaylığı

sağlamaktadır. Tüm bu olanlar oyun anlatısının dışında gerçekleşip operatör aracılığıyla ortaya çıktığı için diegetik olmayan operatör eylemi olarak nitelendirilmektedir.

Operatör eylemi olarak kamera hareketi: Oynanış anındaki kamera hareketleri genel olarak diegetik makine eylemleri şeklinde ortaya çıksa bile son oyunda ek bir opsiyon olarak operatörün kontrolüyle de zenginleştirilmiştir. Karakter bekleme anında veya koşmakta iken klavyenin yön tuşlarından herhangi birine basılı tutarsa karakter merkezdeyken görüntü istenilen yönde kayar. Ancak ilk oyunda kamera her sahnede sabit olmakla beraber karakterin ileriye görebilmesi için sahnenin sonuna kadar gidip kadrajdan çıkması gerekir. Bu durum bazen yakındaki tehlikelere karşı önlem almakda zorluk sağlar. Ancak son oyunda kullanılan bu teknik oyuncunun seviye içinde ilerlemek için her noktanın sonuna gitmeden de çevreyi daha geniş bir perspektiften görebilmesini sağlayan bir operatör eylemi olarak oyuna katkı sağlar. Basılı tutulan yön tuşları bırakıldığındaaysa kamera hareketi, eski pozisyonuna geri dönüp tekrar makinenin kontrolüne geçer. Böylece karakter tehlikeleri önceden keşfetmekle kalmayıp oyun içi bulmacalarda ve keşif anlarında da kolaylık sağlar.

Genel menü kullanımı ve oyun ayarları: “Prince of Persia”nın alışıldık biçimde geleneksel bir menü kullanımı bulunmaz. Fakat oyunun birçok işlevine erişebilmek için çeşitli kısayollardan oluşan özel tuşlar vardır (Mechner, 1990). Çalışmada incelenen IBM versiyonu için bu kısayollar ilk olarak kontrol çubuğu (joystick) ve klavye arasında geçiş yapmayı sağlayan CTRL +J ve CTRL + K kısayollarıdır. Son oyunda ise menü kullanımı ve menülerin çeşitliliği çok daha fazla olup bazı durumlarda aynı işlevler kısayol tuşları aracılığıyla da sağlanabilir. Örneğin, bir sinematik ara sahneyi atlamak için menüden atla butonuna basmak yerine eylem esnasında belirli bir süre “c” tuşuna basılı tutarak hızlıca bu işlev yerine getirilebilir.

İlk oyundan farklı olarak “Prince of Persia: The Lost Crown” oyunu ses ve görüntü ayarı gibi birçok eyleme menüler aracılığıyla erişim sağlayabilir. İlk oyunda oyun içinde sese yapılabilen tek eylem açıp kapatmak iken son versiyonda operatör sesi istediği derecede ayarlayabilmekle beraber bu ayarlamalarını efektler, fon müziği veya geribildirim sesleri gibi birçok ayrı ses unsurunda ayrıca seçebilir. İlk oyunda tek bir kısayol ile oyundan çıkış yapılabilse de bu son oyunda direkt çıkış mümkün olmayıp ancak ana menüye döndükten sonra menüler aracılığıyla gerçekleştirilebilir.

Kaydetme ve yükleme (save-load): Prince of Persia oyunu ilk iki seviye boyunca oyunu kaydetmeye izin vermemektedir. Fakat 3. Seviyeye geçildikten sonra oyun kaydetmeye imkan tanır. Oyun kalan oyun süresi değişmeksizin kaydedilir. Bunu CTRL+G kısayoluyla oyun esnasında oynanan seviyeyi kaydetme şeklinde yapar. Aslında oyundan tamamen çıkılmadıkça veya oyun yeniden başlatılmadığı müddetçe, zaman sayacı tükenene dek oyun sonlanmaz. Oyuncu karakterinin hasarlar alarak ya da yüksekten düşme gibi sebeplerle büyük bir hasar alarak etkisiz hale gelmesi durumunda oyun kaldığı seviyeden devam edebilir. Böylece sınırsız deneme seçeneği sunulur. Başarısız olundukça canları harcar ve zaman daralır. Oyun bu şekilde bir ceza uygular. CTRL+L kısa yolu son kaydedilen oyunu yükler. Ancak bu komut yalnızca açılış ekranında iken çalışır. Operatör oyun sırasındayken bu komutu çalıştıramaz. Bu durumda oyunu yeniden başlatıp açılış ekranına dönmesi gerekir. Tüm bu eylemler oyunun menüsü işlevi gören eylemler olup, operatör tarafından gerçekleştirilen diegetik olmayan unsurlardandır.

“Prince of Persia: The Lost Crown” oyununda ise Wak-Wak ağacı olarak isimlendirilen yenilenme ağaçları kontrol noktaları olarak kaydetme ve doğma noktası olarak işlev görmektedir. Ayrıca bu noktalar tılsım değiştirme gibi eylemlerin gerçekleştirilebileceği tek anlar olarak birçok menüye işlev kazandırır. Bu menüler oyun içinde herhangi noktada erişilse de işlev bulundurmaz.

Yeniden başlatma (reset) ve oyundan çıkma (quit): Yeniden başlatma durumu oyunun operatör tarafından sıfırlanması durumunu ifade eder. Operatör bunu klavyeden CTRL+R tuşlarını kullanarak gerçekleştirir. Bu durum “oyun bitti” eyleminin tersi olarak makinenin değil operatörün aktif eylemde olduğu bir süreçtir. Oyun esnasında yapılır ise mevcut oyunu terk etme şeklinde bitirip oyunu açılış ekranına götürür. Fakat bu eylem açılış ekranında gerçekleştirilecek olursa herhangi bir tuşa basmakla aynı işlevde bulunarak açılış ekranı ve sinematik ara sahneyi atlayıp oyun başlayacaktır. Bu makinenin algoritmasında olan planlı veya plansız bir durumdan kaynaklanır. Aynı durumda operatör tarafından başka komutlar girilse dahi oyun başlatılır. İstisna olarak “Kaydetme ve yükleme” başlığında incelenen CTRL+L komutu daha önce yüklü komutu açarak açılış esnasında istisna bir durumda bulunur. Bir diğer istisna komut ise CTRL+Q komutu ile oyunun sonlandırılmasıdır. Bu komut operatör tarafından uygulanan ve oyunun herhangi bir anında sistemi uyarı verdimeksizin sonlandırılan bir diegetik olmayan operatör eylemidir. Son versiyonda ise yeniden başlatma veya oyundan çıkma ancak ana menüye

döndükten sonra gerçekleştirilebilir. Bu durum operatörün oyundan hemen çıkmasını engelleyen bir yöntem olarak çağdaş oyunlarda tercih edilen bir uygulama olmaya başlamıştır.

Zamanın kontrol edilmesi: Oynanış esnasında klavyeden boşluk çubuğu tuşuna basılmasıyla ekranın altında ne kadar zaman kaldığı gösterilir. Oyuncunun bunun gösterilmesini tetiklemesi durumu operatör tarafından gerçekleştirildiği ve diegetik bir unsur olmadığı sebebiyle diegetik olmayan operatör eylemidir. Ancak bu durum Diegetik makine eylemleri başlığında incelendiği üzere zamanın operatör tarafından gösterilmesi yönüyle ilgili ayrı bir durumdur. Burada bahsedilen olgu dışında zaman ile alakalı olan kendiliğinden belirli periyotlarla ya da seviye geçişleri gibi özel durumlarda makine tarafından gerçekleştirilen algoritmik eylemlerin dışındadır. Bu şekilde gerçekleşen zamanın kontrol edilmesi operatörün aktif bir eylemi sonucu gerçekleşen diegetik olmayan bir eylemdir. “Prince of Persia: The Lost Crown” oyununda zaman kontrolü oyun mekaniği olarak eklenmiş olsada inceleme süresince demo versiyonda bu duruma rastlanmamıştır.

Bu başlıkta iki oyun üzerinden karşılaştırmalı şekilde diegetik olmayan operatör eylemlerinden oyunun akışını durduran durdurma (pause) eylemi, ses ve görüntü ayarları gibi çeşitli genel menü kullanımları ve oyun ayarları, ilerleme kaydetme ve devam ettirme, kaydetme ve yükleme mekanikleri, yeniden başlatma ve oyundan çıkma komutları ve kalan oyun süresini görüntüleme eylemi gibi örnekler incelenmiştir.

İncelemede yer alan eylem örnekleri belirlenen kapsamlar çerçevesinde sınırlandırılmıştır. Bu inceleme herhangi bir oyunun ele alınan kuram çerçevesinde eksiksiz bir analizi veya yalnızca eylemlerin sınıflandırılması olarak değerlendirilmemelidir. Daha çok tarihsel bağlamda *oyun eylem* türlerinin nasıl şekillendiğine dair bir açıklama getirebilmek amacıyla, birbirinin devamı niteliğindeki iki oyunun ortak zeminde benzer unsurlarının ele alındığı karşılaştırmalı bir analiz olarak değerlendirilmelidir. Bölümde ayrı başlıklar altında incelenen konular, *oyun eylem* kuramı çerçevesinde ayrıca sonuç bölümünde özet olarak ele alınacaktır.

4.2 Etki (Duygulanım) Olarak Prince of Persia

Prince of Persia oyunlarını oynarken hissedilen gerilim, başarı, hayal kırıklığı gibi duygular ve karakterin hareketlerinin hızı, akıcılığı gibi yoğunluklar, oyun deneyiminin temelini oluşturur. Oyuncu, oyuncu karakterinin hareketlerini kontrol etme gücüyle

birlikte, oyun dünyasının farklı yoğunluklarıyla birleşerek deneyimini biçimlendirir. Oyuncunun girdisi olmadan oyuncu karakteri sadece figüratif bir temsildir. Ancak oyuncu, oyuncu karakterini kontrol etmeye başladığında, avatarın hareketleri, yetenekleri ve oyuncunun performansı aracılığıyla bir figür haline gelir. Bu eylemler, oyuncunun yerçekimi gibi fiziksel güçleri deneyimlemesine olanak tanır. Oyun tasarımcıları oyuncu karakterinin potansiyelini yaratır, ancak oyuncu ona kuvvet uygulayarak onu somut bir figüre dönüştürür. Oyuncunun becerisi ve oyun dünyasıyla etkileşimi, oyun deneyimini oluşturur. Oyunun tasarımcıları ve geliştiricileri oyuncu karakterini ve yeteneklerini yaratmış olsalar da, oyuncu bu potansiyeli kullanarak oyunu eyleme geçirir ve tamamlar. Bu, tasarımcı ve oyuncu arasındaki işbirliğine bir örnektir. “Prince of Persia: The Lost Crown” oyununun geliştirilebilir dövüş mekanikleri ve birçok hareket eylemi gibi özellikleri, oyuncunun keşfedebileceği ve ustalaşabileceği bir dizi potansiyel eylem ve duyum sunar.

İncelenen her iki oyunda da ana karakterin belirli bir görsel kimliği ve öyküsü bulunsa da, oyuncunun deneyimlediği eylemler daha çok hız, atlama yeteneği, düşmanlarla etkileşim gibi etkilerdir. Oyuncu, Prens veya Sargon olmaz, ancak Prens veya Sargon ile duygusal bir ilişki kurarak, farklı yoğunluk derecelerinde hareket eden bir Prens-oluş ya da Sargon-oluş deneyimler. Dolayısıyla, her iki oyunun Deleuzecü analizi, oyuncunun oyuncu karakterleriyle kurduğu dinamik ve duygusal ilişkiye, oyun dünyasının köksapsal yapısına, oyuncu-avatar-çevre arasındaki makinesel etkileşimlere ve deneyimlenen çeşitli duygulanım ve yoğunluklara odaklanarak yapılır. Bu analiz, oyunun sadece temsil ettiği öykü ve karakterler üzerinden değil, aynı zamanda biçimsel özellikleri ve oyuncu üzerindeki etkileri üzerinden de derinlemesine bir anlayış sunar. Oyuncu Prince of Persia’nın dünyasında hareket ederken ve eylemlerde bulunurken yeni duygulanımlar deneyimlenir. Örneğin, bir platformda koşup zıplayarak ilerlerken hissedilen hız ve mesafe hissi, bir düşmanla dövüşürken yaşanan gerilim ile darbe hissi ve Sargon’un Artha Güçlerini kullanarak gerçekleştirdiği özel vuruşlar şeklinde ortaya çıkan ara sahnelerde ya da Prens’in uzun bir boşluktan zıplayarak ucu ucuna tutunabildiği platformda hissedilen akışkanlık duygusu oyuncuya geri dönen duyumlara örnektir. Bu duyumlar, oyuncunun oyuna dahil olmasını, ustalaşmasını ve sanal dünya ile bütünleşmesini sağlar.

Her iki oyunda da oyuncu karakteri etkisiz hale geldikten sonra seviyenin (Prince of Persia’nın birçok seviyesinde) başından veya belirli bir kayıt noktasından itibaren oyunda

tekrar belirir. Oyuncu, oyunu kaldığı yerden tekrar ederek yaptığı hataları düzeltir, ancak her yeniden başlatmada zamanın farklı bir biçimi ortaya çıkar. Bu, Deleuze’ün zamanın kristalleşmesi anlayışına yakın bir yapıdadır. Zamanın geriye alınması, doğrusal olmayan bir zaman algısına işaret eder ve Deleuze’ün zaman imge anlayışına uygun bir deneyim sunar. Oyuncu, zamanın akışını kesintiye uğratabilir ve her “yeniden başlatma” eylemi, aynı zamanda zamanın farklı bir olasılıkla yeniden şekillenmesine neden olur. Serinin bazı örneklerinde zaman kavramı bir oyun mekaniği olarak da ön plandadır. Özellikle “Prince of Persia: Sands of Time”da zaman mekaniği oyunu geri sarma ve kalınan noktadan tekrar devam etme şeklinde gerçekleşir. Serinin son oyununda da zaman mekaniği farklı biçimlerde bulunur. Bu, zamanın sadece bir ileri akış değil, bir potansiyel alan olarak algılanmasını da sağlar. Genel olarak Prince of Persia oyun serisi, özelde ise sınırlı sağlık paketi kullanım hakkına rağmen sınırsız tekrar olanağı sağlayan her iki oyunda, Deleuze’ün zamanın çoklu yönleri üzerine yaptığı vurguları deneyimlememize olanak tanır. Oyuncunun deneyimleri, her etkisiz hale gelme ve yeniden doğuş arasında bir fark yaratır. Bu, Deleuze’ün “yaşamda aynı olan tek şey farkın geri dönüşüdür” düşüncesi ile örtüşür: Oyuncu her defasında başlangıç noktasına dönse de, deneyimi nedeniyle hiçbir tekrar tam anlamıyla aynı değildir.⁵

Deleuze ve Guattari’nin köksap kavramı, geleneksel ağaç yapılarından farklı olarak, ağların ve bağlantıların farklı noktalardan gelişebileceğini, merkezi olmayan yapıları

⁵ İncelenen ilk oyun olan “Prince of Persia (1989)”da modern oyunlarda görülen zaman mekaniğine rastlanmamaktadır. Daha sonra bir filme de ilham veren 2003 yapımı “Prince of Persia: The Sands of Time” oyununda bu mekaniğin en açık örneklerine rastlanmaktadır. İncelemenin kapsamı bağlamında “Prince of Persia: The Lost Crown” oyununun demo versiyonunda zaman mekaniğine oynanış esnasında açıkça rastlanamamış. Fakat oyun içi sinematikte hikayenin akışına dahil edildiği görünmüştür. Ayrıca zamanın durdurulduğu gökyüzündeki heykel parçalarında oyun içindeki zaman unsuruna dair ipuçları sağlayan ve operatör tarafından tetiklenen bazı makine eylemleri de görülmüştür. Araştırmacı şahsen deneyimlemesede taramalar sonucu “Simurg’un Gölgesi” adıyla bulunan bir zaman manipülasyonu mekaniğine rastlamıştır. Oyunda kullanılan bu yetenek ile Sargon, zamanı kırarak belirli bir noktaya geri dönme yeteneğine sahiptir. Operatörün önceki eylemleri bu yetenek kullanıldığı esnada kristalize bir ruh biçiminde Sargonun o anda gerçekleştirdiği eylemler üst üste görünür. Bu durum üst üste birden fazla geçmiş an şeklinde tekrarlanabilir. Böylece geçmiş ve şimdiki zaman bir arada deneyimlenir. Bu, kristalleşen zaman fikrini destekler.

ifade eder. “Prince of Persia” oyunundaki etkileşimler de bu yapıyı yansıtır. Oyun dünyasında karakter, belirli bir düzende hareket etmez; aksine, keşfettiği her yeni yol, yeni bir bağlantı ve olasılık yaratır. Oyuncu, bir noktada harekete geçtikçe, başka bir noktada başka bir bağlantıyı oluşturur. Deleuze’e göre öznel sabit kimliklere sahip değildir; aksine sürekli bir oluş içindedirler. Prince of Persia da oyuncu sabit bir özne olarak değil, bir süreç olarak kahraman olmaya zorlanır. Oyuncu, başta sıradan bir mahkum veya elit bir askerken, oyundaki ölümcül tuzakları aşarak, savaş tekniklerini öğrenerek ve zorlukları aşarak “Prens” konumuna doğru evrilir. Ancak Deleuze’ün perspektifinden bakıldığında, bu bir sona ermiş bir kimlik kazanımı değil, sürekli değişen ve gelişen bir varoluş sürecidir.

Hakan Yücefer ritornel (ritournelle) sözcüğünü ritm ya da nakarat anlamına geldiğini vurgular: “Belli bir müzik formundan çok, kısa motiflerin tekrarlanmasından oluşan ve sürekli kendi üzerine dönen bir mırıldanma.” (Yücefer, 2021, s. 23). Deleuze ve Guattari’nin ritornel (ritournelle) kavramı, bireyin mekanda yön bulmasını ve kaosu düzenli bir alana dönüştürmesini ifade eder. İlk oyunda düşme, çarpma, hasar alma gibi ses efektleri bulunsalar da oynanış esnasında daimi bir arkaplan müziğinden söz edilemez. Ancak, incelenen son oyunda görüldüğü üzere, Sargon labirentvari harita boyunca bazen kaybolup, bazen ise yolunu bulup ilerlerken her farklı ortama girişiyle farklı temalarda arkaplan sesleri bulunduğu gözlemlenir. Oyunda da oyuncu, kaotik ve düşmanca labirentlerde ilerlerken, belirli odak noktaları oluşturur: Tuzakları ezberler, düşmanların hareketlerini öğrenir, zamanlamasını geliştirir. Bu şekilde, oyuncu, kaosu içinde kendine özgü bir düzen yaratır. Müzikal ve ritmik öğeler de bu deneyimi destekler: Oyunun müziği ve ses efektleri, oyuncunun mekanla kurduğu bağın bir parçasıdır ve oyun ilerledikçe mekansal ritornellerin değiştiği görülür.

Deleuze’ün sinema felsefesindeki hareket-imge ve zaman-imge kavramları, “Prince of Persia”nın akıcı animasyonlarıyla ilişkilendirilebilir. Oyundaki hareketler kesintili değil, akıcıdır. Prens’in hareketleri fizik kurallarına bağlıdır: Hızlanır, durur, düşerken ağırlık hissi verir. Bu, Deleuze’ün hareket-imgeye dayalı deneyim kavramını yansıtır. Oyuncu, karakterin hareketleriyle oyunun dünyasına bedensel olarak katılır, onun hızlanma ve yavaşlamalarını sezgisel olarak hisseder.

Özetle Prince of Persia, bu bağlamda yalnızca bir kahramanlık öyküsü değil, aynı zamanda bir oluş süreci, fark ve tekrarın oyunsal bir ifadesi olarak görülebilir. Deleuze’ün

felsefesini “Prince of Persia (1989)” ve “Prince of Persia: The Lost Crown (2024)” oyununa eleştirel bir perspektiften uygulamak, özellikle oyunun öznellik, yersizyurtsuzlaşma, köksap ve fark/tekrar bağlamında nasıl sınırlandığını anlamamıza yardımcı olabilir.

4.3 Gezgin Uygulama Projesi

Bu çalışmanın uygulama bölümünde hazırlanan “Gezgin” isimli projenin amacı, mekaniklerin uygulanabilirliği, teknik performans veya kullanıcı deneyimini test etmek değildir. Amaç Galloway’ın *oyun eylem* teorisi çerçevesinde incelenen eylemlerin bir pratiği olup oyun tasarımından öte eylem tasarımına, özelde oyun animasyonlarına odaklanmaktadır. Bu nedenle çalışmada oyun tasarımına dair konsept, hikaye tasarımı, seviye tasarımı, karakter tasarımı, çevre tasarımı ve ses tasarımı gibi unsurlar arkaplanda tutulmuştur. Çalışmanın kapsamı ve sürenin sınırlılığından dolayı animasyon dışında kalan bu unsurlar hazır objeler (assets) olarak kullanılmıştır. Uygulamanın oyun motorunda programlanması aşamasında yazılımcı desteğinden faydalanılmıştır. Büyük bölümü diegetik operatör eylemlerini oluşturan karakter animasyonları, keyframe tekniğiyle üretilip maya yazılımında çalışmıştır. Ancak saç ve giysi gibi uzuvlar süre sınırlılığından dolayı keyframe ile üretilmeyecektir. Bunun yerine saç ve giysi hareketlerini animasyon sürecini büyük ölçüde azaltmak için, oyun motoru içinde algoritmalar aracılığıyla fizik tabanlı prosedürel animasyonlar şeklinde yapılması planlanmıştır. Bu eylemler tamamen operatörün kontrolünde gerçekleşmeyip onun girdilerine yanıt olarak makinenin operatörün etkisine olan tepkileri şeklinde gerçekleşir. Ayrıca diegetik makine eylemleri için birçok oyun nesnesi animasyonu da Unity yazılımında çalışılmıştır. Bu sayede oyun animasyonu üretimi için farklı iş akışları denenme imkanı bulunmuştur. Araştırmacı bu çalışmada daha çok animatör rolünde çalışmış olup hazır nesnelerin kullanımı ve yazılım dışındaki tüm unsurların üretiminden sorumlu olmuştur. Yazılımcıyla olan iş akışında iletişim ve proje dokümantasyonu için slack ve clickpaint gibi yardımcı araçlardan faydalanılmış ve ortak projelerde eşzamanlı ve bireysel çalışmayı kolaylaştıran bir metod git istemcisi olan fork yazılımını deneme imkanı bulunmuştur.

Seviye Tasarımı: Oyun uygulaması bir prototip olarak tasarlandığı için başlangıç seviyesi, farklı bölümler ve final bölümü gibi ayrı seviyeler şeklinde tasarlanmamıştır. Galloway’ın *oyun eylem* kuramında ortaya konan ve oyun incelemesi bölümünde analiz

edilen eylemlerin pratik bir uygulaması olarak tasarlanan eylemlerin her biri tek bir seviye içinde belirli noktalarda sıralı bir şekilde uygulanmıştır. Bahsedilen eylemlerin oyuncu karakteriyle ilgili olan hareket eylemleri özelinde tüm diegetik operatör eylemlerini ve “etkisiz hale gelme” ile “bekleme” gibi diegetik makine eylemlerinden oluşan bazı eylemleri animasyon yazılımı ile üretilip oyun motoruna aktarılmıştır. Diegetik makine eylemlerinin büyük bir kısmını oluşturan etkileşimli oyun nesnelerinin bir çoğu ise oyun motorunun animasyon araçları aracılığıyla üretilmiştir. Uygulama kapsamında üretilen tüm animasyonlar bu çerçevede iki ayrı başlık altında sunulacaktır. Ayrıca NPC animasyonları ve oyun nesneleri gibi oyunun diegetik dünyasında yer alan eylemlerin dışında makinesel düzenlemelerden oluşan eylemlerin birçoğu motoru tarafında uygulanabilen eylemlerden meydana gelmektedir. Son olarak seviye içinde ayrıca bir sinematik öge yoktur. Ancak açılış ekranında minimal düzeyde eylemler yer alır. Bahsedilen durum prototip için test seviyesi olup bitmiş oyun için seviyeler oyun tasarım dokümanında ayrıca planlanacaktır.

4.3.1 Fork ile ortak çalışma ve bireysel çalışma

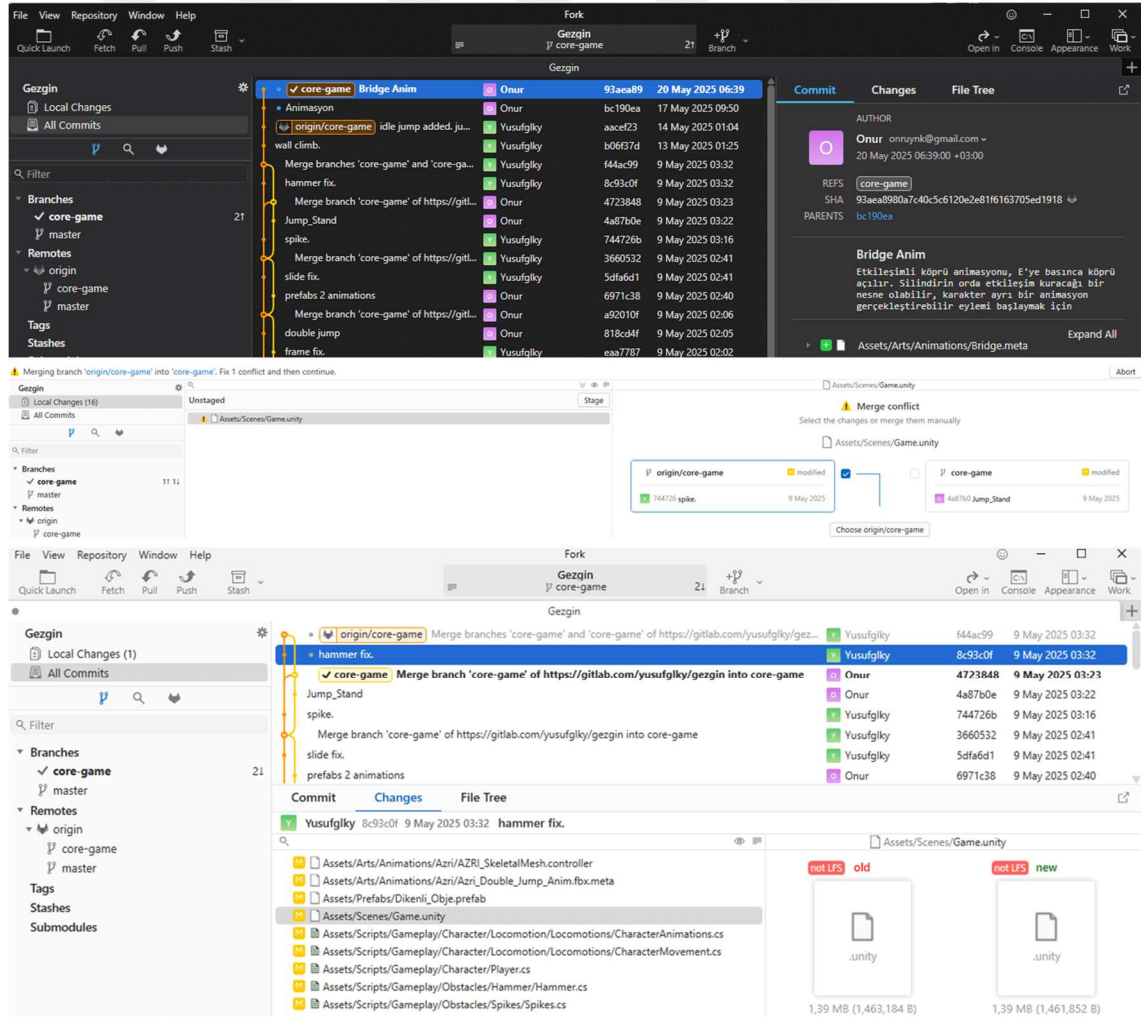
Oyun tasarımı gibi işler bir çok profesyonelin beraberliğinde bir ekip çalışması zorunlu kılmaktadır. En azından bir yazılımcı ve bir sanatçının birlikte çalıştığı projelerde fork gibi bir git istemcisinin rolü ön plana çıkar. Oyun sanatçıları (game artist), karakter modelleri, çevre tasarımı, ve efektleri oluştururken; yazılımcı, oyun mekaniği ve etkileşimleri kodlamaktadır. Eğer tek bir ana proje üzerinde çalışılırsa, her güncelleme doğrudan herkesin işine etki eder. Bu durum teknik açıdan birlikte çalışmayı zora sokar. Fakat bu yöntemle çalışıldığında sanatçı, kendi sürümünü oluşturarak tasarım değişikliklerini test edebilir. Yazılımcı ise kodlamada önemli bir değişiklik yaparken ana projeye zarar vermeden ilerleyebilir. Bu, özellikle hata ayıklama sürecinde kritik önem taşır. Eğer bir hata çıkarsa, herkes kendi bağımsız versiyonunda çalıştığı için proje bütünlüğü bozulmaz. Böylece ortak bir projede hem bağımsız çalışma imkanı hemde güvenilir şekilde değişiklikler yapma olanağı sağlanır.

Fork, iş akış yönetimi açısından paralel çalışmayı mümkün kılar. Örneğin, sanatçı karakterin animasyonlarını geliştirirken, yazılımcı da fizik mekaniğini optimize edebilir. Eğer tek bir ana dosya üzerinde çalışılırsa, biri değişiklik yaptığında diğerinin işi aksayabilir. Fork kullanımı ile sanatçı ve yazılımcı farklı dallarda (branch) çalışarak iş akışını kesintisiz sürdürebilir. Yazılımcının kod güncellemeleri sanatçının grafiklerini

doğrudan etkilemez. Bu süreç, projeyi modüler hale getirir ve ekip içinde bağımsız çalışmayı mümkün kılar. Bu yöntem geri dönüş ve deneysel çalışmalar açısından da geniş imkanlar sağlar. Örneğin: Sanatçı, yeni bir ışıklandırma efektini denemek ister. Yazılımcı, farklı bir kamera perspektifi test etmek ister. Bu yenilikler ana projeye zarar vermeden bağımsız olarak denenebilir. Eğer iş başarılı olursa, geri ana projeye entegre edilir. Eğer başarısız olursa, rahatça iptal edilerek eski sürüm korunur. Örnekteki görsel kolajında sanatçı köprü animasyonu için hazırladığı bir prefab dosyasını sunucuya yüklemiş. Kolajdaki ikinci görselde ana depo ile çalışılan depo üzerindeki çakışma ve üçüncü örnekte, yazılımcının animasyonlu bir prefab üzerinde yaptığı güncelleme görünüyor (Görsel 4.22).

Görsel 4.22

Sanatçı ve yazılımcının fork arayüzü ile çalışması



Özetle Unity gibi oyun motoru üzerinden oyun geliştiren bir sanatçı ve yazılımcı için fork yöntemi, projenin parçalanmadan ilerlemesine yardımcı olur. Hataları azaltır, bağımsız

testler yapmayı sağlar ve iş akışını hızlandırır. Büyük oyun projeleri bu yöntemi kullanarak ekip içi uyumu artırır. Günümüzde oyun sanatçıları oyun motorlarının gelişen görsel arayüzleri sayesinde üretim sürecine daha yakından katılmaya başlamıştır. Bu değişimler iş akışları üzerinde de etkili olmuştur. Bu nedenle fork gibi yardımcı yardımcı araçların kullanımı oyun sanatçıları açısından kaçınılmaz hale gelmektedir.

4.3.2 Oyun tasarım belgesi

Hikaye: Gökyüzünde patlak veren bilinmeyen bir felaket, zehirli sisi şehirlerin üzerine bir gölge gibi yavaşça yayıyor. Bu amansız tehditten kaçan isimsiz bir yolcu, sürekli değişen ve tuzaklarla dolu bu topraklarda hayatta kalmak için hız kesmeden ilerlemek zorunda. Durmak, sisin onu yutması anlamına geliyor. Hikaye, bu Gezgin'in bilinmeyen topraklardaki süregelen keşif yolculuğunu takip eder. Anlatı doğrudan sözlerle değil, çevresel ipuçları ve görsel detaylarla şekillenir. Oyuncu, hareketin kendisiyle dünyanın gizemlerini çözerken, keşfettiği mekanlar bu felaketin ve geçmişin izlerini taşır. Oyunun ilerleyişi boyunca çevresel animasyonlar, ortam değişimleri ve karakterin dinamik hareketleri, hem tehdidin büyüklüğünü hem de sessiz bir anlatıyı birlikte sunar. Gezgin'in çevikliği, hızı ve zekası, her şey sis tarafından tüketilmeden önce çıkış yolunu bulmak için tek umududur.

Karakter Adı: Gezgin (Oyunun ana karakteri, isimsiz bir yolcu)

Açıklama: Oyuncunun yönlendirdiği, sessiz bir gezgin. Bilinmeyen bir diyarda yol alırken mekanların geçmişini, animasyonlarla ifade edilen çevresel değişimleri ve hareketin sınırlarını deneyimleyen bir figürdür. Oyun içinde NPC bulunmamakta, yalnızca çevresel değişimler yoluyla dolaylı anlatım yapılmaktadır.

Özellikleri:

- Hareket Özgürlüğü: Oyuncu, akıcı animasyonlarla koşturabilir, zıplayabilir ve mekanda serbestçe hareket edebilir.
- İletişimsizlik: Karakterin sesli diyalogları veya doğrudan anlatımı yoktur; hikaye tamamen oyuncunun hareketi ve çevresel değişimler ile iletilir.
- Keşif Odaklılık: Oyuncu ilerledikçe, çevrede değişimler meydana gelir. Geçmişten kalan izler keşfedildikçe oyun dünyasının nasıl şekillendiği anlaşılır.

Çeşitli Bilgiler:

- Gezin'in kim olduđu veya neden yolculuk yaptığı net şekilde açıklanmaz; oyuncunun keşfi ile anlam kazanır.
- Mekanlar, hareketin sınırlarını test eden platformlarla tasarlanmıştır. Her alan, farklı bir hareket becerisini ön plana çıkararak oyuncuya çeşitlilik sunar.
- Diegetik ve diegetik olmayan animasyonlar, oyuncunun hareketlerine tepki verecek şekilde oyun dünyasına entegre edilmiştir.

Gezin, hikayesini metinlerle değil, doğrudan hareketin ve mekanın anlatımı ile aktaran bir oyun olduđu için, oyuncu keşfederek anlam oluşturur. Bu minimalist yapı, Galloway'in *oyun eylem* kuramı bağlamında hareket ve animasyonun nasıl bir anlatım unsuru haline gelebileceğini gösteren bir uygulama örneği sunacaktır.

Oyun Analizi: Gezin, oyunculara bir keşif ve hareket deneyimi sunan minimalist bir yan kaydırmalı aksiyon-macera oyunudur. Oyunda odak noktası sadece karakterin hareketleri olduđu için, oyuncular çevreyle etkileşime girerek akıcı ve doğal bir kontrol hissiyatı kazanır. Koşma, zıplama, gibi temel hareketler ve sıçrama, kayma çift zıplama gibi gelişmiş hareketlerle, oyuncular genişleyen dünyayı keşfeder, farklı ortamları deneyimler ve animasyonların akıcılığı sayesinde her hareketin bir bütünlük içinde hissettirdiği bir yolculuğa çıkar.

Gezin'in eğlencesi, kusursuz animasyon geçişleri ve çevrenin sunduđu hareket özgürlüğü ile şekillenir. Savaş mekaniklerinin olmaması, oyuncuları çevreyi ve hareket kabiliyetlerini daha iyi anlamaya teşvik eder, böylece dinamik bir platform deneyimi yaratır. Özgün atmosferi, karakterin akıcı hareketleri ve keşif duygusuyla Gezin, sakın ama etkileyici bir oyun deneyimi sunmayı hedefler.

Misyonu: Gezin, Unity tabanlı bir yan kaydırmalı aksiyon-macera oyunudur; oyuncular, akıcı animasyonlarla şekillenen dinamik bir dünyada özgürce dolaşırken çevreyi anlamlandırmalı ve hareketin estetiğini deneyimlemelidir. Savaş olmadan, sadece saf keşif ve akıcılık üzerine kurulu bu yolculuk, bazı nesnelerin de toplanabildiği platform ustalığını sınavan bir deneyim sunar.

Tarz: Gezin, yan kaydırmalı platform türünde, aksiyon-macera öğeleri taşıyan ancak tamamen hareket ve keşif odaklı bir deneyim sunan bir oyun prototipidir. Geleneksel savaş veya düşman mekaniği içermeyen prototip, oyunculara animasyonların akıcılığı ile çevreyi keşfetme fırsatı verir.

Çalışmanın temel tarzı, platform ustalığını, animasyon akıcılığını ve mekansal farkındalığı ön plana çıkarır. Oyuncular, çevreyle etkileşim kurarak hareket kabiliyetlerini test eder ve oyun dünyasının sunduğu keşif duygusunu yaşar. Bu yönüyle deneyim odaklı, minimalist bir aksiyon-macera oyunu olmayı amaçlar.

Platform: Gezgın, öncelikli olarak PC platformu için geliştirilmektedir. Oyunun temel mekanikleri ve kontrolleri, bilgisayar kullanıcılarına yönelik olarak tasarlanmıştır. Mobil platformlara uyarlanması teknik olarak mümkün olsa da, prototip geliştirme aşamasında kesin bir karar verilmemiştir.

Hedef kitle: Gezgın, platform oyunları ve animasyon odaklı deneyimler ile ilgilenen oyunculara hitap etmektedir. Hedef kitle, keşif ve akıcı hareket mekaniklerini ön planda tutan oyunlardan keyif alan bireylerden oluşmaktadır.

Tez kapsamında geliştirilen ve dışardan testlere kapalı olan bir prototip olduğu için geliştirme aşamasında etik kurul iznine gereksinim duymaz. Bu nedenle ilk aşamada testler geliştiriciler tarafından üretim sırasında yapılır. Bu durum hedef kitle seçiminde şimdilik bir sınır koymaktadır.

Hedef Kitle Özellikleri:

- Yaş Aralığı:18 yaş ve üzeri; özellikle genç yetişkinler ve oyun mekaniğine ilgi duyan kişiler.
- Oyun Tercihleri: Savaş içermeyen, hareket ve keşif odaklı oyunları sevenler. Limbo, Gris, Inside gibi oyunlardan hoşlanan oyuncular ilgi gösterebilir.

Davranışlar ve Beklentiler:

- Akıcı animasyonlar ve kesintisiz hareket sunan oyunlara ilgi gösterirler.
- Mekansal farkındalık gerektiren platform oyunlarını tercih ederler.
- Minimalist ve atmosferik oyunlardan keyif alırlar.
- Rekabetçi öğeler yerine, keşif ve deneyim odaklı yapıları tercih ederler.

Hoşlanmadıkları Unsurlar:

- Karmaşık savaş mekanikleri, aşırı zorlayıcı düşmanlar.
- Anlatı ağırlıklı ve diyalog bazlı yapılar yerine, görsel hikaye anlatımı ile desteklenen oyunları tercih ederler.

Gezgin, küresel oyuncu kitlesine hitap edecek şekilde tasarlanmış olup, yerel unsurlar doğrudan belirleyici bir rol oynamamaktadır. Ancak, sanatsal ve mekanik tasarım açısından genel oyuncu beklentilerine uygun şekilde geliştirilmesinin önü açık bırakılmıştır. Bu nedenle, animasyon ve hareket odaklı platform oyunlarını seven geniş bir oyuncu kitlesine ulaşması hedeflenmektedir.

Oynanış: Gezgin, yan kaydırmalı aksiyon-macera türünde bir platform oyunudur. Ancak geleneksel aksiyon-macera oyunlarından farklı olarak, savaş mekaniği içermeyen, tamamen hareket ve keşif odaklı bir deneyim sunar. Oyun, animasyonların akıcılığı ve çevre ile etkileşim mekanikleri üzerine kuruludur.

Tek ve Çok Oyunculu Modlar: Çok oyunculu mod, mevcut tasarımda yer almamaktadır; oyun tamamen bireysel keşif odaklıdır. Kullanıcı tek oyunculu modda, bir gezgin olarak dünyayı keşfeder ve animasyonlarla çevrenin değişimlerini gözlemler.

Temel Oynanış Özellikleri: Savaşsız keşif mekaniği yönüyle oyun, yalnızca hareketin akıcılığına odaklanır. Animasyon odaklı etkileşim açısından çevresel animasyonlar, oyuncunun hareketlerine tepki verir. Görsel hikaye anlatımı özelliğiyle oyuncu, dünyayı keşfederek olayların bağlamını anlamlandırır. Platform becerileri ile oyuncu, çeşitli hareketler ile mekanları aşmak zorundadır.

Oyuncu Deneyimi: Bilinmeyen bir diyarda yalnız bir gezginsiniz. Her adımınız çevrenin değişmesine neden olur; zıpladığınızda toz kalkar, koştuğunuzda zeminin aşınmış izleri belirginleşir. Savaş yok, düşman yok sadece hareketin akıcılığı ve çevreyle sürekli bir etkileşim var. İlk başladığında basit hareketler ile mekanlar keşfedilmeye başlar: koşma, zıplama, şeklinde ilerleniyor. Ancak ilerledikçe seviyeler karmaşılaşmaya başlıyor. Bazı geçişlerde sadece ritmik bir koşu yaparak ilerleyebilirken, bazılarında hassas zamanlamalar gerektiren zıplamalarla yol almak gerekir. Oyun dünyası sessiz, ancak çevresel animasyonlar sayesinde sürekli bir anlatım sunar. Oyunun ilerleyişiyle mekan değişimleri, hareket mekaniğini her seviyede farklı bir şekilde test eder. Keşif ve ritmik akıcılık, oyunun en güçlü yönleri arasında yer alır.

Oynanış Kuralları:

Savaş Mekaniği Olmamalı: Oyunda düşmanlar veya saldırılar bulunmayacak. Hareket akıcılığı önemlidir; animasyonlar kesintisiz ve doğal olmalıdır. Çevreyle etkileşim temel unsur; hareketler oyuncunun dünyayı nasıl deneyimleyeceğini doğrudan belirlemelidir.

Sessiz hikaye anlatımı kullanılmalı; oyuncu, anlatıyı sadece çevresel değişimler ile keşfetmelidir. Oyuncu ilerlemesi engellenmemeli; oyun, akıcı keşif sunmalı ve ani kesintiler yaşatmamalıdır.

Gezgin, oyuncuya doğal bir keşif hissiyatı sunan, çevreyle dinamik etkileşimler kuran bir oyun olarak tasarlanmıştır. Hareket ve animasyon üzerine kurulu bu yapı, platform mekaniklerini keşif odaklı bir deneyimle buluşturur.

Tablo 4.1

Oyun hedefleri ve ödülleri

Ödül	Ceza	Zorluk Seviyesi
Oyuncu keşif yaptıkça yeni animasyon detayları ortaya çıkar.	Oyuncu, yanlış zamanlanmış hareketler nedeniyle geri düşebilir.	Zorluk, çevrenin karmaşıklığına ve hareket becerilerine bağlı olarak ilerler.
Seviyede belirli kayıt noktalarına ulaşmak farklı mekan tasarımlarını açar.	Hatalı bir hamle veya takılma gibi hareketler, bazı animasyon geçişlerinin tamamlanamamasına neden olabilir.	Oyun boyunca artan zorlukla, hareket kombinasyonları geliştirilir.
Hareket ustalığıyla ilerleyen oyuncular, akıcı ve kesintisiz bir deneyime ulaşır.	Oyuncu gereksiz beklemler veya hatalı geçişler yaparsa, ilerleme yavaşlar.	Oyuncunun kontrol becerileri, giderek daha hassas zamanlamalar gerektirecek şekilde test edilir.

Oynanış Mekaniği: Gezgin, hareket özgürlüğü ve çevresel etkileşime dayalı bir oynanış sunar. Oyunda düşmanlar veya savaş mekanikleri bulunmaz; bunun yerine akıcı animasyonlarla (temel gezinme, gelişmiş (atılma, sıçrama, çift zıplama gibi) locomotion ve duvarlardan sıçrama mekanikleri) hareketin estetiğini ve mekansal farkındalığı ön plana çıkarır.

Karakterin Hareket Yetenekleri / Mevcut Eylemler: Koşma: oyuncu, hızlanarak mekanı geçebilir. Zıplama: oyuncu, engelleri aşmak ve yüksek platformlara ulaşmak için zıplayabilir. Duvardan duvara zıplama: dikey yüzeylerde yukarı doğru hareket edebilir. Yatay kayma: oyuncu, dar yüksekliklerde eğilip kayarak ilerleyebilir. Dikey kayma: oyuncu, düz duvarlarda uzun süre tutunamayıp düşmeksizin aşağı kayabilir. Animasyon bazlı çevresel etkileşim: zemin, karakterin hareketine göre fiziksel olarak tepki verebilir (toz kalkması, gölgelerin uzaması vb.) ve bazı oyun nesneleri ile etkileşime geçilebilir (köprüyü indirmek gibi).

Tüm hareket yetenekleri, oyuncunun klavye veya gamepad ile yaptığı girdilere bağlı olarak doğal ve akıcı animasyonlarla desteklenmektedir. Oyuncu hareket ettikçe çevre de buna tepki verir, böylece animasyonlar ve keşif bir bütün halinde deneyimlenir.

Oyun Modları: Gezgin yalnızca tek oyunculu bir deneyim sunmaktadır. Oyunda farklı zorluk seviyeleri, oyuncunun hareket becerilerini ve çevreyi anlamlandırmasını zorlaştıran unsurlar içerir.

Tablo 4.2

Oyun modu (dinamik zorluk ayarı) tasarımı

Oyun Modu / Zorluk Adı	Tanım ve İlerleme Mekanizması
Acemi (Başlangıç seviyesi oyun deneyimi)	Oyuncu dünyayı keşfeder, mekanları geçerek animasyon detaylarını ortaya çıkarır. Hedef, oynanışı öğrenmektir. Öğretici işlevi görür.
Çırak (Temel oyun deneyimi)	Oyuncu belirli bir hedef olmadan çevreyi deneyimler; farklı animasyon tepkilerini görmek için hareketleri test edebilir.
Usta (Zorluk seviyesi yükseltilmiş alternatif mod)	Oyuncu daha karmaşık mekanlarla karşılaşır; zıplama, koşu ve tırmanma gibi hareketler daha hassas zamanlamalar gerektirir. Zamanla yarışır.
Efsane Mücadele Odaklı Serbest Mod (Hızlandırılmış oynanış)	Oyuncu kendiyle mücadele edip rekor denemesi yapabilir. Kendiyle yarışır.

Hiçbir modda savaş mekaniği bulunmaz, ancak hareket dinamikleri değişkenlik göstererek oyuncuya farklı deneyimler sunar.

Puanlama Sistemi: Gezgin, geleneksel anlamda bir puanlama sistemi içermez.

Tablo 4.3

Ödül mekanizması

Ödül Mekanizması	Nasıl Verilir?	Faydaları
Animasyonlar ve çevresel değişimler.	Oyuncu belirli noktalara ulaştığında veya hareketleri başarıyla tamamladığında, dünya değişim gösterir.	Oyuncunun keşif hissinin artırır ve mekansal farkındalığı güçlendirir.
Yeni mekanlar açılır.	Oyuncu belirli alanları geçtikten sonra, farklı temalara sahip yeni bölgelere erişebilir.	Hareket becerilerini daha ileri seviyeye taşır.
Akıcılıkla ilerleme avantajı	Oyuncu hareketlerini ustalıkla gerçekleştirirse, kesintisiz bir oynanış deneyimi elde eder.	Oyunun ritmi daha tatmin edici hale gelir, çevreyle daha organik bir etkileşim sağlanır.

Geleneksel puan sistemi yerine, oyun dünyası oyuncunun hareketlerine dinamik olarak tepki verdiği için ilerleme ve ödüllendirme mekanizması çevresel değişimler üzerinden şekillenir. Oyuncunun performansı çevrenin ona nasıl tepki verdiğini belirler. Ödül mekanizmasında, başarılı hareketler sayesinde görsel değişimler, yeni alanların açılması ve daha akıcı bir oynanış deneyimi gibi ödüller ortaya çıkar.

Seviye Tasarımı: Prototip için bir test seviyesi tasarlanıp uygulanmaktadır. Ancak yinede bitmiş oyun için belirli konseptlere sahip seviye tasarımları aşağıdaki tabloda yer aldığı şekilde planlanmaktadır. Gezgin, hareket dinamikleri ve çevresel değişimlere dayalı bir keşif süreci sunduğu için seviyeler, oyuncunun hareket becerilerini farklı bağlamlarda test eden yapılar içerir. Oyun dünyası bölümlere ayrılmış olup, her seviye belirli bir mekansal tema ve oynanış mekaniği üzerine kuruludur. Seviyeler, oyuncuya ritmik akıcılık ve mekansal farkındalık hissettiren özgün tasarımlarla oluşturulacaktır. Bazı bölgeler serbest hareket sunarken, bazıları zamanlamaya dayalı platform geçişleri gerektirir.

Tablo 4.4

Gezgin seviye tasarımı

Seviye Adı	Görünüm ve Hissi	Zorluk ve Tehlikeler	Hedefler
Başlangıç Diyarı	Açık alanlar, minimalist atmosfer, sessiz keşif odaklı.	Kolay seviyeler, temel hareket mekaniğine alışma süreci.	Oyuncunun çevresel animasyonları ve hareket akıcılığını deneyimlemesi.
Yüksek Geçitler	Dar yollar, kayalık yapılar, dikey platformlar.	Zıplama ve tırmanma becerilerini gerektiren yapılar, düşme riski.	Oyuncunun hassas zamanlama ile hareket akıcılığını test etmesi.
Sessiz Kasaba	Harabeler ve terk edilmiş yapılar, atmosferik görseller.	Görsel hikaye anlatımı güçlenir, çevresel değişimler mekanlara geçmişten izler katar.	Oyuncunun mekanların hikayesini keşfetmesi, hareketin mekansal anlatımla birleşmesi.
Rüzgar Vadisi	Hızlı hareket gerektiren bölümler, geniş ve açık doğa temaları.	Oyuncunun hızını koruması gereken bölümler, zamanlamaya dayalı geçişler.	Oyuncunun serbest hareket akıcılığı ile seviyeleri ritmik şekilde geçmesi.
Son Yolculuk	Daha karmaşık geçişler, keskin mekan değişimleri, çevresel animasyonların zirve yaptığı bölüm.	Oyuncu tüm hareket becerilerini kullanarak ilerlemeli, mekan değişimleri en güçlü burada ortaya çıkıyor.	Oyunun hareket ve çevresel anlatım odaklı finalini deneyimleme.

Gezgin’de seviyeler doğrudan anlatım yerine çevresel değişimlerle hikaye aktarımı yapacak şekilde tasarlanıyor. Oyuncu, akıcı hareket mekaniklerini kullanarak dünyayı

keşfederken, her bölüm ona farklı bir oynanış hissi sunacak. Seviye tasarımları bitmiş oyun için planlananlanmıştır fakat tez kapsamında uygulaması yapılan eylemlerin testi için tek bir seviye tasarlanacaktır. Bu seviyede verilmek istenen oyuncu deneyimini sağlayabilmek amacıyla çeşitle kayıt noktaları üzerinden parçalara ayrılmış bir oyun yapısı benimsenecektir.

Kontrol Şeması: Gezgin, PC platformu için geliştirildiği için kontroller klavye ve oyun kumandası üzerinden gerçekleştirilmektedir. Oyunun minimalist yapısı gereği, hareket akıcılığı ve çevresel etkileşim ön planda olduğu için kontroller de basit ve sezgisel şekilde tasarlanmıştır.

Tablo 4.5

Klavye ve oyun kumandası kontrolleri

Fare ve klavye kontrolleri	Gerçekleştirdiği Eylem	Oyun kumandası kontrolleri
Space	Zıplama – Oyuncu, engelleri aşmak veya yüksek platformlara ulaşmak için kullanır.	A
A / D	Yana hareket – Karakter, sola ve sağa doğru ilerler.	Sol Analog
Shift	Atılma – Karakter hızlı biçimde gittiği yöne atılır. Bu hareket koşarken veya havadayken yapılabilir. Hızlı Koşma – Oyuncu daha hızlı hareket edebilir. Yerde yapılan atılma hareketinden sonra otomatik geçiş yapılır.	RT (Sağ Tetikleyici)
Ctrl	Kayma – Eğimli yüzeylerde hız kazanmak veya alçak geçitlerden geçmek için kullanılır.	LT (Sol Tetikleyici)
E	Etkileşim – Çevresel değişimlere tepki vermek, animasyon bazlı geçişleri tetiklemek.	X / Y
ESC	Menü – Oyun içi ayarlara erişim sağlar.	Start

Gezgin'in kontrol şeması, akıcı hareket dinamiklerini destekleyerek oyuncunun dünyayı keşfederken sezgisel bir deneyim yaşamasını sağlar. Oyuncular, hızlı geçişler, zamanlamalı zıplamalar ve kayma mekanikleri ile platform tasarımlarına adapte olmalı ve hareketlerinin çevreye nasıl etki ettiğini gözlemlemelidir.

Kullanıcı Arayüzü (UI) Tasarımı

Gezgin, sade ve sezgisel bir kullanıcı arayüzüne sahiptir. Oyunun akıcılığını bozmayacak şekilde minimalist bir HUD kullanılır.

HUD (Heads-Up Display) Elemanları:

- Temiz ve sade bir ekran tasarımı: Oyuncu hareket ettikçe ekran mümkün olduğunca bilgiyle doldurulmaz.
- Çevresel İpuçlar: Oyuncunun hareketine bağlı olarak bazı görsel göstergeler belirir. Örneğin, yeni bir mekana ulaşıldığında HUD üzerinde hafif bir animasyon oluşabilir.
- Gizli HUD Dinamikleri: Oyuncu hareket halindeyken HUD minimum seviyeye iner, durağan haldeyken temel bilgileri gösterir. Bir opsiyon olarak ayarlardan açılıp kapatılabilir.

Menü Sistemi:

- Ana Menü: Sessiz ve atmosferik bir giriş ekranı, oyun ile uyumlu olacak şekilde tasarlanmıştır.
- Seviye Seçim Ekranı: Oyuncu, keşfedilen bölümler arasında geçiş yapabilir. Ancak direkt seçim yerine keşfe dayalı açılan mekanlar önerilir.
- Ayarlar ve Kontroller: Oynanış akıcılığını bozmayacak şekilde basit bir menü navigasyonu sunulacaktır.

Gezgin'in UI ve estetik tasarımı, oyuncunun dünyaya dalmasını ve hareket akıcılığıyla etkileşimini en üst düzeye çıkarmayı amaçlamaktadır.

4.3.3 Unity ile oyun nesnesi eylemlerinin tasarımı (diegetik makine eylemleri)

Oyun içinde yer alan sinematik gibi eylemlerin dışındaki hemen her eylem bir şekilde makine ve operatör arasında gerçekleşen bir katmanda birbiriyle temas halindedir. Bu temaslar çoğu zaman oyun mekanikleri ve oyun fiziği tarafından etkilenen ve algoritmalar tarafından yönlendirilen etkileşimli eylemlerdir. Bu yönüyle platformlar, tuzaklar gibi etkileşimli nesneler seviye tasarımı için önemli birer unsurdur. Bu nesnelerin oyun içinde tekrar tekrar kullanılıyor olması oyun tasarımının modüler çalışma gerekliliğinin bir sonucu olarak prefab şeklinde çalışılmasını gerekli kılar. Böylece bir oyun geliştiricisi oyun oynar gibi seviye tasarımı hazırlayabilir. Araştırmacı çalışmasında benzer

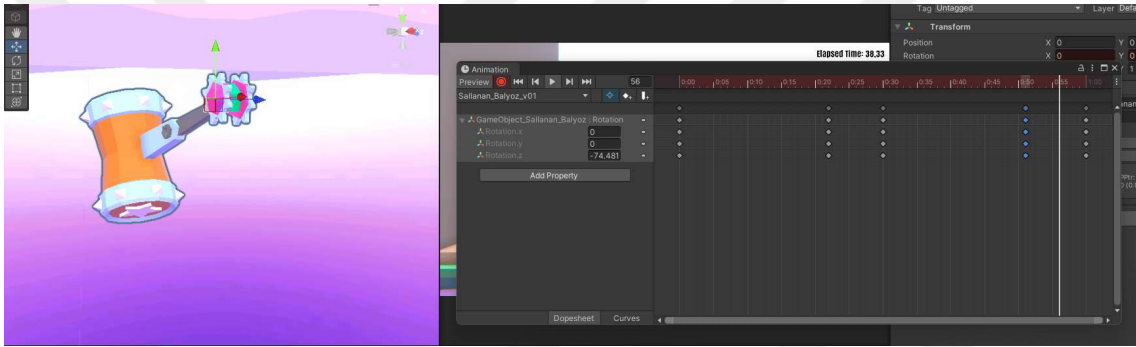
gerekçelerle bazı etkileşimli oyun nesnelerinin eylemlerini tasarlamak amacıyla modüler bir sistem olarak “prefabs”⁶ kullanmak için oyun motoru yazılımını tercih etmiştir.

Sallanan Balyozlar

Sallanan_Balyoz_v01 animasyonunda hazır asset olarak temin edilen balyoz mesh’i oyun seviyesi oluşturulurken birçok noktada kullanılmak üzere animasyonlu prefab nesnelere dönüştürülmüştür. Örnekte yer alan balyozun eylemleri sağa ve sola 75 er derecelik salınımlar gerçekleştirirken tepe noktalarda gerçekleşen duraklamalar ile ivmelenerek bir sarkaç edasıyla salınımlar yapar (Görsel 4.23).

Görsel 4.23

Sallanan_Balyoz_v01 Sağdan sola ivmelenerek sarkaç gibi sallanan balyoz hareketi Dopesheet Unity



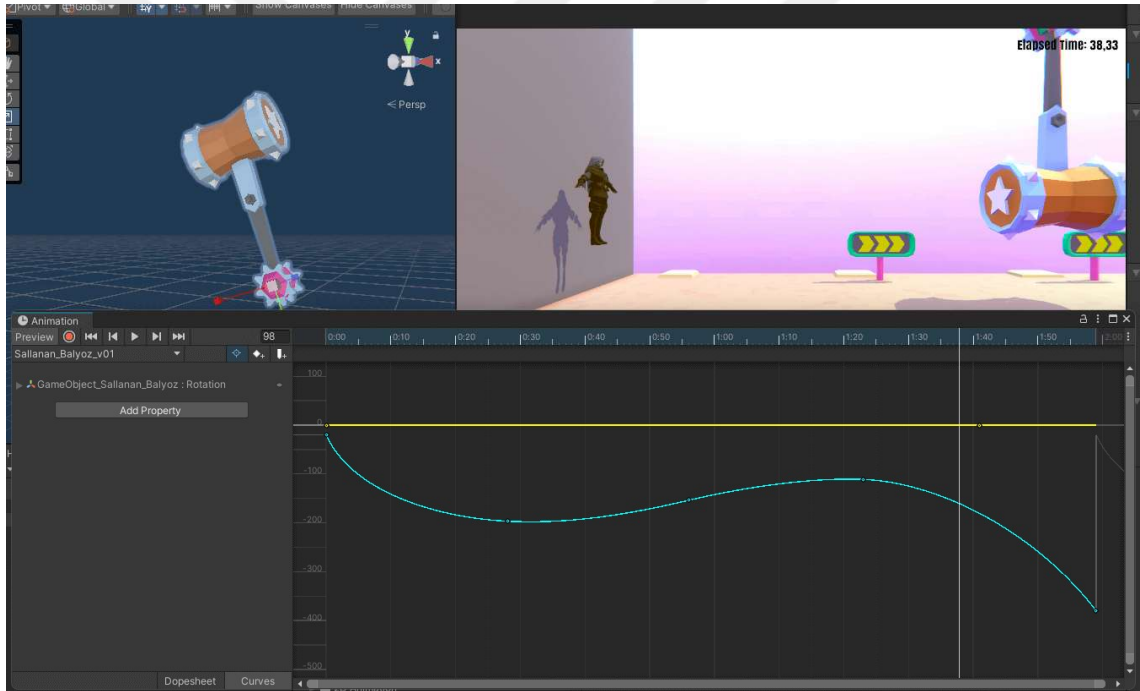
Nesnenin oyuncu karakteriyle olan etkileşimini sağlamak için prefab hazırlanırken balyoz üzerinde bir tür çarpışma kutusu olan “Collider” bir bileşen (component) olarak eklenmiştir. Bahsedilen örnekte balyozun animasyonları unity içinde eklenen animatör ile animation penceresinde, dope sheet üzerinden uygulanmıştır. Araştırmacı bu animasyonları oyun motorunun araçları ve Unity’nin iş akışı içinde çalışmakla bu nesnelerin oyun içinde testinide eş zamanlı olarak gerçekleştirme imkanı bulmuştur. Karşılaşılan bazı hatalar ise yazılımcı tarafından kontrol edilmesi amacıyla fork arayüzünden sunucuya aktarılmıştır.

⁶ Prefabs, Unity oyun motorunda tekrarlayan objeleri yönetmek için kullanılır. Platformlar, tuzaklar ve etkileşimli nesneler, prefabs olarak tanımlanabilir ve sahnede kolayca çoğaltılabilir. Böylece, dinamik ve değişken bir dünya oluşturmak mümkün olur.

“Sallanan_Balyoz_v02” ismindeki animasyonlu prefab olarak hazırlanan ikinci örnekte ise stilize bir hareket yapabilmek için ince ayar gerekti. Bu nedenle animasyon penceresinde çalışırken sadece anahtar karelerin görüldüğü “dopesheet” penceresinde değil, interpolasyon eğrilerinin de görüldüğü “curves” ekranında çalışıldı. Daha temel düzeyde basit eylemler için dopesheet ekranındayken keylere, otomatik olarak eğrilerin dengelendiği ve yumuşatıldığı gibi pratik yönetimler sunulur. Ancak 2. örnekte balyozun 360 derece dönüyor olması oyun motoru tarafından hiç hareket edilmiyor gibi algılanmasına sebep olmuştur. Tam turun sağlanması için son karenin rotasyon değerine 359,99 gibi bir değer girilmesi ile bu durum düzelse bile ancak “curves” ekranında çalışarak bu eylem doğru biçimde gerçekleştirilebilmiştir (Görsel 4.24).

Görsel 4.24

Sallanan_Balyoz_v02 360 derece tam tur ivmeli stilize vuruş, unity curves arayüzü



Bazı eylemler oyun içinde oyuncu tarafından gerçekleştiriliyor gibi görünsede aşağıdaki görselde olduğu gibi aslında yalnızca operatör tarafından tekiklenen eylemler olarak başlatılan birer makine eylemi olabilir. Açılıp kapanan köprü örneği bu duruma örnektir. Ancak köprüyü açmak için karakterin fiziksel bir eylemi olursa bu bir tür ifade eylemi olarakta karşılık bulabilir (Görsel 4.25). Planlanan tasarımda hazır assetlerden oluşturulan bir köprü düzeneği bulunmaktadır. Köprünün açılıp kapandığı bir döngü animasyonu oyun motoru aracılığıyla üretilmiştir. Köprünün başında yer alan silindir ise kurma kolu gibi bir etkileşimli oyun nesnesi yerine referans olarak bırakılmıştır. Geliştirme sürecinin

gidişatına göre basit bir etkileşim olacağı gibi (bir cismin üzerinde zıplayarak köprünün iplerini gevzetmek gibi) tekmeleyerek sıkışan düzeneği çözmek gibi bir ifade eylemide olabilir. Tekme eylemi bir savaş mekaniği gibi saldırı amaçlı görünsede oyunda dövüş mekanikleri yer almamaktadır. Bu noktada eylem yalnızca “E” tuşuyla gerçekleştirilen ve makinenin eylemini tetikleyen bir unsur olarak düşünülmektedir.

Görsel 4.25

Etkinleştirilebilir oyun nesnesi örneği olarak, köprü



Düşen platformlar üzerine gelindiğinde tetiklenen ve aşağı düşen nesnelerden oluşur. Aynı formda bulunan hareketli platformlar ise aşağı-yukarı hareket eden nesnelerdir. Hareketli nesnelerin bazılarında belirli bir süre sonra tetiklenip aşağı düştüğü üçüncü bir versiyonda düşünülmektedir. Ancak bu versiyonda platform, oyun motorunun kodunda çözümlenmesi gereken bir eylemdir. Daire testere belirli bir yüzeyde ilerlemeyi hasar vererek engelleyen etkileşimli bir makine eylemidir. Prefab olarak tasarlanan bu oyun nesnesi, zeminler ve duvarlar üzerinde uygulanabilmektedir. Testere tam tur dönerken üzerindeki kanalda ileri geri hareket eder. Oyun dahili olarak savaş mekaniği barındırmadığından sağlık durumu için ayrıca bir can sistemi geliştirilmemiştir. Bu tip durumlarda oyuncu karakteri etkisiz hale gelip oyun yeniden başlatılır (Görsel 26).

Görsel 4.26

Daire testere, düşen platform ve hareketli platform



Döner platformlar, makine tarafından tetiklenmeksizin daimi olarak dönerek ilerlemeyi engeller. Seviye tasarımlarında yatay platformlarda uygulanabileceği gibi dikey alanlarda da kullanılabilir. Ayrıca oyun motorunda kod aracılığıyla tetiklenen bir eylem halinde de kullanılabilir. Dikenli tuzaklar operatör tarafından tetiklenip makine tarafından gerçekleştirilen eylemlere sahiptir. “Prince of Persia” örneğinde olduğu gibi bu engelleri aşmak için benzer şekilde hareket eylemleri ve zamanlama performansında ustalaşmak gerekir. Denge platformu oyun motorunun dahili fizik özellikleriyle çalışan bir eylemdir (Görsel 4.27).

Görsel 4.27

Döner platform, dikenli tuzaklar, denge platformu



Döner platform, dikenli tuzaklar, denge platformu, daire testere ve düşen platform ile hareketli platformlar gibi birçok prefab oyun motoru yazılımının animasyon araçlarıyla anlandırılabilmesi gibi kod aracılığıyla da gerçekleştirilebilir. Ancak eylemlerin timing ve spacing değerleri üzerinde optimize hareketler yapabilmek amacıyla animasyon araçlarıyla çalışmak tercih edilmiştir. Yine de kod aracılığıyla tetiklenme durumları veya hızları üzerinde oynamalar yapılabilir ve bu tür düzenlemeler dinamik zorluk ile bütünleştirilip farklı seviyelerde uygulanabilir.

4.3.4 Diegetik olmayan eylemler olarak menüler

Açılış Ekranı: Oyun dosyası açıldığında ekrana açılma ve müzik efekti eşliğinde açılış ekranı menüsü gelecektir. Bu menüde başlatma eylemi “başlat” tuşu aracılığıyla gerçekleştirilecek. Fare imleci butonların üzerine geldiğinde ve tıklandığında yazılar belirginleşecek. Ayrıca bu iki eylem ses geribildirimini ile desteklenecektir. Ayarlar menüsü üzerinden, oyunun tam ekran veya pencere modunda gösterimi gibi görüntüleme ayarları

ile arkaplan sesleri, müziği ve çeşitli ses efektleri gibi oyun içi ve oyun dışı unsurların yoğunlukları veya tamamen kapatılması gibi ayarlar yapılabilecektir. “Çıkış” butonu aracılığıyla oyundan kaydedilmeksizin çıkış yapılabilir. Ayrıca operatörün bir süre bu ekranda bekleyebileceği ihtimalinden dolayı sahnedeki monotonluğu kırmak üzere arkaplanda ve arayüz katmanında görsel efekt biçiminde minimal eylemler ile fon müziği eklenecektir (Görsel 4.28).

Görsel 4.28

Oyun açılış menüsü ekranı



Ayarlar seçeneğinin altında Dinamik zorluk ayarı ve FPS ile çözünürlük gibi kalite ayarları da bulunacaktır. Oyunda diegetik olmayan makine eylemi olarak yer alan arkaplan müziği ve oyun içi etkileşimlerde bir geribildirim unsuru olarak yer alan diegetik unsurlar olarak ses efektleriyle alakalı ayarlamalarda diegetik olmayan operatör eylemlerinden kurulum eylemlerinin bir uzantısı olarak oyun öncesinde ve oyun sonrasında olmak üzere bu pencere üzerinden yapılandırılacaktır. Son olarak butonlar etkinleştirilebilirlik ifadesi olarak belirginleştirilecek ve ses unsuru ile imlecin üzerinde olduğu ve aktif edildiği geri bildirimleri sağlanacaktır (Görsel 4.28).

Görsel 4.29

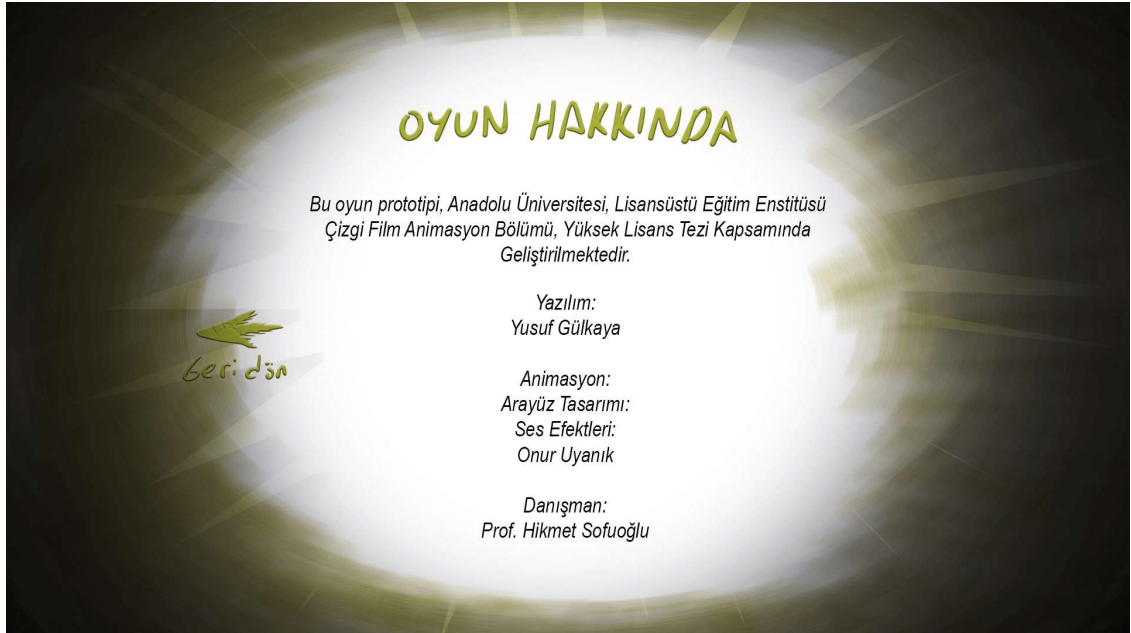
Gezgin dinamik zorluk ayarları menüsü ekranı



Hakkında bölümünde oyun prototipi hakkında bilgilendirme yazısı yer almaktadır. Ayrıca sanatçı, yazar ve tez danışmanı bilgileri de bu bölümde yer almaktadır (Görsel 4.30). Bu ekrandan ancak geri butonu aracılığıyla açılış ekranına geri dönülebilir.

Görsel 4.30

Oyun hakkında menüsü ekranı

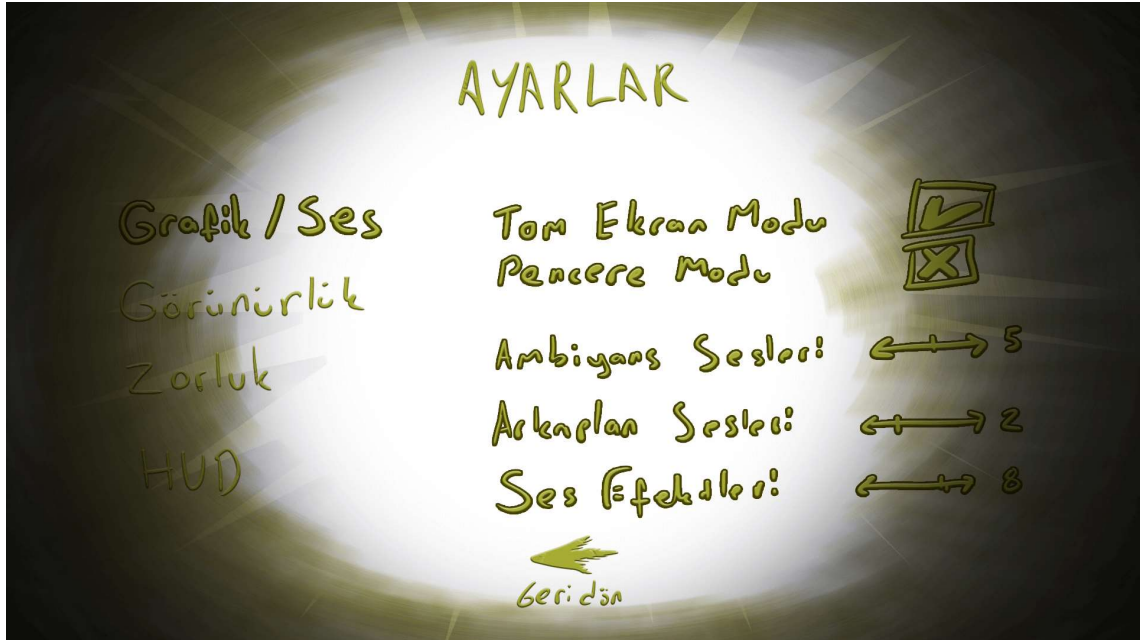


Grafik ve ses bölümünde oyunun görünümüyle ilgili ayarlamalar ve oyun efekti ve müzikler gibi unsurların seviyelerinin ayrı ayrı belirlenebildiği eylemler bulunmaktadır. Değişikliklerin kaydedilmesi için ayrıca bir onay ekranı veya kaydet seçeneği

bulunmamaktadır. Değişiklikler anlık olarak gerçekleşir. Geri butonuyla açılış ekranına dönülebilir (Görsel 4.31).

Görsel 4.31

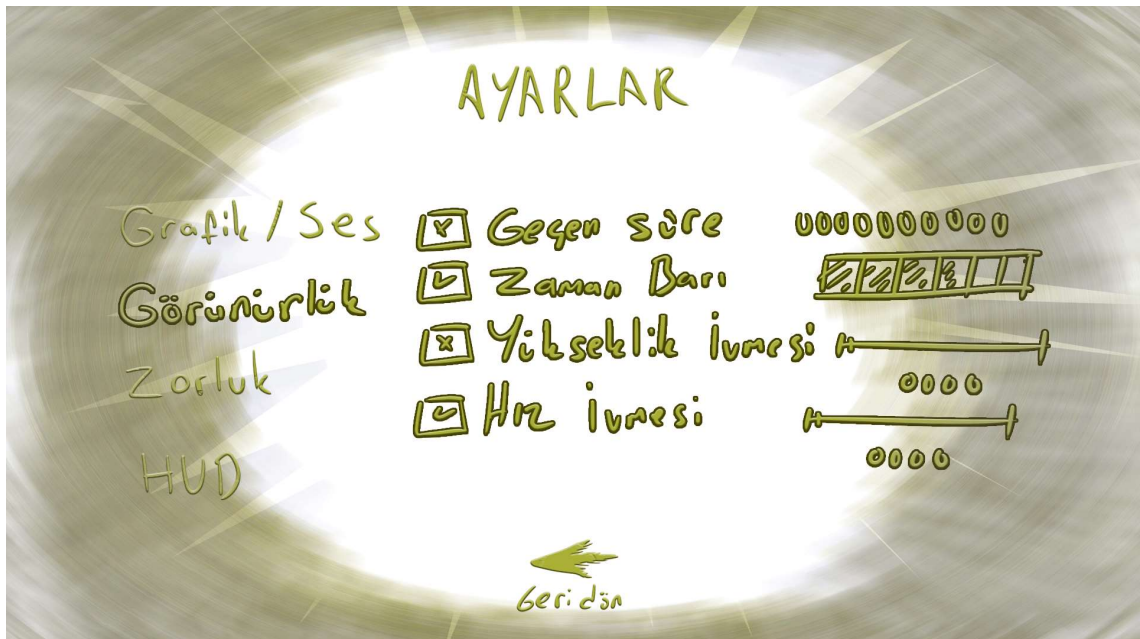
Gezin grafik ve ses ayarları menüsü ekranı



Görünürlük bölümü oyun içinde baş üstü ekranında yer alan unsurların görünürlüklerinin aktif edilip tercihe göre gizlenebildiği yapılandırma eylemlerinin yapıldığı bölümdür (Görsel 4.32).

Görsel 4.32

Gezin görünürlük ayarları menüsü ekranı



4.3.5 Maya ile avatar eylemlerinin tasarımı (diegetik operatör eylemleri)

Bu bölümün konusu Azri Rig seti ile çalışılan animasyonlardan oluşmaktadır. Azri karakteri Maththew Bachnick tarafından tasarlanan ve Sol Brennan tarafından riglenen ve Jonnathan Cooper'ın "Game Anim" kitabıyla bağlantılı olarak sunulan bir maya karakteridir. Maya'da Game Exporter penceresinde oyun motorunda kullanılmak üzere bazı seçim setleri bulunan karakter, yalnızca temel iskelet hiyerarşisi üzerinden çalışılmıştır. Görüntünün kadrja uzaklığı sebebiyle gereksiz detaylar olacağı için yüz animasyonu çalışılmamıştır. Ayrıca saç ve giysi üzerindeki rig detayları animasyon yazılımının iş akışını uzatacağı için animasyon yazılımı içinde çalışılmamıştır. Bunun için Unity'nin dahili Cloth⁷ fizik motorunun kullanılabileceği düşünülmüştür.

Bekleme: Idle animasyonu, bir oyun karakterin hareket etmediği veya beklediği durumda oynatılan animasyonları ifade eder. Operatör herhangi bir tuşa basmadığında veya karakter belirli bir süre hareketsiz kaldığında devreye girer. Temel idle animasyonu genellikle hafif nefes alıp verme, küçük hareketler veya doğal duruş değişiklikleri içerir. Detaylı idle animasyonları ise oyun karakterinin kafasını çevirmesi, sıkılma ifadesi göstermesi, ayaklarını hareket ettirmesi gibi ek animasyonlar olabilir. Uygulama kapsamında hazırlanan idle 98 kareden oluşan bir nefes alma döngüsünden oluşmaktadır. Bu döngü vücut uzuvlarındaki salınımların yoğunluğunu ve solid drawing etkisini arttırmak amacıyla birbirinden farklı konumlarda 2 kez yukarı aşağı salınım barındıran bir uygulama olarak çalışılmıştır. Deneysel amaçlarla oyunda yandan görünüm dışında da perspektifler kullanılabileceği düşüncesiyle modern "Street Fighter" oyunlarından alınan ilhamla dinamik ve üç boyutlu bir etki uyandırılmaya çalışılmıştır. Böylece kısıtlı çevre düzenlemesine rağmen dinamik bir atmosfer yaratılmaya çalışılmıştır (Görsel 4.33).

⁷ Cloth Component; Unity'nin dahili cloth fizik motoru; kumaşların rüzgar, hareket ve yerçekimine doğal şekilde tepki vermesini sağlayan bir araçtır.

Görsel 4.33

İdle animasyon pozunun farklı açılardan görünümü



Zıplama eylemleri başlangıç, havada süzülme döngüsü ve düşme eylemi olarak parçalı şekilde çalışılmıştır. Unity içinde boşluk tuşu ile gerçekleşen eylem yalnızca girdiyi tuşa basmak şeklinde değil, belirli bir süre basılı tutmam şeklinde zıplamanın yükseklik seviyesi üzerinde de belirleyicilik sağlıyor. Ayrıca zıplama eylemi devam ederken belirli bir aralıkta boşluk tuşuna ikinci defa basılması halinde birçok oyundan bilinen çift zıplama eyleminide gerçekleştirebiliyor (Görsel 4.34).

Görsel 4.34

Yerinde zıplama eylem seti



Not: Zıplama başlangıç, havada süzülme döngüsü ve düşme eylemleri

Bahsedilen hareket eylemlerine ek olarak uzun bekleme, koşma, hızlı koşma, ileri zıplama, atılma, havada atılma, kayma eylemlerinde bulunmaktadır. Tüm bu eylemlerin birbirleri arasındaki bağlantı oyun motoru animatör araçları yardımıyla birbiriyle bağlantılı şekilde çalışmaktadır. Ayrıca tepki süresini sağlayabilmek için kaynaştırma tekniğinden faydalanılmaktadır.

Tutunma: Tutunma eylemleri dikey eksenle ilerlemeler için platformlarda tutunma, tutunduktan sonra karşıya zıplama, zıpladıktan sonra tekrar tutunma, tutunurken bekleme ve beklemeye devam ederken tutunarak aşağı doğru kayma şeklinde oluşan eylemlerden

oluşmaktadır. Standart hareket eylemlerine ek olarak tasarlanan bu animasyonlar oyun motorunda ayrı bir mekanik kapsamında kodlanacaktır (Görsel 4.35).

Görsel 4.35

Tutunma eylem setinden anlar



Not: Tutunma eylem setinden anlar: tutarken bekleme ve karşı platforma sıçrama (solda), duvardan tutunurken kayma (sağda)

Dosyaları dışa aktarma, Maya'nın game exporter aracı ile karakterin mesh dosyası ayrı, animasyon dosyaları ayrı biçimlerde “.fbx” dosya formatıyla dışa aktarılmaktadır. Uniy'de içe aktarma ise belirli dizin sistemleri altında klasörlenmektedir. Karakterin animasyonlarının çalıştırılabilmesi için rig eşleştirmesiyle ilgili ek ayarlamalara ihtiyaç duyulur.

4.3.6 Diegetik olmayan makine eylemleri olarak hatalar ve arayüz unsurları

Etkileştirme eylemlerine örnek olarak kod tabanlı çalışan baş üstü ekranında arayüz aracılığıyla çeşitli bilgilendirmeler vardır. Bunlar hangi tuşa ne kadar süre basıldığıнын gösterildiği girdi ifadeleri ve süre sayacı, test amacıyla uygulanmıştır. Ancak çeşitli zorluk derecelerinde operatörün kendini test edebilmesi ve speedrun çalışmalarında faydalı olabileceği için opsiyonel olarak HUD arayüzüne entegre edilmiştir (Görsel 4.36). Bu eylemin bir seçenek olarak yapılandırması operatör tarafından ayarlar sekmesinden gerçekleştirilebilecektir. Ayrıca skor bitirme süresi olarak oyun sonunda gösterilecek ek olarak skor defteri tutulacaktır. Hız ve ivme bilgisid ile karakter durum barıda bulunur. Bu barda avatarın profili minimal animasyonlarla ifade edilir ve enerji miktarı gösterilir.

Görsel 4.36

Baş üstü ekranı



Karakter durum ikonu, ekranın sol üst köşesinde yer alan minimal eylemlerden oluşan bir baş üstü ekranı unsurudur. Tasarımda can ve enerji gibi mekanikler bulmamaktadır. Ancak Bu özelliklerin ve çok oyunculu mod gibi unsurların eklenme ihtimaline karşın şimdilik işlevsel bir amaca hizmet etmese de karakter ifadelerinin değiştiği minimal eylemlerin yer aldığı durum göstergesi olarak yer alır (Görsel 4.37).

Görsel 4.37

Gezgin karakter durum ikonu



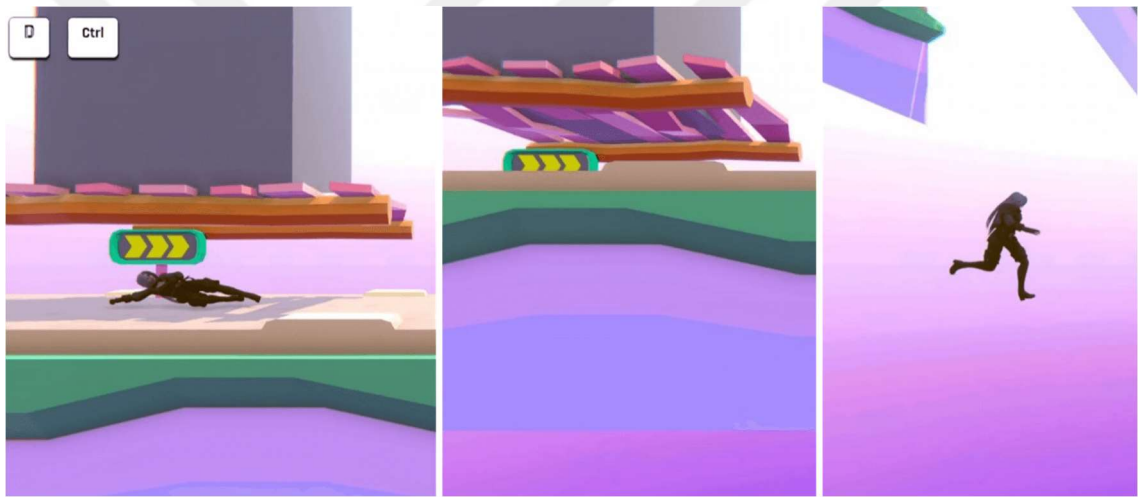
Dinamik zorluk ayarı ile oyundaki platform eylemlerinin hızı ile alakalı bir mücadele yer almaktadır. Bu etkinleştirme eylemleri oyunun iç güçleri olarak sisteme hizmet etmektedir. Oyunda devre dışı bırakma eylemi genel olarak doğrudan etkisiz hale gelme şeklinde değil, platformlardan düşme yada bir platformun karakteri yolundan uzağa fırlatması şeklinde gerçekleşir. Bu tip durumlarda oyun makine tarafından otomatik olarak yeniden başlatılır. Kayıt noktaları olarak hizmet eden checkpoint nesneleri de dinamik zorluk ayarına bağlı şekilde seviye içindeki belirli mesafelerde bulunacaktır. Bu

nesneler bazı noktalarda otomatik olarak kayıt ederken ara lokasyonlarda isteğe bağlı olarak operatörün etkileşimi yoluyla da çalıştırılabilecektir. Dinamik zorluk ayarının en zor seviyesi kayıt noktaları bulunmaksızın ve platformların daha hızlı hareket ettiği bir düzende oyun getirecektir.

Oyunun test aşamasında sıkışma, platformlardan düşme ve oyunun takılı kalması gibi bazı devre dışı bırakma eylemleri olan hatalarla karşılaşmıştır. Karşılaşılan hatalar tamamen temizlense bile operatörün zorlamasıyla benzer hatalarla karşılaşılacağı öngörülmektedir. Bu gibi bazı hataların bazıları Galloway'ın *oyun eylem* kuramının uygulamalı bir pratiği olarak kasten temizlenmeyecektir (Görsel 4.38).

Görsel 4.38

Oyun hatası olarak devre dışı bırakma

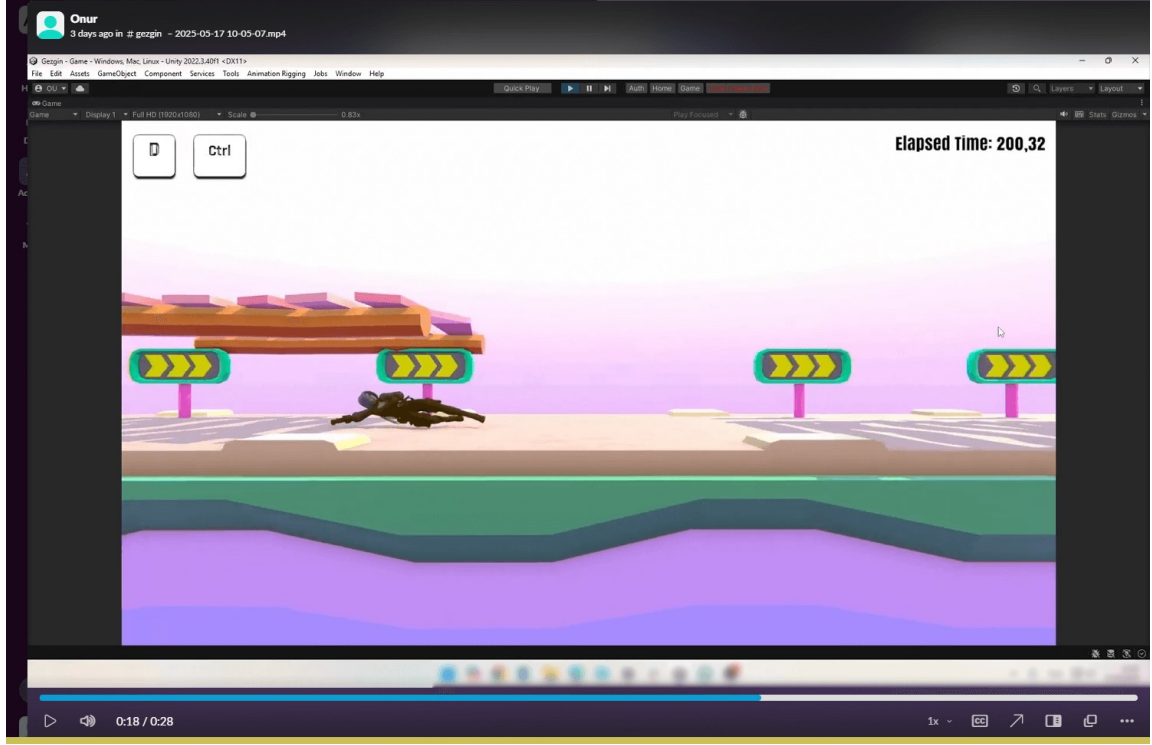


Hileler: Oyunun geliştirme aşamasında birçok kez dosyalar ve kodlar üzerinden düzenlemeler yapılmaktadır. Bunlar yapılırken bir hata ya da eksiklik düzeltildiğinde farkında olunmadan başka hatalarla karşılaşılabilir. Aşağıdaki örnekte kayma animasyonu üzerinde gerçekleşen bir hata bulunmuştur. Kayma animasyonu alçak tavanların olduğu kısa mesafeli alanlardan kayarak geçmeyi sağlayan bir eylemdir. Bu eylem ivmelenerek hızın düştüğü bir şekilde gerçekleşir. Yani bu kayma işlemi kısa bir süre içinde durur ve normal koşmaya geçmek zorunda kalınır. İlk aşamalarda bu durum oyuncuyu eyleme erken başlarsa engeli aşamamak durumunda bırakıyordu. Bu sebeple karakter ayağa kalkıp platformdan zoraki biçimde sıkışıp düşüyordu. Yapılan geliştirmeyle karakterin enerjisi bitse dahi ufak bir atılımla engeli geçmesi sağlandı. Bir hata düzeltildi fakat test aşamasında sanatçı atılma eyleminin ardından belirli bir aralıktaki kayma eylemine geçilirse bu eylemin sınırsız süre boyunca bir engele takılana kadar

ivmesini düşürmeden devam ettiğini tespit etti. Bu tarz açıklarla geliştirme boyunca karşılaşılmakta ancak hatalar ayıklanmazsa oyuncular bunu tespit ettiğinde bir hile olarak oyunlarını avantaja çevirmek için kullanabilmektedir (Görsel 4.39).

Görsel 4.39

Hareket animasyonlarının testinde slide açığını hile olarak kullanmak



Tez çalışmasının uygulama bölümünü oluşturan "Gezgin Uygulama Projesi" projesinin temel amacı, Galloway'in *oyun eylem* teorisi çerçevesinde incelenen eylemlerin bir pratiğini sunmak ve oyun tasarımından öte eylem tasarımına ve oyun animasyonlarına odaklanmaktır. Tez kapsamında uygulama için herhangi bir hibe veya teşvik programından faydalanılmamıştır. Uygulamaya ayrılan kısıtlı zaman nedeniyle hikaye, seviye, karakter tasarımı gibi unsurlar hazır objeler kullanılarak arkaplanda tutulmuştur. Tüm eylem türlerini pratiğini kodlama bilgisi olmadan uygulanamayacağı için uygulamanın oyun motorunda programlanması kısmı için yazılımcı desteğinden faydalanılmıştır. Geliştirilen prototip, minimalist, yan kaydırmalı ve savaşırsız bir aksiyon-macera deneyimi sunar. Diegetik operatör eylemleri olarak karakterin koşma, zıplama, kayma, tutunma gibi hareket animasyonları animasyon yazılımında (Autodesk Maya) keyframe tekniğiyle üretilirken, saç ve giysi gibi fizik tabanlı prosedürel animasyonlar oyun motorunda (Unity) algoritmalarla yapılması planlanmıştır. Diegetik makine eylemleri kapsamında interaktif oyun nesnesi animasyonları (sallanan balyozlar,

köprüler, platformlar vb.) çoğunlukla oyun motorunun animasyon araçları ile çalışılmıştır. Menüler, ayarlar (dinamik zorluk ayarı dahil) ve arayüz unsurları diegetik olmayan eylemleri oluşturur. Galloway'ın teorisi bağlamında hareket ve animasyonun anlatım unsuru haline gelebileceğini göstermeyi hedefleyen bu prototip için, analiz edilen eylemlerin uygulandığı tek bir seviye tasarlanmıştır. Sanatçı prefabs gibi unsurlar aracılığıyla kod bilgisi olmadan projeye oyun motoru üzerinden katkı sağlamış ve birçok eylem tasarımını üretmiştir. Ayrıca animasyon yazılımında hazırlanan dosyalarının oyun motoru içindeki ayarlamaları ve testlerini yapıp yazılımcı için çalışmaya hazır hale getirmiştir. Bir yandan bireysel çalışılırken diğer yandan yazılım geliştiricisiyle birlikte Fork yazılımı üzerinden depoda yer alan tek bir proje üzerinden eşzamanlı çalışıp hızlı testler ile prototip geliştirme süreci deneyimlenmiştir.

5 SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırmada C. Thi Nguyen, A. Galloway ve G. Deleuze’ün kuramsal yörüngesini kuran süreç, eylem ve duygulanım kavramlarının oyununun daha ayrıntılı bir analizine olanak tanıyan kuramsal yönler araştırılmıştır. Araştırmanın bir sonraki aşamasında bu kuramlardan ortaya çıkarılan kavramlardan “Prince of Persia (1989)” ve “Prince of Persia: The Lost Crown (2024)” oyunlarının çözümlemesinde yararlanılmıştır. Prince of Persia serisi, 1989’dan 2024’e uzanan evriminde, minimalizmden modern teknolojiyle zenginleşmiş bir oyun deneyimine geçiş yaparak oyun tarihindeki gelişime ışık tutarken birçok oyunda bulunabilecek biçimsel nitelikleri belirlemek amacıyla kullanılmıştır.

Araştırmanın kavramsal çerçevesi bölümünde açıklandığı gibi oyunlar süreç sanatının açık örnekleridir. Nguyen oyunları “süreç sanatları” ve “eylem sanatları” olarak adlandırdığı daha geniş bir kategorinin alt kümesi olarak görür. Süreç sanatları, etkileşime girildiğinde estetik niteliklere sahip bir eylem deneyimine yol açan somut veya kavramsal eserlerden oluşur. Nguyen, oyunların estetik ortamının eylemlilik olduğunu savunur: oyuncular, oyunlar aracılığıyla farklı eylemsel duruş türlerini deneyebilir ve bu eylemlilikleri kendi canlandırmalarının estetik deneyimlerini yaşayabilirler. Nguyen’in eylem anlayışının seçme özgürlüğü ya da kontrolü kullanma ile ilgili olmadığını belirtmek önemlidir. Bunun nedeni Nguyen’in eylem kavramını felsefi olarak karmaşık ve dar anlamlar içerdiğine inanmasıdır. Bunun yerine “süreç estetiği” (process aesthetics) sözcüğünü önerir. Süreç estetiği, eylemcinin bakış açısından zihinsel ve fiziksel süreçlerin estetiğini inceler. Bu, düşünme, algılama, karar verme, hareket etme, değişim ve dış nesnelerle etkileşim gibi bireysel faaliyetleri kapsar. Ayrıca, bir etkinlik sırasında dünyanın nasıl deneyimlendiğini de içerir.

Süreç estetiğine ilişkin temel özellikler, nesne sanatlarındaki estetik özelliklerden derin bir şekilde farklıdır. Nesne sanatlarında sanatçı, estetik detayları bizim için sabitleyebilir. Ancak oyunlarda, sanatçının oyuncunun özgürlüğü ve öznel iradesi aracılığıyla bu estetik nitelikleri ortaya çıkarması gerekir. Süreç sanatlarında, sanatçının ana estetik nitelikler üzerinde doğrudan kontrolü daha sınırlıdır. Bununla birlikte, süreç sanatları bize başka bir şey sunar: Estetik nitelikler, oynama sırasında ortaya çıkar ve onların yaratımında oyuncu etkin bir rol oynar. Oyun estetiği üzerine kuramsal tartışmalarda ve oyunların değerli bir sanat biçimi olduğunu kanıtlama girişimlerinde genellikle grafikler, ses, senaryolar ve anlatılar gibi nesne-estetik öğeler göz önüne alınır. Bu durum, sanat

kültürünün tarihsel olarak nesne odaklı sanatlarla yaptığı vurgu ve süreç sanatlarını değerlendirmek için yeterince gelişmiş teorik araçların eksikliğinden kaynaklanır.

Nguyen'nin görüşlerine benzer bir biçimde Alexander Galloway (2006), Deleuze ve Guattari'nin çalışmalarına dayanarak, eylemin oyunlar için tanımlayıcı bir sözcük olduğunu vurgular. Eylem, oyun kuramı için uygun bir başlangıç noktasıdır. Çünkü oyunlar, yalnızca eyleme geçildiğinde sanat olurlar. Oyunu diğer tüm sanatsal formlardan ayıran özellik, estetik niteliğinin yalnızca oyun sürecinde gerçekleşmesidir. Başka bir deyişle, oyun tasarımcısının programda hayata geçirdiği sanatsal çalışma tamamlanmamıştır ve hayata geçmesi için oyuncunun sanatsal eklemelerine gereksinim duyar. Oyunlarda yalnızca bu nitelik aracın kendisinin ayrılmaz bir parçasıdır. Oyuncu burada, eylem halindeki bir sanatçıdır. Oyunları oynayarak ilk başta bilinmeyen yönleri ortaya çıkarır, yeni düzeyler, aşamalar, bölgeler, keşfeder. Yasak olan yerlere ulaşmak için yeterli beceriler geliştirir. Oyuncu, ek katkısı olmadan eserin tamamlanamayacağı düşüncesiyle bir sanatçıdır. Bu durum “makine birleşikleri (asamblajları)” kavramı için de geçerlidir. Oyuncular da birer makine birleşikleridir. Bu bakış açısı ile video oyunları “etkileşime girilmez”, çünkü oyuncular bir oyun birleşiminin parçasıdır. Farklı bir şekilde ifade etmek gerekirse, oyuncu göz, el, kas ve refleksleri içeren makinedir; oyunlar yalnızca hareket halindeki sanattır ve yalnızca oyuncunun eylemleri ile harekete geçirilir.

Galloway, makine ve operatör arasındaki ayrıma ek olarak “diegetik” ve “diegetik olmayan” olmak üzere, ikinci bir analitik ayrım yapar. Diegetik oyun öğeleri oyun aygıtının anlatısal eylem dünyasına içsel olan öğelerdir. Diegetik olmayan oyun öğeleri, oyun aygıtının anlatısal eylem dünyasına dışsal olan öğelerdir. Film teorisinde “diegetik olmayan”, filmin anlatı dünyasının dışında kalmasına rağmen filmin aygıtının bir parçası olan bir dizi biçimsel tekniği ifade eder, örneğin bir filmin müziği ya da altyazıları gibi. Galloway “diegetik olmayan” ile video oyunları için de aynı zemini kullanır: toplam oynusal aygıtın içinde yer alan ama yine de karakter ve öykünün düşsel dünyasını oluşturan aygıt bölümünün dışındadırlar. Diegetik olmayan öğeler oyun eylemiyle merkezi olarak bağlantılıdır, bu nedenle diegetik olmamak mutlaka oyunla ilgili olmamak anlamına gelmez. Bazı durumlarda diegetik olmayan öğeler oyun dünyasına sıkı sıkıya bağlıdır. Bazı durumlarda ise tamamen dışındadır. Örneğin, baş üstü ekranı (HUD) diegetik değildir, oyundaki çeşitli odalar ve ortamlar ise diegetiktir. Galloway bu iki

eksenin makine ve operatör, diegetik ve diegetik olmayanın üst üste bindirilmesi ile kapsamlı bir *Oyun Eylem (Gamic Action)* kuramı girişiminde bulunur. Galloway bu süreci oyun eyleminde dört an olarak açıklar: Oyun, saf bir süreçtir (diegetik makine eylemleri); öznel bir algoritmadır (diegetik olmayan operatör eylemi); ritüelistik bir dromenonudur (diegetik operatör eylemleri) ve yapının oyunudur (diegetik olmayan makine eylemleri).

Çalışmanın oyun incelemesi bölümünde, temelde Gallowaway'ın *Oyun Eylem* kuramı çerçevesinde, oyunlardaki eylemlerin nitelikleri ve nasıl gerçekleştikleri analiz edilmeye çalışılmıştır. Bu kuram oyun içi eylemleri dört ana kategoriye ayırır. Araştırma, bu kategorilerin “Prince of Persia (1989)” ve “Prince of Persia: The Lost Crown (2024)” üzerindeki uygulamalarını ve bu uygulamaların oyun deneyimini nasıl şekillendirdiğini ortaya koyar.

Analizde, diegetik makine eylemleri, oyunun kurgusal dünyası (diegesis) içinde bizzat makine (oyun yazılımı ve donanımı) tarafından gerçekleştirilen temel eylemler olarak ele alınır. Bu kategori, tuzakların (bıçaklar, dikenler, düşen zeminler), açılıp kapanan kapıların, düşman (NPC) karakterlerinin hareketleri ve eylemlerini, oyun içi sinematikleri (açılış, seviye geçişleri, ara sahneler) ve oynanış sırasında meydana gelen algoritmik kamera kesme eylemlerini içerir. Tuzaklar veya kapılar gibi oyun nesnelerinin eylemleri, oyuncu tarafından tetikleniyor gibi görünse de, bu durumların altında yatan kontrolün makineye ait olduğu görülmektedir. Ayrıca, oyuncu aktif değilken oyun dünyasının kendi kendine devam eden ve minimal hareketler bile tam olarak ambiyans eylemi sayılmasada diegetik makine eylemleri kapsamında değerlendirilir. Prince of Persia (1989)'daki bekleme anlarının durağanlığı ve minimal hareketler, The Lost Crown (2024)'daki daha çeşitli ve sözde rastgele karakter bekleme animasyonları ve çevresel hareketlerle karşılaştırıldığında, bu eylem türünün serideki evrimi ortaya konmuştur.

Diegetik olmayan makine eylemleri ise, oyunun kurgusal dünyası (diegesis) dışında yer alan ve tamamen oyun sistemi (makine) tarafından kontrol edilen eylemler olarak tanımlanır. Bu kategoriye, oyunun başlangıcında veya sonunda görülen, anlatısal dünyanın bir parçası olmayan açılış sahneleri ve demolar, oyun durumunu yansıtan baş üstü ekranı (HUD) unsurları (sağlık barı, zaman sayacı gibi), oyun bitmesi durumu (Game Over) ve sistem kaynaklı oyun hataları (glitch) gibi unsurlar dahil edilir. Ayrıca, oyun dünyasına içsel olmayan sistem kaynaklı ses efektleri ve müzikler de bu kapsamda

değerlendirilebilir. Prince of Persia (1989)'daki sabit zorluk derecesine karşılık, The Lost Crown (2024)'daki çeşitli zorluk modları ve özelleştirilebilir parametreler sunan dinamik zorluk ayarı (DDA) da bu eylem türünün modern oyunlardaki gelişimini göstermektedir. Bu eylemler, oyun deneyiminin yapısını, akışını ve oyuncuya sunulan bilgiyi şekillendiren algoritmik süreçlerin gelişimini ortaya koyar.

Diegetik operatör eylemleri, oyuncu (operatör) tarafından doğrudan kontrol edilen ve oyunun kurgusal dünyası (diegesis) içinde gerçekleşen eylemler olarak analiz edilir. Galloway'nin sınıflandırması doğrultusunda bu eylemler, oyuncu karakterinin fiziksel konumunu değiştiren hareket eylemleri (koşma, zıplama, tırmanma, çömelme gibi) ve etkileşime girilebilen nesnelerle gerçekleştirilen ifade eylemleri (saldırma, kullanma, kapı açma gibi) olarak iki ana gruba ayrılır. Bu eylemlerin temelinde, Galloway'nin vurguladığı gibi, eyleyen fail olarak oyuncunun kendisi (operatör) ile eylenebilir nesnenin birleşimi yatar. Prince of Persia (1989)'daki rotoskop tekniğiyle elde edilen, karelere bağlı, zamanlama gerektiren ve oyuncudan tekrar isteyen hareket eylemleri ile temel kılıç dövüşü gibi ifade eylemleri, The Lost Crown (2024)'da daha akıcı animasyonlar, çeşitli kombo sistemleri, gelişmiş hareket yetenekleri ve farklı silah türleriyle çok daha dinamik bir yapıya kavuşmuştur. Bu eylemler, oyuncunun oyun dünyasındaki varlığını ve etkileşimini doğrudan ortaya çıkarmıştır.

Son olarak, diegetik olmayan operatör eylemleri, oyuncunun (operatör) kontrol ettiği, ancak oyunun kurgusal dünyasının (diegesis) dışında, doğrudan oyun sistemiyle etkileşime giren eylemler olarak belirlenir. Bu kategori; oyunu durdurma (pause), özellikle The Lost Crown'da oyun ilerlemesini kaydetme ve devam ettirme kaydetme ve yükleme mekanikleri, oyunu başa döndüren veya sonlandıran yeniden başlatma ve oyundan çıkma komutları ve Prince of Persia (1989)'da olduğu gibi kalan oyun süresini görüntüleme eylemi gibi unsurları kapsar. Bu eylemler, doğrudan anlatısal dünyanın bir parçası olmasalar da, oyuncunun oyun deneyiminin yapısını veya sistemle etkileşimini yönettiği algoritmik süreçlerdir. Prince of Persia (1989)'daki sınırlı kısayol tabanlı kontrollerden, The Lost Crown (2024)'daki detaylı menülere, modern arayüzlere ve gelişmiş sistem yönetimi seçeneklerine geçiş, bu eylem türünün serideki belirgin gelişimini ortaya koyar.

“Etki (Duygulanım) Olarak Oyun” bölümünde Deleuze'ün kavramları üzerinden her video oyununda bulunan biçimsel nitelikleri temsili olmayan düşünce biçimi olarak,

duygulanım, köksap, yersizyurtsuzlaşma ve organsız beden, kavramları üzerinden değerlendirilmiştir. Deleuzecü bir deyişle, “duygulanım” farklı nesne ve birleşiklerin çokluğuyla birleştikçe yoğunluğu değişen bir gücü ifade eder: toplumun ona biçtiği bir kimlikle tanımlanan bir bedeni aşar ve durmaksızın yeniyi üretir. Asıl soru, bedeni doyuran güçlere ve duyumlara nasıl açık olunacağı ve onlarla yakınlık kurarak duygulanımların nasıl oluşturulacağıdır. Bu açıdan bakıldığında Deleuze ve Guattari’nin duygulanım kavramı bir oyun karakterini temsil ettiği şey olarak düşünmek yerine, onu renk parıltıları, hız ve yoğunluk kompozisyonları ya da oluş halindeki bir figür olarak düşünmeyi gerektirir.

Video oyunları güçlerin, duygulanımların ve öznelilik öncesi oluşların bir araya gelmesidir; kapalı sistemler değildir, çeşitliliğe ve buluşlara açıktırlar. Deleuze duygulanımı bir karşılaşmanın gücü, etkileme ve etkilenme kapasitesi olarak açıklar. Bu nedenle duygulanım, duygudan çok bir kuvvete gönderme yapar; farklı birleşimlerde diğer kuvvetlerle bir araya gelerek çoklukları ortaya çıkaran ve yoğunluğu değişen bir kuvvettir. Video oyunlarında, avatar bedeninin, oyuncunun kendisine eşlenen ve duygulanım olarak bu bedenin bir engeli başarıyla aşmasını sağlayan eylemleri ile güçlendiğini söyleyebiliriz. Oyuncu, biçimi değiştiren etkiler yaratır ve bu da oyuncuya geri yansıyan akışkan duyumlar üretir. Gezinmeler, molalar, duraklamalar, oyun bitti, yeniden başlatma ve hareket oyuncuya geri yansıyan duyumlar üreten eylemleridir.

Bir başlangıcı, merkezi olmayan, her şeyin birbiri ile bağlantılanarak çeşitlenerek büyümeyi olanaklı kılan, başıboş dolaşan bir çokluk olarak köksap düşüncesi, tıpkı video oyunları gibi yaşamın durağanlığından çok, hareketini yakalamaya yönelik kavramların izini sürer. D.Sutton ve M. Jones için oyun oynamak, büyük ölçüde araştırmak, haritalandırmak ve mekana hakim olmak üzerinden yürüyen bir etkinlik olduğundan, bir labirent olarak köksap fikri video oyunlarına da rahatlıkla uyarlanabilir: “Köksapı bir labirent olarak da düşünmek mümkündür, ama bu sürekli olarak genişleyen, kısıtlayıcı erişim noktalan veya tanımlanmış bir merkezi olmayan bir labirenttir...köksap ortasından doğru büyür.” (Sutton ve Jones, 2013, s. 30). Video oyunlarını köksapsal yapan, sonsuz kapasitesiyle bir organsız bedeni yeniden yaratma yeteneğidir. Oyuncunun eylemleri ile canlı hale gelmesi ve bu eylemlerden etkilenmesidir. Sabit bir yapıya sahip olmaktan çok, sürekli değişen ve gelişen bir olasılık ağı yaratmasıdır. Köksap, deney, yersizyurtsuzlaşma ve kaçış çizgileriyle ilgilidir. Deneysellığe, keşfetme sürecine ve

organsız duygusal bir bedene açmaya vurgu yapan köksap düşüncesi, video oyununu tanımlamak için yararlı bir kavramdır.

Araştırmada Prince of Persia oyununu Deleuze'ün duygulanım kavramı üzerinden ele alınarak, oyun deneyiminin karmaşıklığını ve oyuncu ile oyun dünyası arasındaki etki ve etkilenmeyi vurgulayan bir analiz yapılmıştır. Prince of Persia oyununu, oyuncunun karakterle kurduğu dinamik ve duygusal ilişkilerle şekillenen bir süreçtir. Oyuncu, Prens veya Sargon karakterini yalnızca kontrol etmez, aynı zamanda onun potansiyelini eyleme geçirir, hız, denge, düşmanlarla etkileşim gibi duyular aracılığıyla deneyimler. Bu da Deleuze'ün “yaşamda aynı olan tek şey farkın geri dönüşüdür” anlayışıyla paralellik gösterir; her yeniden başlangıç, önceki deneyimden farklıdır. Oyun, zamanın geri alınması mekaniğiyle, Deleuze'ün zaman imge anlayışına yakın bir deneyim sunar. Oyuncu, zamanı geri alarak hatalarını düzeltse de her defasında farklı bir zaman dilimi ortaya çıkar, bu da zamanın doğrusal bir akış değil, potansiyel bir alan olarak algılanmasını sağlar.

Köksap kavramı üzerinden bakıldığında, oyun dünyası da sabit bir yapıdan çok merkezi olmayan, ağ şeklinde bir etkileşim ağı sunar. Oyuncu, Prens'in kimliğini sabit bir şekilde kazanmaz; aksine sürekli değişen ve gelişen bir varoluş sürecini deneyimler. Ritornel (ritmik tekrar) kavramı ise, oyuncunun kaotik oyun dünyasında bir düzen oluşturmasını simgeler. Tuzaklar, düşman hareketleri ve zamanlamalar üzerinden bir tür müzikal ritm kurulur.

Son olarak, Deleuze'ün sinema felsefesindeki hareket-imge anlayışı, Prens'in akıcı hareketleriyle ilişkilendirilir. Bu hareketler, fiziksel dünyaya ilişkin sezgisel bir deneyim sunar ve oyuncunun oyunun içinde bedensel olarak varlık göstermesini sağlar. Bu anlamda Prince of Persia sadece bir kahramanlık öyküsü değil, aynı zamanda sürekli bir dönüşüm ve fark yaratma sürecidir.

Espen Aarseth, “Oyunlar hem nesne hem de süreçtir,” diye yazar, “metinler gibi okunamazlar ya da müzik gibi dinlenemezler, oynanmaları gerekir.” (Aarseth, 2001). Aarseth'in yorumuna göre süreç ve nesne estetiği derinden iç içe geçmiş gibi görünür. Oyunlarda, Gerçek sanatsal pratik, süreç ve nesne estetiğinin karışımıdır. Birçok oyun, oyuncunun eylemlerinin süreç-estetiğini, grafikler, müzik ve önceden oluşturulmuş öykü öğelerinin nesne-estetiğini bir arada sunar.

Özet olarak her iki sanat formu da estetik değer taşır, ancak izleyicinin (oyuncunun) rolü farklıdır. Nesne sanatlarında estetik deneyim, eserin kendisinde bulunurken; süreç sanatlarında bu deneyim, kişinin bir oyuncu olarak aktif katılımı ve eylemleri ile şekillenir. Bu nedenle, her iki sanat formunun estetik değerini anlamak için oyuncunun bir operatör olarak rolünü ve eylemlerini dikkate almak önemlidir.

Bu çalışma, video oyunlarının sanatsal potansiyelini ve oyuncu deneyiminin derinliğini anlamak için önemli teorik çerçeveleri (Nguyen, Galloway, Deleuze/Guattari) Prince of Persia serisi gibi somut bir örnek üzerinden başarıyla uygulaması açısından değer taşımaktadır. Nguyen'in süreç ve eylem sanatı kavramlarıyla oyunun estetiğinin oyuncu eylemiyle ortaya çıktığını vurgulaması ve Galloway'nin eylem kategorizasyonunun (diegetik/non-diegetik, operatör/makine) oyun deneyiminin farklı katmanlarını çözümlemedeki etkinliğinin gösterilmesi, çalışmanın alana temel katkılarıdır. Ayrıca, Deleuze'ün duygulanım, köksap ve zaman imge gibi felsefi kavramlarının oyun mekanikleri (özellikle zaman manipülasyonu) ve oyuncunun dünyayla kurduğu doğrusal olmayan ilişkiler bağlamında değerlendirilmesi, oyunların temsiliyet dışı düşünce biçimleri olarak nasıl incelenebileceğine dair yeni perspektifler sunmaktadır. Çalışma, oyunların sadece nesne (grafikler, ses) değil, aynı zamanda oyuncunun aktif katılımıyla şekillenen süreç odaklı bir estetiğe sahip olduğunu örneklerle ortaya koyarak, oyunların hak ettiği sanatsal ve kültürel değeri kazanması yolunda teorik bir zemin oluşturur.

Bu çalışmada uygulanan Galloway'nin eylem kuramı ve Deleuze'ün kavramları, Prince of Persia serisi dışındaki farklı türden (örn. Simülasyon, RPG) veya farklı estetik yaklaşımlara sahip oyun serileri üzerine uygulanarak teorilerin genellenebilirliği ve farklı oyun deneyimlerini açıklama potansiyeli daha geniş bir yelpazede test edilebilir. Özellikle modern oyunlarda belirginleşen ambiyans eylemlerinin, oyuncunun pasif etkileşim anlarındaki duygulanım ve algı süreçleri üzerindeki etkileri, saha çalışmaları veya oyuncu günlükleri gibi farklı metodolojilerle daha derinlemesine incelenebilir. Çalışmada incelenen diegetik ve non-diegetik eylemlerin, oyuncunun oyun dünyasına yurtlanma süreci üzerindeki etkileri, oyuncu motivasyonları ve bağlanım düzeyleri gibi duygulanım kavramlarıyla ilişkilendirilerek araştırılabilir. Bu çalışmada Prince of Persia serisinin iki farklı versiyonu arasındaki teknik gelişimin oyuncu deneyimi üzerindeki etkileri ayrıntılı bir şekilde gösterilmiştir. Gelecekteki çalışmalar, sanal gerçeklik (VR) veya artırılmış gerçeklik (AR) gibi yeni teknolojilerin getirdiği farklı eylem biçimlerinin ve estetik

deneyimlerin mevcut teoriler bağlamında nasıl yorumlanabileceğine odaklanabilir. Çalışmanın önemli bir vurgusu olan oyuncunun bir operatör olarak aktif rolü oyun akışı, kapılma ve oyun hissiyatı gibi yönleriyle derinlemesine araştırılabilir ve oyuncunun kinestetik eylemlerinin etki ve tepkisi bağlamında ölçümlenebilir bir metod geliştirilebilir.



KAYNAKÇA

- Aarseth, E. (2001). Game Studies, Year One. *The International Journal of Computer Game Research*, 1(1). <https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Baudrillard, J. (2022). *Her yer ekran “ekranla bütünleşmek”* (O. Adanır, Çev; 1. Basım). İstanbul: Doğu-Batı. (Orijinal yayın tarihi 1997)
- Bergson, H. (1986) *Düşünce ve Devingen* (M. Katıroğlu, Çev.; 2. Basım) Milli Eğitim Basımevi.
- Bergson, H. (2015). *Madde ve Bellek: Beden-Tin İlişkisi Üzerine Bir Deneme* (I. Ergüden, Çev.; 1. Basım). Dost Kitabevi Yayınları. (Orijinal yayın tarihi 1936)
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games* (M. Barash, Çev.; First Illinois paperback ed.). University of Illinois Press. (Original work published 1958)
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games* [İnsan, oynamak ve oyunlar]. (M. Barash, Çev.; 1. Basım). University of Illinois Press. (Orijinal kitabın yayın yılı 1958)
- Colebrook, C. (2004). *Gilles Deleuze* (C. Soydemir, Çev.; 1.Basım). Bağımsız Kitaplar. (Orijinal eserin yayın yılı 2002)
- Cremin, C. (2016). *Exploring Videogames With Deleuze And Guattari: Towards an affective theory of form*, [Deleuze ve Guattari ile Video Oyunlarını Keşfetmek: Duyuşsal Bir Form Teorisine Doğru]. Routledge.
- Deleuze, G. ve Guattari, F. (1987). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. (B. Massumi, Çev.; 11. Basım). University of Minnesota. (Orijinal eserin yayın yılı 1980)
- Deleuze, G ve Parnet, C. (1990). *Diyaloglar* (A. Akay, Çev; 1. Basım) İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Deleuze, G. ve Guattari, F. (1992). *Felsefe Nedir?* (T. Ilgaz, 1. Basım). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Deleuze, G. (2000). *Spinoza Üzerine Onbir Ders* (U. Baker, Çev; 1.Basım) İstanbul: Öteki Yayınları. (Orijinal yayın tarihi 1968)
- Deleuze, G. (2005). *Spinoza-Pratik Felsefe*, (U. Baker, Çev; 1. Basım) İstanbul: Norgunk Yayıncılık. (Orijinal yayın tarihi 1981)

- Deleuze, G. (2014). *Sinema 1: hareket imge* (S. Özdemir Çev.; 1.Baskı) Norgunk Yayıncılık. (Orijinal yayın tarihi 1983)
- Galloway, A. (2006). *Gaming: essays on algorithmic culture* [Oyun: algoritmik kültür üzerine denemeler] Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gonzalo, F. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology [Anlatıya Karşı Simülasyon: Ludolojiye Giriş]. İçinde M. J. P. Wolf ve B. Perron (Eds.), *The video game theory reader* (1. Basım, ss. 221-236). Routledge.
- Goodchild, P. (2005). *Deleuze ve guattari: arzu politikasına giriş* (R. G. Ögdül, Çev; 1.Basım) İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Orijinal yayın tarihi 1996)
- Huizinga, J. (2022). *Homo ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıçbay. Çev; 10. Basım). Ayrıntı Yayınları. (Orijinal yayın tarihi 1951)
- Karasar, N. (2011). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım. 22. Basım.
- Massumi, B. (2011). *Semblance and Event: Activist Philosophy and the Occurrent Arts* [Benzerlik ve Olay: Aktivist Felsefe ve Oluşan Sanatlar] Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media* [Yeni Medyanın Dili]. The MIT Press. 1. Basım.
- Mechner, J. (1990). *Prince of Persia User's Guide*. Broderbund Software, Inc.
- Mechner J. (2011) *The Making of Prince of Persia_ Journals 1985-1993*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Nguyen, C. T. (2020). *Games: agency as art*. [Oyunlar: Sanat Olarak Eylem] New York: Oxford University Press. <https://philarchive.org/rec/NGUGAA>
- Nguyen, C. T. (2020). *The arts of action*. Philosophers' Imprint, 20(14), ss. 1-27. <https://philarchive.org/rec/NGUTAO-8>
- Nguyen, C. T. (2021). *Defending Games: Reply to Hurka, Kukla and Noe*. Analysis Reviews, 81(2), 317-337.

- Newman, J. (2002). *The Myth of the Ergodic Videogame: Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames*. *Game Studies*, 2(1), 64-82. <https://doi.org/10.1177/17468477211025661>
- Pallant, C. (2019). *Video Games and Animation* [Video Oyunlar ve Animasyon]. (s. 203-214). *The Animation Studies Reader* [Video Oyun Çalışmaları]. Bloomsbury Academic
- Pallant, C. (2019). *Video Games and Animation* (N. Dobson, A. Honess Roe, A. Ratelle ve C. Ruddell), *The Animation Studies Reader* (ss. 203-214). Bloomsbury Academic.
- Perron, B. and Wolf, M.J.P. (2009). *The video game theory reader 2* [Video oyun teorisi okuyucusu 2]. Routledge.
- Rescher, N. (1996). *Process Metaphysics, An Introduction to Process Philosophy* [Süreç Metafiziği, Süreç Felsefesine Giriş]. State University of New York Press. (Orijinal yayın tarihi 1996)
- Sauvagnuers, A. (2010). *Deleuze ve Sanat* (N. Sarıca, Çev; 1. Basım) Ankara: De Ki Yayınları.
- Sutton, D. ve Martin-Jones, D. (2013). *Yeni Bir Bakışla Deleuze* (M. Özbek ve Y. Başkavak, Çev.; 3. Basım). Kolektif Kitap. (Orijinal yayın tarihi 2008)
- Schmalzer, M. (2021). *Breaking The Stack: Understanding Videogame Animation through Tool-Assisted Speedruns*. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 16(1-2), 64-82. <https://doi.org/10.1177/17468477211025661>
- Tatari, M.İ. (2024, Ocak 14). *Prince of Persia: The Lost Crown İnceleme*. Oyungezer. <https://oyungezer.com.tr/inceleme/prince-of-persia-lost-crown-inceleme>
- Wolf, M.J.P. (2001). *The medium of the video game* [Video oyun ortamı]. University of Texas Press.
- Whitehead, A. N. (2018). *Doğa ve Yaşam* (S. Çalcı, Çev.). İstanbul: Öteki Yayınevi. (Orijinal yayın tarihi 1933)
- Yücefer, H. (2021). *Deleuze ve Müzik: Dolaylı Bir Karşılaşmanın Anatomisi*. *Possible: Felsefe Dergisi*, 10(1), 19-35. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7416130>

İnternet Kaynakları:

http-1: https://en.wikipedia.org/wiki/Player_character (Erişim tarihi: 06.05.2025)

http-2: https://en.wikipedia.org/wiki/Player_character (Erişim tarihi: 06.05.2025)

http-3: [https://en.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia_\(1989_video_game\)#Ports](https://en.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia_(1989_video_game)#Ports)
(Erişim tarihi: 06.05.2025)

http-4: [https://en.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia_\(1989_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia_(1989_video_game)) (Erişim tarihi: 06.05.2025)

http-5: https://princeofpersia.fandom.com/wiki/Prince_of_Persia:_The_Lost_Crown
(Erişim tarihi: 06.05.2025)

http-6: <https://www.youtube.com/watch?v=FGQmtlxllWY&t=1549s>
(Erişim tarihi: 22.05.2025)

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Onur UYANIK

Yabancı Dil : İngilizce

Eğitim Bilgileri:

2022 – 2025, Anadolu Üniversitesi, LEE, Çizgi Film (Animasyon) Programı (Tezli YL)

2016 – 2020, Anadolu Üniversitesi, GSF, Çizgi Film (Animasyon)

2016 – 2019, Anadolu Üniversitesi, AÖF, Radyo ve Televizyon Programcılığı

2013 – 2016, Anadolu Üniversitesi, AÖF, İşletme

2010 – 2013, Mustafa Kemal Üniversitesi, MYO, Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon

Mesleki Denevimi:

2023 – 2024, Animasyon Eğitmeni, Anima Okul, Animasyon Film Yapım Eğitimi

2022 – 2022, Usta Öğretici, Halk Eğitim Merkezi, 3 Boyutlu Nesne Modelleme

2021 – 2023, 3D Animatör, Flamingo Oyun Stüdyosu, Animasyon

2020 – 2021, 3D Animatör, Netco Animasyon Stüdyosu, Animasyon

2019 – 2020, 3D Animatör, Motionboom Animasyon Stüdyosu, Animasyon

2016 – 2016, 3D Animatör, Portakal Filmcilik, Animasyon

2013 – 2016, 3D Animatör, Animaks Animasyon Stüdyosu, Animasyon