HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

HAREKETLİ GRAFİKLERİN OYUN JENERİKLERİNDEKİ YERİ VE BİR ÖZGÜN OYUN JENERİĞİ UYGULAMASI

Buse ERGÜL KARGI

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2020

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

HAREKETLİ GRAFİKLERİN OYUN JENERİKLERİNDEKİ YERİ VE BİR ÖZGÜN OYUN JENERİĞİ UYGULAMASI

Buse ERGÜL KARGI

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2020

Kabul ve Onay

Buse ERGÜL KARGI tarafından hazırlanan "Hareketli Grafiklerin Oyun Jeneriklerindeki Yeri Ve Bir Özgün Oyun Jeneriği Uygulaması" başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından Grafik Anasanat Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı	Prof. Dr. Adnan TEPECİK
Jüri Üyesi (Danışman)	Doç. Özden PEKTAŞ TURGUT
Jüri Üyesi	Prof. Namık Kemal SARIKAVAK

Bu çalışma, Hacettepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri tarafından uygun bulunmuştur.

Prof. Dr. Pelin YILDIZ

Güzel Sanatlar Enstitüsü
Müdürü

HAREKETLİ GRAFİKLERİN OYUN JENERİKLERİNDEKİ YERİ VE BİR ÖZGÜN OYUN JENERİĞİ UYGULAMASI

Danışman: Doç. Özden PEKTAŞ TURGUT
Yazar: Buse ERGÜL KARGI

ÖZ

Video oyunlarda kullanılan jenerikler, sadece yapımda çalışan kişilerin ve kurumların adlarını listelemek için kullanılan bir araç olarak görülmemelidir. Çünkü oyun jenerikleri ve bunlara ayrılan süre hem satış stratejisi açısından, hem de oyuncuyu oyuna çekme esnasında kullanmak için önemli bir araç olabilir. Bir oyun piyasaya sürülürken göz önünde bulundurulması gereken en önemli üç şeyin senaryo, görsel ve reklam olduğu kabul edilebilir. Bu üç önemli öğeyi de içine dahil ederek potansiyel oyuncunun ilgisini en rahat çekebilecek araçlardan biri jenerik tasarımıdır.

Jenerik tasarımı ve oyun tasarımı üzerine birbirinden ayrı bir çok kaynak olmasına karşın, “Video Oyunlarında Jenerik Tasarımı” üzerine akademik yayın çok daha azdır. Sektör ve tasarımcılar için önemli bir alan olduğu halde, hakkında yeterli çalışma bulunmayan bu konuda akademik bir kaynak sağlama amacı bu tezin konu seçiminde etkili olmuştur.

Bu çalışmanın birinci bölümünde hareketli grafikler, öğeleri ve ilkeleri ile birlikte incelenmiştir. İkinci bölümde video oyunlar, kavram, tarihçe ve sınıflandırma üzerinden bir değerlendirmeye alınmıştır. Çalışmanın üçüncü bölümünde jenerik tasarımı konusu önce genel, daha sonra da video oyunlar özelinde irdelenmiş; piyasadaki oyun jeneriklerinin başarılı ve başarısız yönleri analiz edilerek bunların arkasında yatan sebepler değerlendirilmiştir. Son bölümde ise, elde edilen sonuçlar gözetilerek, bir oyun senaryosu ve konsept tasarımının taslakları oluşturulmuş, ardından da bu oyunun piyasaya sürülmesi hedeflenerek bir jenerik tasarımı yapılmıştır.

Anahtar sözcükler: Hareketli Grafikler, Jenerik Tasarımı, Video Oyunlar, Oyun Tasarımı, Grafik Tasarım, Animasyon, Canlandırma.

MOTION GRAPHICS IN GAME TITLE SEQUENCES AND AN ORIGINAL GAME TITLE SEQUENCE DESIGN

Supervisor: Assoc. Prof. Özden PEKTAŞ TURGUT

Author: Buse ERGÜL KARGI

ABSTRACT

To see title design in video games as a mere tool to introduce people participated in the production is an improper attitude. Video game title sequences have a great potential in sales strategies, as well as to draw gamers' attention to the game. While putting a game on the market, there are three important factors to take into account: scenario, visuals and advertisement. These three important components can come together in one title design to hold a potential gamer's attention.

Even though there are plenty of sources about title design and game design separately, there is need for proper academic sources about "Video Game Title Sequences". Will for providing an academic source for the industry and designers about this subject had an impact on deciding this thesis' topic.

In this study, while the field of motion graphics, title sequences and game design examined with their elements and principles, major written and visual sources have been gathered up. Under the light of these sources, successful and unsuccessful parts of the title sequences in the market analyzed and the reasons behind were evaluated. After that, a scenario for a game has been written and the concept drawings were sketched. In the end, after the scenario and concept have been finalized, a title sequence was designed for the game.

Keywords: Motion Graphics, Title Design, Video Games, Game Design, Graphic Design, Animation.

TEŞEKKÜR

Tez çalışmam boyunca değerli bilgileri ile beni yönlendiren danışmanım Sayın Doç. Özden PEKTAŞ TURGUT'a; yorumları ile tezimi geliştiren değerli hocalarım Sayın Prof. Dr. Adnan TEPECİK ve Sayın Prof. Namık Kemal SARIKAVAK'a; video oyun alanındaki değerli bilgilerini benden esirgemeyen hocam Sayın Prof. Nadire Şule ATILGAN'a; bu süreçte beni koşulsuz destekleyen sevgili annem Nuriye Seca ERGÜL ile sevgili babam Emin Göksel ERGÜL'e; özellikle bu tezin uygulama kısmında kullanılmış olan müzik konusunda ve her konuda desteğini gösteren sevgili eşim Emin Can KARGI'ya teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ i
ABSTRACT ii
TEŞEKKÜR iii
İÇİNDEKİLER DİZİNİ iv
GÖRSEL DİZİNİ vi
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ xiii
GİRİŞ 1
BÖLÜM 1: HAREKETLİ GRAFİKLER 3
1.1 Hareketli Grafiklerin Gelişim Süreci 3
1.2 Hareketli Grafiği Oluşturan Öğeler 7
1.3 Hareketli Grafiklerin Temel İlkeleri 18
BÖLÜM 2: VİDEO OYUNLAR 28
2.1 Oyun Kavramı 28
2.2 Oyunun Tarihçesi 31
2.3 Video Oyun Kavramının Tanımı ve Gelişimi 35
2.4 Video Oyunların Sınıflandırılması 46
2.4.1 Oynandığı Platforma Göre 46
2.4.2 Oyun Türüne Göre 50
2.4.3 “Görüş Açısı” ve Grafiklere Göre 61
BÖLÜM 3: VİDEO OYUNLARDA JENERİK TASARIMI 69
3.1 Filmlerde Jenerik Tasarımının Tanımı ve Gelişim Süreci 69
3.2 Jeneriğin Temel Öğeleri 73
3.3 Jeneriğin Konumlandırılması 78
3.4 Video Oyunlarda Jenerik Tasarımı ve Örneklerin İncelenmesi 80
3.4.1 Erken Dönem(1980-1989) 81
3.4.2 Geçiş Dönemi (1990-1999) 84
3.4.3 Yakın Dönem (2000-…) 92
3.4.4 Genel Değerlendirme 110
BÖLÜM 4: UYGULAMA ÇALIŞMASI 112
4.1 Anafikir, Hikaye ve Türün Kararlaştırılması 112
4.1.1 Ulster’in Kahramanı Cu Chulainn 116
4.1.2 Acıların Kadını Deirdre 117

4.1.3 Özgün Hikayenin Özeti 118
4.1.4 Karakter Hikayeleri 120
4.1.5 Oyunun İsmi 123
4.1.6 Oyunun Türü 123
4.2 Konsept Çizimler ve Renk Seçimi 123
4.2.1 Dokuz Karakterinin Tasarım Süreci 125
4.2.2 Morgana Karakterinin Tasarım Süreci 128
4.2.3 Elez Karakterinin Tasarım Süreci 129
4.2.4 Fiona Karakterinin Tasarım Süreci 130
4.2.5 Kulan Karakterinin Tasarım Süreci 132
4.2.6 Kori Karakterinin Tasarım Süreci 133
4.2.7 Arka Plan Tasarım Süreci 135
4.3 Müzik ve Ses Kullanımı 136
4.4 Öykü Panosu (Storyboard) ve Hareketli Taslak (Animatik) 137
4.5 Tipografik Öğeler 140
4.6 Jenerik Tasarımının Sonlandırılması 142
SONUÇ 149
KAYNAKLAR 152
ETİK BEYANI 169
YÜKSEK LİSANS TEZİ ORİJİNALLİK RAPORU 170
MASTER'S IN ART THESIS ORIGINALITY REPORT 171
YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI 172

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. *How to Make a Flipbook* videosundan ekran görüntüleri, 2018…….. 4
Görsel 2. *ABC* kanalı *Haftanın Filmi* açılış sekansı ekran görüntüleri, 1969..... 4
Görsel 3. *CBS* kanalı tanıtım jeneriğinden ekran görüntüleri, 1970..... 5
Görsel 4. *Bell Super Switcher* televizyon reklamından ekran görüntüleri, 1977..... 5
Görsel 5. *GENESYS* animasyon programı tanıtım videosundan ekran görüntüleri, 1970..... 6
Görsel 6. *Emigre* dergisi için örnek kapak görselleri, 1984-1994..... 6
Görsel 7. Georges-Pierre Seurat, *A Sunday on La Grande Jatte*, 1884..... 8
Görsel 8. Selahattin Ganiz'in kendi imzası..... 9
Görsel 9. Renklerin dikkat çekme oranları..... 9
Görsel 10. Wladimir Marnich, *Kanarya Adaları Resmi Beyannamesi*..... 10
Görsel 11. Helmut Krone, *Audi* Reklam Afişi, 1970..... 10
Görsel 12. Bülent Erkmen, *Bosna Yaşıyor*, 1994..... 11
Görsel 13. Sabit, çevrilebilir ve belirsiz figür/zemin örnekleri..... 12
Görsel 14. *Fuse 1* dergisi kapak görseli, 1992..... 13
Görsel 15. Studio Sarp Sözdinler, *Describe Me An Image From Turkey* afişi, 2016..... 13
Görsel 16. Pablo Picasso'nun *Les Pigeon Aux Petit Pois* tablosu, 1911..... 13
Görsel 17. Nobel S. Michael, *Media Manipulation*, 2014..... 14
Görsel 18. Mengü Ertel, *Aktörlük Hakkında Aykırı Çizgiler* Afişi, 1994..... 14
Görsel 19. 3 Deep Design tarafından yapılmış Avustralya Victoria Eyalet Yönetimi için kimlik çalışması *The State of Design*..... 15
Görsel 20. Izgaraya bağlı kalarak yapılmış bir tasarım örneği..... 16
Görsel 21. Barry Deck, *Music for a Summer Evening*, 1989..... 17
Görsel 22. Dima Shiryaev, *PPF 5 Festival* afiş tasarımları. 2019..... 17
Görsel 23. Herbert Bayer, *Noreen* için reklam çalışması, 1954..... 18
Görsel 24. Simetrik ve asimetrik denge için örnek görseller..... 19
Görsel 25. Yurdaer Altıntaş, Dormen Tiyatrosu'nda oynanan *Çılgın Sonbahar* isimli oyun için afiş, 1990..... 20
Görsel 26. : Josef Müller-Brockmann , Zürih konser salonu Tonhalle'deki *Junifestkonzert* etkinliği için tasarlanmış afiş serisinden bir örnek, 1957..... 20

Görsel 27. *MAG (Mine Advisory Group)* yıllık rapor tasarımı..... 21
Görsel 28. Baskınlık ve kontrast için örnek görsel..... 21
Görsel 29. Tipografik hiyerarşi için örnek görsel..... 22
Görsel 30. Mark Design, *Radar* Afiş/Kitapçık tasarımı..... 22
Görsel 31. North Tasarım Stüdyosu, *Barbican Sanat Galerisi* duvarı, 2004..... 23
Görsel 32. Sadık Karamustafa, *8. İstanbul Film Festivali* afişi, 1989..... 24
Görsel 32. Bülent Erkmen, *İstanbul Festivalleri* Afişleri, 1994..... 24
Görsel 33. KesselsKramer, *Amsterdam Avrupa Futbol Şampiyonası* için tasarlanan kitap sayfaları..... 25
Görsel 34. Durağan tasarımlarda hareket algısı yaratmak için kullanılan çizgilerin örneklendiği bir görsel..... 26
Görsel 35. NB: Studio, *Uncomfortable Truths* sergi afişi için yapılan çalışmalar, 2007..... 26
Görsel 36. NB: Studio, *Uncomfortable Truths* sergi afişi, 2007..... 26
Görsel 37. Zıt renklerin bir arada kullanılmasıyla oluşan titreşim yanılsamasına örnek renk paletleri..... 27
Görsel 38. *Commander Keen: Invasion Of The Vorticons* oyunundan ekran görüntüleri..... 30
Görsel 39. Orijinal *Tetris* oyunundan ekran görüntüleri…….……..…… 31
Görsel 40. *Senet* Oynayan Kraliçe Nefertari..... 31
Görsel 41. *Senet* oyun tahtası, M.Ö.1390–1353..... 32
Görsel 42. *Asil Ur Oyunu* oyun tahtası, M.Ö. 3100-2500..... 32
Görsel 43. Ming Hanedanlığı'nın Yongle İmparatoru, *Cuju* oynayan saray hadımlarını izlerken..... 33
Görsel 44. *Moksha Patamu* oyun tahtası görseli..... 34
Görsel 45. *Snakes and Ladders* oyun tahtası görseli..... 34
Görsel 46. *The Mansion of Happiness* oyun tahtası..... 34
Görsel 47. *EVO* Dövüş Oyunu Turnuvası'nda çekilmiş bir kare..... 36
Görsel 48. 2,455,992 numaralı patentin devre şeması…… 37
Görsel 49. *Nimrod* bilgisyarda *Nim* oynayan kadınlar, 1951..... 38
Görsel 50. *Spacewar!* isimli oyunu oynayan insanların fotoğrafı..... 39
Görsel 51. *Galaxy Game* isimli oyun konsolu, 1971..... 39
Görsel 52. *Computer Space* isimli oyun konsolu için tanıtım afişi, 1971..... 39
Görsel 53. *Pong* isimli oyun konsolu, 1972..... 39

Görsel 54. *Magnavox Odyssey* Video Oyun Konsolu, 1972..... 40
Görsel 55. *Magnavox Odyssey* ile oyun oynayan iki kişinin fotoğrafı…… 40
Görsel 56. *Auto Race* isimli taşınabilir oyun konsolu, 1977..... 41
Görsel 57. Oyunlarda artarak giden zorluk derecesini gösteren tablo..... 42
Görsel 58. *Pac-Man* oyun tanıtım afişi..... 43
Görsel 59. *Pac-Man* oyunu ekran görüntüsü..... 43
Görsel 60. *Nintendo Eğlence Sistemi (NES)* konsol görseli, 1983..... 44
Görsel 61. *Nintendo Game Boy* taşınabilir oyun konsolu görseli..... 44
Görsel 62. *Atari* ve karma oyunlar arasındaki ustalık/tatmin eşiği farkını gösteren tablo..... 45
Görsel 63. *Street Fighter II* oyun konsolu ve oyun ekranı görselleri……... 47
Görsel 64. *Apple* marka *Mac* masaüstü bilgisayar..... 48
Görsel 65. *Asus* marka dizüstü bilgisayar……... 48
Görsel 66. *PlayStation 4* oyun konsolu..... 48
Görsel 67. *Xbox 1* oyun kumandası..... 48
Görsel 68. *Nintendo 3DS* taşınabilir oyun konsolu…… 49
Görsel 69. *Iphone X* üzerinden oynanan mobil oyun ekran görüntüsü…….. 50
Görsel 70. *Colossal Cave Adventure* oyunu ekran görüntüsü……. 51
Görsel 71. *Deponia* oyunu ekran görüntüsü……... 52
Görsel 72. *God of War* oyunu ekran görüntüsü…… 53
Görsel 73. *Halo 5* oyunu ekran görüntüsü…….. 53
Görsel 74. *Final Fantasy X* oyunu ekran görüntüsü…….. 54
Görsel 75. *Command&Conquer: Generals* oyunu ekran görüntüsü……... 55
Görsel 76. *Company of Heroes* oyunu ekran görüntüsü…….. 55
Görsel 77. *Aerofly FS 2 Flight Simulator* oyunu ekran görüntüsü……... 56
Görsel 78. *FIFA 18* oyunu ekran görüntüsü……. 57
Görsel 79. *Street Fighter 5* oyunu ekran görüntüsü…….. 57
Görsel 80. *Angry Birds* oyunu ekran görüntüsü……. 58
Görsel 81. *The Sims 4* oyunu ekran görüntüsü……. 59
Görsel 82. *Reader Rabbit* oyunu ekran görüntüsü…… 59
Görsel 83. *The Incredible Machine* oyunu ekran görüntüsü…… 60
Görsel 84. *World of Warcraft* oyunu ekran görüntüsü…….. 60
Görsel 85. Birincil kişi perspektifi için *Dishonored* oyunundan örnek ekran görüntüsü..... 61

Görsel 86. Üçüncül kişi perspektifi için *The Division* oyunundan örnek ekran görüntüsü..... 62
Görsel 87. *Hollow Knight* oyunu ekran görüntüsü..... 63
Görsel 88. *The Legend of Zelda: Link's Awakening* oyunu ekran görüntüsü..... 63
Görsel 89. *Diablo II* oyunundan ekran görüntüsü..... 64
Görüntü 90. *Wizardry* oyunu ekran görüntüsü..... 64
Görsel 91. *Tempest* oyunu ekran görüntüsü..... 64
Görsel 92. *Battlezone* oyunu ekran görüntüsü..... 65
Görsel 93. *Doom* oyunu ekran görüntüsü..... 66
Görsel 94. *Tomb Raider* oyunu ekran görüntüsü..... 67
Görsel 95. *Grand Theft Auto* oyunu ekran görüntüleri..... 67
Görsel 96. *Inside* oyunu ekran görüntüleri..... 68
Görsel 97. *Se7en* film jeneriği ekran görüntüleri..... 70
Görsel 98. *Jeux Interdits* film jeneriği ekran görüntüleri..... 72
Görsel 99. Saul Bass poster örnekleri..... 73
Görsel 100. Research Studios, *Seduced* sergi afişleri, 2007..... 74
Görsel 101. *The Grand Budapest Hotel* filmi için yapılmış bir renk paleti..... 76
Görsel 102. Luis Viana, *The Grand Budapest Hotel* filmi için yapılmış bir jenerik çalışmasından ekran görüntüleri, 2015..... 76
Görsel 103. Aynı karakter tasarımının ışık kullanılmadan ve kullanılarak renklendirilmiş görselleri..... 77
Görsel 104. Lev Kuleshov, *The Kuleshov Experiment*, 1921..... 78
Görsel 105. *Cinema Paradiso* film jeneriği ekran görüntüleri..... 79
Görsel 106. *Deadpool* film jeneriği ekran görüntüleri..... 80
Görsel 107. *Donkey Kong* video oyunu açılış ekranı ve oyunun içinden görseller..... 82
Görsel 108. *Ms. Pac-Man* oyun jeneriği ekran görüntüleri..... 83
Görsel 109. *Mario Bros* oyun jeneriği ekran görüntüleri..... 84
Görsel 110. Naoki Satō, *Metal Gear 2: Solid Snake* oyun jeneriği ekran görüntüleri..... 85
Görsel 111. *The Terminator* film jeneriği ekran görüntüsü..... 86
Görsel 112. Naoki Satō, *Metal Gear 2: Solid Snake* oyun jeneriği ekran görüntüsü..... 86
Görsel 113. *The Last Ninja 3* oyun jeneriği ekran görüntüleri..... 87

Görsel 114. *The Last Ninja 3* oyun jeneriği tipografi kullanımı……..……. 87
Görsel 115. *Day of the Tentacle* oyun jeneriği ekran görüntüsü…… 88
Görsel 116. *Day of the Tentacle* oyun jeneriği tipografi kullanımları……. 89
Görsel 117. Tim Cane, *Fallout* oyun jeneriği belgesel görünümlü ekran görüntüleri…….. 90
Görsel 118. Tim Cane, *Fallout* oyun jeneriği reklam görünümlü ekran görüntüleri……. 91
Görsel 119. Tim Cane, *Fallout* oyun jeneriği oyun karesi görünümlü ekran görüntüsü……. 91
Görsel 120. Tim Cane, *Fallout* oyun jeneriği tipografi kullanımı……. 92
Görsel 121. *Resident Evil: Outbreak* oyun jeneriği ekran görüntüsü..... 93
Görsel 122. *Resident Evil: Outbreak* oyun jeneriği ekran görüntüsü..... 93
Görsel 123. *Resident Evil: Outbreak* oyun jeneriği ekran görüntüsü..... 93
Görsel 124. *Resident Evil: Outbreak* oyun jeneriği ekran görüntüsü..... 93
Görsel 125. *Resident Evil: Outbreak* oyun jeneriği ekran görüntüsü..... 94
Görsel 126. Brian Thomas, *Borderlands 1* oyun jeneriği ekran görüntüsü..…... 95
Görsel 127. *Borderlands 1* oyun jeneriği ekran görüntüleri……. 95
Görsel 128. *Borderlands 2* oyun jeneriği ekran görüntüsü…….. 96
Görsel 129. *Borderlands 2* oyun jeneriği ekran görüntüsü…….. 97
Görsel 130. *Borderlands 2* oyun jeneriği ekran görüntüsü…….. 97
Görüsel 131. Paul Furminger, *Deus Ex: Human Revolution* oyun jeneriği ekran görüntüsü……..…….. 99
Görsel 132. *Deus Ex: Human Revolution* oyun jeneriği ekran görüntüsü……..... 99
Görsel 133. *Deus Ex: Human Revolution* oyun jeneriği ekran görüntüsü…….. 100
Görsel 134. *The Wolf Among Us* oyun jeneriği ekran görüntüsü……..…… 101
Görsel 135. *The Wolf Among Us* oyun jeneriği ekran görüntüsü.....…….…… 101
Görsel 136. *The Wolf Among Us* oyun jeneriği ekran görüntüsü……..…… 102
Görsel 137. *The Wolf Among Us* oyun jeneriği ekran görüntüsü……..…… 102
Görsel 138. *The Wolf Among Us* oyun jeneriği ekran görüntüsü……..…… 103
Görsel 139. Simogo, *Device 6* oyun jeneriği ekran görüntüsü…….. 104
Görsel 140. *Device 6* oyun jeneriği ekran görüntüsü…….. 105
Görsel 141. *Device 6* oyun jeneriği ekran görüntüsü…….. 105
Görsel 142. *Device 6* oyun jeneriği ekran görüntüsü…….. 106
Görsel 143. *Device 6* oyun jeneriği ekran görüntüsü…….. 106

Görsel 144. *Device 6* oyun jeneriği ekran görüntüsü…….. 107
Görsel 145. Saul Bass, *Vertigo* film afişi……... 107
Görsel 146. Connor Fallon, Chris Cleve, Jeff Hoffman*, I Expect You to Die* oyun jeneriği ekran görüntüsü..... 108
Görsel 147. *I Expect You to Die* oyun jeneriği ekran görüntüsü……... 109
Görsel 148. *I Expect You to Die* oyun jeneriği ekran görüntüsü……... 109
Görsel 149. *I Expect You to Die* oyun jeneriği ekran görüntüsü……... 110
Görsel 150. Senaryo yazımı için hazırlanan düşünce haritası..... 115
Görsel 151. *Adobe Illustrator* programında eskizleri temize çekme ve renklendirme işlemi ekran görüntüsü..... 124
Görsel 152. *Adobe Photoshop* programında ışık/gölge değeri ile doku ekleme işlemi ekran görüntüsü..... 125
Görsel 153. Dokuz karakteri için yapılan eskiz çalışmalarından görüntü..... 126
Görsel 154. Dokuz karakteri için yapılan temiz çizim ve renk paleti denemeleri..... 126
Görsel 155. *Cretos Karnavalı'nda* çekilmiş bir fotoğraf..... 127
Görsel 156. Dokuz karakterinin ışık/gölge ve doku eklenmeden önceki ve sonraki halleri..... 127
Görsel 157. Morgana karakteri için yapılan eskiz çalışmalarından görüntü..... 128
Görsel 158. Morgana karakterinin ışık/gölge ve doku eklenmeden önceki ve sonraki halleri..... 129
Görsel 159. Elez karakteri için yapılan eskiz çalışmalarından görüntü..... 130
Görsel 160. Elez karakterinin ışık/gölge ve doku eklenmeden önceki ve sonraki halleri..... 130
Görsel 161. Fiona karakteri için yapılan eskiz çalışmalarından görüntü..... 131
Görsel 162. Fiona karakterinin ışık/gölge ve doku eklenmeden önceki ve sonraki halleri..... 131
Görsel 163. Kulan karakteri için yapılan eskiz çalışmalarından görüntü..... 132
Görsel 164. Kulan karakterinin ışık/gölge ve doku eklenmeden önceki ve sonraki halleri..... 133
Görsel 165. Kori karakteri için yapılan eskiz çalışmalarından görüntü..... 133
Görsel 166. Kori karakteri için yapılan renk paleti denemeleri..... 134
Görsel 167. Kori karakterinin ışık/gölge ve doku eklenmeden önceki ve sonraki halleri..... 134

Görsel 168. Arka plan için düzlem (platform) eskizleri..... 135
Görsel 169. Arka plan konsept çiziminin ışık/gölge değerleri ve dokular verilmeden önceki hali..... 135
Görsel 170. Arka plan konsept çiziminin ışık/gölge değerleri ve dokular verildikten sonraki hali..... 136
Görsel 171. Arka plan konsept çiziminden yakın plan görseller..... 136
Görsel 172. *Dokuzdan Say* Oyun Jeneriği için hazırlanan düşünce haritası..... 137
Görsel 173. *Dokuzdan Say* Oyun Jeneriği için hazırlanmış öykü panosu (storyboard)..... 139
Görsel 174. *Dokuzdan Say* Oyun Jeneriği için hazırlanmış animatikten (hareketli taslak) ekran görüntüleri..... 140
Görsel 175. *Dokuzdan Say* Oyun Jeneriği ilk tipografi denemeleri..... 140
Görsel 176. *Jonathan Crisp* Cips Paketleri..... 141
Görsel 177. *Dokuzdan Say* Oyun Jeneriği için tipografik denemeler..... 142
Görsel 178. *Dokuzdan Say* Oyun Jeneriği için tipografik denemeler sonucu kullanımı düşünülen iki farklı yazı karakteri kombinasyonu..... 142
Görsel 179. *Dokuzdan Say* Oyun Jeneriği siluet animasyon denemesi..... 143
Görsel 180. *Dokuzdan Say* Oyun Jeneriği ışık denemesi..... 143
Görsel 181. *Dokuzdan Say* Oyun Jeneriği arka planının sabit ve katmanlarına ayrılmış halleri..... 144
Görsel 182. *Dokuzdan Say* Oyun Jeneriği arka planının 2.5 boyutlu olarak yerleştirilmiş hali..... 144
Görsel 183. Dokuz karakterinin yerden ayağa kalkma kareleri..... 145
Görsel 184. *After Effects* programında yaratılan hareketli sahneden ekran görüntüsü..... 145
Görsel 185. *After Effects* programında yaratılan 2.5B sahnenin tasarım sürecinden ekran görüntüsü..... 146
Görsel 186. *After Effects* programında yaratılan hareketli sahnenin 4 farklı açıdan görüldüğü ekran görüntüsü..... 146
Görsel 187. *Dokuzdan Say* oyun jeneriğinin bitmiş halinden ekran görüntüleri.....147
Görsel 188. *Dokuzdan Say* oyun jeneriğinin bitmiş halinden ekran görüntüleri.....148

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

2B: 2 Boyutlu

2.5B: 2.5 Boyutlu

3B: 3 Boyutlu

EVO: The Evolution Championship

FPS: First Person Shooter

MMO: Massive Multiplayer Online Game

MMOG: Massively Multiplayer Online Game

MMORPG: Massively Multiplayer Online Role Playing Game

NES: Nintendo Entertainment System

PC: Personal Computer

POV: Point of View

ROM: Read Only Memory

RPG: Role Playing Game

RPS: Role Playing Shooter

VR: Virtual Reality

GİRİŞ

Jenerikler, hareketli grafiklerin tasarım sahnesine girdiği andan beri televizyon kanallarından reklam videolarına kadar bir çok yerde karşımıza çıkmaktadır. Teknolojinin gelişmesi ve bu gelişmelere ulaşımın kolaylaşmasıyla da kullanım alanları her geçen gün daha da artmaktadır. Kullanım alanları ne kadar geniş olursa olsun, jeneriklerin en yaygın olarak görüldükleri alan ise film sektörüdür. Film jeneriklerinin, siyah beyaz film dönemlerinde, yapımda görev alanları tanıtmak amacıyla tasarlandığı ve kişilerin isimlerini göstermekten ileri gidemediği yorumu yapılabilir. Saul Bass öncülüğünde ise başlı başına bir tasarım sorunu olarak ele alınmaya başlanmıştır. Uluslararası düzeyde bakıldığında, sadece bu alanda verilen ödüller bile mevcuttur. Günümüzde jenerik tasarımını filmlerine dahil etmeyen yapımcıların ve yönetmenlerin sayısı gittikçe azalmaktadır. Sadece jenerik tasarım alanına yoğunlaşan grafik tasarım firmaları da sektörde önemli yerlere gelebilmektedir.

Bu bağlamda jenerik kavramının, dizi ve filmler ile popülerleştiği kabul edilebilecek olsa da video oyunlarındaki yeri gün geçtikçe önemini arttırmaktadır. Çünkü video oyunları da ana karakterlerin oyuncular tarafından yönlendirilen filmler olarak değerlendirilebilir. Günümüzde video oyun sektörü, hem bütçe hem de yaygınlık olarak eğlence sektörünün birçok alanını geçmiş bulunmaktadır (Digi-Capital). Hem maddi hem de manevi olarak yüksek kazançlar sağlanabilen bu sektörde öne geçmek için oyun şirketleri, farklarını belli etmek zorunda kalmışlardır. Bu farkı gösterebilecekleri birçok yöntem bulunmaktadır. Ancak en iyi gösterebilecekleri yerlerden bir tanesinin, piyasaya sürdükleri oyunların jenerikleri olduğu söylenebilir. Çünkü jenerikler, hem oyunun piyasaya sürülmesinden önceki reklam aşamasında, hem oyun şirketlerinin oyuncu tarafından okunmasını istediği bilgilerin karşı tarafa aktarılması esnasında, hem de oyuncuda merak ve heyecan yaratarak oyuna bağlamak amacıyla kullanılabilirler. Bu yüzdendir ki, video oyunlarında kullanılan jeneriklerin sadece yapımda emeği geçen kişilerin ve kurumların adlarını listelemek için kullanılan bir araç olarak görülmesi doğru olmayacaktır.

Video oyunlarının tarihsel gelişimine bakıldığında, video oyun tasarımının Türkiye'de özellikle de oyun piyasasını yönlendiren ülkeler karşısında hâlâ yeni bir sektör olduğu görülmektedir. Başarılı tasarımcılar sayesinde Türkiye, bu sektörde yer edinmeye başlamış olsa bile, bu alanda adını duyurabilmesi için ülkede bulunan oyun firmalarının farklarını ortaya koymaları gerekmektedir. Bu nedenle video oyun alanında yapılan tez çalışmalarının Türkçe kaynak yaratarak sektöre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Bu çalışmanın birinci bölümünde öncelikle hareketli grafikler, öğeleri ve ilkeleri ile birlikte incelenecektir. İkinci bölümde video oyunlar, kavram, tarihçe ve sınıflandırma üzerinden bir değerlendirmeye alınacaktır. Çalışmanın üçüncü bölümünde jenerik tasarımı konusu önce genel, daha sonra da video oyunlar özelinde irdelenecek; piyasadaki oyun jeneriklerinin başarılı ve başarısız yönleri analiz edilerek bunların arkasında yatan sebepler değerlendirilecektir. Son bölümde ise, elde edilen sonuçlar gözetilerek, bir oyun senaryosu ve konsept tasarımının taslakları oluşturulacak, ardından da bu oyunun piyasaya sürülmesi hedeflenerek bir jenerik tasarımı yapılacaktır.

BÖLÜM 1: HAREKETLİ GRAFİKLER

> *"Hareket halinde olan bir tasarım, canlı bir vücudun aksine fizik kurallarına sonuna kadar bağlı kalmak zorunda değildir. Bu deneyim izleyiciye özgürlük hissi verirken, tasarımcıya da sanatını daha geniş bir boyutta, mekanda ve ritimde geliştirmek için sonsuz bir fırsat sunmaktadır."*
>
> *John Halas* (1981, s. 17)

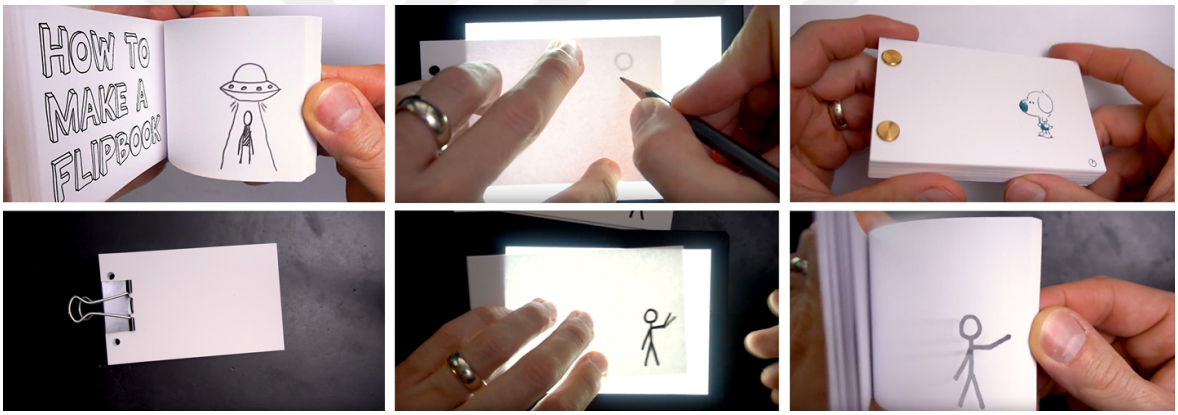
Süratle gelişen dijital çağda, izleyicinin dikkatini çekmek için yarışan çok sayıda yayın arasında ön plana çıkabilme arzusu "mutlak netlik" ihtiyacını doğurmuştur (Tschichold, 1928, s. 35). Mutlak netlik, verilmek istenen mesajı mümkün olan en kesin şekilde karşı tarafa aktarabilme ve benzerlerinden ayrılabilme kabiliyeti olarak düşünülebilir. Bu ihtiyacı karşılamak adına kullanılabilecek yöntemlerden biri hareketli grafiklerdir. Çünkü hareketli tasarımların, hareketsiz benzerlerinden daha kısa sürede, daha çok ilgi çektiği görülebilir. Hareket kavramının, tasarımda bu denli ön plana çıkmasının sebebi insan beyninde en ilkel kodlardan biri olan "savaş ya da kaç" dürtüsünü etkin hale getirmesidir (Konrath, 2017). Hareket, insanda tehlike hissi yaratarak kişinin ilgisini o hareketin geldiği yöne kaydırmasına neden olmaktadır. İnsan beyninin bu özelliği, bir tasarıma hareket katılarak tasarımcının yararına kullanılabilmektedir.

Hareketli grafikler yıllardır, televizyon reklamlarından müzik videolarına, bilgisayar oyunlarından sinema sektörüne kadar birçok alanda ön plandadır. Hareketli grafiklerin günümüzdeki bu yerini kavrayabilmek için öncelikle gelişim sürecine göz atmak gereklidir. Bu bölümde öncelikle hareketli grafiklerin gelişim sürecine dair kısa bir tarihi içeriğe yer verilecektir. Ardından hareketli grafiği oluşturan temel ilkeler ve öğelerin incelemesi, örnekler ile desteklenerek etraflıca tartışılacaktır.

1.1 HAREKETLİ GRAFİKLERİN GELİŞİM SÜRECİ

Hareketli grafiklerin ilk örnekleri, düşünülenin aksine, bilgisayar destekli grafiklerin ortaya çıkmasından çok daha öncesinden itibaren görülmektedir. Hatta 1800'lü yıllara kadar dayanan "flipbook" animasyonlar, hareketli grafiklerin ilk örneklerinden sayılabilir (Bojc, 2015) Armağan Gökçearslan, yazdığı aynı adlı

makalede bu animasyonlardan “çizoynat” olarak bahsetmektedir (Gökçearslan, 2016) (Bkz. Görsel 1). John Whitney Sr ile hareketli grafikler, bir terim olarak tasarım sahnesine girmiştir. Çünkü Whitney, 1960 yılında *Motion Graphics, Inc.* adında bir şirket kurarak bilgisayarın “hareket” yaratmaktaki estetik imkanlarını araştırmaya başlamıştır (Jankel & Morton, 1984, s. 22). Televizyonun icadı ve zamanla kullanımının yaygınlaşması ile birlikte artan kanallar da, yayınlarda kullanılan hareketli grafiklerin gelişimlerine ilham vermiştir (Meggs, 1998, s. 455). Daha sonraları hareketli grafiklerin en çok kullanıldığı alanlardan biri olan “hareketli logo” fikrini de ortaya, o sırada *ABC* adlı kanal için çalışmakta olan Harry Marks atmıştır. Bu kanalın *Haftanın Filmi* programı için tasarlanan açılış sekansı, tüm ülkede izleyici tarafından büyük bir ilgi görmüş ve grafik tasarım açısından bir devrim sayılmıştır (Krasner, 2013, s. 61) (Bkz. Görsel 2).



Görsel 1. *How to Make a Flipbook* videosundan ekran görüntüleri, 2018. https://goo.gl/8W42ys



Görsel 2. *ABC* kanalı *Haftanın Filmi* açılış sekansı ekran görüntüleri, 1969. https://goo.gl/bXgqL7

ABC kanalından sonra *CBS* ve *Bell Telephones* gibi başka markalar da logolarını hareketlendirmeye ve yayınladıkları reklamlara hareketli grafik öğeleri eklemeye başlamıştır (Bkz. Görsel 3 ve 4). Ancak 70’lerde “hareketli televizyon grafikleri” ile ilgili beklentiler hâlâ “gelişmemiş” sayılmaktadır (Jankel & Morton, 1984, s. 27).

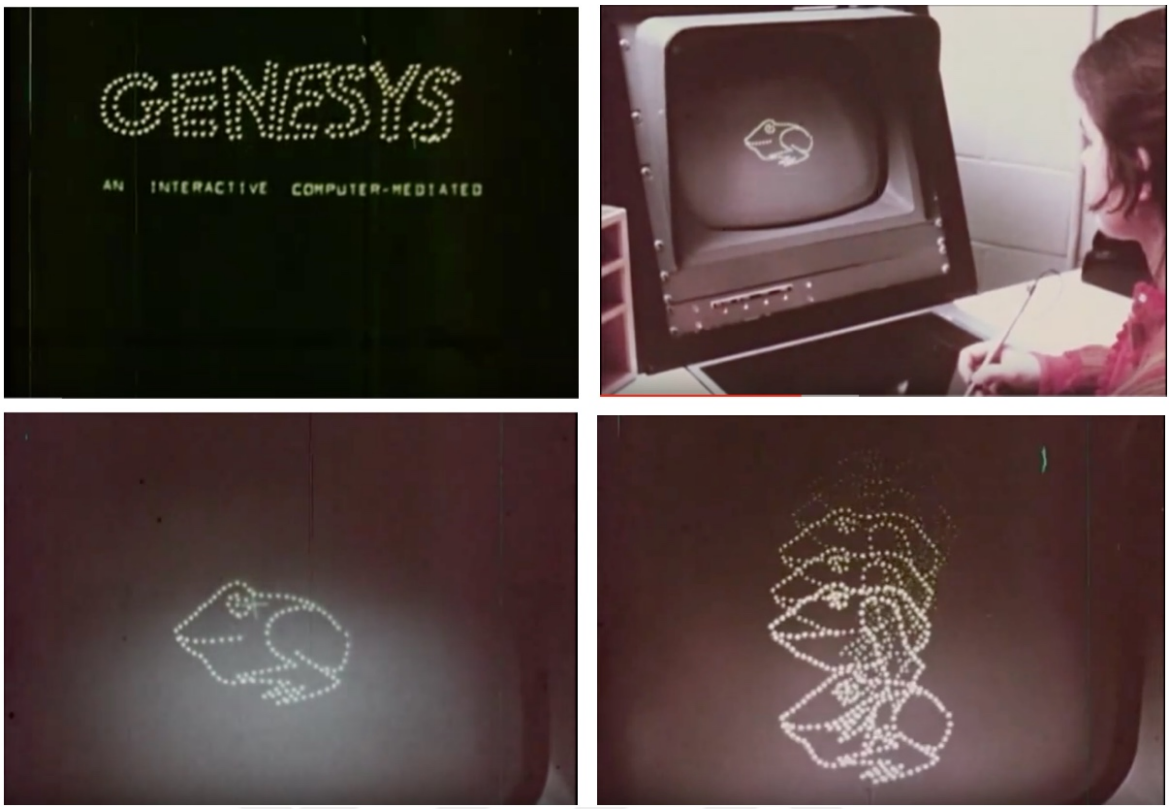


Görsel 3. *CBS* kanalı tanıtım jeneriğinden ekran görüntüleri, 1970. https://goo.gl/NbXfJy



Görsel 4. *Bell Super Switcher* televizyon reklamından ekran görüntüleri, 1977. https://goo.gl/pDjhNP

Hareketli grafikler, bilgisayar destekli grafiklerden çok daha önce kullanılmaya başlanmış olsa da, teknolojinin ilerlemesi sayesinde çok daha hızlı gelişmiş ve kullanım alanları artmıştır. Ancak geriye bakıldığı zaman teknoloji ve sanatı birleştirmenin hiç de kolay olmadığı görülebilmektedir. Çünkü özellikle ilk zamanlar, düşünsel farklılıklar yüzünden iki taraf da (bilim insanı ve sanatçı) birbirlerinin ne dediklerini tam olarak anlayamamışlardır (Jankel & Morton, 1984, s. 26). Bilim insanı ve sanatçı arasında bulunan bu ayrımı anlamak için Lynn Smith'in, Ronald Baecker tarafından 1969 yılında *MIT*'de üretilen, *Genesys System* adındaki programda çizgi film karakteri yaratmaya çalıştığı zamana bakmak yetecektir (Bkz. Görsel 5). Smith, bu programda yarattığı çizgilerin arkalarında normalde bırakmaması gereken bir parlama (afterglow) bıraktığını fark etmiştir. Ve bu parlama efektinin kendi çizdiği asıl figürlerden daha ilgi çekici olduğuna karar vererek yeni bir stil yaratmıştır. Oysa bir bilgisayar mühendisi bu "hatayı" fark etmiş olsa bunun istenmeyen bir sonuç olduğuna inanır ve düzeltmeye çalışırdı (Jankel & Morton, 1984, s. 26).



Görsel 5. *GENESYS* animasyon programı tanıtım videosundan ekran görüntüleri, 1970. https://goo.gl/M2DrTQ

Bilim ve sanatı birleştirmenin zorluklarını umursamayarak bilgisayarı tasarımlarına dahil eden öncü sanatçılar içinde April Greiman, Rudy VanderLans, John Hersey, Zuzana Licko gibi isimler bulunmaktadır. Ayrıca tasarım dergisi *Emigre'nin* deneysel yaklaşımları da teknolojinin yapabileceklerini kanıtlamada çok yardımcı olmuştur (Meggs, 1998, s. 457-459) (Bkz. Görsel 6).



Görsel 6. *Emigre* dergisi için örnek kapak görselleri, 1984-1994. https://goo.gl/ZUfDxD

Tasarım stüdyolarının bilgisayar teknolojisi ile tanışması ve bu yenilikleri kabullenmesi, imgelerin yaratım sürecini kökten değiştirmiştir (Kerlow & Rosebush, 1996, s. 202). Bilgisayarların kullanılmaya başlanması ile tasarımcılar arası iletişimin arttığı ve tasarım sürecinin kolaylaştığı söylenebilir. Çünkü bilgisayar destekli tasarımların üzerinde oynamanın ve hataları düzeltmenin elişi tasarımları düzeltmekten daha kolay ve olası olduğu kabul edilmelidir. Hareketli grafiklerin statik tasarımlar karşısında daha fazla tercih edilmesinin ise birçok nedeni vardır. Ancak en büyük sebeplerinden bir tanesi olarak, hareketli grafiklerin zaman içerisinde sürekli değişime uğrayabilmesi ve aslında daha çok şeyi anlatabilmesi sayılabilir.

1.2 HAREKETLİ GRAFİKLERİ OLUŞTURAN ÖĞELER

Hareketli Grafikleri oluşturan öğeler, grafik tasarımı oluşturan öğeler ile temelde paralellik göstermektedir. Tasarımın kişisel bir etkinlik olduğu ve bireyin yaratıcı güdülerinden meydana geldiği doğrudur (Rand, 1987, s. 65). Ancak bu kişiselliğe karşın tasarımın genelinde değerlendirilebilecek belli başlı öğeler mevcuttur. Bu öğeler “nokta, çizgi ve düzlem”, “doku”, “renk”, “mekan ve figür/zemin”, “çerçeve”, “katmanlar”, “saydamlık”, “ızgara sistemleri” ve “ses” başlıkları altında incelenebilir (Lupton & Phillips, 2015, s. 14).

Nokta, Çizgi ve Düzlem: Nokta, çizgi ve düzlem, görsel tasarımların temel yapı taşlarıdır. Diğer imajlar, dokular, tipografi ve benzeri tüm tasarım öğeleri bu üçünün bir araya gelmesi ile oluşur. Geometri çerçevesinde düşünürsek nokta, bir çift x ve y koordinatıdır ve herhangi bir kütlesi yoktur (Lupton & Phillips, 2015, s. 14). Ancak nokta bir tasarımda kullanıldığı zaman ne kadar geniş bir kütleye sahip olduğu görülebilir. Noktaların bir araya gelmesi ile, tasarımı kökten değiştirecek gölge değerleri ve dokular yaratılabilir. Bu teknik ile yaratılmış en meşhur örneklerden bir tanesi Georges-Pierre Seurat’ın *A Sunday on La Grande Jatte* tablosudur. Bu tabloda Seurat, sadece noktasal darbeler kullanarak bir hikaye anlatılabileceğini, ışık ve gölge değerlerinin bile net bir şekilde verilebileceğini kanıtlamaktadır (Bkz. Görsel 7).



Görsel 7. Georges-Pierre Seurat, *A Sunday on La Grande Jatte*, 1884. http://bit.ly/2Oea0Go

Çizgi, sonsuz sayıda noktanın yan yana gelmesi ile oluşur. Düz olabileceği gibi kıvrımlı, devamlı ya da kesik kesik olabilir. Bir çizgi, yeterli bir kalınlığa geldikten sonra ise düzlem olarak adlandırılır. Matlık ya da saydamlık gibi değerler bir düzlemi, düzlem olmaktan çıkarmaz.

Bu üç yapı taşı hakkında Alex W. White, *Elements of Graphic Design* kitabında şöyle söylemiştir:

> *"Genelde noktayı bir benek, çizgiyi çubuk, düzlemi de yassı bir yüzey olarak düşünürüz (...) Nokta, bir benek olmak zorunda değildir. Küçük bir düzlem ya da kısa bir çizgi olarak algılanabilir (...) Çizgi, ince bir çubuk olmak zorunda değildir. Dar bir düzlem ya da uzun bir nokta olarak algılanabilir (...) Düzlem bir dikdörtgen olmak zorunda değildir. Geniş bir çizgi ya da büyük bir nokta olarak algılanabilir."* (2011, s. 87)

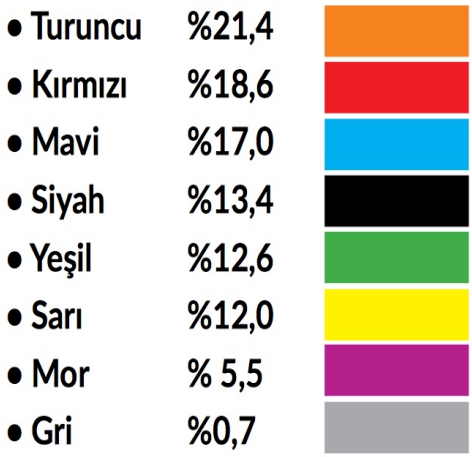
Doku: Tasarımda doku, hem fiziksel hem de sanal (virtual) olabilir (Lupton & Phillips, 2015, s. 41). Katı bir cismin teması ile hissedilen yüzeyi doku olarak adlandırılır. Aynı cismin sanal yansımasının temas edilemeyen ama görsel olarak algılanabilen yüzeyi de bir dokudur. Görsel 8'de Selahattin Ganiz'in, tipografi alanındaki yeteneğini kendi imzasında da ortaya koyduğu görülmektedir. Bu

imzada yalnız harflerin düzgünlükleri değil, aynı zamanda fırça darbelerinin dokuları da ön plandadır. El ile temas edildiğinde fırçanın tüyleri fiziksel olarak hissedilememektedir. Ancak sanal olarak her bir çizgiyi doku olarak algılamamız mümkün kılınmıştır.



Görsel 8. Selahattin Ganiz'in kendi imzası. (Sarıkavak, 2005, s. 195)

Renk: "Renk, sözsüz iletişimin en doğrudan biçimidir" (Ambrose & Harris, 2013, s. 6). Tasarımcılar rengi, gerekli gördükleri şeyleri görünmez kılarken diğerlerini ön plana çıkarmak için kullanırlar. Renkler tasarımın karakterine yön verirken vurgu yaparak tasarım elemanlarını önem sırasına dizer; farklı parçalar arasında bağlantı kurarak ilişki sırası belirler (White, 2011, s. 93-95). Tasarımcının, yapacağı işin renk paletini belirlerken, renklerin dikkat çekme oranlarını göz önünde bulundurması mantıklı bir adım olacaktır (Bkz. Görsel 9). Böylece hangi öğenin ne kadar ön planda olacağının kontrolünü elinde tutacağı söylenebilir. Örneğin bir afişte turuncu ve gri renk paleti kullanılmış ise, turuncu yazan bilgiler, gri yazan bilgilerden çok daha önce fark edilecektir.



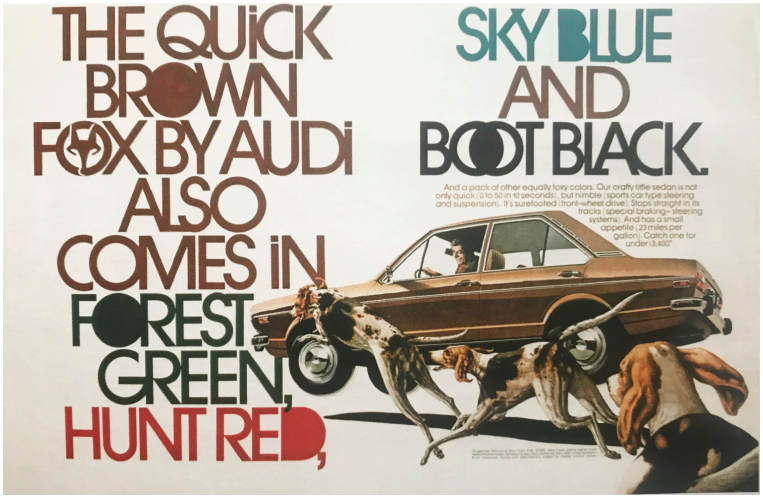
Görsel 9. Renklerin dikkat çekme oranları. (Tepecik, 2017, s. 55)

Görsel 10'da gösterilen *Kanarya Adaları Resmi Beyannamesi*, Wladimir Marnich tarafından genel olarak beyaz renk ön planda tutularak tasarlanmıştır. Ancak ikincil renk olarak seçilen turuncu, başlıklarda ve ciltte okurun dikkatini yönlendirmek için kullanılmıştır. Bu, okura yayında yol izlemesi konusunda yardımcı olurken, aynı zamanda yayına kimlik katmaktadır (Ambrose & Harris, 2013, s. 71).



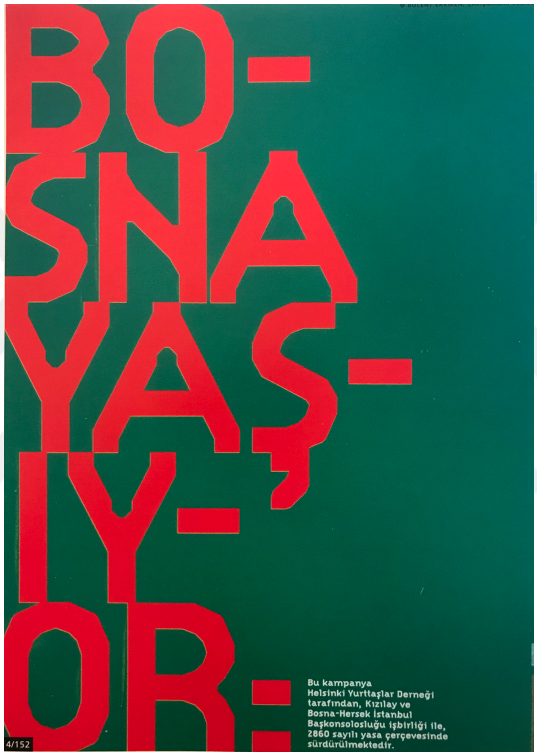
Görsel 10. Wladimir Marnich, *Kanarya Adaları Resmi Beyannamesi*. (Ambrose & Harris, 2013, s. 71)

Görsel 11'de ise kullanılan toprak tonları marka ciddiyetini yansıtırken, "quick brown fox jumps over the lazy dog" pangramına (herhangi bir dilin abecesinin tüm harflerini içeren cümle) da gönderme yapmaktadır. Aynı zamanda reklamın satma amacı güttüğü *Audi* marka arabanın kahverengi dışında başka renklerde de üretildiğini kullandığı yeşil, kırmızı, mavi ve siyah renkler ile de desteklemektedir. Böylece tasarımcı, rengi sadece dikkat çekici bir öğe olarak değil, aynı zamanda bilgilendirici bir eleman olarak da kullanmıştır.



Görsel 11. Helmut Krone, *Audi* Reklam Afişi, 1970. (Ambrose & Harris, 2017, s. 39)

Karşıt renkler bir araya geldiklerinde titreşim yanılsaması yaratarak görüntünün algılanmasını zorlaştırırlar. *Bosna Yaşıyor* afişinde Bülent Erkmen, iki karşıt renk olan kırmızı ve yeşili bir arada kullanarak, var olma ve yok olma arasında kalmış Bosna'nın mücadelesini bu yöntem ile ön plana çıkartmaktadır (Bkz. Görsel 12) (Sarıkavak, 2005, s. 172). Bu bağlamda hiyerarşik düzeni sağlayıp ilgiyi belirli noktalara çekmenin yanı sıra renk, izleyicinin kültürel ve duygusal birikimini uyararak bu yönde tepkiler vermesini de sağlamaktadır.



Görsel 12. Bülent Erkmen, *Bosna Yaşıyor*, 1994. (Sarıkavak, 2005, s. 172)

Mekan (Space) ve Figür/Zemin: Görsel tasarımlarda en çok görmezden gelinen öğe boşluktur (emptiness) (White, 2011, s. 19). Boşluklar zemini, yani mekanı yaratan parçalardır. Ancak bunları sadece basit birer arka plan olarak görmek yanlış olacaktır. Doğru şekilde kullanılan bir arka plan, ön plana dönüşerek bir tasarımı diğerlerinden ayırabilir.

Bir nesneyi bir mekana yerleştirmek figür/zemin ilişkisi yaratır. Bu ilişki 3 ana başlık altında incelenebilir:

1) Sabit Figür/Zemin
2) Çevrilebilir Figür/Zemin
3) Belirsiz Figür/Zemin (Bkz. Görsel 13).



Görsel 13. Sabit, çevrilebilir ve belirsiz figür/zemin örnekleri. (Lupton & Phillips, 2015, s. 86)

Sabit figür/zemin ilişkisinde figür, zeminden net bir şekilde ayırt edilebilir. Genelde bu iki öğeden biri daha ön plandadır. *Fuse* dergisinin 1992 yılında tasarlanmış olan ilk kapak görseli bu ilişkiye örnek olarak gösterilebilir. Kapakta zemin de tipografik öğeler de keskin hatlar ile birbirlerinden ayrılmaktadır (Bkz. Görsel 14).

Çevrilebilir figür/zemin ilişkisi, pozitif ve negatif elemanların eşit şekilde ilgi çektiği ilişkidir. Her iki öğe de aynı derecede ön plana çıkabilir. *Studio Sarp Sözdinler* tarafından *Describe Me An Image From Turkey* isimli film gösterimi için tasarlanan afiş bu ilişkiye bariz bir örnektir (Bkz. Görsel 15). İlk başta baskın renk olan turuncu ile yazılmış yazılar okunarak, yazıların beyaz düz bir zemin üstüne yazılmış olduğu izlenimi verilmektedir. Daha dikkatli bakıldığı zaman ise esas zeminin düz turuncu renk olduğu, üstüne getirilmiş beyaz yüzeyin de kesilerek çıkartılmış harflerden geriye kalan bir parça olabileceği düşünülmektedir. Belirsiz figür/zemin ilişkisi, izleyicinin odak noktasını bulmakta zorlandığı ilişkidir. Ne sabit ilişkideki gibi net bir arka plan ve nesne ilişkisi ne de çevrilebilir ilişkideki gibi aynı anda iki öğeyi ön planda görebilme durumu vardır.

Belirsiz figür/zaman ilişkisinde tasarım elemanları simültane olarak ön plan ve arka plan arasında geçiş yapabilirler. Bu ilişkiyi daha iyi anlayabilmek için Picasso'nun kübist tablolarına bakmak yetecekti. Picasso'nun tablolarında zemin ve figür iç içedir. Bir şekli aynı anda hem sağdan hem soldan hem arkadan hem de önden görebiliriz. Figür gerçek dünyadaki varlığından soyutlanırken zemin de anlamını yitirir. Bunun en belirgin olduğu yerlerden biri *Les Pigeon Aux Petit Pois* tablosudur (Bkz. Görsel 16).



Görsel 14. *Fuse 1* dergisi kapak görseli, 1992. (Sarıkavak, 2005, s. 71)

Görsel 15. *Studio Sarp Sözdinler*, *Describe Me An Image From Turkey* afişi, 2016. http://bit.ly/34h73tX

Görsel 16. Pablo Picasso'nun *Les Pigeon Aux Petit Pois* tablosu, 1911. https://goo.gl/uNt98T

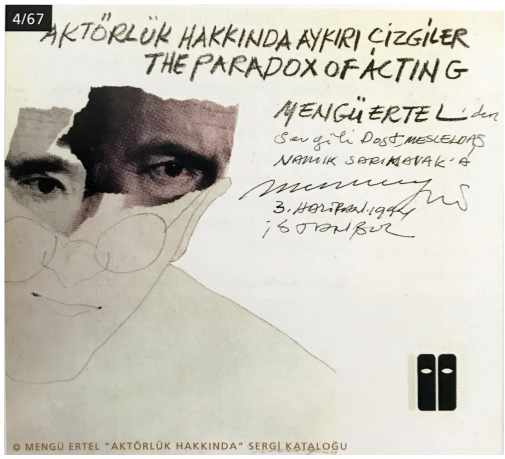
Çerçeve: Bütün tasarımlar, ister kağıda çiziliyor, ister film ya da video olarak sanal ortamda yaratılıyor olsunlar, çoğunlukla dört köşe ile sınırlandırılmış iki boyutlu yüzeyler üzerinde oluşurlar (Becer, 2011, s. 26). Bu yüzeylerden kısaca "çerçeve" olarak bahsedilebilir. Jessica Helfand tasarımda çerçeve hakkında yazarken; "çevresel görüşümüz daima bu aptal kutusunun merhametsiz geometrisinin etkisi altındadır" (2001, s. 121) diyerek bu durumu eleştirmiştir. Ancak ne kadar sınırlayıcı bir konsept olursa olsun bir tasarım çerçeve dışı düşünülemez. Çünkü çerçeve, bir imajı ya da nesneyi anlayabilmek için gerekli koşulları sağlayan öğedir. Herhangi bir çizimin ya da fotoğrafın çerçevesini belirleyerek tasarımın anlatmak istediği şey değiştirilebilir. Görsel 17'de bunun anlamı açık bir şekilde gösterilmektedir. *Media Manipulation* başlıklı bu çizimde, çerçeve daha geniş açıdan ele alındığında, arka planda koşar pozisyonda iki adam resmedilmiştir. Sağdaki adam elinde bir bıçak ile soldaki adamı kovalamaktadır. Ancak çerçeve daraltılarak bu iki adamın tam ortasına yakınlaşıldığında ortaya tam tersi bir görüntü çıkmaktadır. Görsel bu çerçevede değerlendirildiğinde, soldaki adam sağdaki adama bıçak ile saldırıyormuş gibi gözükmektedir. Tıpkı bu örnekte olduğu gibi tasarımcı, tasarımının çerçevesini belirleyerek izleyiciye hangi duyguyu ve düşünceyi aktarmak istediğini yönetebilir.



Görsel 17. Nobel S. Michael, *Media Manipulation*, 2014. https://goo.gl/RRnLwJ

Katmanlar: Katmanlar bir imajın ya da sekansın üst üste binen parçalarıdır. Bir tasarımı oluşturan her bir arka plan, imaj, tipografi ve renk "katman" olarak adlandırılır. Katmanlar her tasarımda belirgin olmak zorunda değildir. Özellikle durağan işlerde ön/arka ayrımı her zaman bariz olmadığı için tasarımı oluşturan öğeler katman olarak algılanmayabilir. Ancak özellikle katmanların verdiği üst üste binmişlik hissini tasarımına yedirerek fiziksel dünyayı taklit eden, böylece yeni ve yaratıcı görseller ortaya çıkaran tasarımlar da vardır.

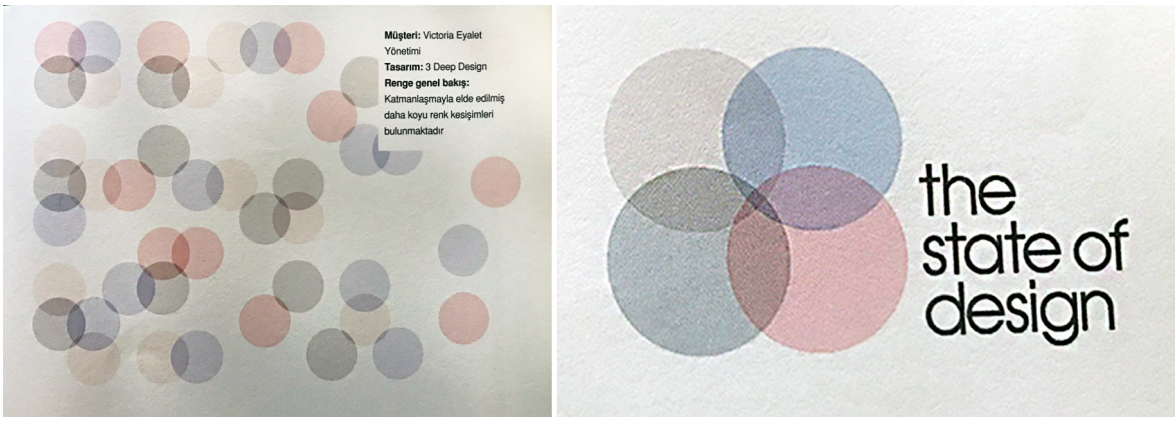
1994 yılında Mengü Ertel, kişisel sergisi *Aktörlük Hakkında Aykırı Çizgiler* için tasarladığı afişte katmanları bariz bir şekilde görünür bırakmıştır (Bkz. Görsel 18). "Bu çalışmada Muhsin Ertuğrul'un fotografik parçaları Mengü Ertel'in çizgileriyle tamamlanmıştır" (Sarıkavak, 2005, s. 144). Bu da imgeyi oluşturan her bir parçanın bir yerlerden kesilerek üst üste yapıştırıldığı izlenimi vermektedir. Böylece izleyici tasarımda kullanılan her bir katmanı ayrı ayrı gözlemleyebilmektedir.



Görsel 18. Mengü Ertel, *Aktörlük Hakkında Aykırı Çizgiler* Afişi, 1994. (Sarıkavak, 2005, s. 144)

Saydamlık: Saydamlık ve katmanlar birbirleri ile bağlantısı olan başlıklardır. Saydamlık, tasarımda hangi parçanın önde hangi parçanın arkada olduğunu anlamamıza yardım edebilecek bir olgudur.

3 Deep Design tarafından *Avustralya Victoria Eyalet Yönetimi* için bir kimlik çalışması olarak tasarlanan *The State of Design* logosu ve örüntüsü, saydamlığın tasarımda kullanımı için verilebilecek bir örnektir (Bkz. Görsel 19). Farklı renklerdeki pastel dairelerin kesişmesi ile kesişim noktalarında daha koyu renkler oluşturan bu tasarım, katmanlaştırma etkisini kullanırken (Ambrose & Harris, 2013, s. 79) aynı zamanda saydamlık hissini de tasarıma dahil etmektedir.



Görsel 19. *3 Deep Design* tarafından yapılmış *Avustralya Victoria Eyalet Yönetimi* için kimlik çalışması *The State of Design*. (Ambrose & Harris, 2013, s. 79)

Izgara (Grid): Müller-Brockmann, ızgarayı "tasarımcının işini yapıcı ve geleceğe dönük olarak ürettiğinin bir göstergesi" olarak kabul ederek ızgaranın önemini yüceltmektedir (1981, s. 63). Görsel 20'de ızgaraya bağlı kalınarak yapılmış bir tasarım örneği görülmektedir. Afişte bulunan her bir etkinlik, içinde bulunduğu küçük bir kutucuktan oluşan alanın başında başlamaktadır. Tüm konserler yatay ve dikey olarak tarih sıralamasına sokulmuş ve katı bir düzen içinde izleyiciye aktarılmaktadır. Burada ızgara sadece kompozisyonu organize etmek için değil, aynı zamanda hiyerarşi göstermek için de kullanılmıştır. Alt bilgilerden her biri bir kutucuğa sığdırılmışken ortada yazan *Jazz Festival* başlığı, yatay düzlemde yanyana dizilmiş yedi kutucuğun yedisine de temas etmektedir. Genel anlamıyla çok kuralcı ve durağan bir tasarım olduğu görülmektedir.



Görsel 20. Izgaraya bağlı kalarak yapılmış bir tasarım örneği. (Kane, 2011, s. 196-197)

Izgara kullanımı tüm öğelerin belirli bir düzen içinde yerleştirilmesine rehberlik eder ancak bu rehberliğe aşırı derecede bağlılık fazla sınırlayıcı ve kimi zaman da sıkıcı olabilir. (Ambrose & Harris, 2017, s. 60). Görsel 21'de klasik ızgara sisteminin tamamen dışına çıkmış bir örnek verilmiştir. Barry Deck tarafından 1989 yılında tasarlanan *Music for a Summer Evening* başlıklı bu görselde, yukarıdaki tasarımın aksine, kesin sınırlar çizilmemiştir. Her bir öğe kağıdın yüzeyinde karışık bir şekilde konumlanmıştır. Kavisli tipografik çalışmalar görselin dinamikliğini arttırırken, aynı zamanda öğeler arası bağ kurulmasına yardımcı olarak, hareketli ama bütünsel bir anlatım oluşturmuştur.



Görsel 21. Barry Deck, *Music for a Summer Evening*, 1989. (Sarıkavak, 2005, s. 99)

Ses: Ses, hareketli grafikleri durağan tasarımlardan ayıran en belirgin öğelerdendir. Aynı zamanda duygu aktarımında da önemli bir yeri olduğu göz önüne alındığında ses, hareketli grafiklerin olmazsa olmazı olarak değerlendirilmelidir. Ses bir müzik, bir konuşma ya da sadece bir görsel efekt olarak tasarıma dahil edilebilir. Durağan tasarımlarda ses klasik anlamda kullanılamıyor olsa da bazı tasarımcılar çalışmalarına dahil ettikleri bazı öğeler ile ses imasını izleyiciye vermeyi denemektedir. Örneğin Dima Shiryaev'in, 2019 yılında *PPF 5 Festival* için tasarladığı afişlerde sesi fikir olarak izleyiciye aktarmayı başardığı kabul edilmelidir (Bkz. Görsel 22). Shiryaev'in bu afişlerde, ses dalgalarını andıran çizgileri kullanarak festivalde çalınacak müziklere gönderme yaptığı görülmektedir. Tercih edilen turuncu rengin ifade ettiği canlılık hissi ile de festivalin hareketli bir teması olacağı anlaşılmaktadır. Gene de bu tarz yöntemler ile gerçek bir sesin yerini tutma konusunda yüzde yüz başarılı olmak şu an için zor gözükmektedir.



Görsel 22. Dima Shiryaev, *PPF 5 Festival* afiş tasarımları. 2019. http://bit.ly/2L58mF9

1.3 HAREKETLİ GRAFİKLERİN TEMEL İLKELERİ

Tasarım ilkeleri de en az tasarım öğeleri kadar önemlidir. Çünkü "görsel bilginin organizasyonu, tasarım ilkeleriyle olur" (Kayabekir & Tepecik, 2018, s. 411). Hareketli grafiklerin temel ilkeleri de, bu tezin bir önceki bölümünde olduğu gibi, grafik tasarımın temel ilkeleri ile paralellikler göstermektedir. Bu iki alanın birbirlerinden en keskin ayrıldığı nokta "ses" öğesinde olduğu gibi "zaman ve hareket" ilkesi olacaktır.

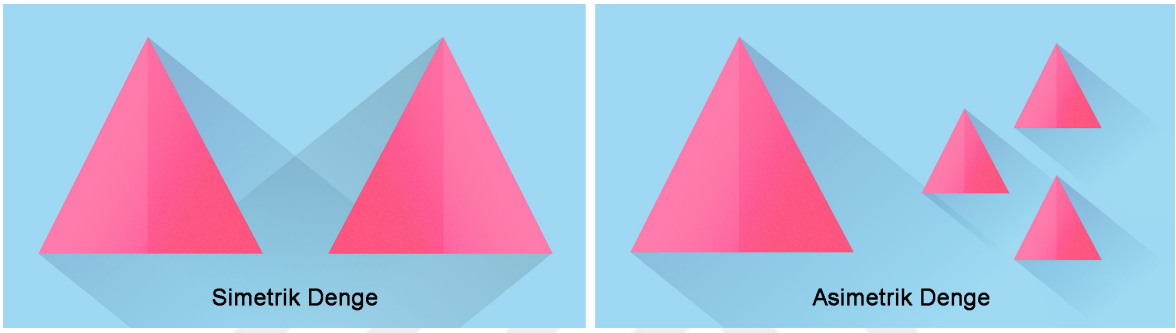
Ritim: Ritim, davul vuruşu ve yağmur damlaları gibi, güçlü, düzenli ve tekrar eden örüntüdür (Lupton & Phillips, 2015, s. 29). Tasarımcılar ritmi, hareketli grafiklerde olduğu kadar kitap ve poster gibi durağan mecralarda da kullanırlar. İster çizgiler olsun ister notalar, kullanılan elemanların tekrara düşmesi ritim yaratır. *Noreen* saç boyası için Herbert Bayer tarafından 1954 yılında hayata geçirilen reklam çalışmasında ritim duygusu logoda kullanılan imajın farklı renklerde tekrarı ile sağlanmıştır (Bkz. Görsel 23). Boya damlalarını andıran bu görsellerin, damlaların düşerken yaratacağı ritmik harekete ve sese gönderme yaptığı düşünülebilir.



Görsel 23. Herbert Bayer, *Noreen* için reklam çalışması, 1954. (Armstrong, 2012, s. 93)

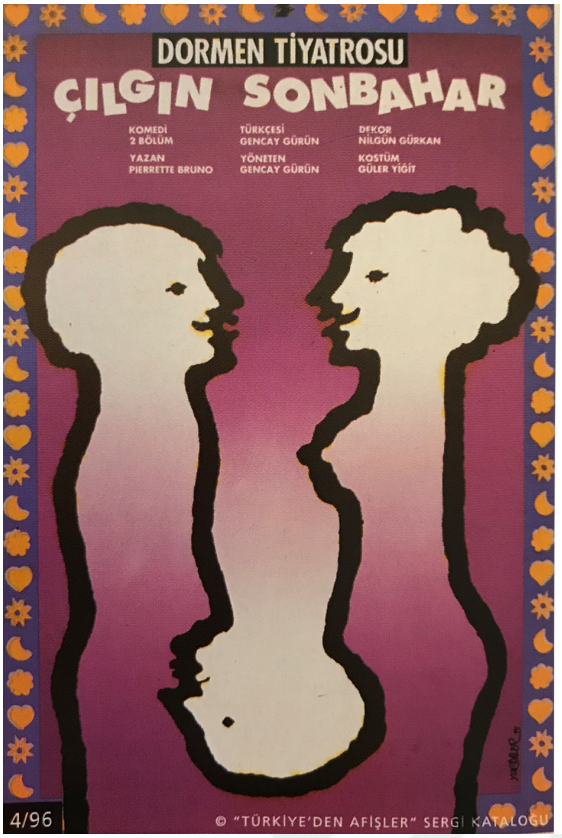
Denge; Simetrik ve Asimetrik: "Tasarımda denge, form için katalizör görevi görerek, öğeleri mekanda sabitler ve hareketlendirir" (Lupton & Phillips, 2015, s. 29). Görsel olarak denge, bir veya daha fazla elemanın bir mekana orantılı olarak dağıtılması ile sağlanır. Ancak tabii ki bu, dengenin durağan olması gerekliliğini

yaratmaz. Denge, simetrik ve asimetrik olmak üzere iki başlığa ayrılır. Simetrik dengede, kullanılan tüm elemanların düşey bir ekseni ortalamış olması beklenir (White, 2011, s. 39). Tasarım daha ön görülebilir ve düzenlidir. Asimetrik denge, simetriğin aksine, bir örüntü (pattern) üzerine oturtulamadığı için daha hareketlidir (Bkz. Görsel 24). Çoğu zaman daha ilgi çekici kabul edilir. Tschichold bunu *Yeni Tipografi* başlıklı yazısında şu şekilde dile getirmiştir: "Asimetri, işlevsel tasarımın ritmik dışavurumudur. Daha mantıklı olmasının yanı sıra, asimetrinin bir başka avantajı da simetrik tasarıma kıyasla optik olarak daha etkili olmasıdır" (1928, s. 37).



Görsel 24. Simetrik ve asimetrik denge için örnek görseller. https://goo.gl/YhFrzJ

Simetrik denge kullanılarak yapılmış olan *Çılgın Sonbahar* isimli oyunun afişi 1990 yılında Yurdaer Altıntaş tarafından tasarlanmıştır (Bkz. Görsel 25). Durağan ve sakin bir havası olan bu afişe hareket, oyunun isminde oynama yapılarak verilmiştir. Böylece komik bir hikaye anlatılacağı izleyiciye hissettirilmiştir. Mor zemin üzerine siyah lekeler olarak çizilmiş stilize kadın ve erkek figürleri süslü bir çerçevenin içine simetrik olarak yerleştirilmiştir. Sayfanın ortasından bir çizgi çekildiğinde her iki tarafın da neredeyse birebir aynı olduğu görülecektir. Bu posterin aksine Josef Müller-Brockmann'ın Zürih konser salonu Tonhalle'deki *Junifestkonzert* etkinliği için tasarlanmış olduğu afişte asimetrik denge kullanılmıştır (Bkz. Görsel 26). Dikdörtgen şekillerden yaratılmış olan bu afişte, sayfanın iki tarafında da var olan turuncu rengin ağırlıkları aynıdır. Sadece sol taraftaki turuncu dikdörtgen bütünlüğünü korumuşken, sağ taraftaki dikdörtgen parçalara ayırılarak sayfaya yayılmıştır. Bu da tasarıma devinim katmaktadır.

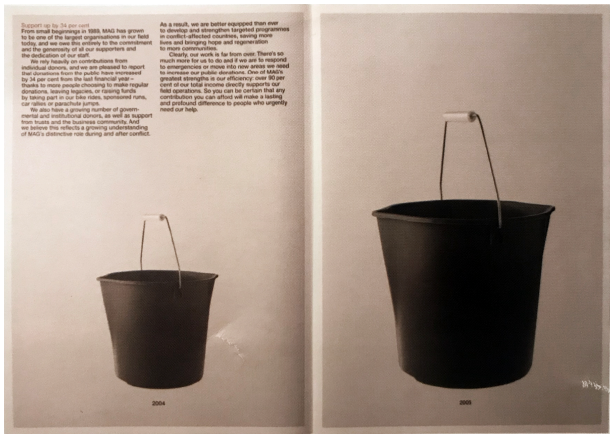




Görsel 25. Yurdaer Altıntaş, Dormen Tiyatrosu'nda oynanan *Çılgın Sonbahar* isimli oyun için afiş, 1990. (Sarıkavak, 2005, s. 154)

Görsel 26. : Josef Müller-Brockmann , Zürih konser salonu Tonhalle'deki *Junifestkonzert* etkinliği için tasarlanmış afiş serisinden bir örnek, 1957. (Armstrong, 2012, s. 91)

Ölçek: Ölçek hem objektif hem de sübjektif olarak değerlendirilebilir. Objektif (nesnel) çerçevede değerlendirildiğinde ölçek, bir nesnenin gerçek dünyada kapladığı alana gönderme yapar. Sübjektif (öznel) olarak gönderme yaptığı şey ise, kişinin, bir nesnenin ebadı hakkındaki izlenimidir. Görsel 27'de sunulan *MAG* yıllık rapor tasarımında iki tane kova imgesi görülmektedir. Bu iki imge esasen aynı kovanın birebir aynı açıdan çekilmiş fotoğraflarıdır. Tek fark, ölçekleri ile oynanarak izleyicinin algısında sağ taraftaki kovanın daha büyük olduğu hissini yaratmış olmalarıdır. Yani izleyicinin kovaların ebatları hakkında izlenimleri ölçek ile manipüle edilmiştir.



Görsel 27. *MAG (Mine Advisory Group)* yıllık rapor tasarımı. (Ambrose & Harris, 2017, s. 174)

Baskınlık ve Kontrast: Baskınlık (dominance), kontrast (karşıtlık) terimi ile iç içedir. Bir nesnenin başka bir nesne üzerinde baskınlık kurabilmesi için aralarındaki karşıtlığın yüksek olması gerekir. Bu karşıtlık ebat ile sağlanabileceği gibi tarz, konum ya da renk gibi etkenlerle de elde edilebilir. Aşağıdaki görselde basitçe bir nesnenin bir başka nesne üstünde nasıl baskınlık sağlayabileceği gösterilmiştir (Bkz. Görsel 28). Sağdaki altıgen şekil hem renk hem de ebadı sebebiyle karşıtlığı en yüksek nesnedir. Bu yüzden soldaki diğer altıgenlerin üstünde baskınlık kurabilmektedir.



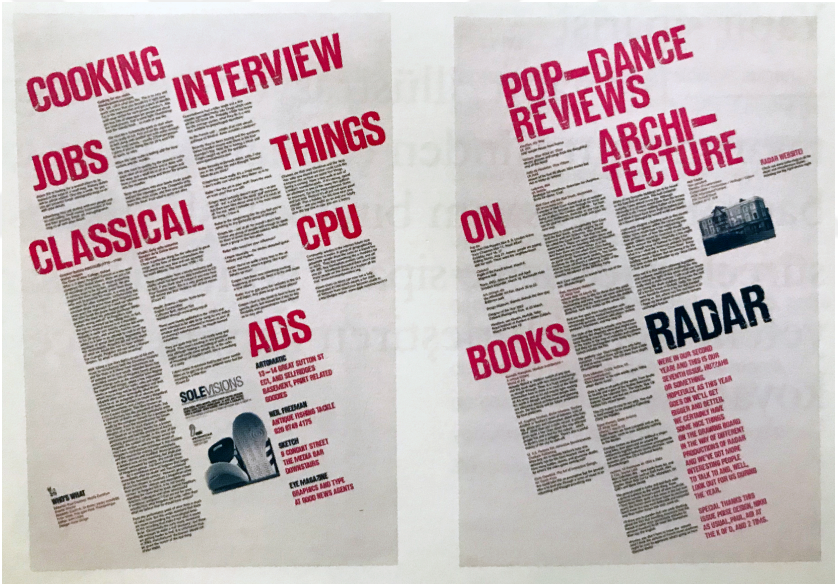
Görsel 28. Baskınlık ve kontrast için örnek görsel. https://goo.gl/YhFrzJ

Hiyerarşi: Hiyerarşi bir sosyal grup içindeki ya da bir metindeki önem sırasıdır (Lupton & Phillips, 2015, s. 115). Bu hiyerarşi, tasarımda ölçek, baskınlık ve kontrast ile yaratılır. Görsel 29'da bulunan hiyerarşi düzeni, insan beyninin tipografik olarak önem sırasını nasıl algılandığına bir örnektir. Bu örnekte de görüldüğü gibi kalın ve büyük harflerle yazılıp tasarım alanının en üstüne yerleştirilen yazı ilk sırada, daha ince ve küçük yazılarak aşağıya yerleştirilen yazı ikinci sırada okunmaktadır.



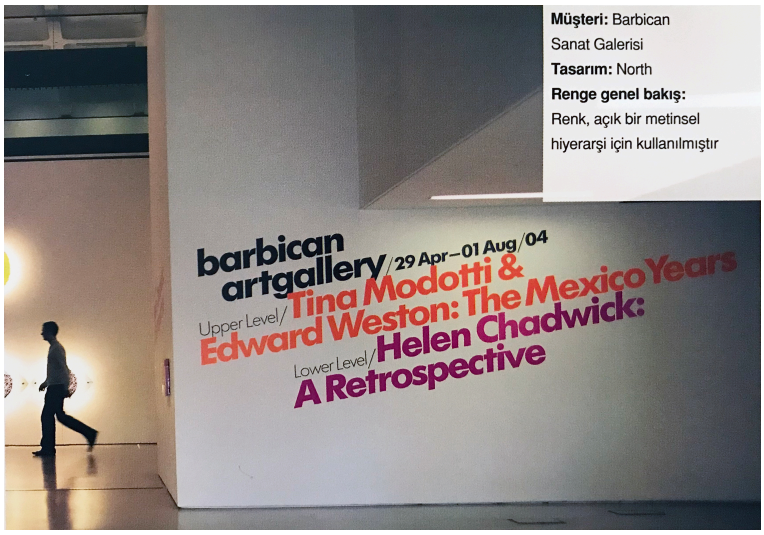
Görsel 29. Tipografik hiyerarşi için örnek görsel. http://bit.ly/2QKj1bK

Tipografinin ön planda bulunduğu bir afiş/kitapçık tasarımı olan *Radar*, hem rengi hem de ebat farklılıklarını kullanarak hiyerarşinin yaratıldığı bir örnektir (Bkz. Görsel 30). Kırmızı renk ve kalın gösterim fontu (display font) kullanılarak yazılan başlıklar, siyah renk ve ince yazı karakteri kullanılarak yazılan diğer metinlerden çok önce izleyicinin dikkatini çekmektedir. Böylece afişe bakan kişi, başlıkları kolayca okuyarak aradığı şeyin nerede olacağını hemen anlayabilmektedir.



Görsel 30. Mark Design, *Radar* afiş/kitapçık tasarımı. (Ambrose & Harris, 2017, s. 101)

Renk de ebat kadar, hem içeriğin hem de hiyerarşinin önemini göstermek için kullanışlı bir araçtır (Ambrose & Harris, Grafik Tasarımda Renk, 2013, s. 96). *North Tasarım Stüdyosu*'nun *Barbican Sanat Galerisi*'nin duvarına uyguladığı yönlendirici tasarımların bu bilgiyi desteklediği görülmektedir (Bkz. Görsel 31). Stüdyo burada ebat yönünden uçlara gitmek yerine rengin insan psikolojisindeki yerini kullanmayı tercih etmiştir. Verilmek istenen en önemli bilgiler parlak renklerde yazılarak ilk olarak okunmaları sağlanırken geri planda tutulan bilgiler siyah renk ile gösterilmiştir.



Görsel 31. North Tasarım Stüdyosu, *Barbican Sanat Galerisi* duvarı, 2004. (Ambrose & Harris, 2013, s. 99)

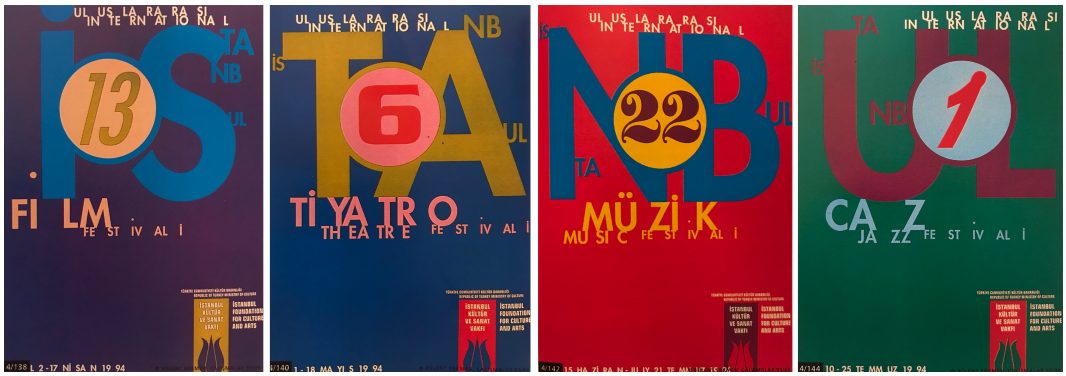
Bu iki örnekte de hiyerarşi izleyiciye neyin daha önemli olduğunu göstermektedir. Ancak bundan da daha önemlisi, devimsel bir tasarım ortaya koyarak daha ilgi çekici görseller ortaya çıkarmaktadırlar. Çünkü "genişliğin uzunluğa, renkli olanın renksiz olana, bir ölçünün diğerine eşit olduğu tasarımlar, tekdüze görünmekten bir türlü kurtulamazlar" (Becer, 2011, s. 68).

Devamlılık: Tasarımda devamlılık, izleyicinin görsel duyumunun kesintiye uğramadan tamamlanmasıyla sağlanır (Kılıç, 2011, s. 71). Bu kesintinin olmaması için de tasarım alanında bulunan tüm öğelerin birbiriyle etkileşim içinde olması gerekir (Kayabekir & Tepecik, 2018, s. 411). *8. İstanbul Film Festivali* afişinde kullanılan farklı renk ve ebatlardaki harfler sebebi ile devamlılık sorunu yaşanacağı düşünülebilir (Bkz. Görsel 32). Ancak tüm harflere verilmiş "kağıt parçalarından kesilmiş" izlenimi (cut-out), seçilen renk paletinin bütünlüğü ve öğeler arası kurulmuş ebat ilişkisi ile Sadık Karamustafa'nın, bu afişte devamlılığı kusursuz bir biçimde sağladığı kabul edilmelidir.



Görsel 32. Sadık Karamustafa, *8. İstanbul Film Festivali* afişi, 1989. (Sarıkavak, 2005, s. 159)

Devamlılık dendiği zaman akla sadece bir tasarım alanındaki öğelerin uyumu gelmemelidir. Bazı durumlarda seri şeklinde yayınlanan tasarımlar da devamlılık oluşturabilir. Örneğin 1994 yılında kullanılan *İstanbul Festivalleri* afişlerinin her birinde aynı görsel dil kullanılarak, birbirleri arasında bir devamlılık sağlanmıştır. Seçilen renk paleti tüm posterlerde benzerlik göstermektedir. Kullanılan tipografik dil ve öğelerin sayfa içindeki yerleşimleri neredeyse birebir aynıdır. Böylece tasarlanmış posterler tüm festivaller arasında bir bütünlük kurmaktadır.



Görsel 32. Bülent Erkmen, *İstanbul Festivalleri* Afişleri, 1994. (Sarıkavak, 2005, s. 168)

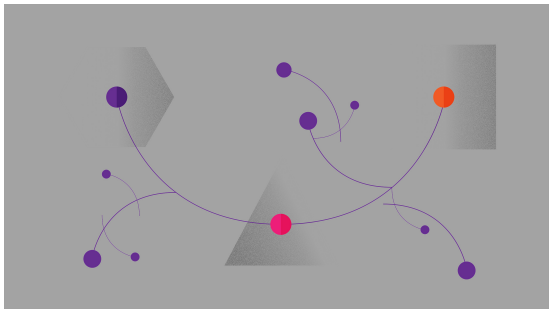
Benzer bir yaklaşım *KesselsKramer* tarafından *Amsterdam Avrupa Futbol Şampiyonası* için tasarlanan kitap sayfaları için de kullanılmıştır. Her bir sayfa ayrı birer poster gibi ele alınmış, aynı zamanda da hepsi için belirli bir dil yaratılmıştır. Bu derleme toplam 16 tasarımdan oluşmaktadır. Soldaki sayfalara, bir futbol

fanatiğinin tuttuğu takım forması ile aynı pozda (kollar önde kavuşturulmuş, dik ve gururlu bir duruş) portreleri yerleştirilmiştir. Daha sonra karşı sayfalara bu formaların renkleri ile tipografik birer tasarım yapılmıştır. Böylece hem her sayfa kendi içinde, hem de tüm sayfalar birbirleriyle devamlılığı sağlamıştır. Bu devamlılık benzer renk paletlerinin kullanılması ve tasarım öğelerinin her sayfada aynı eksende yerleştirmesi ile ortaya çıkmaktadır.



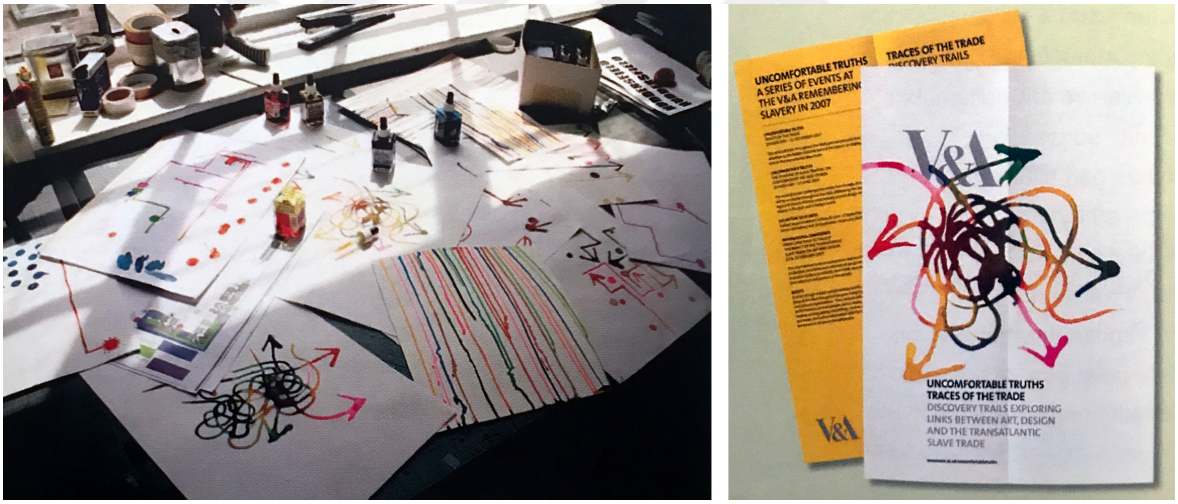
Görsel 33. KesselsKramer, *Amsterdam Avrupa Futbol Şampiyonası* için tasarlanan kitap sayfaları. (Ambrose & Harris, 2013, s. 147)

Zaman ve Hareket: Hareket özetle, zaman ile oluşan bir değişimdir. Durağan tasarımlarda da, gözü yönlendiren kavisli çizgiler kullanmak gibi çeşitli yöntemlerle hareket algısı yaratılabilir (Bkz. Görsel 34).



Görsel 34. Durağan tasarımlarda hareket algısı yaratmak için kullanılan çizgilerin örneklendiği bir görsel. https://goo.gl/YhFrzJ

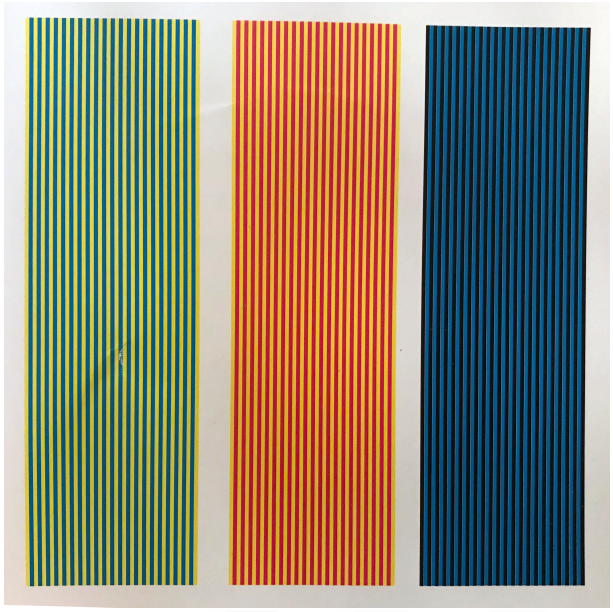
Uncomfortable Truths sergi afişinde *NB: Studio*, köle ticareti ile zorla yerlerinden edilen insanların hareketlerini, mürekkep ile yaratılmış karmaşık ve kavisli çizgilerle göstermeyi amaçlamıştır (Ambrose & Harris, 2017, s. 92) (Bkz. Görsel 35 ve 36). Afişte gerçek anlamda bir hareketten söz edilemese de, kullanılan oklarla seyircinin bakışını yönlendirme tekniği ile hareket algısı oluşturulmuştur.



Görsel 35. NB: Studio, *Uncomfortable Truths* sergi afişi için yapılan ön çalışmalar, 2007. (Ambrose & Harris, 2017, s. 92)

Görsel 36. NB: Studio, *Uncomfortable Truths* sergi afişi, 2007. (Ambrose & Harris, 2017, s. 92)

Hareket yanılsaması sağlamanın bir başka yöntemi de zıt renkleri bir arada kullanmaktır. “Renk özlerinin karşıtlık oluşturduğu örneklerde, bu renkler yan yana kullanıldıklarında titreşen bir sınır oluşur” (Ambrose & Harris, 2013, s. 143). Bu titreşim insan gözünü kandırarak sahte bir hareket duygusu yaratır. Bu yöntemi doğru yerde kullanarak tasarımcı, hareketsiz bir düzlemde hareket algısı yaratabilir (Bkz. Görsel 37).



Görsel 37. Zıt renklerin bir arada kullanılmasıyla oluşan titreşim yanılsamasına örnek renk paletleri. (Ambrose & Harris, 2013, s. 143)

Durağan tasarımlar yukarıda bahsedilen yöntemler ile hareket yanılsaması oluşturabilmektedirler. Ancak hareketin tasarıma katacağı artılardan tam anlamıyla yararlanmak, hareketli grafikler ve benzeri video yöntemleri ile mümkün olacaktır. Gerçek hareket algısı, yalnızca hareketin fiziksel olarak sağlanabileceği bir mecrada tam potansiyeline ulaşabilir.

Bu bölümde incelenen hareketli grafik öğeleri ve ilkelerinin tasarımcılara nasıl yol gösterdikleri, ortaya konulan işler ile değerlendirilmiştir. Bundan sonraki bölümlerde bu öğe ve ilkelerin, oyun tasarımı ve jenerik tasarımı gibi alanlara sağladıkları katkıların görülmesi amaçlanmıştır.

BÖLÜM 2: VİDEO OYUNLAR

> *"Eski video oyunlar, oyun sistemleri, atari salon oyunları ya da genel olarak video oyun tarihi hakkında çok az bilgiye erişimimiz var. Bunun sebebi bu eski oyunların çoktan ortadan kaybolmuş olması ya da bulunup oynanmalarının çok zor olması. Bu, video oyunlar hakkında yazmayı zorlaştırıyor olsa da, çok daha geç olmadan bu konuda tarihi araştırmalar yapmanın gerekliliğini de ortaya koymakta."*
>
> *Mark J.P. Wolf* (2012, s. 5)

Önce basit çocuk oyuncakları ile başlayıp, daha sonra kağıt oyunları ve kutu oyunları ile tarihsel gelişimini sürdüren "oyun sektörü", bilgisayarların hayatımıza girmesi ile çok daha farklı bir boyuta ulaşmıştır. Bilgisayar destekli grafiklerin yaygınlaşması ile ortaya "video oyunu" diye bir kavram çıkmıştır. İlk zamanlarda sadece vakit geçirmek için ya da çocuklara ve gençlere ahlaki değerleri aşılayabilmek için var olan oyunlar zamanla bir bağımlılık halini almıştır. Günümüzde video oyun sektörü, hem bütçe hem de yaygınlık olarak eğlence sektörünün birçok alanını geçmiş bulunmaktadır. Video oyunların günümüzde ulaştığı bu önemini kavrayabilmek için öncelikle oyun kavramının ne olduğunu tartışılmalı, daha sonra oyunların gelişim sürecini incelenmelidir.

Bu bölümde ilk olarak oyun kavramı tartışılarak insanları oyun oynamaya iten sebepler araştırılacaktır. Ardından oyunun genel tarihçesi hakkında kısa bir bilgi verilecek ve daha sonra video oyun özeline inilerek kavram ve tarihçesinden bahsedilecektir. Son olarak video oyunların sınıflandırılması için kullanılan çeşitli yöntemler irdelenecektir.

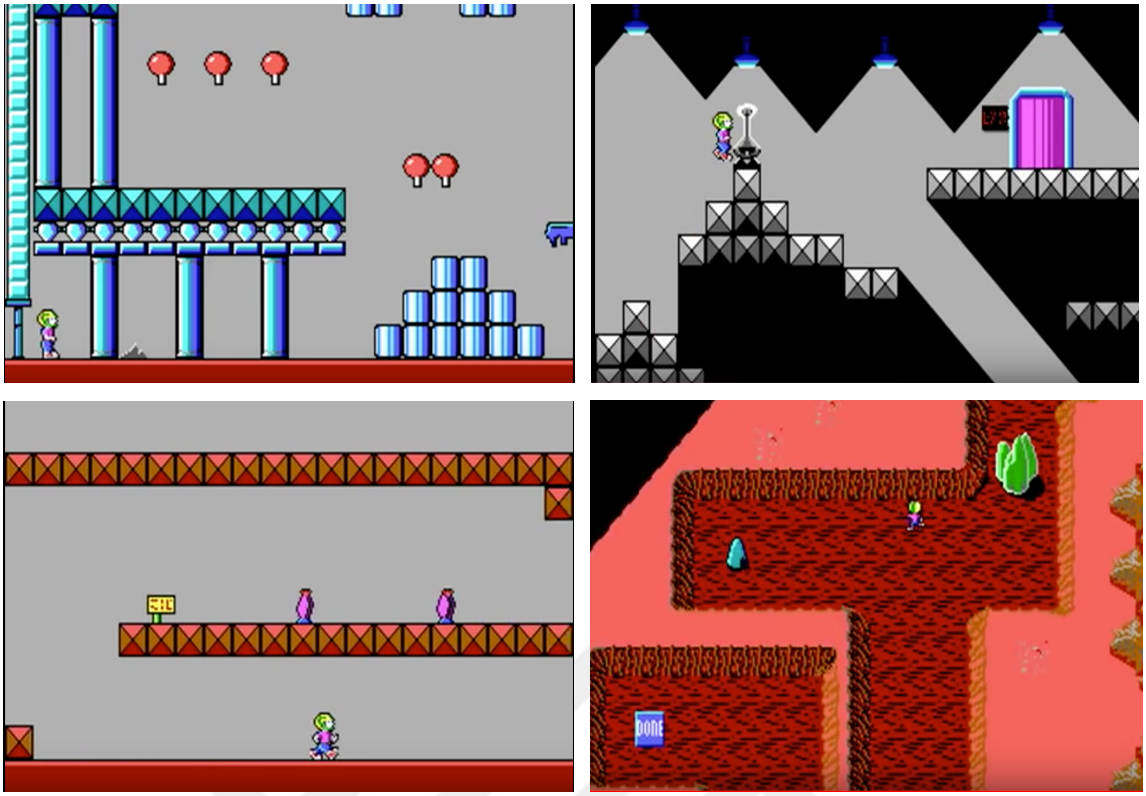
2.1 OYUN KAVRAMI

Eğer oyunu "zevk veren bir aktivite" olarak tanımlarsak hata yapmış oluruz. Çünkü bu tanım fazla geniş olacaktır. "Yemek yapmak, yürüyüşe çıkmak ya da dans etmek de insana zevk verebilir ancak bunların hiçbiri oyun ile aynı kategoride değerlendirilmez" (Mitchell, 2012, s. 1). Eğer bir aktivite, görevler ve kurallar ile birleştirilirse işte ancak o zaman bir "oyundan" bahsetmeye başlanabilir. Bir oyunda her zaman bir görev ve bu görevi tamamlayarak kazanmak için belli başlı

kurallar olmalıdır.

Oyunların neden ve nasıl işlediğini tam olarak anlamak için kavranması gereken kurallar, şans etkeni ve tasarımsal elemanlar gibi bazı ana ilkeler vardır. Kurallar, oyun tanımındaki yeri ile, bu etkenlerden en önemlisi sayılabilir. Belli kuralları olan oyunlar, nasıl oynanacaklarının anlaşılması için beraberinde açıklamaları ile birlikte gelirler. Bir etkinliğin oyun olarak adlandırılması için belirli miktarda kuralın gerekli olduğu savunulsa da, uzun kuralları okumak zorunda kalmak oyuncular için sıkıcı bir süreç olacaktır. Eğlenmek isteyen bir insan, nasıl eğleneceğini öğrenmek için uzun yazılar okumak istemeyebilir. Bu, aynı pahalı bir ekipman aldıktan sonra kullanma kılavuzunun çöpe atılmasına benzer. İnsanlar ekipmanın kutusunu açıp deneme yanılma yöntemiyle öğrenmeyi uzun yazıların içinde boğulmaya tercih edeceklerdir. Bu durumda basit kelimeler ve kısa cümlelerle anlatılabilen bir oyunun iyi bir oyun olduğu savunulabilir.

Elbette kurallar nasıl kazanılacağını belirleyerek sonuca ulaşılmasına yardımcı olur. İkilemde kalan oyuncuların sorularına cevap vermekte, ya da eşitlik durumunda kimin kazanacağını belirlemekte kullanılabilirler. Ancak şöyle bir gerçek de mevcuttur: bir yerde kurallar varsa, onları yıkmak için bir yöntem de mutlaka bulunacaktır. Yani başka bir deyişle, kurallar hileleri de beraberinde getirir. Buna verilebilecek en iyi örnek, günümüzde oyunların bir kısmında bulunabilecek "Tanrı Kipi" (God Mode) olacaktır. İlk olarak *id Software* şirketi tarafından *Commander Keen* oyununda (Bkz. Görsel 28) kullanılan bu kipin amacı, bir oyuncunun normal yollarla geçemeyeceği zorlukta bir bölümü kolayca geçmesine ya da normal şartlarda giremeyeceği yerlere girmesine yardımcı olmaktır (Mitchell, 2012, s. 7). Bu kip aslında, oyun piyasaya çıkmadan önce onu deneyecek takım oyunun her alanı hakkında bilgi edinerek hataları bulabilsin diye oyunlara dahil edilmektedir. Ancak oyuncuların bu tarz eklemeleri kendi çıkarları doğrultusunda değiştirdikleri görülebilir.



Görsel 38. *Commander Keen: Invasion Of The Vorticons* oyunundan ekran görüntüleri.
https://goo.gl/Eg7yZM

Daha önce de bahsedildiği üzere, oyunları anlamak için kavranması gereken bir diğer etken de şanstır. Oyunlar hakkında konuşurken “şans” etkeninden bahsedildiğinde akla poker ya da rulet gibi kumar oyunları gelebilir. Ancak şans etkeni bütün oyunlarda tahmin edildiğinden çok daha ön plandadır. Bir oyunun bir kereden fazla oynandığı durumlarda, eğer oyuncular her seferinde birebir aynı sonuç ile karşılaşıyorsa oyunda "meydan okuma" etkeninin eksikliğinden bahsedilebilir. Bu yüzden oyun tasarımcıları, yarattıkları oyunları tekrar oynanabilir kılmak için oyuncuya seçim hakkı sunarak, her seçimin sonucunu tahmin edilemez yapmaya çalışmaktadır. Bu da “şans” etkeni ile mümkündür.

Tetris (Bkz. Görsel 39), şans etkeninin bir oyunu nasıl daha oynanabilir ve eğlenceli yaptığına dair mükemmel bir örnektir. Oyuncunun ekrana gelecek bir sonraki parçayı bilemediği göz önünde bulundurulduğunda, eğlencenin ve heyecanın hep en üst seviyede tutulmasının amaçlandığı düşünülebilir. Aynı zamanda “ekrana düşen her parça ile birlikte artan hız da adrenalin seviyesini yukarıya çekerek alınan zevki arttırmaktadır” (Mitchell, 2012, s. 9).



Görsel 39. Orijinal *Tetris* oyunundan ekran görüntüleri. https://goo.gl/j9Ryt9

2.2 OYUNUN TARİHÇESİ

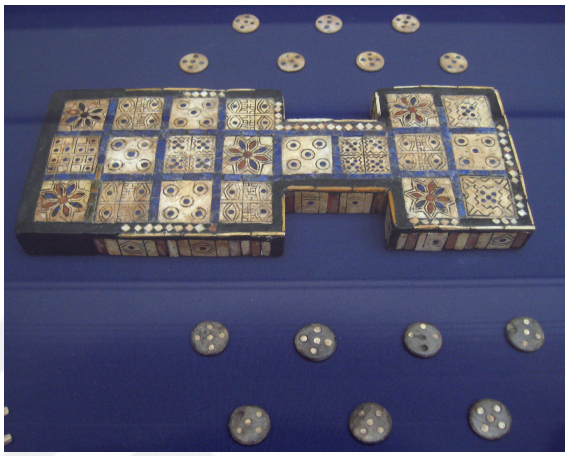
Bilindiği kadarıyla, kültür tarihin en başından beri insanlar farklı amaçlarla çeşitli oyunlar oynamaktadır. Örneğin Antik Mısır'da vakit geçirmek için insanların *Senet* isminde bir "masa oyunu" oynadığı, Kral Tut'un mezarında bulunan abanoz ve fildişi taşlar ile kanıtlanmıştır (Bkz. Görsel 40 ve 41). Oyunun ana teması kısaca, iyi ve kötü arasındaki savaştır. Oyun, Yeni Krallık döneminde (M.Ö. 16. ve 11. yy. arası) Mısır toplumu için o kadar büyük bir öneme sahip olmuştur ki, insanlar tarafından dini ve sihirsel nitelikte değerlendirilmiştir (Mitchell, 2012, s. 10). Bunun sebebi, oyunda amacın şeytani güçleri yenerek, Antik Mısır inancına göre en büyük ödül olan Osiris Krallığı'na ulaşmak olmasıdır.



Görsel 40. *Senet* Oynayan Kraliçe Nefertari. https://goo.gl/XdQZ8k

Tarihte bilinen en eski oyun olan *Asil Ur Oyunu* (The Royal Game of Ur) ise, milattan önce 3100-2500 yılları arasında ortaya çıkmıştır (Bkz. Görsel 42). Ur şehrinde (günümüz Irak'ı) bir mezarın içinden çıkartılan bu oyunun yanında, oyunculara yardımcı olmak için kuralları içeren bir kılavuz bile bulunmaktadır (Mitchell, 2012, s. 11).





Görsel 41. *Senet* oyun tahtası, M.Ö.1390–1353. https://goo.gl/zeAow8

Görsel 42. *Asil Ur Oyunu* oyun tahtası, M.Ö. 3100-2500. https://goo.gl/JPaeEb

Günümüzde hâlâ popüler olan kart oyunlarının da ilk olarak 10. yüzyılda Çin'de ortaya çıktığı, 1370'lerde de Avrupa'ya geldiği düşünülmektedir (Parlett, 2017). 10. yüzyılda ortaya çıkmış bir oyun konseptinin, bilgisayara ilk aktarılan oyunlardan biri olması da gerçekten ilgi çekicidir.

Oyunlar insanlık tarihi boyunca sadece güzel vakit geçirmek için kullanılmamıştır. Dövüşmeyi öğreten oyunların popülerliğinin, *Senet* ve *Asil Ur Oyunu* gibi "masa oyunu" olarak anılabilecek oyunların popülerliğini fazlasıyla aştığını savunmak yanlış olmayacaktır. Tarih kitapları incelendiğinde görülecektir ki bir sürü kültürde oyunlar, orduları eğitmek için geliştirilmiştir. Örneğin Çin'de, Ming ve Qing hanedanlıkları zamanında, *Cuju* ve *Dagju* isimli iki oyun ortaya çıkmıştır (Bkz. Görsel 43). Bu oyunlarda amaç -dövüş sanatları, güreş, avcılık ve okçuluk ile birlikte- askerlerin fiziksel güçlerini arttırmaktır. Bu tarz düello türü oyunların kökeni Roma gladyatörlerine kadar dayanmaktadır. Ancak en popüler olduğu dönemin Orta Çağ olduğu görülmektedir. Bu oyunlar, hem şövalyelerin dövüşmeyi öğrenmelerine yardım etmesi, hem de izleyicileri eğlendirmesi sebebi ile gözde olmuşlardır (Mitchell, 2012, s. 14). Günümüzde bile bilgisayar benzetimleri

(simülasyon) kullanılarak, askeriyenin tüm dallarında ve özel sektörde çalışanlara eğitimler verilmektedir.

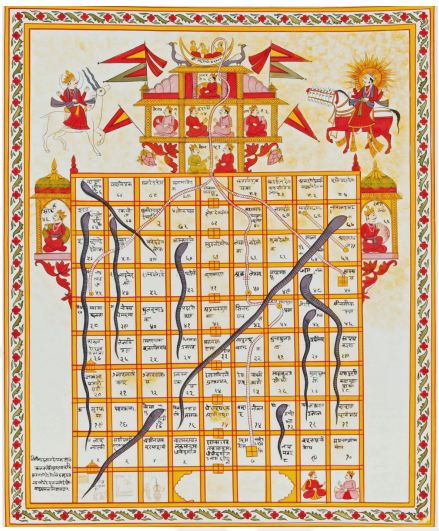


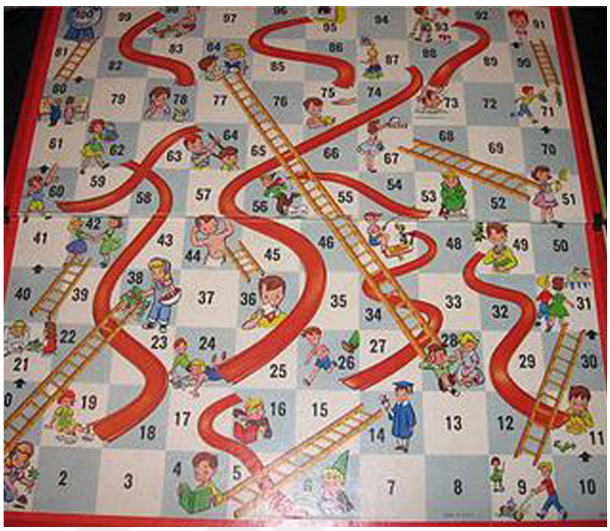
Görsel 43. Ming Hanedanlığı'nın Yongle İmparatoru, *Cuju* oynayan saray hadımlarını izlerken. https://goo.gl/vKANxi

Verilen örneklerden de görülebileceği üzere oyunlar, binlerce yıldır insanların boş vakitlerinde eğlenmelerine ve hayatlarını kaybetmeden dövüş yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Zamanla gelişen teknoloji ve ortaya çıkan yeni icatlar sayesinde oyun sektörü, binlerce yıl öncesinden çok farklı bir noktaya gelmiş olsa da, tüm oyunların tarihte birer örneğini bulmak mümkün olacaktır. Bunun sebebi, ne kadar yeni oyun çıkarsa çıksın her oyunun, hem kendinden önceki oyunlardan, hem de diğer endüstrilerden (jeneriklerin, sahneden sahneye geçişlerin ve ekran hareketlerinin sinemadan alınması gibi) parçalar taşıyacak olmasıdır (Wolf, 2012, s. 3-4).

Bu konuda verilebilecek en kapsamlı örneklerden biri, milattan önce 2. yüzyılda ortaya çıkan *Moksha Patamu* isimli oyundur (Bkz. Görsel 44). *Moksha Patamu*'nun günümüzde de bilinen *Yılanlar ve Merdivenler (Snakes and Ladders)* isimli oyunun atası olduğu düşünülmektedir (Mitchell, 2012, s. 11) (Bkz. Görsel 45). Oyun çocuklara iyi ve kötü arasındaki farkları öğretmek için tasarlanmıştır. Bu yönüyle *Senet* oyunundan bir parça taşıdığı savunulabilir. Bu iki oyunda da (*Moksha Patamu ve Snakes and Ladders*) oyuncu, eğer tövbe etmek, tutumluluk ve gayret gibi erdemli davranışları sembolize eden iyi bir kareye denk gelirse yoluna devam ederek yükselebilmekte; tembellik, itaatsizlik ve açgözlülük gibi kabul görmeyen huyları sembolize enden kötü bir kareye denk gelirse de oyunun başına dönmeye

zorlanmaktadır. Oyun, ahlaki değerleri çocuklarına öğretmek isteyen Victoria Dönemi insanlarına çok çekici geldiği için İngilizler, bu oyunu İmparatorluk döneminde (İngiliz Sömürgeciliği, 1858-1947) Hintlilerden öğrenerek Batı dünyasına tanıtmışlardır (Mitchell, 2012, s. 11).

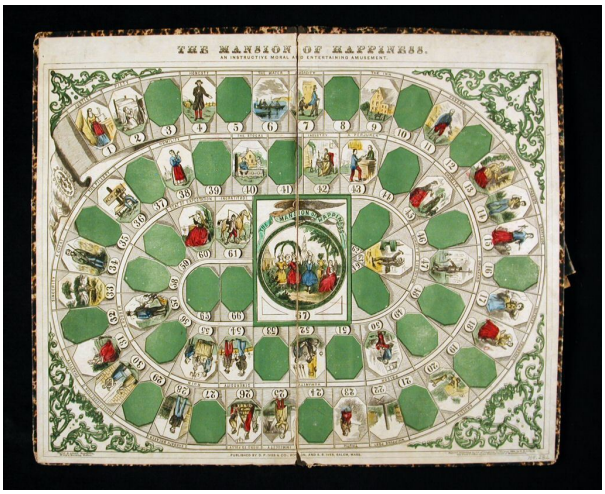




Görsel 44. *Moksha Patamu* oyun tahtası görseli. https://goo.gl/UobFpC

Görsel 45. *Snakes and Ladders* oyun tahtası görseli. http://bit.ly/2KP8sAj

Bu oyunların hemen ardından ortaya çıkan *Mutluluk Konağı (The Mansion of Happiness)* da aynı ahlaki değerlere yaslanan ve kurallarını *Yılanlar ve Merdivenler* oyunundan alan başka bir oyundur (Bkz. Görsel 46). Yani bu oyunların çıktığı yıllarda aynı konuda ve aşağı yukarı aynı oynanışta başka bir sürü oyunun da varlığı görülmektedir.



Görsel 46. *The Mansion of Happiness* oyun tahtası. https://goo.gl/9g6yQ9

Günümüzde oyun piyasasına hükmettiği kabul edilen Amerika Birleşik Devletleri'nde de masa oyunları ilk olarak yukarıda bahsi geçen oyunların çıktığı tarihlerde görülmeye başlamış ve İngiltere'nin kendi ahlaki değerlerini de yanında getirmiştir (Mitchell, 2012, s. 11). Oyun kavramının bu masa oyunları ile Amerika'da yaygınlaşmasının ardından 1860'larda, Milton Bradley isimli bir adam, askerlerin boş vakitlerinde eğlenebilmeleri için taşınabilir domino, satranç, dama ve benzeri oyunlar tasarlamıştır. Bu oyunların taşınabilir ve istendiği zaman ulaşılabilir olmaları insanların ilgisini çekerek Amerika'da oyun sektörünün ilerlemesini sağladığı düşünülebilir.

2.3 VİDEO OYUN KAVRAMININ TANIMI VE GELİŞİMİ

Günümüzde oyunlara karşı olan ilgi bir bağımlılığa dönüşerek geleneksel masa ve kart oyunlarını aşmış, taşınabilir elektronik sistemlere, kişisel bilgisayarlara ve ev türü güçlü oyun konsollarına yayılmıştır. İnternet sayesinde ise devasa çok-oyunculu çevrim içi oyunlar (MMO) yaygınlaşmış, binlerce izleyici çeken turnuvaları bile düzenlenmeye başlamıştır. Görsel 47'de bu turnuvalardan biri olan *EVO Dövüş Oyunu Turnuvası*'nda yer alan bir sahne bulunmaktadır. Bir boks ringi havası verilen bu sahnede fiziksel olarak dövüşen boksörler yerine birbirleriyle sanal ortamda dövüşen oyuncular vardır. Daha ilgi çekici olan ise ringin etrafında bu sahneyi izleyen binlerce insanın görülmesidir. Bu bağlamda insanların artık sadece oyun oynamak için değil, o oyunları oynayan başka insanları izlemek için bile zaman ve para harcadığı, bu yönüyle de oyunların amacının boş vakit doldurmaktan çok daha ciddi bir boyuta ulaştığı görülmektedir. Ancak bu noktaya nasıl gelindiğini anlamak için öncesinde video oyun kavramının gelişimine göz atılması gerekebilir.



Görsel 47. *EVO* Dövüş Oyunu Turnuvası'nda çekilmiş bir kare. https://goo.gl/Jv9GGV

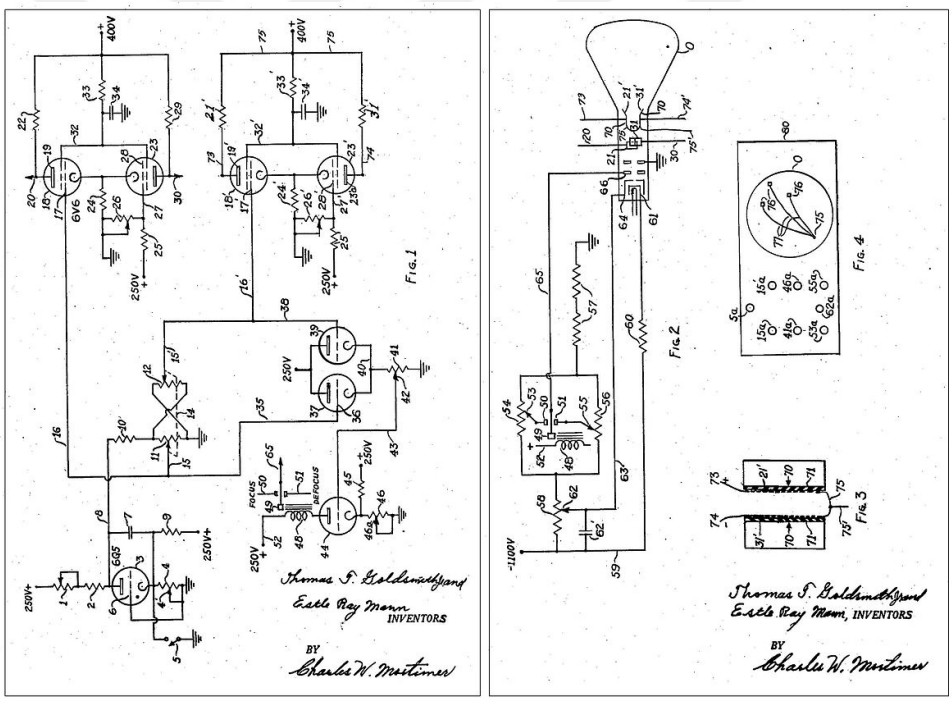
Video oyun tarihi belirli parçalara bölünerek incelenebilecek kadar uzundur. Bu bölme işlemi farklı kaynaklarda farklı şekillerde yapılmaktadır. Örneğin:

- Rastlantısal (on yıllar, dönemsel, v.b)
- Teknolojik (ev sistemlerinin ortaya çıkışı, atari sistemleri, bilgisayar teknolojisi, v.b.)
- Sektörsel (şirketler, eğilimler, düşüşler, v.b.)
- Buluşlar (ilkler, oyun sistemleri, v.b)
- Baskınlıklar (o tarihlerde baskın olan faktörler)….
- Çöküşler ve yükselişler (Kuzey Amerika'daki video oyun endüstrisinin çöküşü v.b.)

Ancak aralıkları nasıl belirlenirse belirlensin "Kuzey Amerika'daki video oyun endüstrisinin çöküşü her bir başlığın altında, aynı sessiz filmden sesli filme geçiş döneminde film endüstrisinde yaşanan değişim gibi, bir dönüm noktası olarak yerini alacaktır" (Wolf, 2012, s. 2). Bu bölümde de ana eleman bu "çöküş" olacaktır.

Yaratılmış ilk elektronik oyunun Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Mann tarafından

II. Dünya Savaşı radar görüntülerine dayandırılarak tasarlanmış bir füze simülasyon oyunu olduğu düşünülmektedir (Mitchell, 2012, s. 16). Bunun sebebi bu oyunun 2,455,992 numarası ile 14 Aralık 1948 yılından beri patentli olmasıdır (Bkz. Görsel 48). Ancak bu patent hiçbir zaman kullanılmamış ve günümüz oyun sektörüne herhangi bir katkıda bulunmamıştır. Hatta oyun sektörü bu tarihten ancak 23 yıl sonra bir ticari materyal haline gelmiş ve bundan da aşağı yukarı bir 12 yıl sonra tam anlamıyla gelişerek Altın Çağını yaşamıştır (Wolf, 2012, s. 1). Patentlenmiş ilk oyun Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Mann'a ait olsa da gerçekten ilk elektronik oyunu kimin yarattığı tam olarak bilinmemektedir. Bunun sebebi birden çok geliştiricinin, gerek bir oyun ortaya çıkarmak, gerek sanatsal bir çalışma yapmak, gerekse de bilime katkı sağlamak amacıyla tasarlamaya çalıştığı teknolojilerin aynı anda gelişmiş olmasıdır (Mitchell, 2012, s. 18).



Görsel 48. 2,455,992 numaralı patentin devre şeması. https://goo.gl/6HGdVo

Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Mann tarafından patentlenen füze simülasyon oyunundan 3 yıl sonra (1951), elektronik oyunlar için bir dönüm noktası olan *Nimrod* bilgisayarı *Ferranti* tarafından piyasaya çıkarılmıştı (Bkz. Görsel 49) (Mitchell, 2012, s. 17). *Nimrod*, sadece *NIM* adlı bir oyunu oynamak için özel olarak üretilmişti. Oyunda amaç, başta seçilen moda göre, ekranda gözüken tüm jetonları ya toplamak ya da kaybetmekti. Oyunun adı, Türkçe'de "almak"

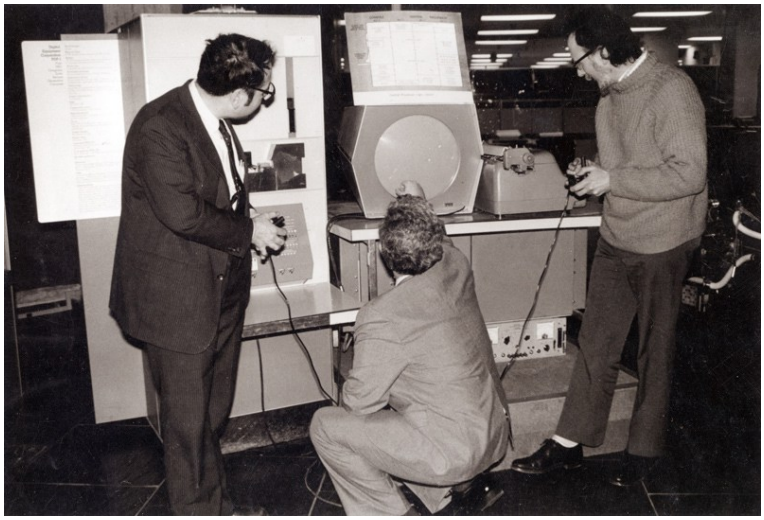
anlamında olan, Almanca “nimm” sözcüğünden gelmekteydi (Google Çeviri). *NIM* bir matematiksel strateji oyunuydu ve “bazıları tarafından, antik bir Çin oyunu olan *Jianshizi*’ye benzetilmişti” (Mitchell, 2012, s. 17). Sadece oyun oynamak için üretilen ilk bilgisayar olmasının yanı sıra *Nimrod*’un, insanların bir bilgisayarın neler yapabileceğini anlamasına yardımcı olduğu kabul edilebilir. Bu bilgisayarın küçük bir versiyonu günümüzde Berlin’deki *Computerspielemuseum*’da görülebilir (Mitchell, 2012, s. 17).



Görsel 49. *Nimrod* bilgisyarda *NIM* oynayan kadınlar, 1951. https://goo.gl/NVMuBU

Aynı dönemde, *XOX* oyununun elektronik sürümü A.S. Douglas tarafından, İnsan-Bilgisayar Etkileşimi hakkında yaptığı doktorasının bir parçası olarak, 1952 yılında Cambridge Üniversitesi’nde yaratılmıştır. 1958 yılında ise William Higinbotham, New York’daki *Brookhaven Ulusal Laboratuvarı*’nda bir osiloskopta oynanmak üzere *Tennis for Two* isimli oyunu tasarlamıştır (Mitchell, 2012, s. 17).

Ticari materyal haline gelerek, bir bilgisayar için üretilen ilk oyun olduğu düşünülen *Spacewar!* ise Massachusetts Teknoloji Enstitüsü’nde Steve Russel, Martin Graetz ve Wayne Wiitanen tarafından yaratılmıştır (Bkz. Görsel 50). İki kişiyle oynanan bu oyunda amaç, birer uzay gemisini kontrol ederek verilen belirli sayıda füze ile karşı tarafı yok etmektir.



Görsel 50. *Spacewar!* isimli oyunu oynayan insanların fotoğrafı. https://goo.gl/3HWmnb

Mikroçipin icadıyla birlikte ana sistem (mainframe) oyunlar küçülerek oyun salonlarına girmiştir. *Spacewar!* bu salonlara giren ilk iki ticari oyuna ilham kaynağı sağlamıştır. Eylül 1971'de *Standford Tresidder Birliği*'ne kurulan *Galaxy Game* (Bkz. Görsel 51), jeton ile çalışan ilk oyun olmuştur (Wolf, 2012, s. 3). Bundan iki ay sonra, Nolan Bushnell'in *Computer Space* oyunu (Bkz. Görsel 52) seri üretime giren ilk jetonlu oyun olmak için denemeler yapmış, ancak zamanına göre fazla karmaşık bir kontrol sistemi olduğu için başarılı olamamıştır (Wolf, 2012, s. 3). 1972'de ise *PONG* isimli oyunun büyük çıkış yapmasının ardından ortaya yeni oyun şirketleri, oyun konsolları ve video oyunları çıkarak birbirleri ile rekabete girmeye başlamıştır (Bkz. Görsel 53). Bu tarihlerde her yıl bir başka çığır açan oyun piyasaya çıkmaktadır.







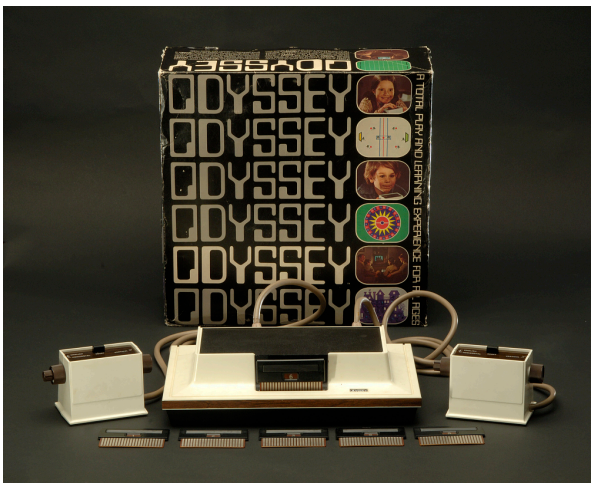
Görsel 51. *Galaxy Game* isimli oyun konsolu, 1971. https://goo.gl/g6ipZH

Görsel 52. *Computer Space* isimli oyun konsolu için tanıtım afişi, 1971. https://goo.gl/eLHpHB

Görsel 53. *Pong* isimli oyun konsolu, 1972. https://goo.gl/rjydtb

“Evsel medya cihazları” ise ilk olarak 18. yüzyıl Avrupa evlerinde, yüksek sınıfa has bir moda olarak ortaya çıkmıştır. Kara kutu (camera obscura) gibi, şimdi her evde bulunan elektronik cihazların ataları, o zamanlar zenginlik gösteren birer nesne olarak kullanılmaktaydı (Huntamo, 2012, s. 34). Daha sonraları ise teknoloji ile evrilerek, yerlerini günümüzdeki ev oyun sistemlerine bırakmışlardır.

Günümüzde evlerde bulunan oyun kutularıyla aynı kökene sahip ilk oyun konsolu, *Magnavox* tarafından yaratılan *Odyssey*, 1972 yılında piyasaya çıkmıştır (Mitchell, 2012, s. 18). *Odyssey* sayesinde insanlar artık kendi evlerinde oyun oynayabilmeye başlamışlardı (Bkz. Görsel 54). Bunu yapabilmek için tek gereken *Odyssey*'i bir televizyona bağlamaktır (Bkz. Görsel 55). Bu konsolun kullanımının yaygınlaşmasını etkileyen en büyük problem yanlış pazarlama teknikleri olmuştur. Yapılan reklamlar, insanların *Odyssey*'nin sadece *Magnavox* televizyonlarda çalıştığına inanmasına sebebiyet vermiştir (Mitchell, 2012, s. 17). Aslında işletimsel olarak oldukça iyi çalışan bu sistemin bir eksisi, ses desteği olmadığı için tüm oyunların sessiz olmasıdır. Onun dışında *Odyssey*, kendi zamanının çok ötesinde bir alet olarak değerlendirilmiştir. Kendi içerisinde bir analog kumanda, değiştirilebilir ROM kasetler ve nişan alma oyunlarında kullanmak üzere silah şeklinde bir kumanda barındırmaktadır (Rogers, 2014, s. 13).





Görsel 54. *Magnavox Odyssey* Video Oyun Konsolu, 1972. https://goo.gl/VSe29c

Görsel 55. *Magnavox Odyssey* ile oyun oynayan iki kişinin fotoğrafı. https://goo.gl/x3fNZ8

Oyun salonlarındaki oyunların aksine evlere giren video oyunlar, hızlı para kazanmak için oyuncuları çabuk tüketilen hareketlere mahkum etmemektedir. Uzun uzun vakit harcanabilen karmaşık strateji oyunlarını, aksiyon dolu mekanikleri ve merak uyandıran hikayeleri insanların ayaklarına getirmiştir (Wolf, 2012, s. 4). Ancak, günümüzde hâlâ ismi bilinen *Atari*, ilk olarak, 1975 yılında New York'da düzenlenen *Amerika Oyuncak Fuarı*'nda sergilendiğinde büyük ilgi çekmiş, ancak bir tane bile satamamıştır (Herman, 2012, s. 57). Yani o yıllarda insanların oyun sektörüne ilgiyle ancak temkinli yaklaştığı sonucu çıkartılabilir.

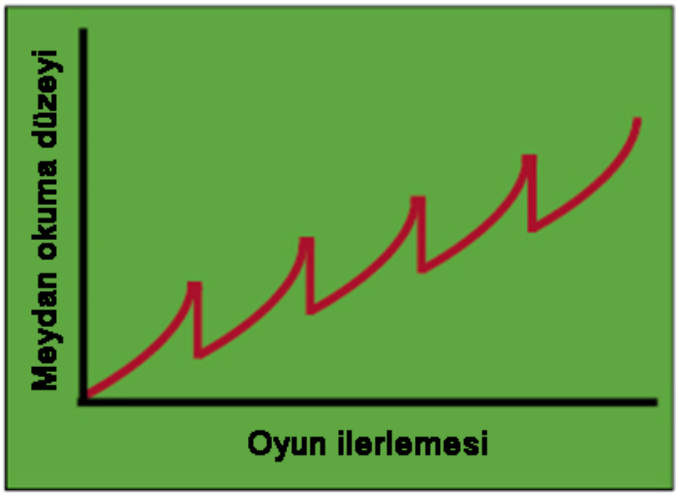
Video oyunlar evlere girmeye başladıktan kısa bir süre sonra, oradan da çıkarak, insanların yanlarında dolaştırabilecekleri ve istedikleri zaman istedikleri yerde oynayabilecekleri taşınabilir cihazlara dönüşmüştür. *Atari* oyunları gibi, bu taşınabilir konsollar da bir ekrana, işlemciye ve kumandaya sahiptir. Ve ilk örnekleri aynı *Atari* oyunları gibi tek bir oyun oynamaya olanak vermektedir (Rogers, 2014, s. 13). Farkları ise oyuncunun eline sığacak kadar küçük olmalarıdır. *The Mattel Corporation, Auto Race* isimli ilk taşınabilir oyun sistemini 1977 yılında piyasaya sürmüştür (Bkz. Görsel 56). Bu sistem hoparlör, ekran ve oyun kontrollerini tek bir birim içinde taşıyabilmektedir. Bu tarz bir yenilik hem bir çok yeni oyuncunun ortaya çıkmasına, hem de diğer şirketlerin daha yeni ve daha hızlı oyun konsolları üretmek için çalışmasına sebep olmuştur (Mitchell, 2012, s. 21).



Görsel 56. *Auto Race* isimli taşınabilir oyun konsolu, 1977. https://goo.gl/c9yyUh

1978 yılında, Tomohiro Nishikado'nun *Space Invaders* adlı oyunu dünya genelinde bir sansasyon yaratarak daha önce hiç oyun oynamamış koca bir jenerasyona

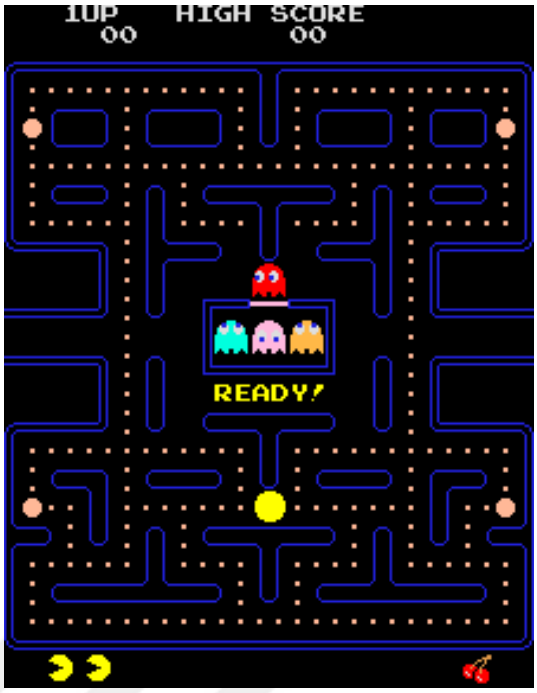
video oyununu tanıtmıştır. Bölüm atladıkça oyunun hızlanarak zorlaştığı sistem ilk defa bu oyunda kullanılmıştır (Holleman, 2018). Ancak sanılanın aksine bu planlı bir şey değildir. Kodlamada yapılan küçük bir yanlışlık neticesinde ortaya çıkan bu durum, Nishikado'nun hoşuna gitmesiyle oyunda kalmış, ve oyuna artarak giden başka zorluklar eklemesine ilham kaynağı olmuştur (Bkz. Görsel 57).



Görsel 57. Oyunlarda artarak giden zorluk derecesini gösteren tablo. https://goo.gl/KwdES3

Yani bir bakıma bu yanlış, video oyun tasarımının yapısını kökten değiştirmiştir. *Space Invaders* oyununun ilk çıktığı tarihten bu yana da diğer tasarımcılar bu yapıyı kendi oyunlarına adapte etmişlerdir. Bu yapının bir benzeri daha sonra oyunlarda yönetilen karakterlerin güçleri için de kullanılmaya başlanmıştır. Yani artık sadece bölümler zorlaşmamakta, karakterler de güçlenmektedir. Bunun ilk örneklerinden bir tanesi *Pac-Man* oyununda görülebilir (Bkz. Görsel 58 ve 59) (Holleman, 2018). *Pac-Man*'in güç topunu yedikten sonra geçici olarak yeni güçler elde etmesi, kaçtığı hayaletlerin artık ondan korkması ilk "güç artışı" (power-up) örneklerindendir.





Görsel 58. *Pac-Man* oyun tanıtım afişi. https://goo.gl/nUAqn1

Görsel 59. *Pac-Man* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/nUAqn1

1981 yılına gelindiğinde ev video oyun piyasası üçe katlanmış, video oyun salonlarının kazançları ise 5 ila 7 milyar doları bulmuştur. Bu yükselişin ardından ise 1983 yılında video oyun satışları bir anda dibe vurmuş, 1982 yılına kıyasla %35 oranında düşmüştür (Wolf, 2012, s. 4). Ard arda çıkan kalitesiz ve ucuz ürünlerin bu çöküşte büyük bir payı olduğu kabul edilmektedir. Piyasayı tekrar hareketlendirmek adına bazı hamleler yapılmış olsa da (*Dragon Lair, I, Robot* gibi oyunların farklı grafikleri oyunlarına katmaya çalışması gibi) bu hamleler sonuçsuz kalmıştır. Çünkü yapılan bu hamlelerin maliyetleri, o dönemlerde kazançtan fazladır (Wolf, 2012, s. 4-5). 1983 yılında *Atari* yarım milyar dolar kaybetmiş, en büyük üçüncü oyun şirketi olan *Mattel* ise tamamen piyasadan çekilmiştir. 1984 yılında Rick Dyer'ın oyun sistemi piyasaya giriş yapmaya çalışmış ancak o da başarısız olmuştur (Wolf, 2012, s. 4-5). Böylece video oyunların altın çağının resmen sona erdiği söylenebilmektedir.

Ancak sektördeki bu çöküş iki yıl gibi kısa bir sürede durmuş, 1985 yılında ev oyun sistemlerinin gelişmeye başlaması ile bitmiştir. 1983 yılında Japonya'da büyük bir başarı elde eden *Nintendo Eğlence Sistemi (NES)*, beraberinde getirdiği geniş oyun kütüphanesi ile Amerika'daki video oyun sektörünün problemlerine de çözüm

bularak buradaki sektörü canlandırmıştır (Bkz. Görsel 60) (Wolf, 2012, s. 5). Ama oyun salonları için aynısını söylemek mümkün gözükmemektedir. Oyun salonları 1983 yılında yaşanan çöküşten sonra toparlanamamış, yalnızca bovling salonlarının bir köşesinde bulunan 3-5 oyunluk nostaljik alanlar olarak varlığını sürdürebilmektedir (Kocurek, 2012, s. 189).

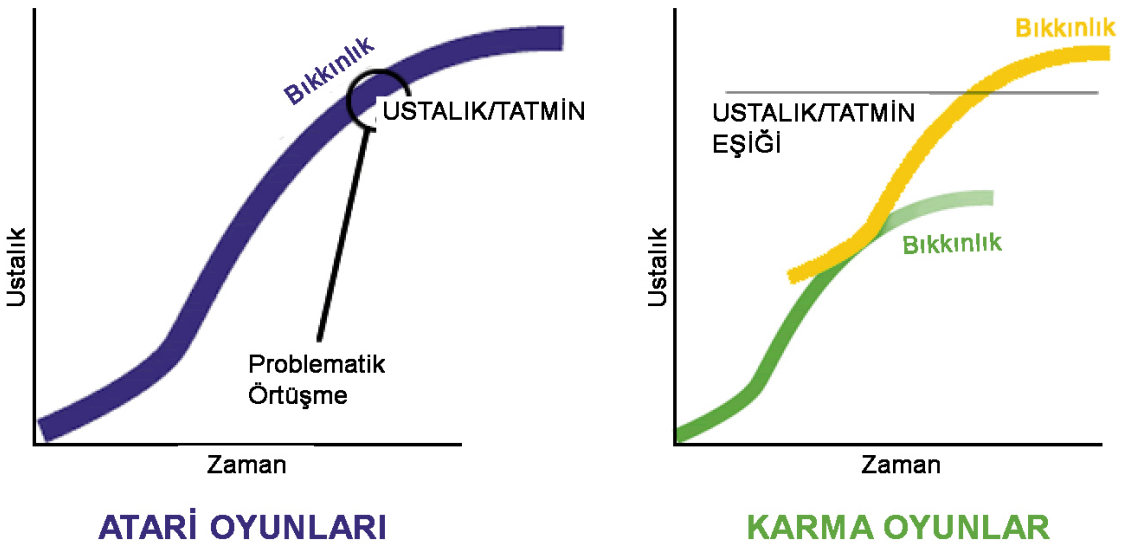


Görsel 60. *Nintendo Eğlence Sistemi (NES)* konsol görseli, 1983. https://goo.gl/vTtp8W
Görsel 61. *Nintendo Game Boy* taşınabilir oyun konsolu görseli. https://goo.gl/nmqsh1

NES'in başarısı diğer şirketleri de tekrar ev sistemleri üretmeleri için cesaretlendirmiştir. *Nintendo* daha sonra çok daha gelişmiş ve kısa sürede büyük başarı yakalamış olan taşınabilir oyun sistemi *Game Boy*'u piyasaya sürmüştür (Mitchell, 2012, s. 21). Daha sonra çıkan *Nintendo DS, DSi* ve *Nintendo 3DS* modellerinin yanında *Game Boy*, günümüzde dahi popülerliğini korumuş bir sistemdir (Bkz. Görsel 61).

Sektörün yeniden canlanmaya başlamasının ardından 1985 yılında *Super Mario Bros* oyunu ile video oyunlarında karma dönem başlamıştır (Holleman, 2018). Karma oyunun tanımı, bir oyun türünün mekaniğinin başka bir oyunun görevini tamamlamak için kullanılması olarak yapılabilir. Örneğin *Super Mario Bros* oyununda platform oyun mekaniğinin (zıplama) aksiyon oyun problemlerini çözmek için (düşmanları yenme) kullanılması buna bir örnektir. Bu oyunun piyasaya çıkmasından sonraki birkaç yılda karma oyunların popülaritesi, hem oyuncular hem de tasarımcılar arasında tavan yapmıştır. *Super Mario Bros* sayesinde 80'lerin sonlarındaki tasarımcılar, oyun elemanlarını akıllıca seçerek binlerce farklı oyun yaratabileceklerini fark etmişlerdir. O yıllarda *Mega-Man*,

Contra ve *Metroid* gibi platform ve nişan alma oyunlarını (shooter games) bir araya getiren bir sürü kült oyun piyasaya çıkmıştır. Bu dönem 1985 yılında başlayıp 1999 yılına kadar sürmüştür (Holleman, 2018). Karma oyunlar *Atari* oyunlarından daha çok tutmuştur. Bunun sebebi ustalık/tatmin eşiği adı verilen, oyuncuların bir oyunu başarıyla ve tatmin duyarak bitirdiğini hissettiği an ulaştığı noktaya, karma oyunlarda daha kolay ulaşılabiliyor olmasıdır (Holleman, 2018). Yani *Atari* oyunlarındaki problem, oyuncunun oyunu bıraktığı noktada tatminden daha çok bıkkınlık hissetmesidir (Bkz. Görsel 62). Hikaye temelli macera oyunları, yönetim oyunları ve strateji oyunları, *Atari* oyunlarının aksine, daha uzun oyun tecrübesi sunarak müşterilere paralarının karşılığını verebilmektedir.



Görsel 62. *Atari* ve karma oyunlar arasındaki ustalık/tatmin eşiği farkını gösteren tablo. https://goo.gl/KwdES3

2011 yılından beri ise, bu büyük oyun şirketlerinin yanında bağımsız geliştiriciler de artmış, gerek internet, gerekse de cep telefonları sayesinde her gün binlerce yeni oyun üretilmeye başlanmıştır. Artık içinde *PlayStation, Microsoft Xbox, Nintendo GameCube* ve *Wii*'nin de bulunduğu bir sürü yeni sistem sürekli gelişerek devamlı olarak oyuncuların beğenisine sunulmaktadır.

İnsanların oyun oynamaktan zevk aldığına hiç şüphe bulunmamaktadır. *Hudson Square Research* tarafından yapılan bir araştırmaya göre, 2005 yılında film endüstrisine yetişen oyun sektörü 2008 yılında onları geride bırakmıştır (Mitchell,

2012, s. 1). 2018 itibariyle oyun hasılatları 165 milyar doları bulmuştur ve 2022 yılında bu rakamların 235 milyar dolara çıkması beklenmektedir (Digi-Capital, 2018). Oyun satışlarının bu denli artmasını sağlayan en büyük sebeplerden bir tanesi de, internet sayesinde dijital dağıtımın yapılabiliyor olmasıdır. *Steam, Ouya, XBLA, PlayStation Store, Nintendo Store, GameStop App* (eski adıyla *Stardock*), ve *Origin Client* gibi oyun platformları sayesinde artık fiziksel olarak bir oyun kaseti/CDsi almamıza gerek kalmamıştır (Rogers, 2014, s. 15). Yani artık fiziksel saklama alanları kimse için sorun oluşturmamaktadır.

2.4 VİDEO OYUNLARIN SINIFLANDIRILMASI

İlk oyun kabul edilen *Asil Ur Oyunu*'ndan günümüze kadar ortaya çıkan kutu oyunlarını birkaç cümle ile sınıflandırmak mümkün olabilir. Ancak video oyun gibi bir kavramı tam olarak anlayabilmek için bundan daha fazlası gerekecektir. Her kesimden insanın beğenisine hitap etmeyi amaçlayan, sadece küçük bir grubu değil, milyonlarca insanı hedef kitlesi olarak belirleyen bir sektörün, türleri olabildiğince fazla tutmak istemesi şaşılacak bir durum değildir. Video oyunlar bir sürü şekilde sınıflandırılabilir ve alt başlıklara ayrılabilir. Ancak en temel ve kapsamlı sınıflandırma şekilleri oynandığı platforma, oyun biçimine, görüş açısı ve grafiklerine göre olacaktır.

2.4.1 Oynandığı Platforma Göre

"Teknolojik çerçevede platform, birer donanım (hardware) ve yazılımın (software) bir araya gelmesi ile oluşan ve kendisi için üretilen programları çalıştırabilen sistemlerdir" (Technopedia). Bu tanım oyun özelinde düşünüldüğü zaman da platformdan kısaca "oyunların oynanmasına yarayan elektronik sistem" olarak bahsedilebilir. Günümüzde piyasada taşınabilir, sabit, küçük, büyük onlarca farklı platform ve bu platformları yaratan marka bulunmaktadır. Birçok oyun şirketi, satışlarını arttırmak ve her kesime ulaşabilmek için, oyunlarını birden fazla platforma uygun tasarlarlar. Bu platform adını verdiğimiz elektronik sistemler 5 ana başlık altında incelenebilir.

Atari Salon Oyunları (Arcade): *Atari salon oyunları* altın çağını 70ler ve 80lerde yaşamıştır (Mitchell, 2012, s. 233). Jetonla çalıştırılan oyunlar olarak da bilinirler. Bu platformlarda oynan oyunlarda önemli olan hikaye ya da oynanış şekli değil,

makinedir. Bünyesinde hızlı tüketime dayalı oyunları barındırır. Bir oyunun başında saatler değil para harcatmak amaçlanır. Yeni oyun sistemlerinin aksine binlerce farklı oyunun oynanmasına imkan vermezler. Bir sistem, içinde tek bir oyunu barındırır (Bkz. Görsel 63).



Görsel 63. *Street Fighter II* oyun konsolu ve oyun ekranı görselleri. https://goo.gl/qXW55L

Bilgisayar Oyunları: *Kişisel Bilgisayar* (PC) olarak adlandırılan elektronik sistemlerde oynanabilen oyunlara "Bilgisayar Oyunu" denir. *Mac* (Bkz. Görsel 64) ve *Windows* (Bkz. Görsel 65) işletim sistemcili bilgisayarlar bu platformlara örnek olarak verilebilir. Kişisel bilgisayarlarda oynanan en yaygın oyunların birincil kişi ateş etme oyunları (FPS) olmasının sebebi, bilgisayar farelerinin en ulaşılabilir kumandalar olmasına bağlanabilir (Rogers, 2014, s. 15).



Görsel 64. *Apple* marka *Mac* masaüstü bilgisayar. https://goo.gl/EZR97w

Görsel 65. *Asus* marka dizüstü bilgisayar. https://goo.gl/fcFE1y

Konsol Oyunları: Konsol sistemleri, oyun endüstrisinin çok geniş bir yönüdür. Tasarımlarına ve üretimlerine ciddi paralar yatırılmaktadır. *Microsoft Xbox, Sony PlayStation, Nintendo Wii, Nintendo GameCube, Sega Genesis* bazı örneklerindendir (Bkz. Görsel 66).

Bu sistemler genelde televizyon ya da bilgisayar ekranına bağlanarak çalıştırılırlar. Her konsolun birer mikroişlemcisi, grafik sistemi ve kumandası bulunur. Bu kumandalar her oyun platformu için özel olarak tasarlanır ve oyuncunun oyun ile etkileşime geçmesine yardımcı olur. *Atari* salonlarındaki oyunların aksine konsol kumandaları, üzerlerinde bulunan çok sayıda düğme sayesinde, bir çok farklı türden oyunun oynanmasına olanak sağlar (Bkz. Görsel 67).



Görsel 66. *PlayStation 4* oyun konsolu. https://goo.gl/ovcWAv

Görsel 67. *Xbox 1* oyun kumandası. https://goo.gl/LHXjqD

Elde Taşınabilir Oyun Sistemleri (Handheld): Elde taşınabilir oyun sistemleri, adından da anlaşılabileceği gibi, oyuncuların oyunlarını yanlarında taşımalarına olanak sağlayan platformlardır. *Atari* oyunlarında olduğu gibi ekran, işlemci ve kumanda bir aradadır. Farkları ise oyuncunun eline sığacak kadar küçük olmaları ve ilk örneklerinin aksine birden fazla oyunun oynanmasına imkan vermeleridir.

En bilinen ve yaygın örnekleri arasında *The Nintendo DS* ve *Sony PlayStation Portable* bulunmaktadır (Bkz. Görsel 68). Bütün oyun türlerini bünyelerinde barındırabilirler. Gerektiği an, priz olan her yerde kullanabilmek adına şarj aletleri ile birlikte satılırlar. Yani fazla seyahat eden oyuncular için ideal oldukları söylenebilir.



Görsel 68. *Nintendo 3DS* taşınabilir oyun konsolu. https://goo.gl/d6Wd5K

Bu oyunlar, *Game Boy* (Nintendo, 1989) ile oynanabilen *Tetris*'in bir fenomen haline gelmesinden sonra patlama yaşamıştır.

Mobil Oyunlar: Mobil sistemler birçok açıdan elde taşınabilen oyun sistemleri ile aynı özelliklere sahiptirler. Farkları birincil önceliklerinin oyun oynamak olmamasıdır. *Iphone, Android* ve *Blackberry* gibi telefonlar bu sistemlere verilebilecek örneklerdendir (Bkz. Görsel 69). İçlerinde internet sağlayıcıları da bulunduğu için çevrimiçi oyun oynamaya elverişlidirler. Her daim yanımızda taşınıyor olması, bu platformun en büyük artısı olarak kabul edilebilir. Ancak işletim sistemleri, sadece oyun oynamak için tasarlanan sistemlerin aksine yavaş

olmalarından dolayı, her oyun için yeterli düzeyde değildir (Mitchell, 2012, s. 232).

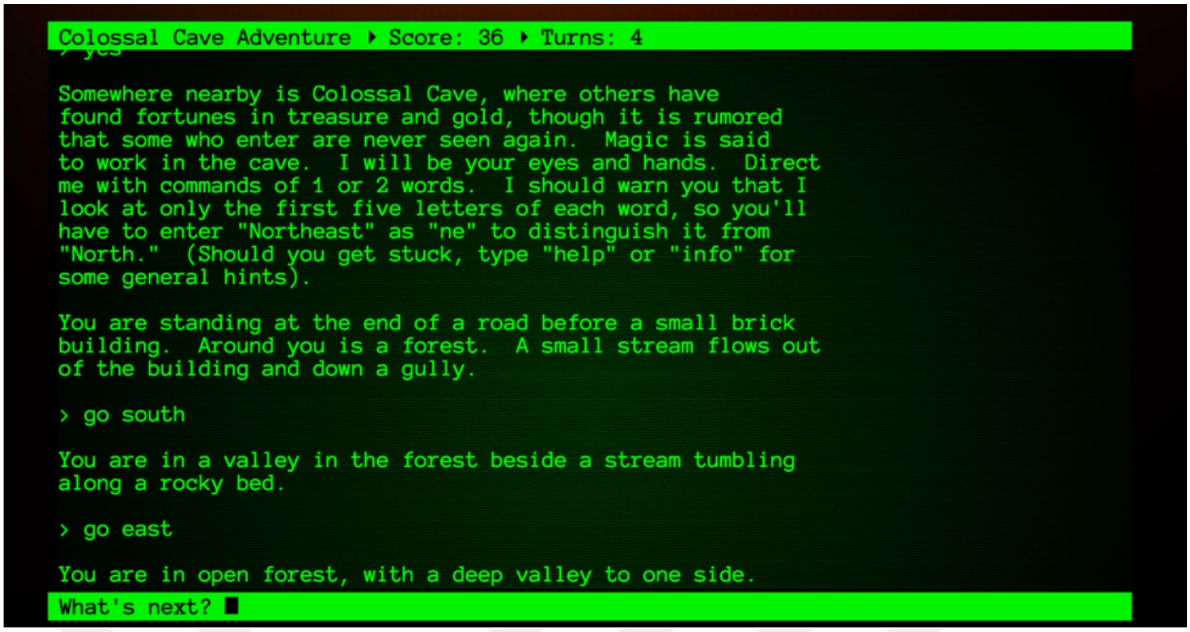


Görsel 69. *Iphone X* üzerinden oynanan mobil oyun ekran görüntüsü. https://goo.gl/UFepQs

2.4.2 Oyun Türüne Göre

Video oyunların piyasaya çıktığı ilk dönemlerde, oyun türleri keskin çizgiler ile birbirlerinden ayrılabilmektedir. Bu yüzden metne dayalı oyunlarla hızlı tüketilen atari oyunlarının ön planda olduğu 80'lerde; oyun sistemlerinin piyasaya çıkmaya başlamasıyla yaygınlaşan rol yapma oyunları (RPG), birincil kişi ateş etme oyunları (FPS) ve gerçek zamanlı strateji oyunlarının ön plana çıkmaya başladığı 90'larda, oyunları sınıflandırmak kolaydır (Perry & DeMaria, 2009, s. 37). Ancak günümüzde, gelişen teknoloji ve değişen beklentiler sonuncunda, melez oyun türleri ortaya çıkmaya ve türler arası keskin çizgiler silinmeye başlamıştır. Buna karşın temel oyun türlerini sınıflandırmak hâlâ mümkündür.

Macera Oyunları: Macera oyunları, hikaye anlatımına dayanan ve ilerlemek için bazı bulmacaların çözülmesini gerektiren oyunlardır. Erken örneklerinden *Zork* gibi yazı ağırlıklı ya da *Sierra's King's Quest* gibi grafik ağırlıklı olabilirler. Anlatımları *Seventh Guest* oyununda olduğu gibi birincil, çoğu metin ağırlıklı oyunda olduğu gibi ikincil ya da *Monkey Island* oyununda olduğu gibi üçüncül kişi temelli olabilir. 1970lerde *Will Crowther* tarafından tasarlanan *Colossal Cave Adventure (ADVENT* ya da *Adventure* olarak da bilinir), (Bkz. Görsel 70) bu türün atası kabul edilmektedir (Mitchell, 2012, s. 29).



Görsel 70. *Colossal Cave Adventure* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/geQLnC

Bu oyunlar, aksiyon-macera melez türü dışında, genelde gerçek zamanlı oyunlar değildir. Oyuncu hikaye boyunca, istediği noktada istediği kadar zaman harcayabilir. Bir komut verilmediği sürece oyunun dünyasında hiçbir şey değişmeyecektir. Oyuncunun kendi temposunda hareket etmesi, bulmacaları çözmesi ve hikayeyi deneyimlemesi için ortam sağlanır. Diğer türlere göre daha yavaş olabilen temposu sayesinde oyuncular, oyun içindeki dünyaları detaylı bir şekilde inceleyebilir. Macera oyunlarının başarısında, hikayenin ön planda olması sebebiyle, karmaşık bir evren ve ilgi çekici karakterler önemli yere sahiptir.

Modern macera oyunları, *Deponia* oyun serisinde olduğu gibi (Bkz. Görsel 71), çoğunlukla üzerine tıklama (point and click) hareketine dayanmaktadır. Yani oyuncu, kontrol ettiği karaktere komutları, ekranın belli bölgelerine dokunarak/tıklayarak vermektedir.



Görsel 71. *Deponia* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/XFqkax

Aksiyon Oyunları: Oyuncunun hızlı tepki vermesini gerektiren gerçek zamanlı oyunlardır. Amaç, oyuncuyu sürekli hareket halinde ve oyunun içinde tutmaktır. Oyuncu sürekli bir adrenalin salınımı içinde olmalıdır. Bu oyunlarda oyuncu için gerekli olan şeyler iyi bir el-göz koordinasyonu ve hızlı reflekslerdir. Strateji oyunlarının aksine derin düşünce seanslarına ihtiyaç yoktur. "Macera oyunlarının daha yüksek tempolusu" olarak basite indirgenebilir (Mitchell, 2012, s. 31). Rakipler bilgisayar destekli yapay zekalar da olabilir, internet üzerinden bağlanıldığı zaman gerçek insanlar da. 1978 yılında Tomohiro Nishikado tarafından tasarlanan *Space Invaders* bu türün ilk örneklerindendir. Günümüzde en popüler olan örneklerinden birkaçı ise *Tomb Raider, God of War* ve *The Legend of Zelda*'dır (Bkz. Görsel 72).



Görsel 72. *God of War* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/HrwVz4

Aksiyon oyunlarının en yaygın alt başlığı, *Quake, Unreal* ve *Halo*'da olduğu gibi, birincil kişi ateş etme (First Person Shooter-FPS) oyunlarıdır (Bkz. Görsel 73). Ancak aksiyon-macera melez oyunlarda birincil kişi yerini çoğunlukla, Tomb Raider serisinde olduğu gibi, üçüncül kişiye bırakır. Bu melez tür, belki de piyasada bulunan tüm oyun türlerinin en geniş kapsamlısıdır.



Görsel 73. *Halo 5* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/MoVci1

Rol Yapma Oyunları (RPG - Role Playing Games): Rol yapma oyunlarında oyuncular, bir dizi macera boyunca bir grup kahramanı yönetirler. Oynanış (gameplay), bu karakterlerin gittikçe artan güç ve özellikleri çevresinde döner. Macera oyunlarında olduğu gibi bu oyunlarda da büyük bir dünya ve zamanla açığa çıkan hikayeler vardır. Ama bu oyunları özgün yapan şey, oyuncunun kendini hayali bir dünyada var olan bir karakterin (büyücü, savaşçı, şövalye vb.) yerine koymasını sağlamasıdır. Karakterlerin ön planda olduğu bu oyun türünde oyuncuların beklentisi, silahlarından zırhlarına, karakterlerini mümkün olduğunca detaylı bir şekilde kişiselleştirebilmektir (customize). Bir rol yapma oyunu yüzlerce saat sürebilmektedir. Bu oyunlarda dövüş, karakter gelişimini sağladığı için, önemli bir elemandır. Klasik örnekleri arasında *Ultima, Might and Magic* ve *Final Fantasy* bulunmaktadır (Bkz. Görsel 74).



Görsel 74. *Final Fantasy X* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/gi2kur

Strateji Oyunları: Strateji oyunlarında amaç, sınırlı sayıda kaynağı mümkün olan en mantıklı şekilde kullanmak, oluşturulan planlar ve taktikler sonucunda belli engelleri aşmaktır. Örneğin en bilinen strateji oyunlarından biri olan *Command&Conquer*'da (Bkz. Görsel 75) oyuncular sürekli olarak, hangi türde öğe inşa edeceklerine, hangi ürünleri hasat edeceklerine ve saldırı ya da korunmaya ne kadar kaynak harcayacaklarına karar vermek durumundadır (Bates, 2004, s. 8).



Görsel 75. *Command&Conquer: Generals* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/gYbJvy

Genelde iki kişinin birbirlerine karşı oynaması için tasarlanmışlardır. Çoğunlukla sıra tabanlıdırlar (turn-based). Yani bir taraf hareketine karar verip uygularken diğer taraf sıranın kendisine geçmesini bekler. Ancak artık *Company of Heroes* gibi gerçek zamanlı strateji oyunları da yaygınlaşmaya başlamıştır (Bkz. Görsel 76).



Görsel 76. *Company of Heroes* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/NYiCGF

Simülasyon Oyunları: Simülasyon oyunlarında oyuncular, gerçek hayatta var olan karmaşık sistemleri ve makineleri kullanabilir. Amaç genelde insanları zorlu bir iş için eğitmektir. Oyun ne kadar gerçekçi olursa eğitici kısmı da o kadar etkili olacaktır. Pilot adaylarının kullandığı uçuş simülasyonları ve askerlerin kullandığı tank simülasyonları bu oyunlara örnek olarak gösterilebilir (Bkz. Görsel 77).



Görsel 77. *Aerofly FS 2 Flight Simulator* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/q7oFHo

Spor Oyunları: Spor oyunları, oyuncuların favori sporlarında sporcu ya da koç olarak yer almasına olanak sağlar. Bir kişinin bu oyunları oynaması ve başarılı olması için gerçekten sportif olmasına gerek yoktur. Spor oyunlarının bazıları, *FIFA 18* gibi (Bkz. Görsel 78), gerçekten sporun yapılış biçimine ve atletin hareketlerine odaklanırken, bazıları da yönetim kısmına odaklanabilir. Hitap ettiği kesim genelde “fanatiklerdir” (Bates, 2004, s. 62).



Görsel 78. *FIFA 18* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/eHLZcJ

Dövüş Oyunları: Dövüş oyunları, aksiyon oyunlarının alt başlığı olarak kabul edilebilir. Tarafların birer figürü kontrol ettiği, saldırı ve savunma yaparak karşısındakini yenmeye çalıştığı iki kişilik oyunlardır. Bu oyunların görünümü, *Street Fighter* oyunlarında olduğu gibi, genelde yan perspektiftendir (side view) ve her oyun seansı sadece birkaç dakika sürer (Bkz. Görsel 79). Dövüş oyunlarında odak tek bir noktada olduğu için grafikler çok önemlidir. Oyuncuların gördükleri "kapalı" bir dövüş alanı, neredeyse hareketsiz bir arka plan ve dövüşen iki figür ile sınırlıdır (Bates, 2004, s. 66).



Görsel 79. *Street Fighter 5* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/ckFNw3

Gündelik Oyunlar: Bu tarz, satranç, poker, briç gibi oyunları ve bulmacaları kapsar. Aynı zamanda *Kim Milyoner Olmak İster?* gibi televizyonda yayınlanan bilgi yarışmaları da bu kategoride değerlendirilebilir. Ortak özellikleri kısa seanslar halinde oynanmalarıdır. Bu oyunlara başlayıp adapte olmak da, oyuna son vermek de hızlı olur. Çoğunlukla her yaştan ve kesimden insanın kolayca anlayabileceği tasarımları vardır. Bu oyunların amacı başında saatler harcamanızı değil, bir şeylere ara vermenizi sağlamaktır. Günümüzde en bilinen ve yaygın örneği telefonlarda ve tabletlerde bulunan *Angry Birds* oyunudur (Bkz. Görsel 80).



Görsel 80. *Angry Birds* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/dQ7CJ1

"Tanrı" Oyunları: Bu oyunlara "Sandbox" oyunlar da denir (Bates, 2004, s. 74). Bu tür oyunlarda gerçek bir hedef yoktur. "Hata" yoktur. Doğru oynanış biçimi, kazanma şartları ya da bir sonu da olmaz. Amaç oyuncuyu "sadece ne olacağını görmek için" oyunda tutmaktır. Oyuncunun gideceği yönü kesin olarak çizmemek en iyisidir. Seçim şansı ne kadar fazlaysa oyun o kadar başarılı olacaktır. En bilinen ve uzun soluklu örneklerinden bir tanesi *The Sims* serisidir (Bkz. Görsel 80).



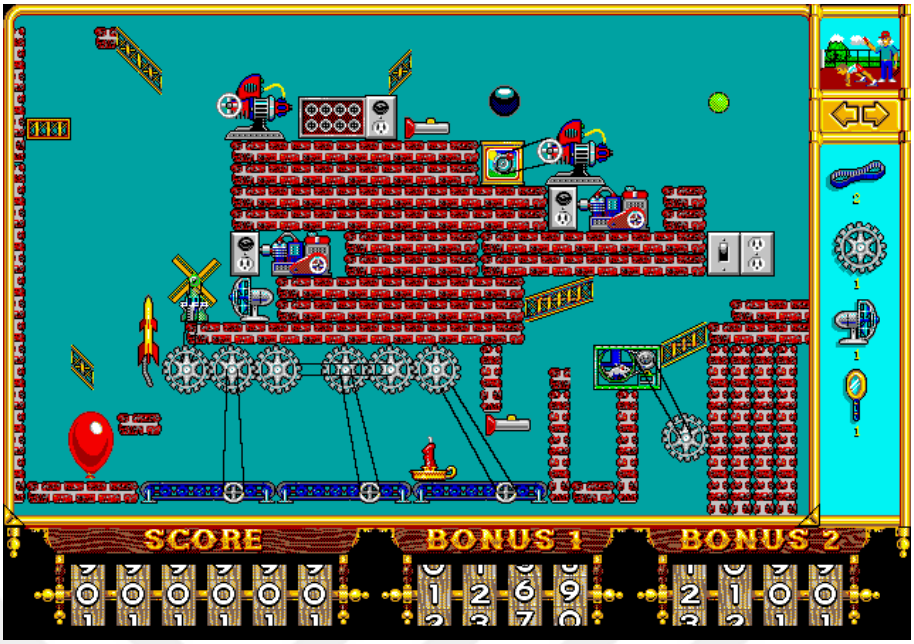
Görsel 81. *The Sims 4* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/fVzH2k

Eğitici Oyunlar: Eğitici oyunlar, isminden de anlaşılacağı gibi eğlendirirken öğretmeyi amaçlar. *Oregon Trail* ve *Reader Rabbit* örneklerden bazılarıdır (Bkz. Görsel 81). Genellikle çok daha genç oyunculara hitap eder.



Görsel 82. *Reader Rabbit* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/gKpvb8

Bulmaca Oyunları: Bulmaca oyunları, eğer başka bir tür ile birleştirilmemişlerse, oyuncunun sadece düşünsel olarak kendine meydan okumasını sağlar. *The Castle of Dr. Brain* ve *The Incredible Machine* bu oyunlara örnek olarak verilebilir (Bkz. Görsel 82).



Görsel 83. *The Incredible Machine* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/rGq43v

Çevrimiçi Oyunlar: Tüm oyunlar "çevrimiçi oyun" olabilir. Tek yapılması gereken internete erişim sağlamaktır. Ancak en popular olanları çoklu oyunculu çevrimiçi oyunlar (MMOG) ve çoklu oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarıdır (MMORPG). Bu oyunlar, yüksek hızlı internetin yaygınlaşması ile günümüzdeki popülerliğine kavuşmuştur. En bilinen örneklerinden bir tanesi *World of Warcraft*'tır (Bkz. Görsel 83).



Görsel 84. *World of Warcraft* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/8EpukH

2.4.3 Görüş Açısı (POV – Point of View) ve Grafiklere Göre

Oyunları kategorize etmek karmaşık bir iştir. Çünkü bu kategorize etme işlemi sırasında hem oyunun biçimi hem de oyuncunun o oyuna dahil oluş şekli göz önünde bulundurulmalıdır (Perry & DeMaria, 2009, s. 33). Bu yüzden video oyunları sınıflandırırken görüş açısı (point of view) ve kullanılan grafikler göz ardı edilmemelidir. Bu iki başlığın bir arada incelenmesinin sebebi, oyun için seçilen görüş açısının oyunda kullanılan grafikleri etkilemesi olarak kabul edilebilir.

Oyunda görüş açısı denildiği zaman akla gelecek 2 temel perspektif kullanımı vardır. Bunlar:

Birincil kişi perspektifi (First-person): tüm oyun evreninin ve yaşananların, oyuncunun kontrol ettiği ana karakterin gözünden görüldüğü perspektif (Bkz. Görsel 84).



Görsel 85. Birincil kişi perspektifi için *Dishonored* oyunundan örnek ekran görüntüsü. http://bit.ly/2s9QKRC

Üçüncül kişi perspektifi (Third-person): kontrol edilen ana karakterin dışarıdan izlendiği perspektif. Bu perspektifte oyuncu karakteri arkadan, üstten veya üst-arkadan takip eder (Bkz. Görsel 85).



Görsel 86. Üçüncül kişi perspektifi için *The Division* oyunundan örnek ekran görüntüsü. http://bit.ly/37xRYq4

Oyunda kullanılması istenen görüş açısına karar verdikten sonra yapılacak grafik seçimi, Perry'ye göre 3 ana başlıkta incelenmektedir (2009, s. 34). Bunlar:

Sadece yazıya dayalı (grafik yok): Video oyun örneklerinin ilklerinden bazıları sadece yazıya dayalı oyunlardır. Bu yazılar bazı durumlarda bir adet ikincil kişi "sesi" ile desteklenmektedir (Perry & DeMaria, 2009, s. 33). Grafiklerin ön plana çıkması ile birincil ve üçüncül kişi oyunları bu örneklerin yerini almıştır. Ancak web tabanlı oyunların bazıları, bu yönteme bir kaç durağan görsel/illüstrasyon ekleyerek spesifik kullanıcılara ulaşabilmektedir.

2 Boyutlu (2B): 2B nesneler, adından da anlaşılacağı üzere, yükseklik ve genişlik olmak üzere toplam iki boyuttan oluşur. Bir oyunun 2B olarak adlandırılması için de, oyunun elemanlarının bu özelliği taşıması beklenir. Bu başlık 6 kısımda incelenebilir.

Yan Görünüş (side view): *Atari salon oyunlarının* ilk örneklerinden olan *Defender, Load Runner, Pitfall, Donkey Kong* gibi platform oyunları ve *Tetris, Bubble Bobble* gibi bulmaca oyunlarıyla görülmeye başlanmış görüş açısıdır. Daha sonraları bu durağan ekranlar yerini *Mega Man, Mario, Hollow Knight* gibi yana kaydırmalı (sidescrolling) oyunlara bırakmıştır (Bkz. Görsel 86).



Görsel 87. *Hollow Knight* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/NvpWTK

Üst Görünüş (top view): Bu türde oyuncu, karakteri ve içinde bulunduğu dünyayı kuş bakışı görmektedir. *Pac-Man, Gauntlet, Ultima* ve *The Legend of Zelda: Link's Awakening* gibi oyunların orijinalleri bu türe örnek olarak gösterilebilir (Bkz. Görsel 87).



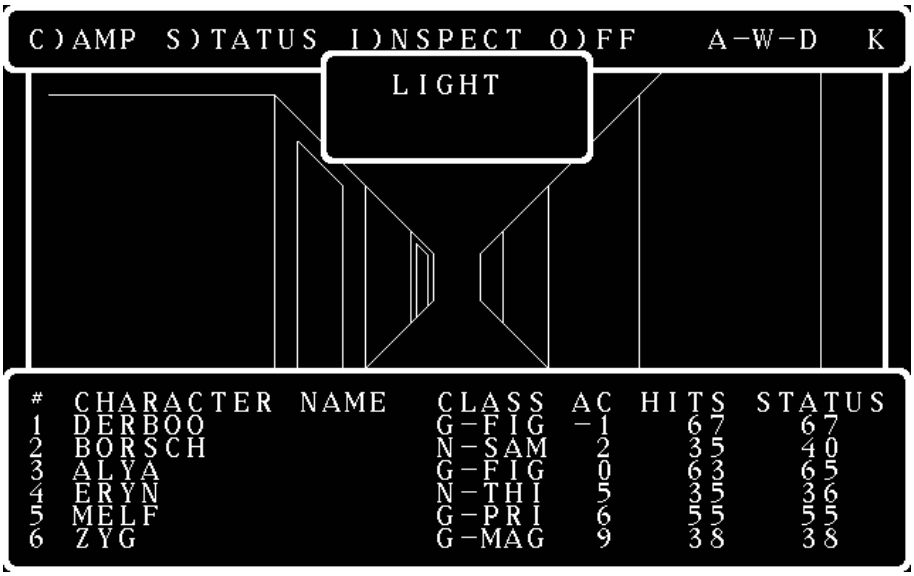
Görsel 88. *The Legend of Zelda: Link's Awakening* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/78XnUf

İzometrik: Derinlik yanılsaması yaratan hafif eğimli bir üst görünüştür. İlk *Pokemon* oyunlarında ve *Diablo II*'de olduğu gibi, rol yapma oyunlarında sıkça kullanılan bir görüş açısıdır (Bkz. Görsel 88).



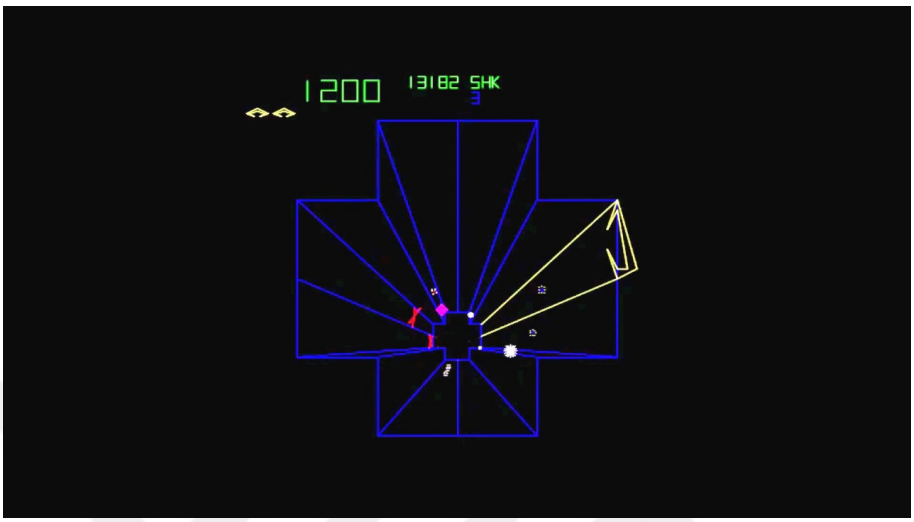
Görsel 89. *Diablo II* oyunundan ekran görüntüsü. http://bit.ly/2Dgp0go

Birincil Kişi Taklit Perspektifi (First-Person Fake Perspective): 2B ortamda kaçış noktalı grafikler kullanarak derinlik illüzyonu yaratılan ve kontrol edilen karakterin gözünden bakıyormuşuz hissi yaratılan görüş açısıdır. *Wizardry* gibi erken dönem labirent oyunlarında sıkça kullanılmış olan bir tekniktir (Bkz. Görsel 89).



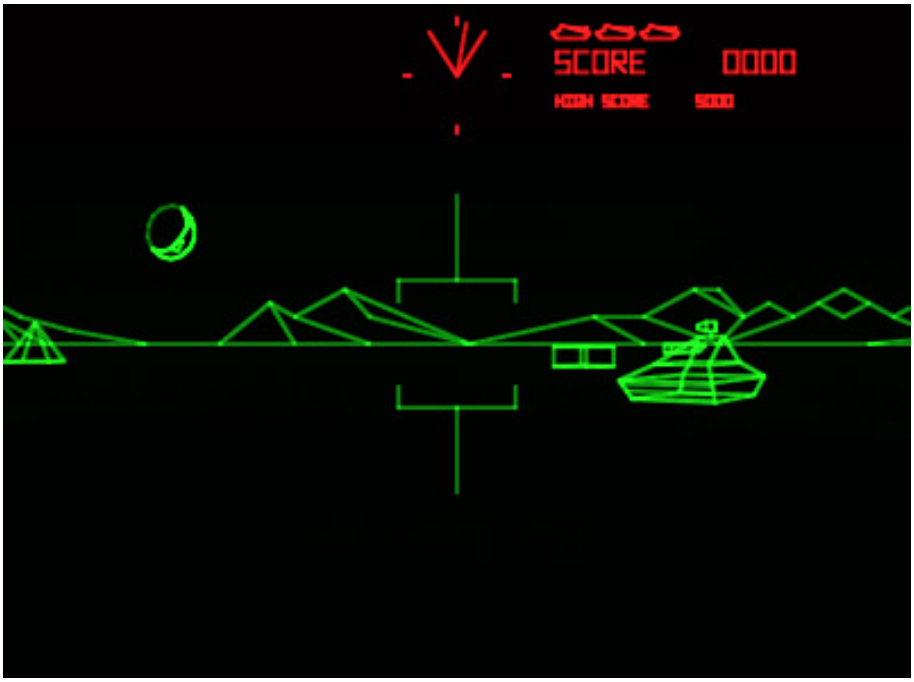
Görüntü 90. *Wizardry* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/uYnGep

Üçüncül Kişi Taklit Perspektifi (Third-Person Fake Perspective): Birincil kişi taklit perspektifi ile neredeyse aynıdır. Tek fark bu görüş açısında kontrol edilen karakter de ekranda gösterilmektedir. Atari salon oyunu olan *Tempest*, bu türe örnek olarak gösterilebilir (Bkz. Görsel 90).



Görsel 91. *Tempest* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/6tbHfc

Kokpit Görünüş (Cockpit View): Oyuncu bir aracın (araba, uçak, uzay gemisi v.b.) içindeymiş gibi yansıtılan görüş açısıdır. *Battlezone, Formula One* ve *Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer* örnek olarak verilebilir (Bkz. Görsel 91).



Görsel 92. *Battlezone* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/WXaWij

3 Boyutlu (3B): 3B nesneler, adından da anlaşılacağı üzere, yükseklik, genişlik ve derinlik olmak üzere toplam üç boyuttan oluşur. Bir oyunun 3B olarak adlandırılması için de, oyunun elemanlarının bu özelliği taşıması beklenir. Bu başlık 3 kısımda incelenebilir.

Birincil Kişi: Olayları karakterin gözünden izlediğimiz, aynı zamanda da içinde bulunduğumuz dünyanın tamamen 3 boyutlu olduğu oyunlardır. En bilinen örnekleri: *Doom, Quake, Unreal, Metal Gear Solid* (Bkz. Görsel 92).



Görsel 93. *Doom* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/j29Est

Üçüncül Kişi: Bu görüş açısının birden fazla grafiksel alt başlığı bulunmaktadır. Bunlardan bazıları: İzometrik *(X-COM*), Takip Eden Kamera (*Tomb Raider*), Baş Üstü Görüş Açısı, Yan Görünüş (*Oddworld: Abe's Oddysee*) (Bkz. Görsel 93).



Görsel 94. *Tomb Raider* oyunu ekran görüntüsü. https://goo.gl/3Q2A3P

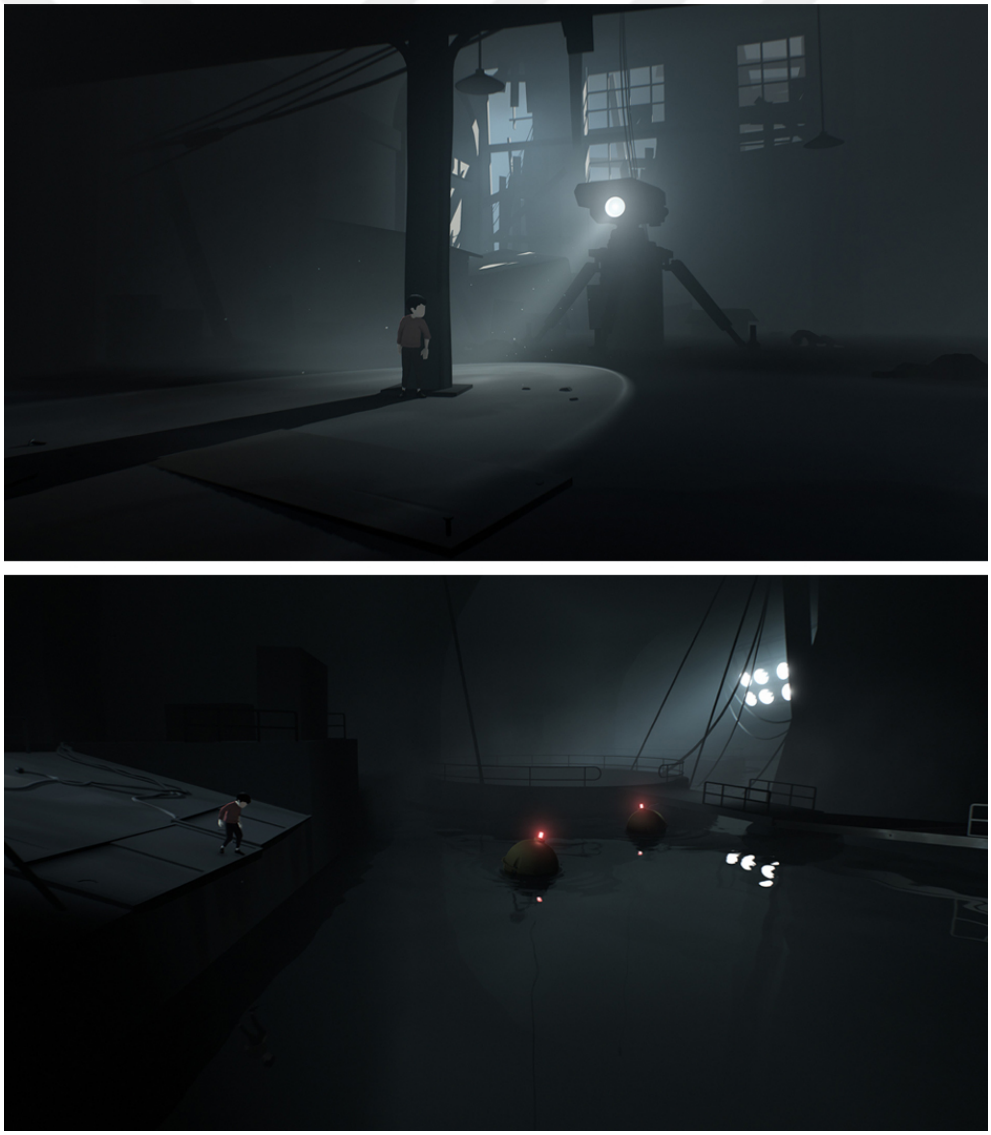
Değişken Kamera: Karakterin görüş açısının ve kameranın uzaklığının ayarlanabildiği oyunlardır. Birincil kişiden üçüncül kişiye geçiş sağlanabilir. *Grand Theft Auto V* gibi oyunlarda farklı kameralar arası geçişler bile yapılabilmektedir (Bkz. Görsel 94). Oyun sırasında algoritmik olarak, oyuncunun isteği ile ya da karışık olarak bu geçiş sağlanabilir.



Görsel 95. *Grand Theft Auto V* oyunu ekran görüntüleri. https://goo.gl/rmtx51

Çoğu kaynakta ana başlık olarak kabul edilmediği halde farklı bir kategori olarak incelenebilecek bir diğer tür de “2.5 Boyutlu (2.5B)” oyunlardır. 3B illüzyonu yaratmak amacıyla çeşitli teknikler kullanılmış 2B grafikler barındıran oyunlar 2.5B olarak da adlandırılırlar. Perspektif kullanarak 3 boyut algısı yaratmanın artısı oyunda derinlik yaratırken makineyi yormamaktır (Mitchell, 2012, s. 122).

Aynı zamanda 3B grafikler kullanıp 2B görüş açısı tercih eden oyunlar da 2.5B olarak kategorize edilebilir. 2B görüntüde bir oyun elde edilmek istenmesine karşın bu tekniğin kullanılmasının sebebi ise 3B modelleme araçlarının kullanımının daha kolay ve hızlı olmasıdır (Perry & DeMaria, 2009, s. 35). *Inside* 2.5B oyun türüne örnek olarak gösterilebilir. (Bkz. Görsel 95).



Görsel 96. *Inside* oyunu ekran görüntüleri. https://goo.gl/XYoeN2

BÖLÜM 3: VİDEO OYUNLARDA JENERİK TASARIMI

"Yüksek Lisans dönemimde tezimi jenerikler üstüne yazmak istediğimde bana bu konunun yeterince detaylı ya da önemli olmadığını ve öğretilmediğini söylemişlerdi. Şimdiyse herhangi bir okulda, herhangi bir şekilde, hareketli grafiklere ya da jeneriklere değinilmeyen Grafik Tasarım programı bulmak neredeyse imkansız."

Kyle Cooper (Krasner, 2004, s. 1)

"Jenerik" esasında sadece bir sinema terimi değildir. Herhangi bir programın öncesinde ekrana gelen, o program hakkında kısa bilgi veren her türlü hareketli grafik işi jenerik olarak adlandırılabilir. Örneğin televizyon kanallarının logolarını hareket ettirerek kendileri için hazırladıkları tanıtım materyalleri de bu başlığa dahildir. Ancak bu bölümde gelişiminden bahsedilerek başlanacak eleman "film jenerikleri" olacaktır. Bunun sebebi, bu çalışmanın ana konusu olan video oyun jeneriklerine, hem teknik hem de konu bakımından en yakın jenerik türünün film jenerikleri olmasıdır. Film jeneriklerinin gelişim sürecinden ve konumlandırılmasından kısaca bahsedildikten sonra jeneriğin temel öğelerine geçilerek bu öğelerin her birinin önemi irdelenecektir. Bölümün en sonunda da seçilmiş video oyun jenerikleri, tüm yönleriyle detaylı olarak incelenerek, başarıları ya da başarısızlıkları arkasında yatan sebepler değerlendirilecektir. Bu incelemenin sonunda video oyunlarına esasen birer filmmiş gibi muamele edildiği, bu yüzden de video oyun jeneriklerinin film jeneriklerinden ayrı düşünülemeyeceğinin vurgulanması amaçlanmaktadır.

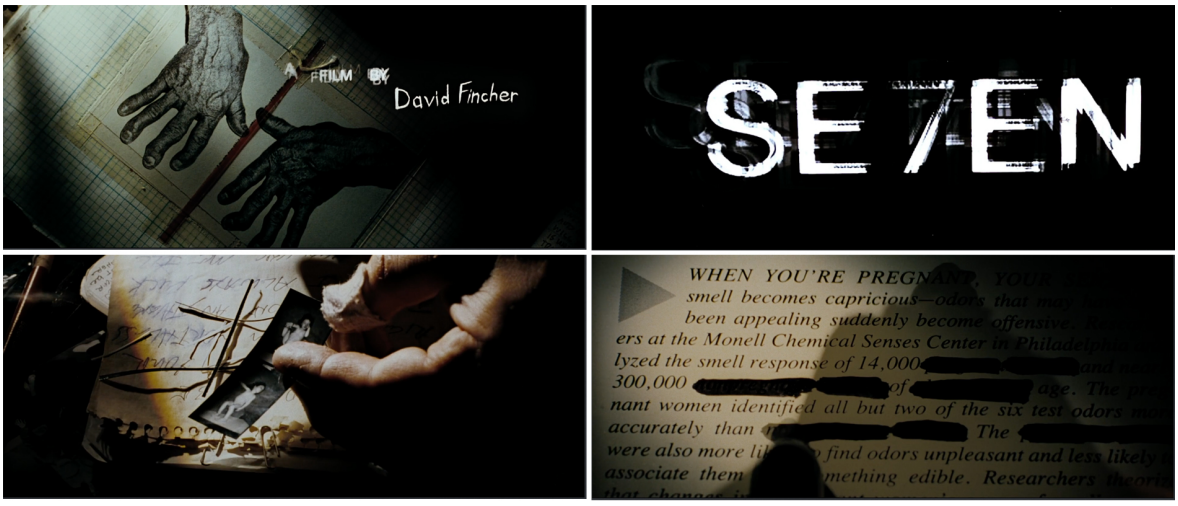
3.1 FİLMLERDE JENERİK TASARIMININ TANIMI VE GELİŞİM SÜRECİ

Jenerik kelimesi dizi ve filmlerin başında ve/ya sonunda görülen, filmin adı, oyuncular, yönetmen, teknik ekip ve prodüktörlerin listelendiği kısımlara verilen addır (Pektaş Turgut, 2012, s. 583). Yani jenerik kavramını iki alt başlık altında incelemek gerekir: açılış jenerikleri ve kapanış jenerikleri.

Açılış Jenerikleri: Bir filmin açılış jeneriği, seyircilerin koltuklarına oturdukları an gördükleri ilk şeydir. Bu açıdan jeneriğin işlevi, kitap kapağınınki ile aynıdır. Yani sadece isim ve kişi bilgilerini vermez, aynı zamanda izleyicinin ilgisini çekerek

kapağı açıp hikayeyi okumasına vesile olur (Braha & Byrne, 2013, s. 1). Açılış jeneriğinin birincil amaçlarından biri, izlenmek üzere olan filmin hissini belirlemektir. İzleyici, filme başlamadan önce film hakkında hiçbir bilgisi yoksa bile, sadece jeneriğe bakarak filmin türü ve temposu hakkında bilgi edinebilmelidir.

İşlevsel bir jenerik, konu hakkında göndermeler yaparak izleyiciyi heyecanlandırmalı, insanların duygularına hitap ederek daha fazlasını istemelerine neden olmalıdır. Bazı durumlarda bu, karakterlerin yaşayacağı zorluklara göndermeler yapılarak ya da filmin içinde cevaplanacak sorulara yer verilerek sağlanabilir. Ancak açılış jeneriğinde kilit noktaların açıklanmaması gerekir. Çünkü jenerikte amaç filmi özetlemek ya da sonda öğrenilmesi gereken bir noktayı izleyiciye baştan açıklamak değildir. Jenerik, filmi gölgede bırakmadan film hakkında imalarda bulunmalıdır. Bu açıdan bakıldığında en ilginç ve akılda kalıcı jenerikler, film bittikten sonra ya da ikinci kez izlendikten sonra anlam sağlayan jeneriklerdir (Braha & Byrne, 2013, s. 2). Buna verilebilecek en başarılı örneklerden biri, Kyle Cooper tarafından David Fincher'ın filmi *Se7en* için tasarlanmış açılış jeneriği olarak kabul edilebilir (Bkz. Görsel 96). Cooper'ın kullanmayı seçtiği tipografik öğeler ve yazı karakterleri, defterlere yapıştırılmış fotoğraflar, yapılan dini göndermeler ve ön plana çıkarılan "jilet" teması ilk başta açık olmasa da film ilerledikçe anlam kazanmaktadır.

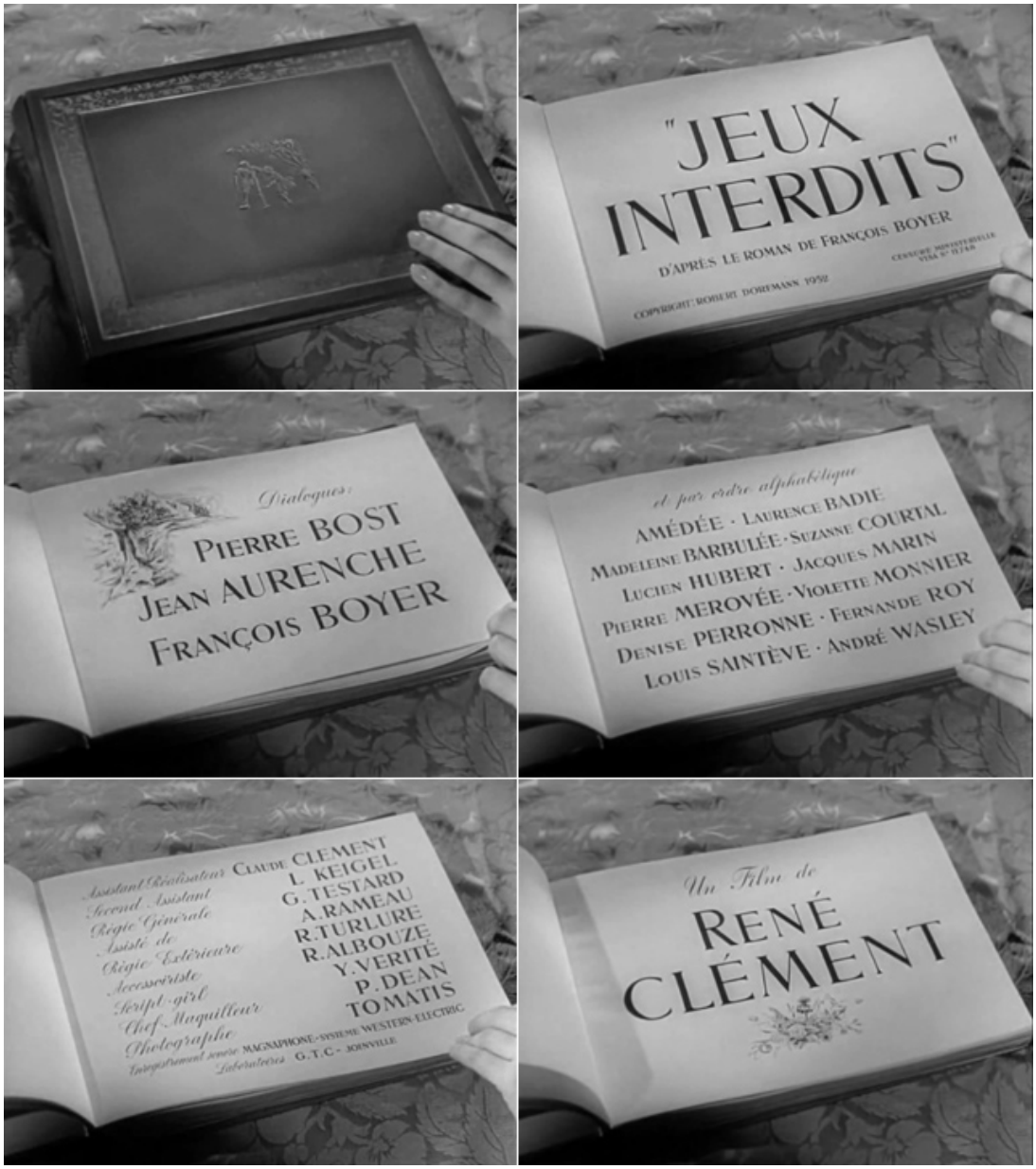


Görsel 97. *Se7en* film jeneriği ekran görüntüleri. https://goo.gl/pTE9hw

Kapanış Jenerikleri: Filmin sonunda verilen, filmde emeği geçen istisnasız tüm ekibin isminin gözüktüğü kısma “kapanış jeneriği” denir. Saul Bass açılış jeneriğini “filme hazırlık” olarak tanımlarken, kapanış jeneriğini “seyirciyi, yaşadığı maceranın dramatik sonunun yarattığı etkilerden arındıran bir ‘boşaltma/basıncı azaltma haznesi’ (decompression chamber)” olarak adlandırmıştır (The Academy, 2015; MarkBertils, 2013). Jeneriklerin süreleri sinema tarihinin başlangıcından günümüze kadar çeşitlilik göstermiş olsa da, kapanış jenerikleri açılış jeneriklerinden daha uzun tutulmaktadır (Pektaş Turgut, 2012, s. 583-584). Bunun amacının daha fazla bilgiyi ekrana sığdırmak ve filme detaylı bir “son” vermek olduğu savunulabilir.

“Jenerik” olarak adlandırılabilecek film elemanları ilk olarak sessiz film dönemlerinde görülmeye başlanmıştır. Bu dönemlerde kartlar el ile hazırlanmakta, fotoğraflanmakta ve filme eklenmektedir (Braha & Byrne, 2013, s. 46).

1920’lerde sesin, 1930’larda da rengin filme dahil olmasıyla jenerikler gelişmeye başlar. Ancak görsel açıdan hâlâ “düz arka plan üzerine yazı” temasından ileri gidilmediği için filmin atmosferi sadece müzik ile aktarılmaktadır. *Jeux Interdits* (1952) filmi sayesinde ise jenerik tasarımı bu döngüden kurtularak yeni bir döneme girer (Braha & Byrne, 2013, s. 48). Bu jenerikte başlık kartonları sadece ekranda belirip kaybolmamakta, oyuncunun okuduğu bir kitabın içine yedirilerek seyirciye sunulmaktadır (Bkz. Görsel 97). Yani bu dönemde tasarımcıların, jenerikler söz konusu olduğunda, yeni şeyler deneyebileceklerini fark etmeye başladıklarından bahsedilebilmektedir.



Görsel 98. *Jeux Interdits* film jeneriği ekran görüntüleri. https://goo.gl/fYEiKS

50'lerin ortasında Saul Bass'ın tasarım sahnesine girmesi ile "jenerik" kavramı iyice gelişerek günümüzdeki halini almaya başlar. Saul Bass çok başarılı bir grafik tasarımcı, jenerik tasarımcısı, film yapımcısı, fotoğrafçı ve çizerdir. Jenerikleri sadece filmde emeği geçen kişilerin isimlerini göstermekten çok daha ileri giderek filmi destekleyen, hatta bir üst seviyeye çıkaran bir unsur halini alır. Bass'ın tipografiyi kullanış şekli de, basit ve durağan yazıların tercih edildiği o dönemlerde devrimsel kabul edilmiştir (Krasner, 2013, s. 26) (Bkz. Görsel 98).



Görsel 99. Saul Bass poster örnekleri. http://bit.ly/33jtDRq

70'ler ve 80'lerde bilgisayar tabanlı hareketli grafiklerin kullanılmaya başlanması ile jenerikler daha sanatsal ve kişiselleştirilmiş olmaya başlar. 90'ların başlarında *Adobe After Effects* programının piyasaya çıkmasıyla da tasarımcılar, karmaşık ekipmanlara ihtiyaç duymadan her şeyi kendi bilgisayarlarında yapabilirler (Braha & Byrne, 2013, s. 56). Bu sayede, filme olan katkıları göz önüne alındığında endüstrinin vazgeçilmez bir parçası olan jenerikler, her geçen gün gelişmeye devam edebilmektedir.

3.2 JENERİĞİN TEMEL ÖĞELERİ

Bu konuda herhangi bir kısıtlama bulunmamasına ve tarihsel süreçte farklılıklar göstermesine karşın, jenerik tasarımında kullanılacak belli başlı öğelerden bahsedilebilmektedir. Deborah Allison, bu elemanları tipografi, arka plan ve tema müziği olarak 3 ana başlıkta incelemiştir (Allison, 2006). *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web* kitabında ise bu öğelerin detaylandırılarak 8 ana başlığa bölündüğü görülmektedir. Bunlar tipografi, renk paleti, dokular, ışık, kamera/hareket, kurgu, görsel ve stildir (Braha & Byrne, 2013, s. 2-3). Bu iki farklı yorumun, birbirlerini desteklediği görülebildiği için, bir arada incelenmesi doğru olacaktır.

Tipografi: Namık Kemal Sarıkavak, yazıyı "dile dayalı iletişimin görsel bir dışa vurumu" olarak tanımlarken; tipografiyi "yazının her türlü yöntem ve teknoloji

sayesinde üretilebilen bir görsel düzenlemesi" olarak açıklamıştır (2014, s. 2). Bir çok farklı kaynakta görülebileceği gibi, tipografinin ana amacı okunmaktır. Ancak tipografinin işlevini bu kadar basite indirgemek doğru olmayacaktır. Tasarımda okunabilirlik kavramının, "bir göz doktorunun okunaklılık dediği şeyden" ayırması gerekmektedir (Warde, 1930, s. 40). *Research Studios* tarafından *Seduced* başlıklı sergi afişlerinde tipografinin kullanımı incelendiğinde bu ayrım net bir şekilde görülmektedir (Bkz. Görsel 99). Tasarım dışı düşünüldüğünde, bir kelimenin okunurluğunun en yüksek olduğu zaman, tüm harflerin tek tek, mümkünse değer olarak kalın ve büyük gözüktüğü an olacaktır. Ancak tasarımsal olarak bir şeyin okunur olması için böyle bir zorunluluk aranmamalıdır. *Seduced* afişinde ön planda kullanılan "art" ve "sex" kelimeleri ortalarından kırpılarak harflerin bütünlüğü bozulmuştur. Ancak harflerin kırpılması, okunurluğu yok etmediği gibi, sansür ve röntgencilik konulu bir sergi olduğu düşünüldüğünde tasarıma tamamen yeni bir anlam katmıştır.



Görsel 100. Research Studios, *Seduced* sergi afişleri, 2007. (Ambrose & Harris, 2017)

Jenerik özelinde tipografiden bahsederken, kullanılan yazı karakterinin seçimi, ebatları, sahnedeki yerinin ayarlanması ve gözükeceği süre önem kazanmaktadır.

Kullanılan her yazı karakterinin kendine has özellikleri ve karşı tarafa verdiği bir anlam vardır. Bu yüzden bazı belirli yazı karakterleri, bazı film türleri ile özdeşleşmiş durumdadır. Örneğin eski İngiliz türü el yazısı olan "Goudy Text" antik Avrupa tarihi hakkındaki filmlerde kullanılırken, kalın tırnaklı bir yazı karakteri olan "Playbill" kovboy filmleri ile anılmaktadır (Pektaş Turgut, 2012, s. 584). Yanlış yerde yanlış yazı karakteri kullanmak anlam karmaşasına sebep olup izleyicinin kafasını karıştırabilir. En uygun yazı karakterine karar verdikten sonraki aşama, yazının hangi ebatlarda sahnenin neresine yerleştirileceğinin düşünülmesi olmalıdır. Tipografik elemanlar sahne ile hem bir bütün halinde ele alınırken, hem de okunabilecek kadar arka plandan ayrıştırılmalıdır. Süre kısmı için de yazıların okunmasına yetecek kadar uzun, ama izleyiciyi sıkmayacak kadar kısa olacak şekilde, ortalama bir ayarlama yapılması uygun düşecektir.

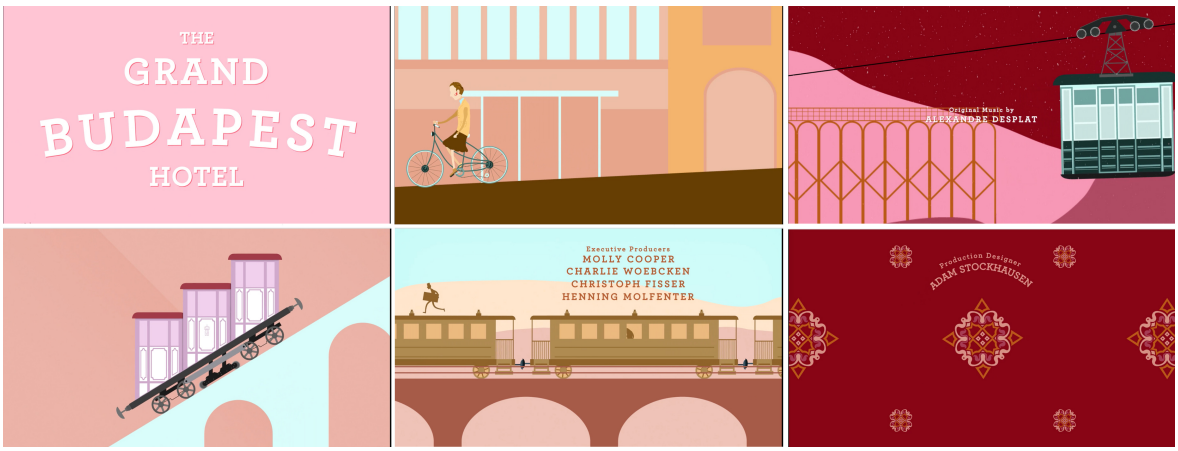
Arka Plan/Görsel: Jenerik arka planları ve seçilen görseller, atmosferi yansıtmak için kullanıldıklarından, filmlerin stilini en etkili şekilde izleyiciye aktaran eleman olarak kabul edilebilir. Örneğin dram filmlerinin jeneriklerinde tek bir durağan arka plan kullanılırken macera filmlerinin jeneriklerinde arka plan görselinin sürekli değişmesi, tasarımcının filmin hızını bize aktarma yöntemidir (Pektaş Turgut, 2012, s. 584). Çünkü bu tarz basit hareketler bile, izleyicide belli duyguların uyanmasını sağlayacaktır. Belirli duyguları yaratmak dışında arka planda kullanılan görselin ya da rengin, tasarımın diğer öğelerini birleştirme gücü de vardır. Çünkü ne kadar farklı öğeler kullanılırsa kullanılsın, hepsinin bir araya geleceği düzlem arka plan olacaktır. Tasarımın çerçevesini oluşturacak ana eleman bu görseldir.

Tema Müziği: Jenerikte tema müziğinin çok önemli bir yeri vardır. Çünkü müzik, duyguları karşı tarafa geçirmekte kullanılan en etkili yöntemlerdendir. Bu yüzden jenerikte de izleyiciye filmin ya da oyunun duygusunu geçirmekte önemli bir rol oynayacaktır. Jeneriklerde kullanılan müzik, klasik müzik konseri ya da operadaki uvertür ile kıyaslanabilir (Braha & Byrne, 2013, s. 1). Bir uvertürün amacı dinleyiciye konserin ana temasını konser başlamadan aktarmaktır. Yani müzikal bir dikkat çağrısıdır. Komedi filmlerinde genelde yüksek tempolu "eğlenceli" müzikler seçilirken dram filmlerinde keman ağırlıklı sakin müziklerin seçilmesi bu duruma örnektir.

Renk Paleti: Renkler de müzik gibi duyguları yansıtmakta kullanılabilir. Bu yüzden renk paleti filmin ya da oyunun geçtiği dönem, ortam, hikaye ve tür göz önünde bulundurularak seçilmelidir. 1800'lerde geçen bir dram filmine jenerik tasarlarken, filmin temasına uyumsuz düşeceğinden, neon renkler kullanmak yanlış olacaktır. Örneğin Wes Anderson'ın meşhur filmi *The Grand Budapest Hotel* için bir jenerik tasarlanacaksa ilk olarak filmin renk paletini çıkartmak tasarımcının işini kolaylaştıracaktır (Bkz. Görsel 100). Böylece tasarlanan jenerik, film ile uyum içinde olacaktır. Luis Viana'nın aynı film için oluşturduğu jenerikten sahnelere bakıldığı zaman, kullanılan renk paleti sayesinde hangi film için bir tasarım yapıldığının kolayca anlaşılabileceği kabul edilebilir (Bkz. Görsel 101).



Görsel 101. *The Grand Budapest Hotel* filmi için yapılmış bir renk paleti. http://bit.ly/34kiKA6



Görsel 102. Luis Viana, *The Grand Budapest Hotel* filmi için yapılmış jenerik çalışmasından ekran görüntüleri, 2015. http://bit.ly/2OIQJvv

Dokular: Tasarım öğelerindeki “doku” başlığı altında bahsedilen tüm kurallar burada da geçerlidir. Jenerikte kullanılan doku, tıpkı arka planda olduğu gibi, diğer tüm elemanları bir araya getiren bir öğe olarak kabul edilebilir. Doku bütünlüğü, tasarım bütünlüğünü de sağlayacaktır.

Işık: Işık, ister durağan olsun ister hareketli, bir görsele dramatik bir dokunuş katmak için kullanılabilir. Tasarımlarda ışığın fiziksel bir eleman olarak gözükmesi gerekmez, çünkü ışık, görünenden daha çok “hissedilen” bir öğedir (Tanzillo & Katatikarn, 2016, s. 14). Görsel 102’deki karakter tasarımının ne sağdaki ne de soldaki yorumunda gözle görülür bir ışık kaynağı bulunmaktadır. Ancak sağdaki tasarımda ışığın varlığı hissettirilerek soldakinden çok daha canlı ve ilgi çekici bir görsel elde edilmiştir.



Görsel 103. Aynı karakter tasarımının ışık kullanılmadan ve kullanılarak renklendirilmiş görselleri. http://bit.ly/37FpdYP

Kamera/Hareket Stili: Tasarım ilkelerindeki “hareket” başlığı altında bahsedilen tüm kurallar burada da geçerlidir. Dram filmlerinde durağan bir kamera tercih edilirken korku/gerilim filmlerinde titrek kamera hareketlerinin kullanılması bu başlığa örnek olarak verilebilir. Hareket insanda en az renk kadar duygu oluşturma yetisine sahiptir.

Kurgu: Yukarıda bahsedilen tüm başlıkların bir araya geldiği nokta "kurgudur". Filmin hikayesini doğru bir şekilde aktarabilmek için jenerikte kullanılan diğer tüm öğeleri başarılı bir kurgu ile izleyiciye sunmak gerekir. Herhangi bir hareketli görsel bütününe (video, film, hareketli grafik) anlam katan şey kurgudur. Bu iddianın doğruluğunu görmek için adını yaratıcısı Lev Kuleshov'dan alan *Kuleshov Etkisi* deneyine bakmak yetecektir (Bkz. Görsel 103). Bu deneyde tek bir aktör kamera ile yaklaşık üç saniye kayda alınır. Aktör kesinlikle bir mimik sergilememektedir. Ardından bu üç saniyelik çekim sırasıyla başka üç farklı videonun arkasına yerleştirilir. İlk videoda bir kase çorba, ikinci videoda tabutta bir çocuk, üçüncü videoda da uzanmış bir kadın vardır. Oyuncuda herhangi bir ifade değişikliği olmamasına karşın, bu videolar üç saniyelik çekim ile ardışık bir şekilde izleyiciye gösterildiğinde izleyicide:

1) Aktör + Bir kase çorba = Açlık
2) Aktör + Tabuttaki çocuk = Üzüntü
3) Aktör + Uzanmış kadın = Şehvet

duygularının hissedildiği gözlemlenmiştir (Frierson, 2018, s. 148). Yani kurgu anlamı tamamen değiştirebilmektedir.



Görsel 104. Lev Kuleshov, *The Kuleshov Experiment*, 1921. http://bit.ly/2KSwRoE

3.3 JENERİĞİN KONUMLANDIRILMASI

Jeneriğin filmin neresine konumlandırılacağı, jeneriğin tasarımını da etkileyeceği için, önemli bir karardır. Bir jenerik 4 temel şekilde konumlandırılabilir.

Film Başlamadan: Bu konumlandırma genelde jenerik çok uzun tutulmayacaksa kullanılır. Klasik olarak erken dönem sessiz filmlerde, bağımsız kısa filmlerde ve ev yapımı filmlerde tercih edilen bir yöntemdir (Braha & Byrne, 2013, s. 8). Giuseppe Tornatore gibi yönetmenler de isim kartları gösterip ardından filme başlamayı seçerek bu konumlandırmayı tercih etmektedirler (Bkz. Görsel 104).



Görsel 105. *Cinema Paradiso* film jeneriği ekran görüntüleri. https://goo.gl/oXbxBr

Filmin Ortasında: Bazı durumlarda jenerik, film başladıktan, genelde de ilk sahne bir sonuca vardıktan sonra ekrana gelir. Joel ve Ethan Coen'in yönettiği *Intolerable Cruelty* (2003) için *Big Film Design* tarafından tasarlanan jenerik bu konumlandırmaya örnek olarak gösterilebilir. Bu yöntem beklenmedik ve ani bir başlangıç yapmaya yarar. Seyirci filme yavaş yavaş hazırlanmaz, bunun yerine sert bir giriş ile karşılanır. İlk sahne sona erdikten, ana karakter ve olay tanıtıldıktan sonra seyirciye nefes alması için boşluk bırakılır (Braha & Byrne, 2013, s. 8).

Filmin Sonunda: Kapanış jeneriğinin açılışta kullanılan jeneriklerden daha farklı bir işlevi vardır. Özellikle açılış jeneriği kullanılmayan durumlarda tasarımcı, seyircinin kapanış jeneriği bitmeden filmi kapatmasını ya da salondan çıkmasını engellemek için oldukça ilgi çekici bir jenerik tasarlamak durumundadır. Kapanış jeneriklerinde görseller ve müzik, seyirciyi filme çekmek amacıyla değil, filmi toparlamak için kullanılır (Braha & Byrne, 2013, s. 8-9). *Blur Studio* tarafından *Deadpool* için tasarlanan jenerik bu konumlandırmaya örnek olarak verilebilir (Bkz. Görsel 105).



Görsel 106. *Deadpool* kapanış jeneriği ekran görüntüleri. https://goo.gl/4Kd3n9

Filmin Hem Başında Hem Sonunda: En yaygın olarak kullanılan konumlandırmadır. Açılış jeneriğinde genelde filmin adı, yönetmenler, yapımcılar ve oyuncuların isimleri gözükürken kostüm tasarımcıları, görsel efekt uzmanları, figüranlar gibi diğer bilgiler kapanış jeneriğine bırakılır.

3.4 VİDEO OYUNLARDA JENERİK TASARIMI VE ÖRNEKLERİN İNCELENMESİ

Jenerik denildiği zaman akla ilk gelen şey film jenerikleri olmaktadır. Çünkü, ister basit ister karmaşık olsun, sinema tarihinin başından beri jenerikler, filmin bir parçası olarak değerlendirilmektedir. Ancak video oyunların hayatımıza girmesiyle jenerik kavramı da kendine kullanılabileceği yeni bir alan bulmuştur. Film endüstrisindeki sendikalar, işçilerin haklarını korumak ve emek veren tüm ekibin gerekli teşekkürleri aldığından emin olmak adına, jenerik kullanımını zorunlu tutmuşlardır. Ancak oyun sektöründe tamamen isteğe bağlı bir "eklenti" olarak görülmektedir (MarkBertils, 2013). Yani oyun şirketleri jeneriklere istekleri dahilinde yatırım yapmaktadırlar. Kanunlar ile zorunlu tutulmamış olmasına karşın çoğu oyun şirketinin jenerik tasarımcılarına para ayırmasının bir çok nedeni vardır. Bu nedenlerden en önemlisi, filmlerde olduğu gibi, oyunun modunu ve stilini daha

oyunun en başında oyuncuya vermek ve onları oyunun içine çekebilmektir. Oyuncu oynadığı karaktere bürünebilmek, “o karakter” olabilmek ister. Oyuncunun beklentisi hikayeyi sadece dinlemek değil yaşayabilmektir. Bu yaşantıya girebilmesi için de hazırlanmaya ihtiyacı vardır. İşte bu hazırlık süreci jenerik ile başlamaktadır.

Video oyunlarını kabaca “interaktif filmler” olarak değerlendirebiliriz. Bu yüzden jeneriğin temel öğeleri ve konumlandırılması başlıklarında bahsi geçen tüm açıklamalar oyun jeneriklerini de kapsamaktadır. Yani tasarımcı bir oyuna jenerik tasarlarken de kullanmak için seçtiği öğelerin oyunun konusunu desteklemesine dikkat etmeli, hangi konumlandırmanın amacına ulaşacağına karar vermelidir.

Oyunu ve jeneriği birbirinden ayrı 2 eleman olarak düşünmek yerine birbirlerini destekleyen “takım arkadaşları” olarak görmek, başarılı bir jenerik tasarlanmanın anahtarıdır. Video oyun tarihinin başlangıcından beri piyasada bunu başarmış birçok oyun jeneriği bulunmaktadır. Bu jenerikleri oyunların çıktığı döneme göre 3 ana başlık altında incelemek mümkün olacaktır.

3.4.1 Erken Dönem (1980-1989)

Video oyunlarda “Jenerik” olarak adlandırılabilecek elemanlar oyunların ticari bir unsur olarak piyasaya çıkması ile aynı zamanda görülmeye başlanmıştır. Ancak, aynı siyah beyaz film dönemlerinde olduğu gibi, erken dönem video oyun jenerikleri de günümüzdekiler ile aynı kulvarda değerlendirilemez. Buna karşın yeni nesle önderlik etmiş erken dönem jeneriklerden bahsetmeden günümüz hakkında yorum yapmak doğru olmayacaktır.

Donkey Kong (1981): Amerikalı oyuncuların ilgisini çekmek için az talimatla hızlı ve kolay bir oyun deneyimi sunmak amacı ile Shigeru Miyamoto tarafından 1981 yılında yaratılmıştır (Micro Mart, 2016, s. 81). Kısa bir sürede istenen popülerliğe kavuşan *Donkey Kong*, günümüzde bile tüm oyun severler tarafından bilinen bir oyundur.

Oyunda, antropomorfik (insansı özellikler gösteren) bir goril olan *Donkey Kong*, Pauline isimli savunmasız bir kadını kaçırmıştır ve onu kurtarmak *Jumpman* isimli bir marangozun (daha sonra tesisatçı olarak anılacak olan *Mario*) elindedir (Edler & Dickmann, 2017, s. 169). Oyunun açılış jeneriğine bakıldığı zaman, erken dönem film jeneriklerinde olduğu gibi, durağan bir başlık kartı ile karşılaşılmaktadır (Bkz. Görsel 106). Siyah zemin üzerinde oyunun ismi, *Donkey Kong* görseli ve *Nintendo 1981* yazısı kullanılmıştır. Başlık kartı çok hareketsiz ve yeterince ilgi çekici olmasa bile başarılı olduğu bir kaç nokta sayılabilir. İsimde kullanılan yazı karakterinin oyunda karakterlerin üzerinde yürüdüğü düzlemleri anımsatması, seçilen renk paletinin oyunun tasarımına uygunluğu ve tema müziğinin oyuncuyu istenilen ruh haline sokabiliyor olması bu noktalardandır.



Görsel 107. *Donkey Kong* video oyunu açılış ekranı ve oyunun içinden görseller.
https://goo.gl/u5pY2Y

Ms. Pac-Man (1982): *Pac-Man*, piyasaya çıktığı yıldan bu yana neredeyse 40 sene geçmiş olmasına karşın hâlâ bir şekilde ilgiyi üzerine çekmeyi başaran bir oyundur. Tüm zamanların en başarılı Atari salon oyunu olması ve hakkında sayısız makale yazılması, bu oyunun "kült" statüsünde değerlendirilmesinin başlıca sebeplerindendir (Rohlfshagen, Liu, Perez-Liebana, & Lucas, 2018, s. 233).

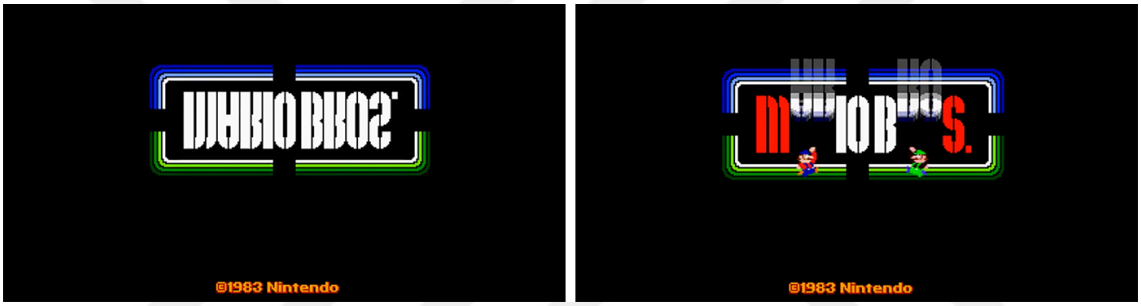
Puc-Man, 1980 yılında Toru Iwatani tarafından yaratılmış ve ismi Amerika piyasasında tutunabilmesi için *Pac-Man* olarak değiştirilmiştir. Daha sonra o kadar popüler olmuştur ki Japonya'da jeton kıtlığı yaşanmasına sebebiyet vermiştir (Rohlfshagen, Liu, Perez-Liebana, & Lucas, 2018, s. 234). *Pac-Man*'in tutmasından sonra *Ms. Pac-Man* isimli başka bir oyun piyasaya sürülmüştür. Bu oyunun jeneriğinde, *Donkey Kong* örneğinin aksine, durağan bir başlık kartı kullanılmamıştır. Bu sefer oyunda bulunan tüm karakterler sırayla ekrana girmekte ve her biri birer film oyuncusu gibi tek tek tanıtılmaktadır (Bkz. Görsel 107). Renk paleti, zamana uygun olarak parlak renklerden oluşturulmuş ve oyunun teması ile uyumlu olması sağlanmıştır. Müzik olabildiğince hareketli ve neşeli seçilmiştir. Ancak oyunun bir hikayesi olmadığı için jenerikte hikayeye yapılmış bir göndermeden bahsetmek mümkün olamamaktadır. Buna karşın oynanışı *Pac-Man* ile neredeyse aynı olan *Ms. Pac-Man*'in, jenerik tasarımı göz önüne alındığında, zamanının diğer oyunlarından bir hayli önde olduğu görülebilmektedir.



Görsel 108. *Ms. Pac-Man* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/NSgkdM

Mario Bros. (1983): İlk olarak *Donkey Kong* oyununda *Jumpman* olarak karşımıza çıkan, daha sonra *Mario* adını alan kırmızı tulumlu İtalyan tesisatçı, günümüzde dünya üzerinde en çok tanınan oyun karakteri olmayı başarmıştır (Pot, 2012). *Donkey Kong*'dan ayrı bir seri olarak oyuncuların beğenisine sunulan *Mario* oyunlarının ilki, 1983 yılında piyasaya sürülmüştür. Oyunda oyuncuların amacı, *Mario* ve kardeşi *Luigi*'yi kontrol ederek, New York kanalizasyonlarında ortaya çıkmaya başlayan garip yaratıkları yok etmektir.

Bu jenerik ne *Donkey Kong* gibi hareketsiz, ne de *Ms. Pac-Man* gibi filmseldir. Jeneriğin başında, ters yazılmış olan *Mario Bros* yazısı siyah ekranın üst kısmından kayarak aşağı iner. Bu yazının, oyun içinde de sıkça karşımıza çıkan, kanalizasyon borularını andıran bir yazı karakteri ile yazıldığı görülmektedir. Yine kanalizasyonu hatırlatması amacı ile yeşil ve mavi borularla çerçeve içine alınmıştır (Bkz. Görsel 108). Daha sonra ana karakterlerin ekranın iki yanından bu yazının altına doğru ilerledikleri ve ters bir şekilde yazılmış olan *Mario Bros* yazısını zıplayarak düzelttikleri görülür. Burada karakterlerin, oyun içinde üzerlerinde yürüdükleri düzlemlere alttan vurarak altın toplamalarına bir gönderme yapılmaktadır. Bu jenerik, oyunun temasına ufak göndermeler yaparak oyuncuda beklenti yarattığı için, başarılı bir çalışma olarak kabul edilebilir.



Görsel 109. *Mario Bros* oyun jeneriği ekran görüntüleri. https://goo.gl/XkDYqi

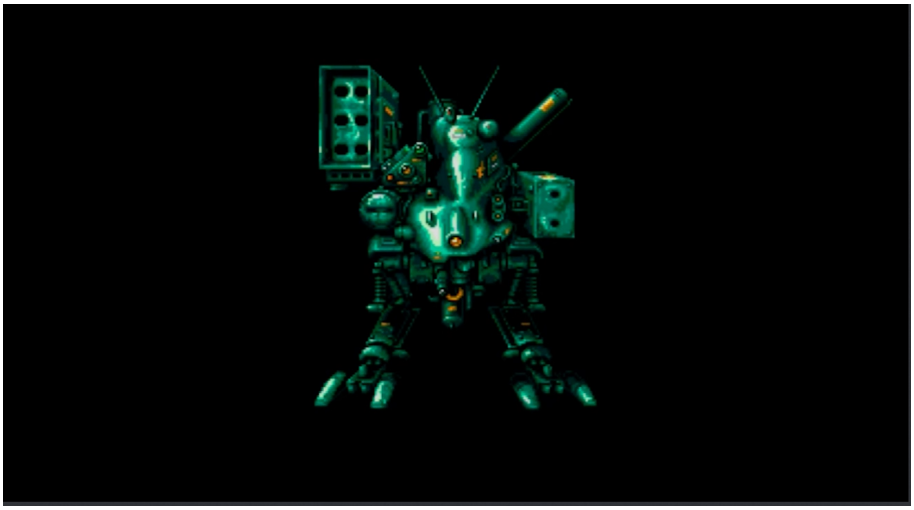
3.4.2 Geçiş Dönemi (1990-1999)

Video oyunların ilk yılları geride bırakılıp 90'lara gelindiği zaman oyunların işleniş biçimleri de iyice değişmiştir. Artık hızlı tüketime yönelik oyunlar yerini hikayelerin ön planda olduğu uzun soluklu oyunlara bırakmaya başlamıştır. Bu değişim elbette jeneriklere de yansımıştır. Bu dönemde artık oyun jenerikleri ile film jenerikleri arasındaki süre, işleniş, konsept ve benzeri farkların oldukça azaldığı görülebilmektedir.

Metal Gear 2: Solid Snake (1990): 1987 yılında büyük bir başarı sağlamış olan *Metal Gear* oyununun devamı niteliğindeki *Metal Gear 2*'de oyuncular, *Big Boss* isimli bir kötüyü durdurmak ile görevlendirilen komando *Solid Snake'i* kontrol etmektedirler. Hideo Kojima, gizem ve aksiyon türündeki bu oyununun hem hikayesinde hem de jeneriğinde 80'lerin aksiyon sinemasından fazlasıyla etkilenmiştir (Perkins, Metal Gear 2: Solid Snake, 2015).

Animasyon tabanlı bu jenerikte sabit kamera kullanılmıştır. Temel olarak siyah arka plan üstünde belirip kaybolan görseller ve tipografik elemanlardan oluşmaktadır. Bu tutum, erken dönem *Atari* salon oyunlarının görsel kullanımlarını andırmaktadır. Tasarımcı yazıları, oyunun ya da hikaye animasyonunun (cut-scene) içine yedirmek yerine oyundan bağımsız bir sekans olarak kullanmayı tercih etmiştir. Oyunda emeği geçen tüm ekibin isimlerinin gösterildiği bu jenerik, 3 dakikayı geçen süresi ile günümüzde sıkıcı sayılabilecek bir uzunlukta olsa da, kendi zamanının öncülerindendir.

İnsansı bir robotun tasarım süreci, çalışma prensibi ve işlevi gibi bilgilerin, bir bilgisayar ekranından çizgisel olarak yansıtıldığı hissini veren görseller ana eleman olarak gösterilmektedir. Kullanılan renkler teknolojik aletlere ve bilgisayar programlarına uygun olacak şekilde seçilerek, izleyicide robotun tam da o esnada tasarlandığı izlenimi bırakmaktadır. Seçilmiş olan yüksek tempolu tema müziği, heyecan hissini kusursuz bir şekilde yansıtarak oyuncuyu harekete yönlendirdiği için doğru bir tercih olmuştur. Jenerik, daha sonra adının *Metal Gear D* olduğunun ve oyuncuların oyundaki amaçlarının onu yok etmek olduğunun öğrenileceği bu robotun tasarım sürecinin bittiğinin görüldüğü bir kare ile son bulur. (Bkz. Görsel: 110). Her bir kare direkt olarak oyunun konusuna gönderme yaptığı için jeneriğin başarılı bir görsel kullanımına sahip olduğu kabul edilmelidir.



Görsel 110. Naoki Satō, *Metal Gear 2: Solid Snake* oyun jeneriği ekran görüntüsü.
https://goo.gl/DzjyoC

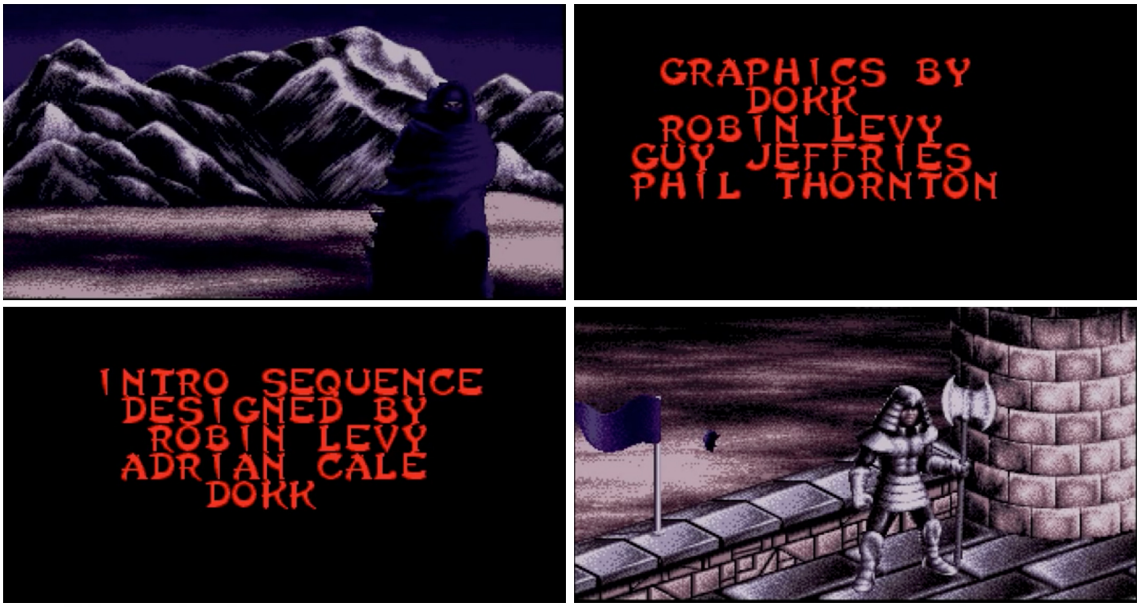
Tipografik öğeler, hem oyunun teknolojik temasına uydukları hem de okunur oldukları için görevlerini yerine getirmektedir. Jeneriğin sonunda karşımıza çıkan başlık kartının, *Terminatör* (1984) ve *Cehennem Silahı* (1987) gibi filmlerle karşılaştırıldığında, açık bir şekilde 80'ler aksiyon sinemasına gönderme yaptığı görülmektedir (Bkz. Görsel 111 ve 112). Bu sayede oyuncu, biraz sonra oynamaya başlayacağı bu oyunun türünün aksiyon olduğunu anlamaktadır.



Görsel 111. *The Terminator* film jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/DzjyoC
Görsel 112. Naoki Satō, *Metal Gear 2: Solid Snake* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/DzjyoC

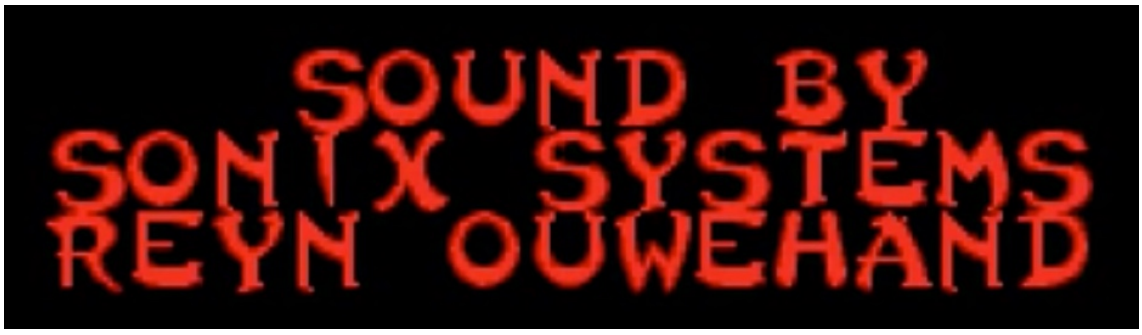
The Last Ninja 3 (1991): *Last Ninja*, *System 3* tarafından *Commodore 64* ile oynanmak üzere piyasaya sürülen ve en çok sevilen oyun dizilerindendir. Dizinin ana karakteri Armakuni, Kunitoki isimli şeytani bir generalin yok ettiği Ninjutsu klanının tek sağ kalan üyesidir. Oyun boyunca oyuncular Armakuni'yi kontrol ederek, ailesinin intikamını almak için Kunitoki'yi bulmaya çalışırlar.

Bu jenerikte, ekranı karartma (fade out) ve açma (fade in) yolu ile tipografik öğeler ve görüntüler arası geçiş yaparak kurgu oluşturulmuştur (Bkz. Görsel 112). Filmlerde sıkça seyircinin karşısına çıkan, film sahnesinden başlık kartonuna, başlık kartonundan tekrar film sahnesine gidip gelen jenerikler bu yöntemi kullanmaktadır (Braha & Byrne, 2013, s. 13). Siyah üstüne kırmızı yazı ile yaratılan başlık kartonları, bu jenerikte de erken dönem atari salon oyunlarını hatırlatmaktadır.



Görsel 113. *The Last Ninja 3* oyun jeneriği ekran görüntüleri. https://goo.gl/XeC3Yh

Tasarımcı jenerikte, ana karakterin gizlice bir kaleye tırmandığı ve ardından karşılaştığı muhafızı hızlı bir şekilde öldürdüğü bir sekans kullanarak, oyuncuda merak yaratmayı ve oyuncuyu hikayenin içine çekmeyi amaçlamıştır. Kamera açıları sürekli değişerek hareket hissini arttırmaktadır. Çizimlerde kullanılan noktasal doku ile tüm görsel elemanlar arası bağ kurulmuştur. Tipografik öğelerde kullanılan yazı karakteri, yapısı itibariyle Japon harflerini hatırlattığı için temaya uygun bir seçim olmuştur. Ancak harf ve satır boşlukları ile tırnaklar okunurluğu kötü yönde etkilemektedir (Bkz. Görsel 113). Harfler belli noktalarda üst üste binerek gözü rahatsız etmektedir.



Görsel 114. *The Last Ninja 3* oyun jeneriği tipografi kullanımı. https://goo.gl/XeC3Yh

Renk şeması oluşturulurken seçilen koyu ve karamsar tonlar, gergin tema müziği ve tekinsiz ses efektleri, *Last Ninja 3* oyun jeneriğinin en başarılı öğeleri olarak kabul edilebilir. Çünkü verilmek istenen gizemli ve rahatsız edici hava kusursuz bir

şekilde oyuncuya aktarılmaktadır. Işığın da jeneriğin genelinde olan tekinsiz havayı desteklemek için kullanıldığı görülmektedir.

Day of the Tentacle (1993): Bu oyundaki hikayede ön planda olan şey, komedi unsurudur. Bu, hem renk şemalarına, hem çizimlere, hem de müziklere yansımaktadır. *Day of the Tentacle, Maniac Mansion* isimli macera oyununun devamı niteliğindedir. Oyun, şeytani ve vücutsuz mor bir dokunacın dünyayı ele geçirme çabası ve 3 arkadaşın onu durdurmaya çalışması üzerinden kurgulanmıştır.

Bu oyunda jenerik, oyunun hemen başında değil, ilk sahne bittikten sonra konumlandırılmıştır. Yani tasarımcı, önce hikayeyi anlatıp seyirciye konu hakkında ön bilgi vermeyi, ardından da nefes aldırmayı tercih etmiştir. Tasarım yöntemi olarak görüntü üzerine başlık (titles over picture) kullanıldığı görülmektedir (Bkz. Görsel 114). Bunun anlamı, jeneriğe özel görsellerin tasarlanmadığı ve oyunun orijinal görselleri üzerine tipografi kullanımı yapıldığıdır. Bu yöntem genelde açılış sahnesinin anahtar bir sahne olduğu durumlarda kullanılır (Braha & Byrne, 2013, s. 12).



Görsel 115. *Day of the Tentacle* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/yVce4G

“Komik” ve “eğlenceli” havayı yansıtması için oyunda parlak renkler seçilmiştir. Gece sahnelerinde bile kullanılan morlar oldukça canlıdır. Işık, yüksek gölge değerleri yaratmak için kullanılmıştır. Kamera açılarının sürekli değişmesi ve

kullanılan müziğin içinde barındırdığı yüksek ritimler de oyuncuya hareketli bir oyun ile karşı karşıya olduklarını söylemektedir.

Tipografik öğelerin kullanımının da oldukça başarılı olduğu kabul edilmelidir. Oyunun isminin yazılış şekli, gerek yazı karakteri seçimi, gerekse de renk seçimi açısından oyun ile bütünleşmiş durumdadır. Aynı zamanda kullanılan yazı karakterinde her bir elemanının farklı ebatlarda ve kıvrımlarla tasarlanmış olması oyunun komedi unsurunu desteklemektedir. Diğer tüm yazılar da hem konumlandırmaları hem de renk kullanımı ile okunurluğu yüksek ölçüde arttırmaktadır (Bkz. Görsel 115).



Görsel 116. *Day of the Tentacle* oyun jeneriği tipografi kullanımları. https://goo.gl/yVce4G

Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game (1997): İlk defa 1997 yılında piyasaya çıkan ve oyuncular tarafından çok beğenilen *Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game*, Çin ve başka güçlü devletler ile nükleer bir savaşa giren Amerika'da geçmektedir.

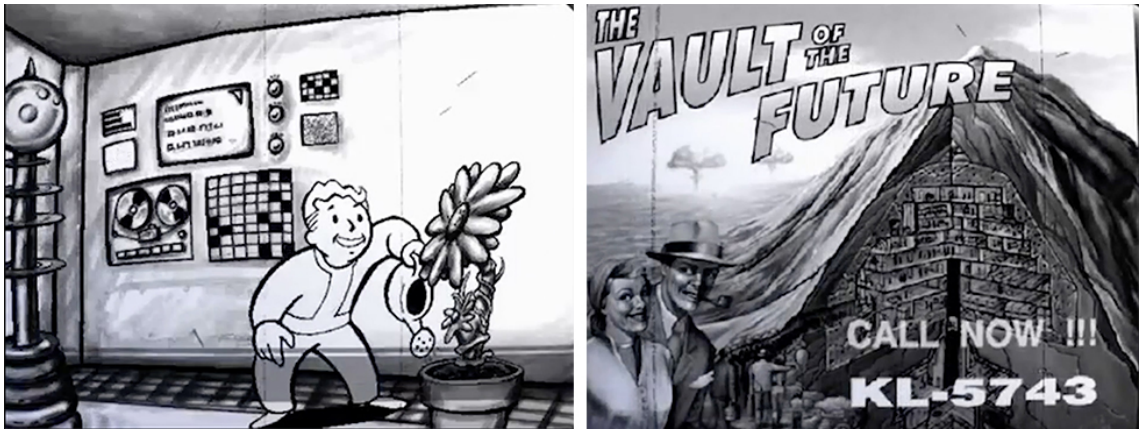
Oyunun jenerik tasarımcılarının, şimdiye kadar incelenen oyunlardan biraz daha farklı bir yol izlemiş oldukları görülebilmektedir. Nükleer savaş neticesinde ortaya çıkan bir "kıyamet sonrası" (post-apocalyptic) senaryosu üzerinden işlenen bu oyun, yansıtmak istediği "tüm bunlar gerçekten yaşanabilir" hissini jeneriğine de taşıyarak görsellerini bir haber metninden alınmış gibi kurgulamıştır. Daha en başında ekrana gelen *Galaxy News* logosu, ardından gözüken savaş, kargaşa, yokluk yansıtan fotoğraflar, bu görsellerin üstüne konuşan ve bir belgeselden alınmış havası verilen erkek sesi ve kamera hareketleri bu argümanı desteklemektedir (Bkz. Görsel 116). Bu konuşma esnasında arkadan gelen tekinsiz müzik de yaşananların hiç de iyi şeyler olmadığı havasını yansıtmakta kullanılmıştır. Karamsar havayı korumak adına görsellerin siyah/beyaz seçildiği,

renklenen sahnelerde ise çoğunlukla kirli ve soluk renklerin tercih edildiği görülmektedir.



Görsel 117. Tim Cane, *Fallout* oyun jeneriği belgesel görünümlü ekran görüntüleri. https://goo.gl/3YCQQP

Jenerik boyunca hikayenin karanlık konusuna ters düşen öğelerin kullanıldığı da gözden kaçmamaktadır. Örneğin jenerik başlar başlamaz ekranda beliren karikatür tarzı çizimler ve haberlerden önce gösterilen eski tarz reklam afişi ilk başta insana eğlenceli bir konu ile karşı karşıya olduğunu düşündürtmektedir (Bkz. Görsel 117). Ardından oyun içi görseller ile ekrana gelen infaz sahnesi ise, kendinden önceki öğelere ve arka planda sakin bir şekilde çalan caz şarkıya tamamen zıt olarak oyuncuyu ikileme düşürmektedir (Bkz. Görsel 118). Fakat varılacak ilk kanının aksine bu karmaşa bir hata değil, aksine özellikle kullanılmış bir yöntemdir. Bunun sebebi, oyunda bulunan vahşet öğeleri ve bu öğelere karşın oyun boyunca oyuncunun yakasını bırakmayan kara mizahın jenerikte de yansıtılmak istenmesidir.



Görsel 118. Tim Cane, *Fallout* oyun jeneriği reklam görünümlü ekran görüntüleri.
https://goo.gl/3YCQQP



Görsel 119. Tim Cane, *Fallout* oyun jeneriği oyun karesi görünümlü ekran görüntüsü.
https://goo.gl/3YCQQP

Tipografik öğelerin koyu zemin üzerine beyaz kullanılması, kalın ve tırnaksız bir yazı karakteri (Gothic 821 Condensed) tercih edilmesi ve yazıların olabildiğince büyük yazılması okunurluğu en üst seviyeye çıkarırken jeneriğin belgesel havasını da desteklemektedir (Bkz. Görsel 119). Tüm bunlar göz önüne alındığında, incelenen tüm erken dönem ve geçiş dönemi oyun jeneriklerinin içinde en başarılısının *Fallout* olduğu savunulabilir.



Görsel 120. Tim Cane, *Fallout* oyun jeneriği tipografi kullanımı. https://goo.gl/3YCQQP

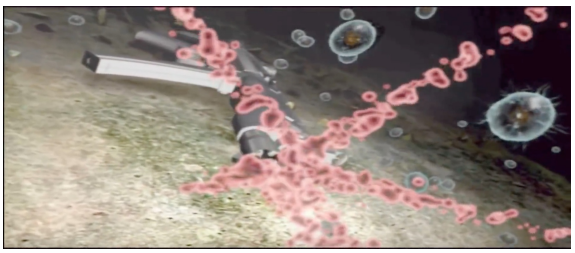
3.4.3 Yakın Dönem (2000-...)

Günümüzde bir oyun piyasaya sürülürken göz önünde bulundurulması gereken bir çok önemli etken vardır. Bunlardan üçü senaryo, görsel ve reklam olarak adlandırılabilir. Bu üç önemli öğeyi de içine dahil ederek potansiyel oyuncunun ilgisini en rahat çekebilecek araçlardan bir tanesi jenerik tasarımıdır. Aşağıda incelenecek örnekler, bu iddianın sektör tarafından da kabul gördüğü gerçeğini desteklemektedir.

Resident Evil: Outbreak (2003): Korku temalı bu oyun, 2003 yılında *Capcom* tarafından piyasaya sürülmüştür. Oyunda amaç *T-Virus* adı verilen bir virüs yüzünden ortaya çıkan salgında hayatta kalmaktır.

Metaforlar üzerine kurulu jenerik, bir farenin kanalizasyonda dolaşmaya başlaması ile açılır. Ancak doğrudan fareyi görmek yerine çevre farenin gözünden görünür. Böylece oyuncunun kanalizasyondaki bir fare kadar küçük ve değersiz hissetmesi sağlanmıştır. Daha sonra yukarıdan gelen silah seslerinin duyulması üzerine sese doğru yönelerek bir askerin bir yaratık tarafından öldürüldüğüne tanıklık edilir. Burada oyuncunun olayları aşağıdan izliyor ve müdahale edemiyor oluşu gene verilmek istenen “etkisizlik” hissini yansıtmaktadır (Bkz. Görsel 120). Etrafa saçılan mermilerin yavaşça hücrelere dönüşmesi ve kanalizasyon borularının damarlar olduğu iması, hikayede geçen savaşın aslında biyolojik bir yanı olduğunu vurgulamaktadır (Bkz. Görsel 121).





Görsel 121. *Resident Evil: Outbreak* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/ZkESaa

Görsel 122. *Resident Evil: Outbreak* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/ZkESaa

Bir sonraki sahnede olayların yukarıdan izlenmeye başlanması kontrol hissini arttırırken aşağıda görülen yaratığın devasa gözünün açılarak oyuncuya doğru bakması, oyuncunun sürekli izlenildiğini fark ettirerek germeyi amaçlamaktadır (Bkz. Görsel 122). Jeneriğin geri kalanında kamera cesetler arasında dolaştırılarak oyuncunun durumun vahametini kavraması sağlanır. En sonunda kamera farenin gözünden çıkarak cesetleri yiyen bir fare sürüsünü gösterir. Böylece salgının fareler yoluyla kanalizasyondan yayıldığı anlatılırken, aslında insanlığın kanalizasyon farelerinden daha beter bir durumda olduğunun altı çizilmektedir (Bkz. Görsel 123). Jenerik boyunca görülen ışık ve renk kullanımı da karamsar havayı desteklemektedir.





Görsel 123. *Resident Evil: Outbreak* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/ZkESaa

Görsel 124. *Resident Evil: Outbreak* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/ZkESaa

Kişi isimlerini göstermekte kullanılan tipografik elemanların damar içindeki hücreleri gördüğümüz sahnelerde kullanılmasının, yok oluşun ana sebebinin insanlığın kendisi olduğuna gönderme yaptığı savunulabilir (Bkz. Görsel 124). Ayrıca yazıların virüsler gibi yayılarak ekrana gelmesi ve oyuncunun tüm olayı virüsü taşıyan farelerin gözünden izlemesi de bu ihtimali doğrulamaktadır. Burada kullanılan tırnaksız geometrik yazı karakterinin seçilmesinin arkasında yatan en büyük iki etken biri arka planın çok yoğun olmasıdır. İkincisi ise bilimsel bir hava

yaratılmak istenmesidir. Daha ince ya da tırnaklı bir yazı karakteri kullanılırsa hem okunurluk yok olmuş, hem de jeneriğin yansıtmak istediği bilimsel havan uzaklaşılmış olacaktır.



Görsel 125. *Resident Evil: Outbreak* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/ZkESaa

Tema müziğinde kullanılan yaylı çalgılar gizem hissini desteklemektedir. Sonlara doğru iyice tizleşirken bir anda yavaşlamasının sebebinin de gerilimin dozunu arttırırken oyuncuyu daha fazlasını istemesi için sabırsızlandırmak olduğu söylenebilir.

Borderlands 1&2 (2009,2012): "Rol yapma ateş etme oyunu" (RPS - Role Playing Shooter) olarak adlandırılan bu oyun, teknolojinin günümüzdekinden çok daha ileri olduğu ama doğal kaynakların tükendiği bir zamanda geçmektedir. Doğal kaynakları tükendiği için yeni kaynak arayışına giren insanoğlu, başka gezegenleri ele geçirmeye başlamıştır. Bir süre sonra insanlar arasında, *Pandora* isimli bir gezegende sınırsız kaynaklara sahip *Vault* adı verilen bir bölge olduğu dedikodusu yayılmaya başlar. Bu bölgeyi bulmak için bir sürü ödül avcısı yola çıkar ancak hiç biri geri gelmez. *Borderlands* serisinin birinci oyununda oyunculardan, seçtikleri bir ödül avcısının yerine geçerek bu dedikodunun aslını araştırmaları beklenmektedir. İkinci oyunda ise kabaca, *Vault*'u tehdit eden bir kötünün peşine düşülmesi gerekecektir. Burada iki oyun jeneriğinin bir arada incelenmesinin sebebi teknik açıdan iki jeneriğin de aynı yolu izlemesi ve birbirlerinin devamı olarak kurgulanmış olmalarıdır. Burada hareketli grafikler başlığında incelenen "devamlılık" ilkesinin başarılı bir örneği görülmektedir.

İlk jenerik, oyunda *Skag* adı verilen dört ayaklı bir yaratığın çölde koşturmasıyla başlamaktadır. Daha sonra bu yaratığa bir aracın çarpmasıyla ekranda *2K Presents* yazısının belirdiği görülür (Bkz. Görsel 125). Yani jenerik tasarımcıları, bir önceki oyunda (*Resident Evil: Outbeark*) olduğu gibi, okutmak istedikleri bilgileri hikayenin anlatıldığı oyun açılış sahnesine yedirmeyi tercih etmişlerdir. Bu yöntem ile sinema filmi havası yaratılmak istendiği düşünülebilir. Burada kullanılan geometrik tırnaksız yazı karakteri de, oyunun sert konusuna uygun seçilmiştir. Jenerik ilerledikçe oyundaki karakterler birer film oyuncusu gibi tanıtılmaya başlanmaktadır (Bkz. Görsel 126). Böylece oyuncu, kendini bir filmin kahramanı gibi hissedebilmekte ve daha oyun başlamadan hikaye ile bağ kurabilmektedir. Jenerik, *Skag* adlı yaratığın kameraya doğru savrulması ile biter.



Görsel 126. Brian Thomas, *Borderlands 1* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/WaoFa3



Görsel 127. *Borderlands 1* oyun jeneriği ekran görüntüleri. https://goo.gl/WaoFa3

Jenerikte kullanılan renkler, oyunun içinde kullanılan renkler ile aynıdır. Genel olarak soluk tonlar tercih edilmiştir. Renk şemaları karakterlerin tanıtılma anlarında karaktere uygun başka renklere dönüşüp ardından eski hallerini almaktadır. Bu sahnelerde kullanılan tipografik düzenlemelerdeki yazı karakteri, ortama uyum sağlama amacı ile seçilmemiştir. Daha çok, jenerikte tek tip bir uyum ve okunurluğu sağlamak amacı ile tercih edilmiş gibi durmaktadır. Kamera tüm jenerik boyunca etkin konumdadır. Yani oyunun geçtiği dünyada bir varlığı bulunmaktadır. Kameraya yaklaşan bütün elemanlar, kameranın hareketini fiziksel olarak (dokunarak, çarparak v.b) etkileyebilmektedir. Arkada çalan *Ain't Rest fort he Wicked* parçası ise hem radyodan dinleniyormuş havası verilerek araba sahneleri daha gerçekçi kılınmış, hem de karakterlere "wicked" (günahkar, kötü) imasında bulunarak ironi yaratmaya çalışılmıştır.

İkinci jeneriğin ilk sahnesi, birinci jeneriğin hemen devamı gibi gözükmesi amacı ile tasarlanmıştır. İlk olarak birinci jeneriğin sonunda kameraya savrulan *Skag*'in çölde yaralı bir şekilde dolandığı görülür. Biraz ilerledikten sonra bu sefer yaratığa başka bir araç çarpar ve *Skag*, araçtan sarkan bir zincire dolanarak sürüklenmeye başlar. Bu kullanım, "devamlılık" ilkesini destekler niteliktedir. Bu jenerikte de yazılar açılış sahnesiyle birlikte ekrana gelmektedir. Ancak bu sefer tipografik elemanlar, ortama uyumlu bir şekilde tasarlanmış ve sonradan eklenmiş gibi değil, zaten o dünyada var olmuşlar gibi gözükmeleri sağlanmıştır (Bkz. Görsel 127).



Görsel 128. *Borderlands 2* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/WaoFa3

İlk sahne bittikten sonra, ekranda avcıları selamlayan bir yazı ile karşılaşılır. Daha sonra bu görsel değişerek aslında ana karakterlerimizin kandırıldığını açıklayan başka bir yazıya dönüşür (Bkz. Görsel 129). Bu, oyunda bir yalan ve ihanet temasının işleneceğini göstermektedir. Jenerik ilerledikçe karakterler yine teker teker birer film oyuncusu gibi tanıtılır (Bkz. Görsel 130). Bu sefer her bir karakterin kişiliğine gönderme yapan tipografik seçimler yapıldığı dikkat çekmektedir. Yani artık yazılar sadece okunmak için değil, belirli duyguları aktarmak için sahnededir. Kamera ilk oyunda olduğu gibi bu oyunda da etken haldedir.



Görsel 129. *Borderlands 2* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/WaoFa3



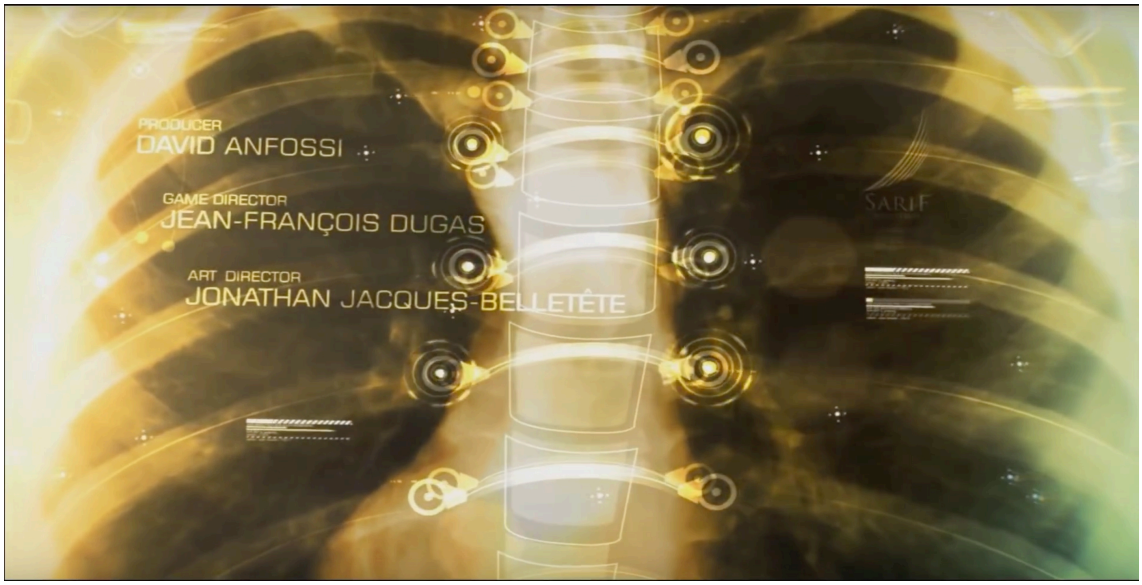
Görsel 130. *Borderlands 2* oyun jeneriği ekran görüntüleri. https://goo.gl/WaoFa3

Jenerikte kullanılan renkler oyunun içinde kullanılan renkler ile aynıdır. Ancak bu sefer daha canlı ve farklı tonlar tercih edilmiştir. Özellikle karakter tanıtım ekranlarında karakterlerin kişiliklerine göre değişiklik göstermektedir. İki jenerikte de karakterlerin tanıtılma şekilleri ve arkada çalan eğlenceli tema müziği göz

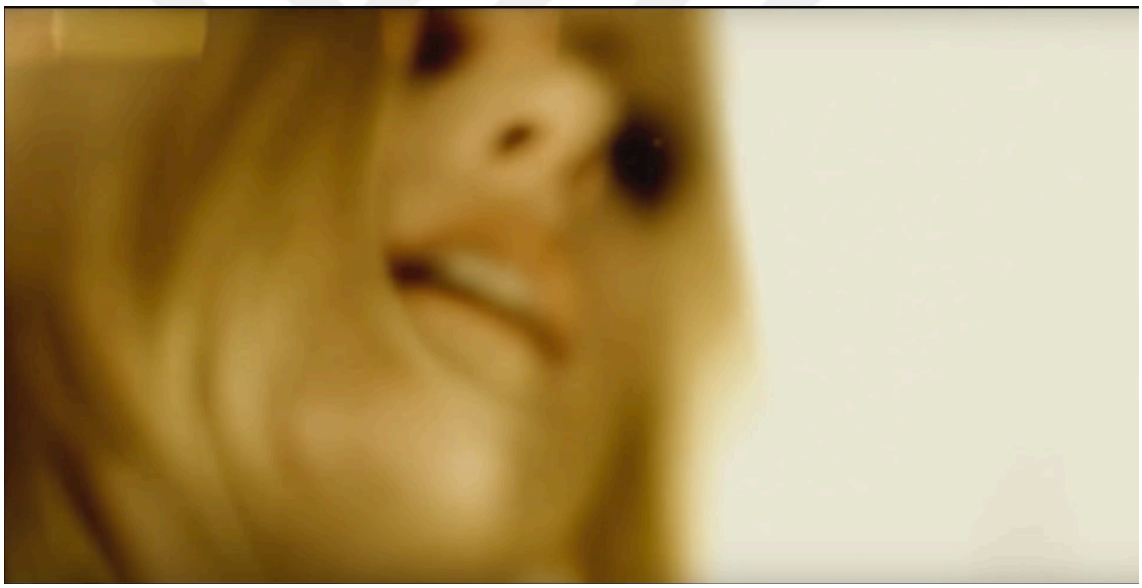
önüne alındığında, eğlence yönü ağır basacak bir oyun olduğu söylenebilmektedir.

Deus Ex: Human Revolution (2011): *Deus Ex: Human Revolution*, Eidos-Montreal tarafından piyasaya sürülmüş, içerisinde bilim kurgu ve aksiyon öğeleri barından bir rol yapma oyunudur. Oyun uzun bir tanıtım sahnesi ile başlar. Bu sahne oyunculara, hikayenin insan beden parçalarının robotik parçalar ile değiştirilerek "iyileştirilebildiği" bir gelecekte geçtiğini göstermektedir. Oyuncunun içinde bulunduğu dünya biraz tanıtıldıktan sonra bir laboratuvarda güvenlik şefi olduğu anlaşılan ana karakter Adam Jensen ile tanışılır. Çevrede bulunan diğer insanların davranışları ve konuşmaları, bir şeylerin yolunda gitmediği hissini vermektedir. Yaklaşık bir on dakika süren sakin sahnelerin ardından alarmların çalmaya başlaması ile bir anda ortalık savaş alanına döner ve güvenlik şefi olarak müdahale etmek oyuncunun görevidir. Oyuncuya oyun kontrollerini öğretme görevini de üstlenen kısa çatışma sahnesi, oyuncunun robotik vücuda sahip bir adam tarafından öldürülesiye dövülmesi ve suratına bir mermi sıkılmasıyla son bulur.

Oyunun jeneriği bir ışık parlaması ile başlar. Daha sonra duyulan konuşmalardan bu ışığın ameliyathane ışığı olduğu anlaşılır. Jeneriğin başında gösterilen kanlı kesme ve dikme sahneleriyle, bir insanın ameliyat edildiği izlenimi verilir. İnsan bedeninin x-ray ışığı altında gözüken kemik yapısının jenerik boyunca teknolojik elemanlar ile birlikte kullanılması, insandan robota evrimin imasıdır (Bkz. Görsel 131). Sahnede belirip kaybolan anılar ve gaipten duyulan sesler, yaşayabilmesi için ameliyat ile robota "evrilen" ana karakterin kendi insanlığını sorgulaması olarak yorumlanabilir (Bkz. Görsel 132). Jenerikte kullanılan tüm görsel elemanlar üç boyutlu modelleme yöntemi ile tasarlanmışken bu sahnelerin gerçek video çekimleri olması bu ikilemi desteklemektedir.

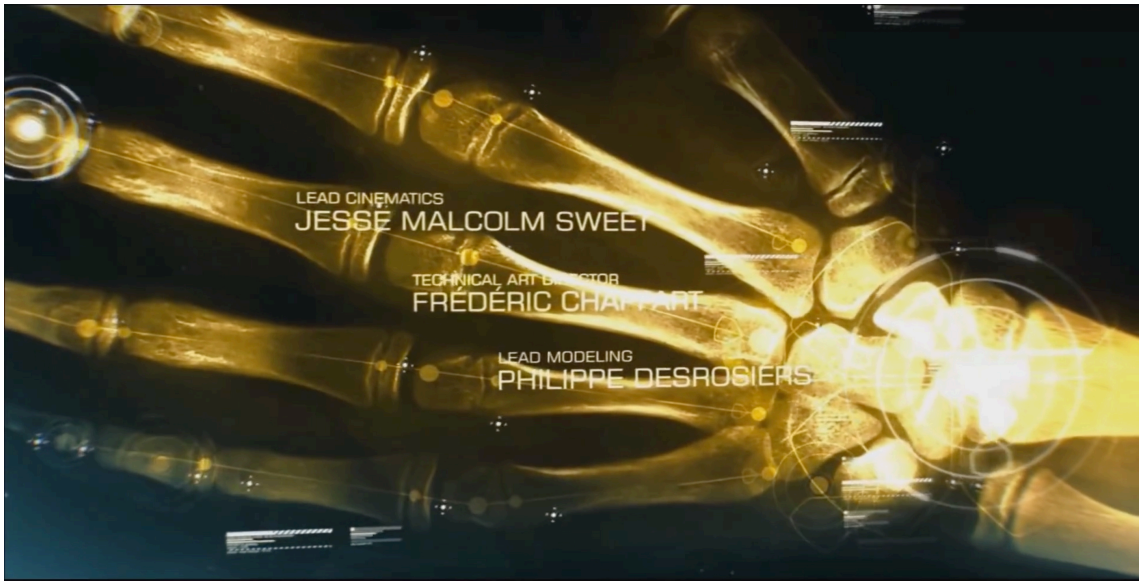


Görüsel 131. Paul Furminger, *Deus Ex: Human Revolution* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/N7k82X



Görsel 132. *Deus Ex: Human Revolution* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/N7k82X

Jenerikte renkler ve tema müziği, mekanik bir hava yaratmak amacı ile kullanılmıştır. Tüm tipografik elemanlar, seçilen keskin hatlı modern yazı karakteri ile, ekrana gelen sahnelerin birer parçası gibi gözükmek üzere konumlandırılmıştır (Bkz. Görsel 133). Kamera açıları sürekli değişerek gergin bir hava yaratmaktadır.



Görsel 133. *Deus Ex: Human Revolution* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/N7k82X

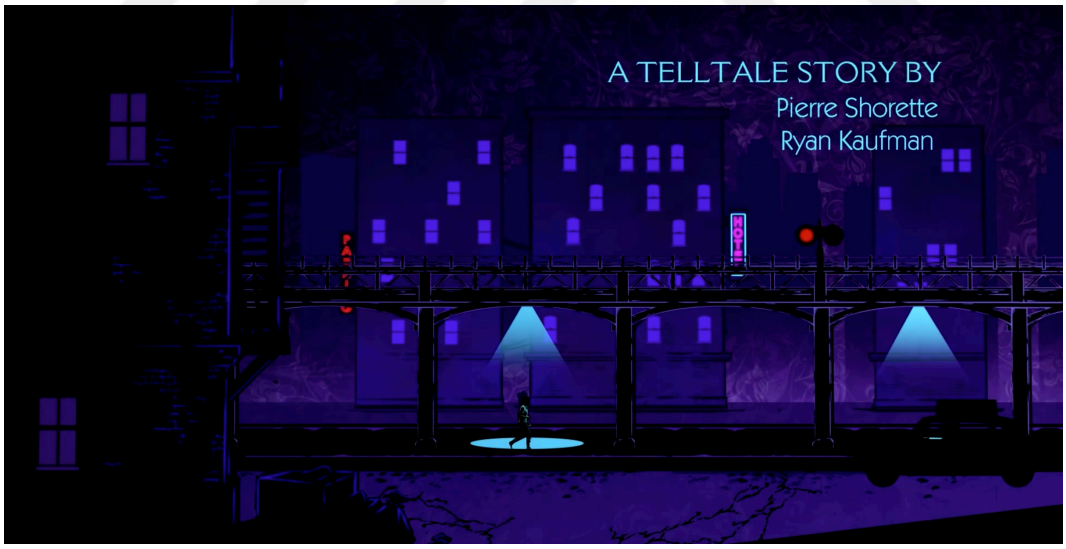
The Wolf Among Us (2013): Fantastik gizem türünde etkileşimli grafik macera oyunu olan *The Wolf Among Us*, Bill Willingham'ın *Fable* isimli çizgi roman dizisinden esinlenilerek yaratılmıştır. Oyun üçüncül kişi perspektifinden işlenmektedir. Ana karakter *Bigby Wolf*, bilinen diğer adıyla *Big Bad Wolf* (büyük kötü kurt), 80'ler New York'unda bulunan ve içinde peri masalı karakterlerinin yaşadığı *Fabletown* isimli gizli bir muhitin şerifidir. Oyuncular oyun boyunca *Bigby Wolf*'u kontrol ederek işlenmiş bir cinayeti çözmeye çalışırlar.

Jenerik, bir şehir siluetindeki apartman ışıklarının sırayla yanması ile başlar. Bu sahne hikayenin, geceleri uyanık olan bir şehirde geçtiğini bize anlatmaktadır. Aynı zamanda geceleri dışarda olmak yerine evlerinde bulunmayı tercih eden bir çok insan olduğunu göstererek, izleyicide söz konusu şehrin pek de tekin olmadığı imajını da oluşturmaktadır. Arka planda kullanılan karmaşık zambak dokusu, hikayede öldürülen *Lily* (zambak) karakterine ve onu sarmalayan karmaşık olaylara bir göndermedir (Bkz. Görsel 134).



Görsel 134. *The Wolf Among Us* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/Kge92d

İkinci sahnede bir adamın karanlıklar içinde yürüdüğünün, anlık olarak sokak lambası altında belirgin bir şekilde göründükten sonra tekrar karanlıklar içinde kaybolduğunun gösterilmesi, bu karakterin gizemli bir yapısı olduğunun yansıtılma şeklidir (Bkz. Görsel 135).



Görsel 135. *The Wolf Among Us* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/Kge92d

Daha sonra sahne değişerek bir ara sokaktan ana cadde izleniyormuş hissi yaratılmaktadır. Burada verilmek istenen duygu, şehrin görünen yüzü ve arka sokakları arasında keskin bir fark olduğudur (Bkz. Görsel 136).



Görsel 136. *The Wolf Among Us* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/Kge92d



Görsel 137. *The Wolf Among Us* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/Kge92d

Ardından, bu söz konusu arka sokaklarda yürüdüğü imasında bulunulan gizemli adam tekrar görünür. Adam sokaklarda yürümeye devam ederken üstünde beliren *The Wolf Among Us* yazısı, bu karakterin oyunun isminde bahsi geçen *Wolf* (kurt), yani ana karakter olduğunu anlatır (Bkz. Görsel 137).

Jeneriğin geri kalanı boyunca, bu karakterin bir belirip bir kaybolması ikinci sahnede bahsettiğimiz gizem faktörüne gönderme yaparken, ekrana giren siluet insanların aksine detaylı resmedilmesi onun ana karakterimiz olduğunu tekrar belli eder (Bkz. Görsel 138). Son sahnede adamın bir otele doğru yönelmesi, oyuncuda bu otelde önemli bir olayın yaşanacağı hissini yaratır.



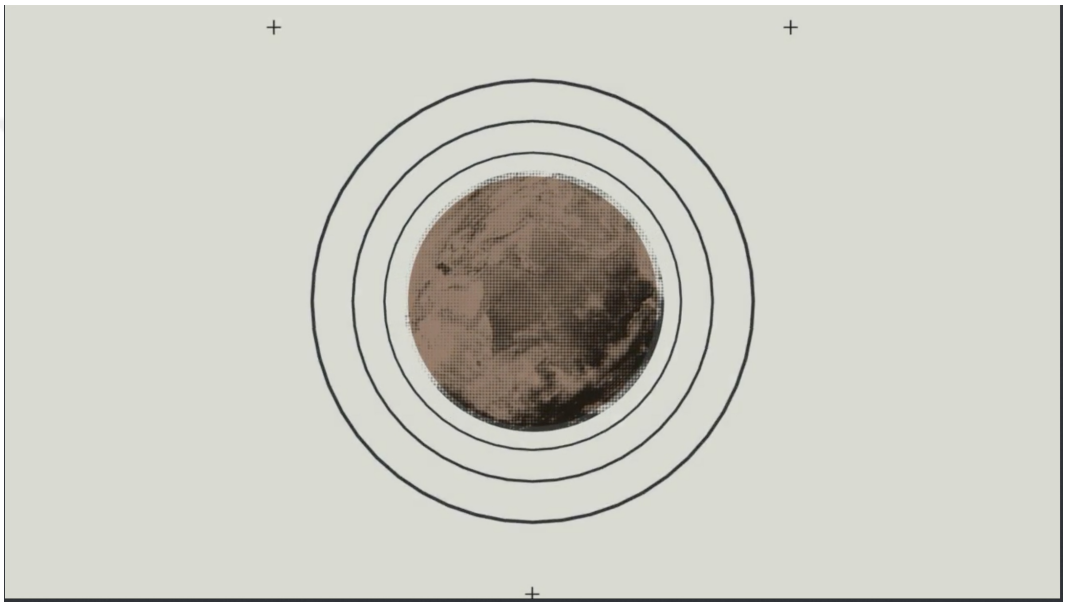
Görsel 138. *The Wolf Among Us* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/Kge92d

Jenerikte de oyunda bulunan 2 boyut hissi verilmiş grafikler tercih edilmiştir. Bunun sebebi oyunun, hikayenin alındığı çizgi roman serisine benzetilmek istenmesidir. Kullanılan renklerin ağırlıklı olarak mavi ve morun tonları olmasının sebebi, neon şehir ışıklarına gönderme yaparken ortamın soğuk ve rahatsız edici havasını da oyuncuya aktarabilmektir. Tasarımda mor renk, zulmü ve kibri ifade etmek için kullanılırken mavi renk, güven hissi verir (Ambrose & Harris, 2013, s. 118-122). Şehrin genelinde mor ışık hakimken ana karakterin üstüne vuran ışıkların mavi tercih edilmesi, şehrin zulüm dolu, ana karakterinse güvenilir olduğu imasında bulunmaktadır. Tipografik öğeler için tercih edilen ince yazı karakteri, bir taraftan görsellerde kullanılan çizgisel havayı desteklerken, bir taraftan da oyundaki kişilerin kendilerini gizleme dürtülerine bir imadır. Tema müziği, tekinsiz bir ortamda bulunduğumuzu hissettirmek için çok doğru bir seçim olmuştur. Kamera açılarının ve sahnelerin sürekli değişmesiyle birlikte müziğin artan temposu da denkleme eklendiğinde, hikayedeki olayların çok hızlı ve beklenmedik bir şekilde gerçekleşeceği öngörülmektedir.

Device 6 (2013): Yazı tabanlı bir oyun olan ve etkileşimli bir romanı andıran *Device 6*, *Simogo* tarafından 2013 yılında akıllı telefonlar için piyasaya sürülmüştür. Oyun boyunca bahsi geçen hiçbir karakter ya da mekan tam olarak görülmezken hikaye okunarak takip edilir. Yani esas eleman tipografidir. Hikayenin başında Anna isimli karakter nasıl geldiğini hatırlamadığı ıssız bir adada uyanır. Oyuncuya düşen, ipuçlarını takip ederek Anna'nın gizemini çözerken karakteri

oradan kurtarmaktır. Akıllı telefonlar için tasarlanmış kısa bir oyun olmasına karşın yaratıcılar, oyuna bir jenerik tasarlamayı ihmal etmemişlerdir.

Jeneriğin bu oyundaki amacı, Anna'nın uyandığı yere getirilişini anlatarak oyuncuya hikayenin arka planı hakkında bilgi vermektir. İlk sahne, dünyadan yayılan bir sinyalin ekranda dağıldığının gösterilmesiyle başlar (Bkz. Görsel 139). Sinyali neyin yaydığı görünmese de, oyunun isminin *Device 6* (Aygıt 6) olması, oyuncuya sinyalin bu "aygıt" tarafından yayıldığı ihtimalini düşündürtür.



Görsel 139. Simogo, *Device 6* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/N7SdAK

Daha sonra dünya imgesinin araba tekerleğine dönüşmesi ve binalarla dolu bir şehir siluetinin önünde hızla ilerlemesi, ana karakterin büyük bir şehirde yaşadığının anlaşılmasını sağlar (Bkz. Görsel 140). Tasarımcı sahneler arası geçişleri kesme yöntemiyle vermek yerine bir görselden diğerine dönüşümü göstererek yapmayı tercih etmiştir (örneğin dünya imgesinden tekerleğe). Böylece jenerik hiç kesilmeden bir bütün olarak algılanabilmektedir. Araba sahnesinin uzun sürmesi, yolculuğun da uzun sürdüğünü göstermektedir.



Görsel 140. *Device 6* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/N7SdAK

Bir süre yol alan bu araba, en sonunda bir evin önünde durur. Ardından ekrandan kayarak geçen telefon simgelerinin, sürücü ve bir başkası arasında geçen telefon konuşmalarına gönderme olduğu düşünülebilir (Bkz. Görsel 141). Telefon görüşmelerinin ardından arabanın önünde durduğu evin kapısına üzerinde "Oyuncu 248 için özel bir hediye" yazan bir paket bırakıldığı görülür (Bkz. Görsel 142). "Oyuncu 248" oyun boyunca, oyunun oyunculara hitap etme şeklidir.



Görsel 141. *Device 6* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/N7SdAK



Görsel 142. *Device 6* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/N7SdAK

Sonraki sahnede kutunun içinden çıkan oyuncak bebek, gözünden yaydığı sinyal halkaları ve ardından ekranda beliren baygın kadın silueti, Anna'nın bir aygıt sayesinde bayıltıldığını anlatır (Bkz. Görsel 143). Daha sonra ekrana gelen uçak ve kargo kasası görsellerinde, kadının bir uçağın kargo bölümünde ülkeden kaçırıldığı iması vardır. Son sahnede *Device 6* yazısı belirmeden önce görülen kulak ve bu kulaktan geçerek beyne ulaşan kırmızı çizgi, bahsi geçen 6 numaralı aygıtın ses dalgaları ile insan beynini manipüle edebildiğine bir göndermedir.



Görsel 143. *Device 6* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/N7SdAK

Jenerikte kullanılan renkler ve görsellerle Saul Bass dönemine bir güzelleme yapıldığı açıktır. Özellikle Anna'nın bayılma anının gösterildiği görsel ile, *Vertigo*

(1958) filminin afiş ve jeneriğinden etkilenildiği görülmektedir (Bkz. Görsel 144 ve 145). Oyunun yazarlarından biri olan ve jeneriğini de tasarlayan Simon Flesser bir röportajında, *Vertigo*'nun jeneriğinin en sevdiği işlerden biri olduğunu dile getirmiştir (Perkins, Device 6, 2014).



Görsel 144. *Device 6* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/N7SdAK

Görsel 145. Saul Bass, *Vertigo* film afişi. https://goo.gl/Bjv8DL

Tipografi, sahnelerdeki diğer elemanlar ile uyumlu olacak şekilde kullanılmıştır. Tüm tasarımlarda sert çizgisel vuruşlar ön plandadır. Bu yüzden seçilen yazı karakteri de keskin hatlı bir tırnaksız yazı karakteridir. Kullanılan müzik, oyunun gizemli havasını desteklerken, arkadan gelen elektronik sesler "sinyal" temasına gönderme yapmaktadır. Müziğin ritminde, genelde ajan filmlerinin müziklerinde kullanılan ritimler ile benzerlik dikkat çekmektedir. Görsellerin ekrana giriş ve çıkışları müziğin temposu ile uyumludur. Oyuncunun hikayenin gidişatını merak ederek oyunu bir an önce oynamak istemesini sağladığı için başarılı bir jenerik olduğu söylenebilir.

I Expect You To Die (2016): *I Expect You To Die*, sanal gerçeklik (virtual reality – VR) bulmaca oyunudur. Amaç, üç boyutlu bir evrende birbirinden zorlayıcı kaçış odalarından ölmeden çıkmayı başarmak ve *Zoraxis* isimli şeytani bir şirketin dünyayı ele geçirmesini engellemektir. Oyun ismini, 1964 yılının *James Bond* filmindeki kötü adam *Goldfinger*'ın meşhur repliğinden almıştır. Bu yüzden hem oyunda hem de jenerikte bolca *James Bond* göndermesi bulunmaktadır.

Jenerik, oyunda aşılması gerekecek zorluklara göndermeler yaparak oyuncuyu diken üstünde tutmayı amaçlamıştır. Oyun ilk olarak, *Skyfall* (2012) film

jeneriğindeki müziğin başlangıcı ile açılır. Bu, *Bond*'a yapılan ilk göndermedir. Ekrana gelen ilk görsel, oyuncunun bir arabada seyir halindeyken karşı şeritten gelen kamyon ile çarpışmasının gösterildiği andır (Bkz. Görsel 146). Ana karakterin daha ilk sahnede öldürülmesiyle, oyuncuda şok etkisi yaratmanın amaçlandığı söylenebilir. Ardından ekranın dört bir yanından görüş açısına giren mermiler, oyuncunun bir an olsun rahatlayamayacağının kanıtıdır. Ekranda oyunun ismi yazdıktan sonra ortaya çıkan, bir sürü tabutun sırayla kapaklarının açıldığı sahne aslında oyunu en iyi özetleyen sahnedir (Bkz. Görsel 147). Bu sahne ile oyuncuya, ondan önce aynı amaca ulaşmaya çalışan bir sürü ajanın öldüğü ve onun da birçok kez ölmesinin "beklendiği" mesajı verilir. Bu esnada arka fonda çalan şarkının sözleri de ("en iyinin iyisi, sen de diğerleri gibi öleceksin") bu mesajı desteklemektedir. Oyuncu da bir tabuta girdikten sonra önüne kuklalar gibi iplere bağlanmış casus figürleri çıkar (Bkz. Görsel 148). Burada aktarılmak istenen duygu, oyuncu da dahil tüm casusların güçlü kişilerce kontrol edildiği ve kendi karar verme yetilerinin olmadığıdır. Jeneriğin devamında köpek balıkları, bombalar ve testereler dahil birçok yöntem ile ana karaktere saldırılan sahneler art arda ekrana gelir ve jenerik, ana karakterin boğulması ile son bulur. Kamera kullanımı diğer tüm örneklerden daha etken bir vaziyettedir. Bunun sebebi, sanal gerçeklik gözlükleriyle oynanan bu oyunda, her oyuncunun tasarımın istediği bölgesine bakabiliyor olmasıdır. Yani klasik anlamda bir "çerçeveden" bahsetmek mümkün olmayacaktır. Zira her oyuncu kendi çerçevesini kendisi yaratmaktadır.



Görsel 146. Connor Fallon, Chris Cleve, Jeff Hoffman*, I Expect You to Die* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/SXj5br



Görsel 147. *I Expect You to Die* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/SXj5br



Görsel 148. *I Expect You to Die* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/SXj5br

Kullanılan renk şeması 60'larda tercih edilen renkler gibidir: sade ve kısıtlı. Bunun sebeplerinden biri, oyunun ismine ilham veren *Goldfinger* ile aynı şekilde, 60'lı yıllarda tasarlanmış gibi gösterilmek istenmesidir. Bir başka sebep ise, oyunun ortam tasarımcısı Chris Cleve'in de dediği gibi, basit renk şemalarının hareket hastalığı (motion sickness) ihtimalini en aza indirmesidir (Perkins, 2017). Tipografik öğeler için ise, hem sanal gerçeklik ortamında okunurluk, hem de James Bond filmlerinde kullanılan yazıtipleri göz önünde bulundurularak, tırnaksız ve kalın bir yazı karakteri seçilmiştir (Bkz. Görsel 149).



Görsel 149. *I Expect You to Die* oyun jeneriği ekran görüntüsü. https://goo.gl/SXj5br

Bir Bond filmi kendine özgü şarkısı olmadan düşünülemez. Bu yüzden tasarımcılar, sadece bir melodi yaratmak yerine, oyunun temasını aktaran sözleri olan bir şarkı yazmayı tercih etmişlerdir. Şarkının jenerik ilerledikçe artan temposu oyuncunun heyecanını da aynı hızda arttırmaktadır. Oyunun konusuna uygun olarak jeneriğin, esprili bir müzik ile oyuncuyu eğlendirirken, bir taraftan da görseller ile gererek merak uyandırdığı göz önünde bulundurulduğunda, diğer başarılı örnekler ile anılmayı hak etmektedir.

3.4.4 Genel Değerlendirme

Yukarıda incelenmesi yapılan oyun jeneriklerine bakıldığında belli başlı öğelerin ön plana çıktığı görülmektedir. Bu öğeler tipografi kullanımı, arka plan/görsel, müzik/ses, renk, doku, ışık, kamera/hareket ve kurgudur. Tüm jenerikler bu sekiz temel öğe doğrultusunda değerlendirilmiş, yapılan bu değerlendirmeler sonucunda, bir jeneriğin başarılı sayılabilmesi için bu öğelerin her birinin hem birbirleriyle, hem de oyunun konusuyla bağlantıda olması gerekliliği görülmüştür.

Başarılı jeneriklerde tipografik elemanlar hem okunurluğu sağlamalı, hem de arka plan ile görsel olarak bir bütün oluşturmalıdır. Yukarıdaki örneklerde bu bütünlüğün, hikayenin konusuna uygun yazı tipleri seçilerek sağlandığı

görülmektedir. Okunurluk konusunda da hem tipografik öğelerin ebatları, hem de seçilen yazı karakterlerindeki harf ve satır boşlukları önem kazanmıştır. Bu boşluklara dikkat edilmediği zaman okunurluğun nasıl etkilendiği *The Last Ninja 3* oyun jeneriğinde açıkça gösterilmiştir. Kullanılan renk paleti, bir taraftan hikayeye gönderme yaparken bir taraftan da okunurluğu desteklemelidir. Belirli dönemlere atıfta bulunan oyun jeneriklerinde, o dönemin tarihi dokusuna uygun renklerin tercih edilmiş olmasının sebebi budur. Işık, hem tüm öğelerin dünya içindeki varlıklarını gösterirken hem de izleyiciye aktarılmak istenen duyguyu vermekte kullanılmadır. Bir korku oyunu ile, komedi unsurunun ön planda olduğu başka bir oyunun ışık kullanımındaki yöntemler, birbirlerinden çok farklı olacaktır. Arka plan ve doku, tüm bu bahsedilen görsel öğeleri bir arada tutan birer "çerçeve" görevinde olduğu için birleştiriciliği sağlamalıdır. Müzik, kamera/hareket ve kurgu tam olarak görsel birer "eleman" sayılamayacağı için diğer başlıklardan ayrı değerlendirilebilir. Ancak bu üç öğenin de diğer tasarım elemanlarıyla bir bütün oluşturmak zorunda oldukları yadsınamaz bir gerçektir. Pastel renklerin kullanımının tercih edildiği bir jenerikte korku temalı bir müzik kullanmak, izleyicide anlam karmaşası yaratacaktır.

BÖLÜM 4: UYGULAMA ÇALIŞMASI

> *"Myth: Doğal ya da toplumsal olayla ya da dinsel bir inanç ya da ritüel ile ilgili açıklama sağlayan, ya da popüler bir fikri somutlaştıran, tamamen ya da kısmen hayali olan geleneksel hikaye; özellikle doğaüstü kişileri, eylemleri ya da olayları içeren; yeni yaratılmış benzeri hikaye."*
>
> *Bill Price (2011, s. 11-12)*

Video oyunlarda jeneriğin önemi, bir jenerik tasarlanırken nelere dikkat edilmesi gerektiği ve bir jeneriği başarılı yapan unsurlar önceki bölümlerde irdelenmiştir. Bu araştırmaların gerçek hayatta da işlevsel olarak kullanılabilmesi açısından, var olan bir oyuna farazi bir jenerik tasarlamak yerine, ileride oynanabilir kılınacak yeni bir oyun yaratmak uygun görülmüştür. Sırasıyla önce konuya karar vermek açısından teorik ve mitolojik araştırmalar yapılmış, belirlenen konular ışığında bir hikaye yaratılmış, ve ardından yazılan bu hikayeye uygun konsept çizimler tamamlanmıştır. Yapılan tüm incelemeler ve bunların sonucunda elde edilen veriler doğrultusunda da bu oyunu destekleyici bir jenerik tasarlanmıştır.

4.1 ANAFİKİR, HİKAYE VE TÜRÜN KARARLAŞTIRILMASI

Bir video oyun için hikaye yazmadan önce düşünülmesi gereken önemli bir soru ortaya çıkmaktadır: Neden oyun oynanır? Buna cevap bulabilmek için insanların arzuları, ilgileri ve psikolojileri hakkında az da olsa fikir sahibi olmak gerekebilir.

Video oyunlar, hikaye anlatımının doğasını demokratikleştirerek oyuncuların hikayelerin bir parçası olmasını sağlamıştır. Ve bir hikaye etkileşimli olduğu zaman daha karmaşık masallar anlatarak insanların ilgisini daha çok çekebilmektedir (Perreault, 2014). Oyun oynarken gerçek hayatta asla gidilemeyecek yerlere gidilebilir, asla olunamayacak karakterlere bürünülebilir. "Sosyal statüler ve roller tersine çevrilebilir, yıkılabilir" (Huntamo, 2012, s. 32). Karşılıklı oynanan iki kişilik oyunlarda normalde yapılamayacak şekilde insanlar cezalandırılabilir. Gerçek dünyada sonuçlarına katlanmadan gerçek hissettiren riskler alınabilir. *Institute for the Future*'ın oyun araştırmaları ve geliştirmeleri yönetmeni McGonigal'ın *Reality is Broken* kitabında dediği gibi:

> *Gerçek şu ki: günümüz toplumunda, bilgisayarlar ve video oyunları, gerçekliğin karşılayamadığı hakiki insan ihtiyaçlarını karşılayabilmektedir. Oyunlar gerçekliğin sunamadığı ödülleri sunar. Bize gerçekliğin öğretemediği şeyleri öğretir ve gerçekliğin veremediği ilhamları verir. Bizi gerçekliğin bir araya getiremediği şekillerde bir araya getirir. (2011, s. 4)*

Doktorasını psikoloji üstüne yapmış olan ve aynı zamanda *Sony, Time Warner* ve *Viacom* gibi şirketlere interaktif içerik tasarlayan Dr.Scott Rigby, insanların ihtiyaç-tatmin ölçülerini üç temel kategoride incelemektedir (Rigby & Ryan, 2011, s. 15). Bu kategorilerden ilki "kabiliyet": bir olay üstünde kontrolü sağlama arzusudur. İnsanlar başarılı hissetmeyi severler. Sürekli geliştiklerini ve büyüdüklerini düşünmek isterler. Bu gerçek hayatta kariyer değişiklikleri, okula geri dönmek gibi istekler ile ortaya çıkar. Bu kategorinin oyunlar ile nasıl karşılandığını görmek çok kolaydır. *Final Fantasy* oynarken her seviye atlandığında ya da *God of War* oynarken zor bir düşmanı alt edildiğinde kişinin "kabiliyeti" hakkındaki inancı artar (Reeves, 2012). İkinci psikolojik ihtiyaç "otonomi": bağımsız olma ve kişinin hareketleri üzerinde kontrolü olduğunu hissetme arzusudur. Bu bağımsız olma arzusu insanlar tarafından manipüle edilmeye karşı olan tutumun da sebebidir. Bu yüzdendir ki hapishane bir cezadır. Bu ihtiyaç, oyunlarda tasarımcılar tarafından "özgür seçim" kavramının geliştirilmesine sebep olan şeydir. *The Elder Scrolls* ya da *Grand Theft Auto* gibi oyunların popüler olma sebebinin bu olduğu söylenebilir. Rigby'ye göre son psikolojik ihtiyaç "ilintililik": başkaları için önemli olunduğu, topluma önemli bir katkı sağlandığının hissedilmesi arzusudur. İnsanların çevrimiçi oyun oynarken ya da gerçek olmasalar bile bir karaktere yardım ederken bu ihtiyacı nasıl karşıladıkları kolayca görülebilecek bir gerçektir. Bu yüzden insanların oyunları oynarken karakterlere yardım etmek istediği ve onlara verilen görevleri kabul ettikleri düşünülebilir.

İnsanların hayatlarına anlam katmak için bir hikayeye ihtiyaçları olduğu gibi, bir oyuna anlam katmak için de aynı şekilde hikayeye ihtiyaçları vardır. Hangi tür olursa olsun hiçbir oyun "anlatım dışı" düşünülemez (Juul, 2001). Bunun sebebinin insanları bir şeye bağlayan en önemli etkenin "merak unsuru" olduğu savunulabilir. İnsanların merakını tetikleyip senaryoyu zenginleştiren ana elemanlar da hikayenin karakterleridir. Geleneksel edebiyatta bir hikayenin değeri, karakter gelişimi ile ölçülür (Bates, 2004, s. 101). Hikayelerin en ilgi çekici kısmı karakterlerdir. Olaylar ancak karakterler kadar ilginç olabilir. Bu yüzden belli başlı bir kaç tane ana konu

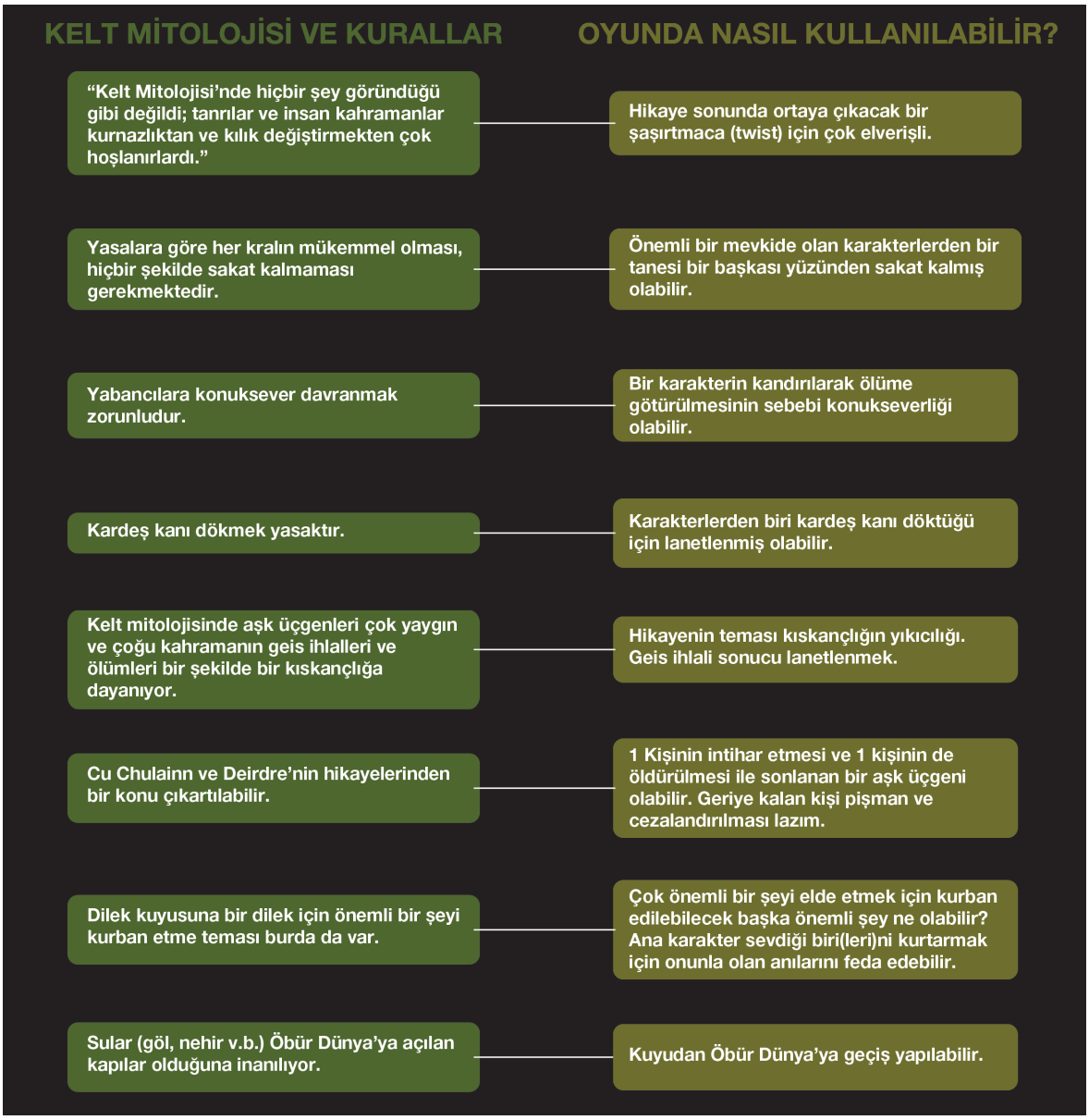
varken milyonlarca farklı hikaye bulunmaktadır. Olaylardan ziyade bu olayları yaşayan insanlar daha çok ilgi çeker (Bates, 2004, s. 99).

Yukarıda ortaya konulan sebepler ışığında, bir oyunun başarılı olmasında rolü olan tüm elemanlardan en önemlisinin senaryo olduğu kabul edilebilir. Ve bir senaryonun başarılı kabul edilebilmesi için de oyuncuya bağ kurulabilir bir karakter sunması, yaşanan olaylarda seçim şansı vermesi, hikayenin akışında önemli bir yere sahip olduklarını hissettirmesi ve merak duygusu uyandırması gerektiği görülmektedir. İncelendiği zaman Kelt Mitolojisi içinde bulunan hikayelerin de bu amaçlara hizmet ettiği görülebilir. Bu yüzden bu tezde yer alacak uygulamamanın senaryosunun Kelt Mitolojisi'ne dayandırılmasına karar verilmiştir. Kelt Mitolojisine olan ilgim, konu hakkındaki araştırma ve okumalarım, yüksek lisans dönemimden çok öncelere dayanmaktadır. Yüksek lisans eğitimim süresince de, bu konuda bir tez üstünde çalışmak isteğiyle alınan Dijital Oyun Konsept Tasarımı, İllüstrasyon, Haraketli Grafikler gibi derslerle, bu araştırmanın temelini yaratacak ön çalışmalarda bulunulmuştur. Tez dönemine geçildikten sonra ise, hikayenin dayanakları hakkında akademik araştırmalar yapılmış, senaryo değiştirilip detaylandırılmış, arka planlar ve ana karakterler tekrar tasarlanmış ve yeni karakterler eklenmiştir. Ana hatlar Kelt Mitolojisi etrafında şekillendirilmiş olsa da, kendi kültürümüzden ve mitolojimizden de uzaklaşmamak adına, bu mitler Türk motifleri ile zenginleştirilmiştir.

Diğer toplumlarda olduğu gibi Keltler de tarihleri boyunca yaşanan olayları aktarmak, fikirlerini ifade etmek, açıklanamazı açıklamak ve tüm bu bilgileri korumak için hikayeler anlatmışlar ve Kelt Mitolojisini ortaya çıkarmışlardır. Kelt kelimesi bugün, İrlandalı, Galli, İskoç, Manx, Cornish ve Breton olarak bilinen toplumlara verilen genel bir isimdir (Price, 2011, s. 9). Ancak bu konuda okumalar yapıldığı zaman görülmektedir ki, günümüze kadar gelen mitlerin büyük çoğunluğu İrlanda'ya, bir kısmı da Galler'e aittir. Diğer mitler gelecek nesillere aktarılamayarak büyük oranda kaybolmuştur.

Kaybolan mitlerde nelerden bahsedildiği bilinemeyecek olsak da, ulaşılabilen hikayelerde tekrar eden belli başlı durumlar ve konuların mevcut olduğu görülmektedir. Bunlardan en barizi "kandırma" temasıdır. "Kelt mitolojisinde hiçbir

şey göründüğü gibi değildir; tanrılar ve insan kahramanlar kurnazlıktan ve kılık değiştirmekten çok hoşlanırlar" (MacDonald, 2014, s. 9). Ana kahraman bir şekilde bir başkası tarafından kandırılarak, hikayenin başında verdiği bir sözden ya da yeminden döndürülür ve lanetlenir. Bu temanın bir video oyunda olması gereken merak unsurunu ve şaşkınlık hissini yaratmak için kullanılmaya uygun olduğu tartışılmaz bir gerçektir. Bu yüzden bu tezde kullanılacak senaryo için "kandırma" temasının ön planda tutularak var olan ünlü hikayelerin harmanlanmasına karar verilmiştir. Bu karar alındıktan sonra yapılan ilk şey bir düşünce haritası hazırlamak olmuştur (Bkz. Görsel 150).



Görsel 150. Senaryo yazımı için hazırlanan düşünce haritası.

Daha sonra “kandırma” temasının kolaylıkla işlenebileceği iki hikayenin temel alınarak, Kelt ve Türk mitolojilerinde önemli olan başka unsurlar ile birleştirilmesine karar verilmiştir. Sonuç olarak birebir var olan bir mitolojik hikaye değil, tamamen yeni bir hikaye yaratılmıştır. Mitoloji bu çalışmada bir amaç değil, araç olarak kullanılmıştır. Temel alınmasına karar verilen iki hikaye *Ulster'in Kahramanı Cu Chulainn* ve *Acıların Kadını Deirdre* olmuştur.

4.1.1 Ulster'in Kahramanı Cu Chulainn

Ulster'in Kahramanı Cu Chulainn miti bu bölümde, Bill Price'ın (Kelt Mitolojisi, 2011) ve Fiona Macdonald'ın (Kelt Mitolojisi, 2014) kitaplarındaki bilgilerden derlenerek sunulmuştur.

Cu Chulainn dünyaya, Ulster prensesi Dechtire'nin oğlu olarak gelir. Babasının kimliği bilinmemektedir. Doğduğu zaman annesi ona Setanta adını verir. Küçük yaştan itibaren çok iyi bir savaşçıdır. Daha 7 yaşındayken Ulster kralı için savaşan çocuklara katılmak adına evden kaçar. Kralın bulunduğu eve vardığı zaman daha eve giremeden bir köpeğin saldırısına uğrar. Köpek Culann adında bir demirciye aittir. Setanta, kendine saldıran köpeği hiç zorlanmadan tek eliyle öldürür. Köpeğinin öldüğünü gören Culann bu duruma çok sinirlenir. Setanta ise Culann yeni bir kopek yetiştirene kadar onu koruyacağına söz vererek demirciyi sakinleştirir. Bunun üzerine olay esnasında orada bulunan ve aynı zamanda kralın da rahibi olan Cathbad “Bundan sonra İrlanda'nın Koruyucusu Cu Chulainn (Culann'ın Köpeği) olarak bilineceksin. Kendi türünden geleni yemediğin sürece de şanın baki kalacak.” diyerek Setanta'ya yeni adını verir. Cu Chulainn bir süre Culann'ın yanında kaldıktan sonra Cathbad'ın başka bir kehanette bulunduğunu duyar. Kehanete göre o gün savaşçı ilan edilen her erkek şan ve şöhret sahibi olacaktır. Bunu duyan Cu Chulainn krala koşarak onu bir savaşçı yapması için yalvarır. Kral kabul eder ancak bu sırada kehanetin geri kalanını duymazlar. O gün savaşçı olan kişi büyük bir şan ve şöhret elde edecek, ancak karşılığında dünyada uzun süre kalamayacaktır.

Bu sırada, Ulster'in düşmanı olan Connacht kraliçesi Medb, sihirli kahverengi bir boğaya sahip olmak için saldırıya geçer. Boğayı istemesinin sebebi kral olan kocasını kıskanması ve ondan daha fazla şeye sahip olmak istemesidir. Cu

Chulainn Medb'in adamlarına karşı koyarak Ulster'i savunur ama kahverengi boğayı bir şekilde elinden kaçırır. Medb boğayı almıştır ancak savaş esnasında kötü duruma düşen boğa yaşayamaz. Yani savaş boşuna yapılmış olur. İstediğini elde edememenin verdiği sinirle Medb, Cu Chulainn'den nefret etmektedir. Kan ve ölümün tanrıçası Morrigan'dan yardım ister. Morrigan da, Öbür Dünya'dan bir kadın olan Fann ve daha birçok kadın gibi, Cu Chulainn'e aşıktır. Ancak aşkına karşılık vermediği için kin duyduğu Cu Chulainn'den intikam almak istemektedir. Bu yüzden Medb'in isteğini kabul eder. Bir kuzguna dönüşerek savaş meydanlarında Cu Chulainn ve diğer savaşçıların tepelerinde uçarak ölümün geldiğini hatırlatmaya ve morallerini bozmaya başlar. Bu sırada da kendisine yardım etmeleri için ünlü bir rahip olan Calatin'in üç kızına ve üç oğluna haber gönderir. Babaları Cu Chulainn tarafından öldürüldüğü için bu altı çocuk da ondan nefret etmektedir. Cadı olan kızlar Cu Chulainn'i güçsüz düşürmek için ona karabasanlar gönderirler. Bu karabasanlardan bunalan Cu Chulainn bir gece hava almak için dışarı çıkar. Yolda bir ateşin çevresinde toplanmış üç yaşlı kadın görür. Kadınlar yemek pişirmektedir. Cu Chulainn'i onlara katılmaya davet ederler. O zamanlar bir yabancının konukseverliğini geri çevirmek çok büyük bir hakarettir. Bu yüzden Cu Chulainn, istemese de yaşlı kadınların davetini kabul eder. Kadınların ikram ettiği eti ısırınca etin tadında bir terslik olduğunu anlar ancak artık çok geçtir. Cadılar tarafından kandırılmıştır. Köpek eti yemenin Cu Chulainn'in sonu demek olduğunu Cu Chulainn de, Morrigan da çok iyi bilmektedir. Rahip Cathbad ona savaşçı adını verirken bunu açıkça söylemiştir: Culann'ın Köpeği kendi türünden birini yediği için lanetlenmiştir. Cu Chulainn'in gözleri kararır, nefes almakta zorlanmaya ve kusmaya başlar. Bunu fırsat bilen Calatin'in üç oğlu yanlarına aldıkları adamlar ile Cu Chulainn'e saldırarak onu öldürürler. Bir kuzguna dönüşen Morrigan da hemen aşağıya inerek Ulster'in kahramanının cansız omzuna konar. Sonunda istediğine kavuşmuştur. Ölmüş olsa da Cu Chulainn artık onundur.

4.1.2 Acıların Kadını Deirdre

Acıların Kadını Deirdre miti bu bölümde, Bill Price'ın (Kelt Mitolojisi, 2011) ve Fiona Macdonald'ın (Kelt Mitolojisi, 2014) kitaplarındaki bilgilerden derlenerek sunulmuştur.

Deirdre, daha doğmadan, acı çekmek, onu seven herkese acı getirmek ile lanetlenmiştir. Babası Fedlimid ünlü bir ozandır. Bir gün bir şölende hamile karısı içki dağıtırken karnındaki doğmamış bebek ağlamaya başlar. Şölendeki herkes hayrete düşmüştür. O sırada şölende bulunan rahip Cathbad (bir önceki mitte de bulunan rahip) bebeğin geleceği hakkında kehanette bulunur. Bebek kız olacak ve adı da Deirdre konulacaktır. Erkekler Deirdre'nin güzelliğinden çok etkilenecek, bu da onlara felaket getirecektir. Sonunda da Ulster'in en güçlü erkeklerinden üçü onun yüzünden ölecektir. Bu kehaneti duyan Ulster kralı Conchobar, Deirdre'nin güzelliğinin adamları arasında sorun çıkarmasında çekinerek bir çözüm sunar: Deirdre doğar doğmaz erkeklerin göremeyeceği bir ormanda büyütülecek, yaşı geldiğinde de kral ile evlenecektir.

Deirdre büyüdükten sonra bir kış günü dana leşi yiyen bir kuzgun görür. Parlak kan, beyaz kar ve kuzgunun siyah tüyleri onu o kadar etkiler ki yaşlı ebesine "Bu güçlü renklere sahip bir erkek olsaydı onunla evlenmek isterdim!" der. Ebe ona Naoise adında böyle bir erkek olduğunu söyler. Aynı zamanda kendisine benzeyen 2 de erkek kardeşi vardır. Deirdre o gün, yaşlı kral Conchobar yerine Naoise ile evlenmeyi aklına koyar. Kral ile düğünlerinden önce Naoise ve kardeşleri ile kaçar. Bir süre sonra kral, Deirdre'yi ve kardeşleri affettiğini söyleyerek onları kandırır. Dörtlü bu yalana inanarak kralın yanına geldiğinde kral Deirdre'yi zincire vurdurur ve kardeşleri de öldürtür. Sonunda Deirdre ile evlenir ancak kadın ona mutluluk getirmez. Deirdre kral ile evlenmeye zorlandıktan sonra bir yıl boyunca asla gülmez ya da tebessüm etmez. Buna sinirlenen kral, ona en fazla kimden nefret ettiğini sorar. O da hem kraldan hem de sevgilisini öldüren mızrağı atan Eogan'dan eşit ölçüde nefret ettiğini söyler. Kral ceza olarak ona şimdi de bir yılını Eogan ile geçirmek zorunda olduğunu söyler. Ertesi gün savaş arabası ile onu Eogan'a gönderirlerken Deirdre, arabanın kenarından sarkar ve başını kayalara çarparak intihar eder. Deirdre'nin kendini öldürdüğü yerde çok büyük bir ağaç yetişir. Dalları o kadar uzar ki Naoise'nin mezarında büyüyen ağacın dalları ile kavuşurlar. Böylece ikisi bir daha asla birbirlerinden ayrılmazlar.

4.1.3 Özgün Hikayenin Özeti

Uygulama çalışmasında ortaya çıkarılacak olan jenerik için yazılan hikaye, yukarıda aktarılan mitlerden ve Türk mitolojisindeki sembollerden sentezlenerek

oluşturulmuştur. Mitlerde önemli yerleri olan başka nesneler ve kavramlar da senaryoya dahil edilmiştir. Ancak ağırlık en fazla *Ulster'in Kahramanı Cu Chulainn,* ardından da *Acıların Kadını Deirdre* mitine verilmiştir.

Yukarıdaki mitlerde bahsi geçmeyen, ancak hem hikayede hem de jenerikte önemli bir yeri olacak başka bir nesne de kuyudur. Bu kararda, Kelt mitolojisinde su birikintilerinin *Öbür Dünya*'ya (ruhların, ölülerin ve perilerin alemi) açılan kapılar olarak geçmesi etkili olmuştur. Aynı zamanda "su", eski Türk inançlarında da kutsal kabul edilmektedir. Türk masallarında su, "başka dünyalara açılan kapı, ruhların yaşadığı yer" olarak da geçer (Türkan, 2012, s. 138). İki mitolojide de suya verilen bu önem, birçok başka kültürün mitlerinde de yeri olan "dilek kuyusu" konsepti ile birleştirilmiştir. Günümüzde de hâlâ içerisine para atılarak dilek dilenen kuyuların kökenleri çok eski hikayelere dayanmaktadır. Bu hikayelerin çıkış noktalarına bakıldığı zaman aslında sadece para atılarak değil, kişinin kendisi için en önemli olan şeyi kurban ederek de dilek dilediği görülmektedir. Özellikle de bir karakterin dileği ile elde etmek istediği şey gerçekten önemli ve değerliyse, sadece para ile kurtulamadığı durumlar vardır. Örneğin Tanrı *Odin*, *Bilgelik Kuyusu*'ndan kendisine bilgelik bahşetmesini dilediği zaman kuyunun koruyucusu *Mimir*, *Odin*'den sağ gözünü kurban etmesini istemiştir (Harris, 2019).

Bu notlar ışığında bir senaryo yazıldığında ortaya aşağıdaki hikaye çıkmıştır:

Ana karakterimiz *Dokuz*, adını, kim olduğunu ve hayatı ile ilgili hiçbir detayı hatırlamayan kafası karışık bir karakterdir. Bir gün hiç bilmediği bir ormanda uyanır. Uyandığında ona yol göstermeye başlayan *Morgana* isimli bir kuzgundan öğrendiği kadarıyla, kendisi için önemli olan birini bulabilmek umudu ile anılarını *Dilek Kuyusu*'na kurban etmiş ve *Öbür Dünya*'ya geçmiştir. Anılarına ulaşabilmesini zorlaştırmak amacı ile üstüne vücudunu tamamen kapatan ve vücut hatlarını algılamasını engelleyecek sertlikte bir giysi giydirilmiştir. Kafasına da alnında "9" yazan bir maske takılmıştır. Hatta *Dokuz*'un sesi bile elinden alınmıştır. Yani karakterimiz cinsiyetini dahi bilmemektedir. Oyun boyunca *Dokuz*'u kontrol ederek *Morgana*'nın gitmemizi söylediği yerleri bulmaya ve anılarımızın olduğu günlük sayfalarını toplayarak hafızamızı geri kazanmaya çalışırız.

Oyun ilk açıldığında giriş ekranında sadece yeşillikler içinde bir kuyu görülmektedir. Yanında duran bir tabelanın üstüne “kurban et” cümlesi kazınmıştır. Üstüne tıkladığımız zaman gaipten “emin misin?” diye soran bir ses gelir. İkinci kez tıkladığımız zaman “nasıl istersen” diyerek gülen bir ses duyduktan sonra kamera kuyuya yakınlaşır ve kuyunun içine doğru girerken her yer simsiyah olur. Bu sırada ekrana jenerik girer.

4.1.4 Karakter Hikayeleri

Karakterler yaratılırken isimleri, kişilikleri, görüntüleri ve hikayeleri yukarıda bahsi geçen iki mitten ve Türk mitolojisindeki sembollerden ilham alınarak yaratılmıştır. Oyunda beş adet ana karakterden bahsedilmesi düşünülmüştür. Bu karakterler sırasıyla *Dokuz, Morgana, Elez, Fiona* ve *Kulan* olarak adlandırılmışlardır. Oyunda karşımıza çıkabilecek olan bir adet de *Kori* isimli düşman karakter denemesi yapılmıştır.

Ana Karakter: Dokuz

Dilek Kuyusu’na anılarını kurban etmiştir. Karşılığında istediği bir şey vardır ama ne olduğunu hatırlamamaktadır. Kendisi ile ilgili hiçbir şey bilmemektedir. *Öbür Dünya*’da anılarını ve uğruna anılarını feda ettiği şeyi aramaktadır. Maskeli ve tulumlu resmedilmiştir. Ne formu ne de cinsiyeti bellidir. Maskesi kartal gagalı ve geyik boynuzlu çizilmiştir. Alnında *9* yazmaktadır. Hikayenin sonunda bu sayının, karakterimizin dokuzuncu denemesini ima ettiği anlaşılacaktır. Yani karakterimiz, oyunun başında aslında ormanda dokuzuncu kez uyanmaktadır. Bunun sebebinin işlediği günah yüzünden lanetlenmesi olduğunu ve aslında ne yaparsa yapsın araftan çıkıp dileğini gerçekleştiremeyeceğini öğreniriz.

Karakterimizin alnında yazması için 9 rakamının seçilmesinin sebebi, bu rakamın Türk mitolojisi de dahil birçok inançta önemli bir yere sahip olmasıdır. Örneğin kadim Meksika’da ölüler diyarı 9 katlıdır; İslam kozmolojisine göre evren 9 göksel küreden oluşmuştur; Hristiyan inancına göre İsa günün dokuzuncu saatinde ölmüştür; Kral Arthur’a 9 kral saygılarını sunmuştur ve 9 kahyası vardır; kedilerin 9 canı vardır; Odin 9 gün 9 gece ağaca asılır ve bu sürede 9 tane şarkı öğrenir; eski masalların çoğunda kahraman 9 kat güçlüdür ve 9 önemli görevi yerine getirmek

zorundadır (Schimmel, 2000, s. 177-188). Altay Türklerine göre Kara Han 9 dallı bir ağaç yarattı ve her dalın altında bir âdem yarattı ve bütün insanlar bu 9 atadan meydana geldi (Gökalp, 2013, s. 56). 9 rakamı aynı zamanda kutsal olduğu düşünülen 3 rakamının 3 katı olduğu için de önemli kabul edilir.

Dokuz'un maskesinin kartal gagalı ve geyik boynuzlu düşünülmüş olmasının sebepleri de Kelt ve Türk mitolojilerine dayanmaktadır. Kartal, Kelt inançlarına göre gelişme, olgunluk, ve ölümü temsil eder. Türklerde ise kartal, hükümdarların koruyucu ruhudur ve adaleti simgeler (Çoruhlu, 2017, s. 134). *Dokuz*'un maskesine kartal gagası resmederek hem karakterin aslında ölü oluşuna, hem ruhunun olgunlaşması gerektiğine, hem de işlediği günah yüzünden adaletin sağlanması gerekliliğine bir gönderme yapmak amaçlanmıştır. Geyik, Kelt inançlarına göre yaratılmış en eski varlıktır ve insanın hayatında büyük değişiklikler öncesi ortaya çıkar. Türklerde ise geyik, kurttan sonra en önemli hayvandır (Mandaloğlu, 2013, s. 385). Şaman törenlerinde suretine girilen hayvan ya da ruhlardan birisi olmuş ve yol gösterici olarak kabul edilmiştir (Çoruhlu, 2017, s. 142). Ana karakterimizin maskesine geyik boynuzları eklenerek karakterimizin çok büyük bir değişim içinde olduğuna ve doğru yolu bulması gerektiğine bir imada bulunulmak istemiştir. Ancak tek boynuzunun kırık olmasıyla da bu yolu bulmaya çok da yakın olmadığının anlaşılması beklenmektedir.

Anlatıcı/Yardımcı Karakter: **Morgana**

Hem adı hem karakteri ölüm tanrıçası *Morrigan*'dan esinlenilmiştir. Ana karakterimiz *Öbür Dünya*'da uyandığında yanında bir tek o vardır. Oyunun dünyasında daha çok bir "iç ses" gibi varlığını sürdürmektedir. Yani *Dokuz*, onu sürekli kafasının içinde duymaktadır. Gerçek formunun arada bir sadece sudan yansıması görülür. Onun dışında kuzgun olarak etrafta dolaşabilmektedir. İnsan formu vardır ancak onun da hatları ve kimliği belli olmamaktadır. İnsan formundayken yüzünde kuzgun maskesi ve üstünde koyu lacivert bir pelerin ile resmedilmektedir. Alnında, hikaye ilerledikçe değişen semboller vardır. Bu semboller değişik evrelerinde olan ay anlamına gelmektedir. Birinci sembol olan hilal doğumu, ikinci sembol olan dolunay yaşamı ve üçüncü sembol olan ters hilal de ölümü temsil etmektedir. Oyunun başında ana karakterimiz "doğduğu" için *Morgana*'nın alnında gözüken hilal sembolü, karakterimiz kaçınılmaz sonuna

yaklaştıkça bu değişimi yaşayacaktır.

Morgana'nın kuzgun formunda düşünülmesinin sebebi, hem tanrıça *Morrigan*'ın ikinci formunun kuzgun olması, hem de kuzgunun Kelt mitolojisinde ölümü sembolize etmesidir. Kelt inancına göre savaş alanında kuzgun gören askerler o savaştan sağ çıkamayacaklardır. Oyunda da ana karakterimiz *Dokuz*'un, sağ çıkarak *Öbür Dünya*'dan yaşayanlar dünyasına dönme ihtimali gözükmemektedir. Kuzgun, onun da sonu demektir.

Anılardaki Kadın 1: Elez

Karakteri ve hikayesi *Deirdre* karakterinden esinlenilmiştir. Adı ile aşağı yukarı aynı hikayeye sahip başka mitlerin baş kahramanlarına da gönderme yapmaktadır (*Emer* ve *Etain* – Güzellikleri yüzünden acı çekmeye mahkum edilmiş, başka Kelt mitlerinden karakterler). Aynı zamanda *Elez* ismi, öz Türkçe bir isimdir ve anlamı arı, duru, temiz, munis ve uyumlu olarak geçmektedir (turkbitig.com). Bu isim ile karakterin saf ve temiz doğasını göstermek amaçlanmıştır. *Elez, Fiona* karakterinin ablasıdır. Onu çok sevmekte ve her zaman kollamaktadır. *Kulan* ile evlenmek üzeredirler. Oyun ilerledikçe bulunan günlük yaprakları ile hikayesi ayrıntılandırılacaktır.

Anılardaki Kadın 2: Fiona

Cu Chulainn'e aşık olan *Fann* ve kıskanç kraliçe *Medb* karakterlerinden esinlenilmiştir. Ablasını hem çok sevmekte, hem de içten içe kıskanmaktadır. *Kulan*'a büyük bir hayranlık beslemektedir. Oyun ilerledikçe bulunan günlük yaprakları ile hikayesi ayrıntılandırılacaktır.

Anılardaki Erkek: Kulan

Karakteri, hikayesi ve adı *Cu Chulainn* karakterinden esinlenilmiştir. Aynı zamanda *Kulan* ismi, öz Türkçe bir isimdir ve anlamı galip ve utkan olarak geçmektedir (turkbitig.com). Şanlı bir savaşçıdır. *Elez*'e küçüklüklerinde beri aşıktır. *Fiona*'yı kardeşi gibi sevmekte ve kollamaktadır. Oyun ilerledikçe bulunan günlük yaprakları ile hikayesi ayrıntılandırılacaktır.

Muzip Bir Düşman: Kori

Kelt mitolojisindeki *Korriganedlerden* esinlenilmiştir. Bu insansı küçük periler/cinler kulakları ile meşhurdur. Kulakları o kadar keskindir ki, konuşulan her şeyi duyabilirler. Aynı zamanda muzip yapıları gereği bu duyduklarını etrafa yayarak herkesin tekrar etmesini sağlamaktadırlar. *Kori* de *Korriganed* ırkına mensup bir cindir. *Öbür Dünya*'da karşılaştığı ana karaktere bir takıntı geliştirmiştir ve anılarını toplarken önüne taş koymaya çalışmaktadır. Aslında her şeyi duyduğu gibi *Dokuz*'un da hikayesini duymuş olmasına karşın ona yardım etmeyi reddetmektedir.

4.1.5 Oyunun İsmi

Oyunun ismi seçilirken ana karakter hakkında bildiğimiz tek şey olan takma adı göz önüne alınmıştır. Alnında 9 yazdığı için kuzgun karakterimiz ona *Dokuz* diye hitap etmektedir. Oyunun başında oyuncuya verilen tek bilgi bu sayı olduğu için bu sayının geçtiği bir ismin uygun olacağı düşünülmüştür. Yapılan değerlendirmelerden sonra *Dokuzdan Say* isminin oyun için uygun olacağına karar verilmiştir. Burada bir kelime oyunu yapılarak hem karakterin ismi kullanılmış, hem "dokuzdan başlayarak say" diyerek bunun karakterimizin istediğine ulaşmayı denediği son sefer olmadığı anlamı verilmiş, hem de "bu denemeni de dokuzdan say" diyerek karakterimizin bundan önce de denemeleri olduğuna gönderme yapılmak istenmiştir.

4.1.6 Oyunun Türü

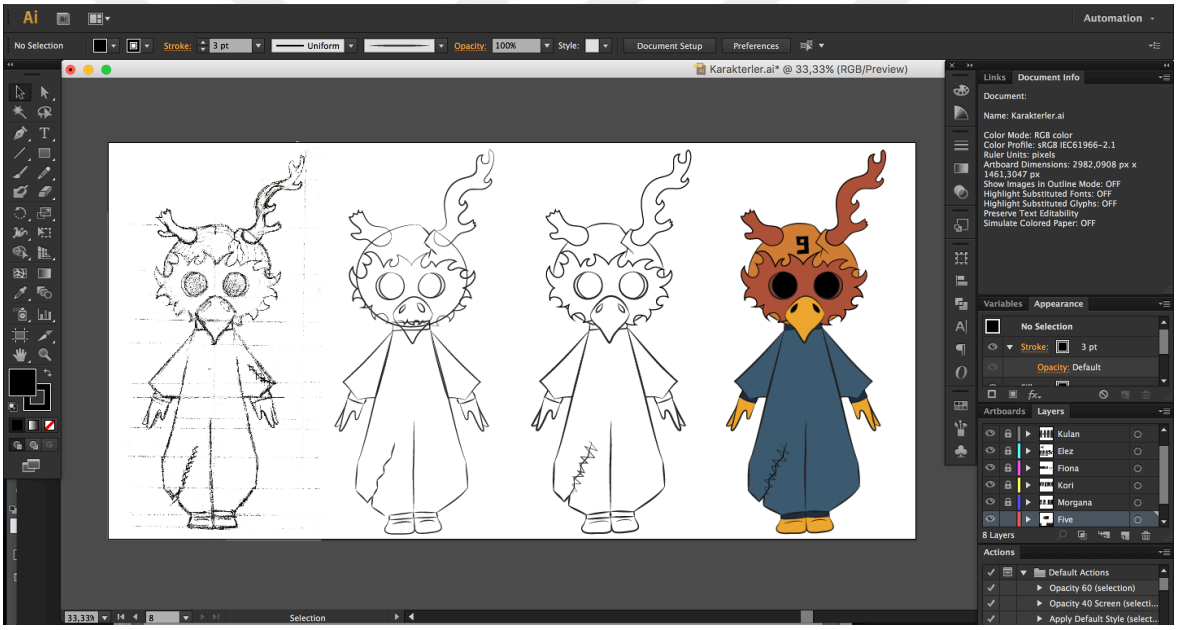
Hikaye temelli bir oyun olduğu için bu oyuna en uygun türün macera olduğuna karar verilmiştir. Oyunun mekaniğinin "yana kaydırma (side-scrolling) ve "üzerine tıklama" (point and click) hareketlerine dayanırken, aynı zamanda bulmaca öğeleri de barındırarak anıları toplama esnasında oyuncuları düşünmeye itmesi amaçlanacaktır.

4.2 KONSEPT ÇİZİMLER VE RENK SEÇİMİ

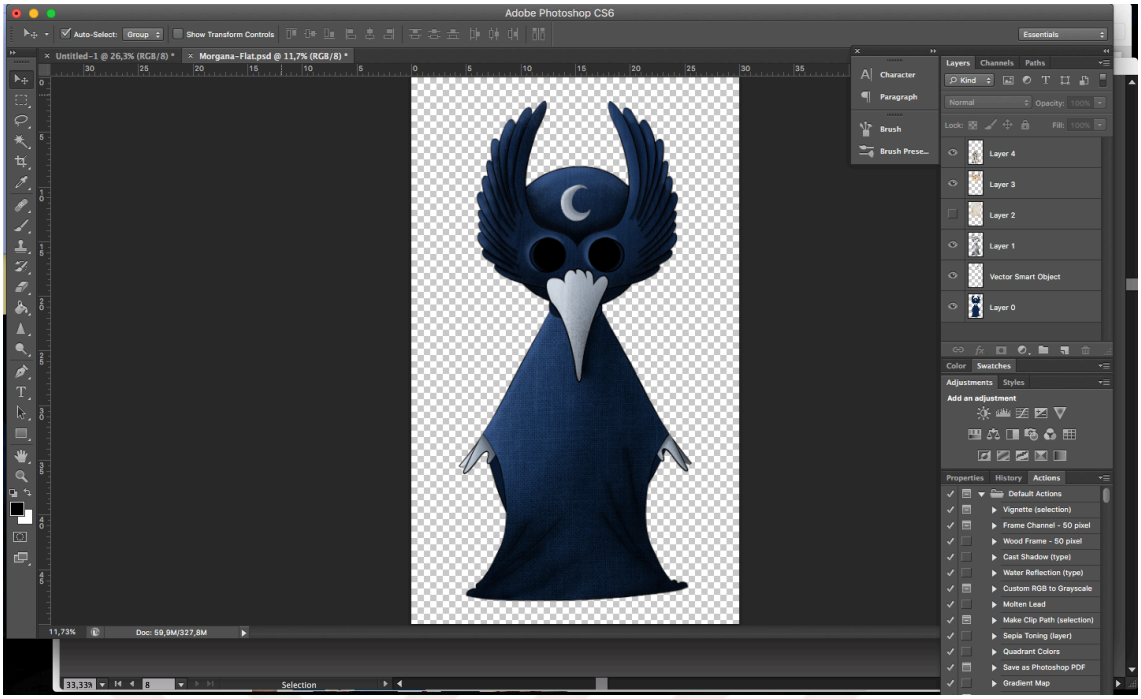
Jenerikte ana karakter dışında başka bir karakter gözükmesi planlanmamış olmasına karşın, oyunun havasının ve görsel bütünlüğünün jeneriğe nasıl yansıdığının anlaşılması adına her bir karakter için konsept çizimler yapılmıştır. Aynı zamanda jenerikte kullanılan arka plan görsellerine bir yol haritası

sunabilmesi adına ortam tasarımı için de bir adet konsept çizimi oluşturulmuştur. Konsept tasarımları renkten bağımsız düşünülemeyeceği ve jeneriğe de yansıyacağı için aynı bölümde bahsedilmeleri uygun görülmüştür.

Karakter ve mekan tasarımları yapılırken tüm eskizler önce elle çizilmiş, ardından *Adobe Illustrator* programına aktarılarak çizim tableti ile temize çekilmiştir. Bu işlem esnasında uygun bir fırça şekli özel olarak tasarlanmıştır. Ardından renk paletlerine karar verilip düz renkler ile çizgilerin içleri doldurulmuştur (Bkz. Görsel 151). Daha sonra bu çizimler *Adobe Photoshop* programına aktarılıp orada da ışık gölge değerleri ve dokular eklenmiştir (Bkz. Görsel 152). Böylece tasarımların daha canlı olmaları sağlanmıştır.



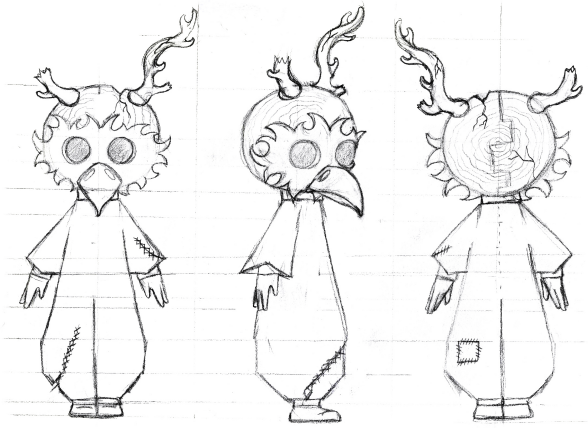
Görsel 151. *Adobe Illustrator* programında eskizleri temize çekme ve renklendirme işlemi ekran görüntüsü.



Görsel 152. *Adobe Photoshop* programında ışık/gölge değeri ile doku ekleme işlemi ekran görüntüsü.

4.2.1 Dokuz Karakterinin Tasarım Süreci

Dilek Kuyusu'na anılarını kurban etmiş ve bu yüzden de hakkında hiçbir şey hatırlayamayan ana karakter için, yukarıda da bahsedildiği gibi, sembolik bir tasarım yapmak uygun görülmüştür. Böylece kimliğini gizli tutarken kişiliği hakkında ipuçları verilmek istenmiştir. Maskesi kartal gagalı ve geyik boynuzlu olacak şekilde önce birkaç eskiz denemesi yapılmıştır (Bkz. Görsel 153). Daha sonra vücut hatlarını belli etmeyecek değişik kıyafetler denenmiştir. İlk başta bol bir pelerin giymesi düşünülen *Dokuz* karakteri, daha sonra tulum ile resmedilmiştir. Bunun bir sebebi pelerin ile karakter hareketlerinin çok net verilemeyecek olmasıdır. Diğer bir sebep ise, karakterin kendi vücut hatlarını hissetmesinin biraz sert bir tulum ile daha zor olacağının düşünülmüş olmasıdır.



Görsel 153. *Dokuz* karakteri için yapılan eskiz çalışmalarından görüntü.

Karakterin kesin tasarımına karar verilirken estetik kaygılar kadar okunurluk da ön planda tutulmuştur. İlk başta daha ince çizilen boynuzlar, oyun ekranlarının ebatları düşünüldükten sonra, arka planlarda kaybolma ihtimallerini yok etmek adına kalınlaştırılmıştır. Renk seçimi esnasında karakterin kişiliği ve giydiği kıyafetle maskenin materyali de göz önüne alınmıştır. Maskesi için önce kemik görünümü, kıyafetler için de "fevri" bir karakter çizmesi için sıcak renkler kullanılmıştır (Bkz. Görsel 154). Ancak daha sonra Kelt kıyafetleri ve adetleri hakkında daha detaylı araştırma yapılınca bu iki düşünceden de vazgeçilmiştir.



Görsel 154. *Dokuz* karakteri için yapılan temiz çizim ve renk paleti denemeleri.

Dokuz karakterinin son hali için kökenleri Keltlere dayanan *Caretos Karnavalı*'ndaki maskelerden ilham alınmıştır (Bkz. Görsel155). Bu yüzden maskesi ahşabı andıracak şekilde kahverengi tonlarında renklendirilmiştir. Tulumununsa hüznün de rengi olan donuk mavi ile resmedilmesine karar verilmiştir. Çünkü ilk düşüncenin aksine, karakterin tüm anılarını feda edecek

kadar büyük bir karar vermesinin fevri değil, hüzünlü bir adım olduğu düşünülmüştür. Renk paleti tamamlandıktan sonra karakteri daha canlı yapmak adına tasarıma ışık ve gölge değerleri verilmiş, ardından da kıyafetin parçalarına materyallerinin yapısına uyacak tahta ve kumaş dokuları eklenmiştir (Bkz. Görsel 156.)



Görsel 155. *Cretos Karnavalı'nda* çekilmiş bir fotoğraf. http://bit.ly/2R49IUr.



Görsel 156. *Dokuz* karakterinin ışık/gölge ve doku eklenmeden önceki ve sonraki halleri.

4.2.2 Morgana Karakterinin Tasarım Süreci

Kuzguna dönüşebilen bu karakterin insan formundayken de yüzünde kuzgun maskesi olmasına karar verilmiştir. Böylece kimliğini ana karakterimizden gizlerken bir parçası olan kuzguna gönderme yapabilecektir. Alnında hikaye ilerledikçe değişen semboller olması düşünülmüştür (3 farklı evrede ay). Hem kuzgun hali hem de insan hali için eskizler yapıldıktan sonra bilgisayara geçirilerek tasarım temize çekilmiştir (Bkz. Görsel 157). *Morgana* karakterinin son hali için bir kuzgunun anatomisinden ilham alınmıştır. Aynı zamanda alnındaki ay sembollerinden dolayı geceye de bir imada bulunması istenmiştir. Bu yüzden tüm kıyafeti, maskesi dahil, siyahımsı bir mavi olarak resmedilmiştir. Bu renk aynı zamanda karakterin karanlık yapısına da vurgu yapmaktadır. Renk paleti tamamlandıktan sonra bu karakterin tasarımına da ışık ve gölge değerleri verilmiş, ardından da kıyafetin parçalarına materyallerinin yapısına uyacak tahta ve kumaş dokuları eklenmiştir (Bkz. Görsel 158.)



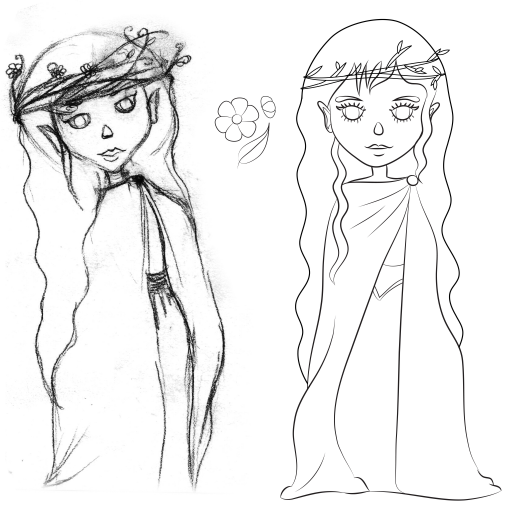
Görsel 157. *Morgana* karakteri için yapılan eskiz çalışmalarından görüntü.



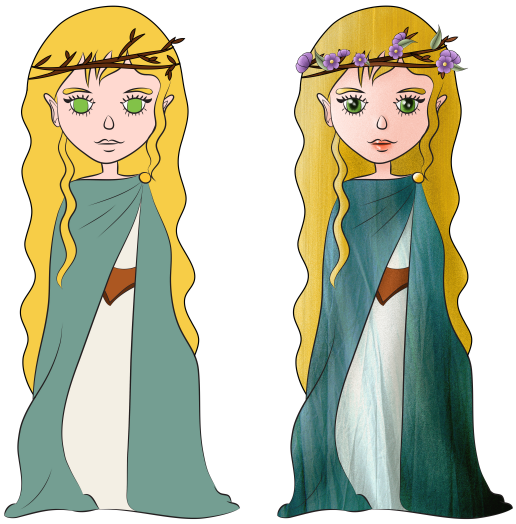
Görsel 158. *Morgana* karakterinin ışık/gölge ve doku eklenmeden önceki ve sonraki halleri.

4.2.3 Elez Karakterinin Tasarım Süreci

Hikayenin başında hakkında çok fazla şey bilmediğimiz *Elez*, ana karakterimiz *Dokuz*'un anılarında hatırladığı kadınlar birincisidir. Bu karakteri tasarlarken önce masumluk ifadesini ön plana çıkaracak eskiz denemeleri yapılmıştır. Daha sonra bir eskizde karar kılınarak karakter, çizim tableti ile temize çekilmiştir (Bkz. Görsel 159). *Elez* karakteri için Kelt kadınlarından ve eski giyim tarzlarından ilham alınmıştır. Saçları, Kelt mitlerinde sıklıkla geçen "güzel kadın" imajına uyması için sarı renklendirilmiştir. Elbisesinin renkleri Keltlerin geleneksel kıyafetlerinden seçilmişken, üstüne giydiği pelerinin yeşilimsi bir mavi olmasına karar verilmiştir. Burada amaç, Keltlerde ölümün rengi olan yeşili bir şekilde kullanırken aynı zamanda karakterin sakin ve barışçıl yapısını mavi renk ile yansıtmaktır. Kafasına taktığı taç ve üstündeki mor çiçekler onun soylu bir aileden geldiğini göstermektedir. Renk paleti tamamlandıktan sonra bu karakterin tasarımına ışık ve gölge değerleri verilmiş, ardından da kıyafetin parçalarına materyallerinin yapısına uyacak kumaş dokuları eklenmiştir (Bkz. Görsel 160.)



Görsel 159. *Elez* karakteri için yapılan eskiz çalışmalarından görüntü.



Görsel 160. *Elez* karakterinin ışık/gölge ve doku eklenmeden önceki ve sonraki halleri.

4.2.4 Fiona Karakterinin Tasarım Süreci

Hikayenin başında hakkında çok fazla şey bilmediğimiz bir başka karakter olan *Fiona*, ana karakterimiz *Dokuz*'un anılarında hatırladığı kadınların ikincisidir. Bu karakteri tasarlarken önce utangaçlık ve kendini gizleme arzusunu ön plana çıkaracak eskiz denemeleri yapılmıştır. Daha sonra bir eskizde karar kılınarak karakter, *Illustrator* programında temize çekilmiştir (Bkz. Görsel 161). *Fiona* karakteri için de Kelt kadınlarından ve eski giyim tarzlarından ilham alınmıştır. Saçları, Keltlerin çoğunluğunda olduğu gibi kızıl yapılarak ablasından daha sıradan bir görüntü verilmek istenmiştir. Elbisesinin renkleri Keltlerin geleneksel kıyafetlerinden seçilmişken, üstüne giydiği pelerinin yeşil olmasına karar

verilmiştir. Burada amaç, hem ölüm imasında bulunmak, hem de karakterin aşırı kıskanç yapısını yansıtmaktır. Saçlarını süslediği mor çiçekler onun soylu bir aileden geldiğini gösterirken aynı zamanda ablasına benzeme arzusuna da bir göndermede bulunmaktadır. Renk paleti tamamlandıktan sonra diğer karakterler gibi bu karaktere de ışık ve gölge değerleri verilmiş, ardından da kıyafetin parçalarına materyallerinin yapısına uyacak kumaş dokuları eklenmiştir (Bkz. Görsel 162).



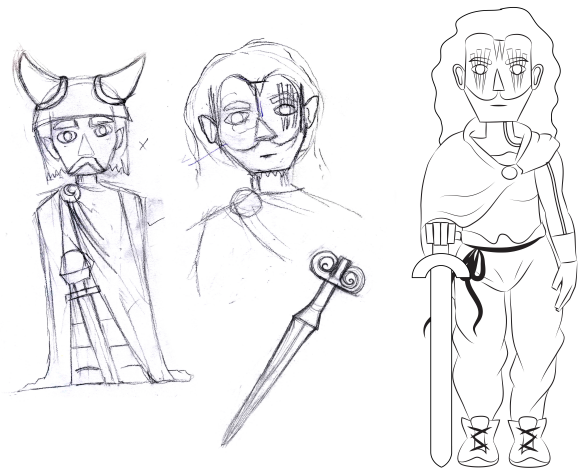
Görsel 161. *Fiona* karakteri için yapılan eskiz çalışmalarından görüntü.



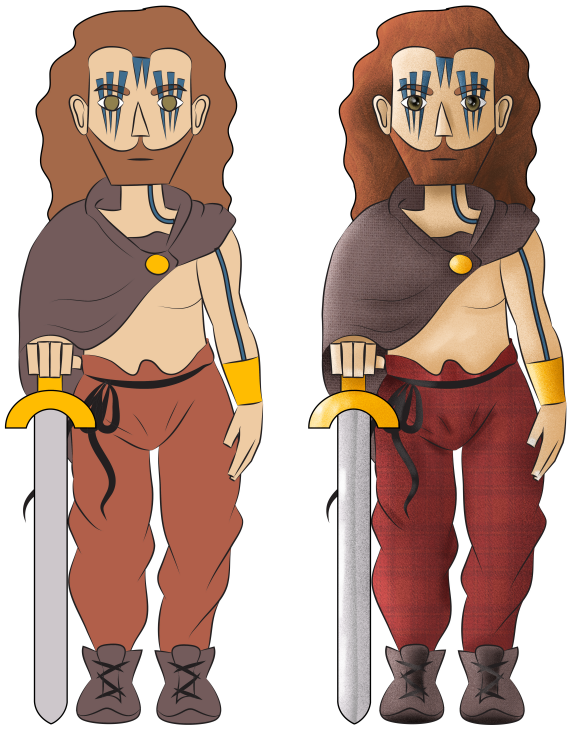
Görsel 162. *Fiona* karakterinin ışık/gölge ve doku eklenmeden önceki ve sonraki halleri.

4.2.5 Kulan Karakterinin Tasarım Süreci

Hikayenin başında hakkında fazla şey bilmediğimiz son karakter olan *Kulan*, ana karakterimiz *Dokuz*'un anılarında hatırladığı üçüncü kişidir. Bu karakteri tasarlarken önce savaşçı ve kahraman kişiliği ön plana çıkaracak eskiz denemeleri yapılmıştır. İlk başta bıyıklı ve şapkalı çizilen karakter, verilmek istenen güçlü ve genç erkek imajını tam yansıtamadığı düşünülerek değiştirilmiştir. Aynı zamanda ilk başta daha süslü tasarlanan kılıcı, karakterin sert yapısına uyması için daha geometrik bir hale getirilmiştir. (Bkz. Görsel 163). *Kulan* karakteri için de Kelt savaşçılarından ve eski giyim tarzlarından ilham alınmıştır. Saçları, Kelt mitlerindeki savaşçıların çoğunda olduğu gibi uzun bırakılmıştır. Pelerininin rengi Keltlerin geleneksel kıyafetlerinden seçilmişken, pantolonunun kırmızı olmasına karar verilmiştir. Bu, karakterin sıcak ama fevri ve çabuk sinirlenen yapısını yansıtmaktadır. Yüzünde ve vücudunda bulunan mavi savaş boyaları klasik Kelt savaşçılarından örnek alınarak yapılmıştır. En sonunda diğer karakterler gibi *Photoshop* programına atılarak ışık/ gölge değerleri verilmiş ve kumaş dokuları eklenmiştir (Bkz. Görsel 164).



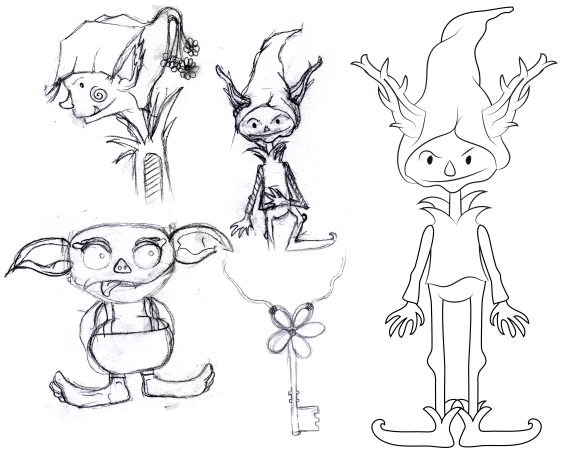
Görsel 163. *Kulan* karakteri için yapılan eskiz çalışmalarından görüntü.



Görsel 164. *Kulan* karakterinin ışık/gölge ve doku eklenmeden önceki ve sonraki halleri.

4.2.6 Kori Karakterinin Tasarım Süreci

Kori karakteri Kelt mitolojisindeki *Korriganedlerden* esinlenilerek yaratılmış bir karakterdir. Bu insansı küçük cinler, keskin kulakları ile meşhur oldukları için, yapılan eskizlerde karakterin kulaklarının ön planda olmasına dikkat edilmiştir. Aynı zamanda muzip bir yapısı olduğu için mimikleri ile bu durum yansıtılmak istenmiştir (Bkz. Görsel 165).



Görsel 165. *Kori* karakteri için yapılan eskiz çalışmalarından görüntü.

Kori karakteri bir cin olduğu ve doğa ile bütün düşünülmesi gerektiği için anatomik yapısında da renk paletinde de bu yansıtılmak istenmiştir. Kulakları ağaç dallarını anımsatması için sivri çıkıntılarla kaplı resmedilmiştir. Kıyafetlerinin boğaz kısımlarına da yaprak imajı verilmiştir. İlk başta hareketli yapıları düşünülerek kırmızı ve turuncu renk kullanımları değerlendirilmiştir (Bkz. Görsel 166).



Görsel 166. *Kori* karakteri için yapılan renk paleti denemeleri.

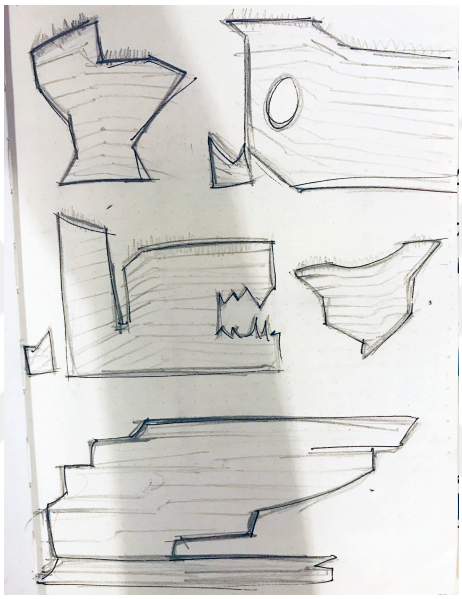
En sonunda doğa ile bir olduğu izlenimini desteklemesi için yeşil, muzipliğinin karanlık yapısını yansıtması için ise lacivert renklerinin kullanımı tercih edilmiştir. Işık/gölge değerleri verildikten sonra kıyafetine kumaş dokularının yanı sıra yaprak dokuları da eklenmiştir (Bkz. Görsel 167).



Görsel 167. *Kori* karakterinin ışık/gölge ve doku eklenmeden önceki ve sonraki halleri.

4.2.7 Arka Plan Tasarım Süreci

Arka plan eskizleri yapılırken karakterleri destekleyici çizgiler kullanılmaya çalışılmıştır (Bkz. Görsel 168). Renk paleti de hem karakterleri ön plana çıkarması, hem de masalsı havayı desteklemesi adına pastel tonlarında tercih edilmiştir. Pembe yoğunlukta bu tatlı tasarımın, aynı zamanda hikayenin karanlık noktaları ile zıt düşerek küçük bir ironi yaratması da istenmiştir (Bkz. Görsel 169). Daha sonra arka plan da karakterlerle aynı stilde gölgelendirilerek kaya, yaprak v.b. dokularla canlı bir hale getirilmiştir (Bkz. Görsel 170 ve 171).



Görsel 168. Arka plan için düzlem (platform) eskizleri.



Görsel 169. Arka plan konsept çiziminin ışık/gölge değerleri ve dokular verilmeden önceki hali.



Görsel 170. Arka plan konsept çiziminin ışık/gölge değerleri ve dokular verildikten sonraki hali.



Görsel 171. Arka plan konsept çiziminden yakın plan görseller.

4.3 MÜZİK VE SES KULLANIMI

Müzik ve ses kullanımı için karar aşamasında, video oyunlar için müzik çalışmaları yapan ses tasarımcısı Emin Can Kargı'dan yardım alınmıştır. Oyunun hikayesinin çıkış noktası anlatıldıktan, senaryosu okutulduktan ve konsept çizimleri gösterildikten sonra Kargı, "gizem" temasının ön planda olması gerektiğine karar vermiştir. Ardından bu konsepte uygun bir jenerik müziği tasarlamıştır.

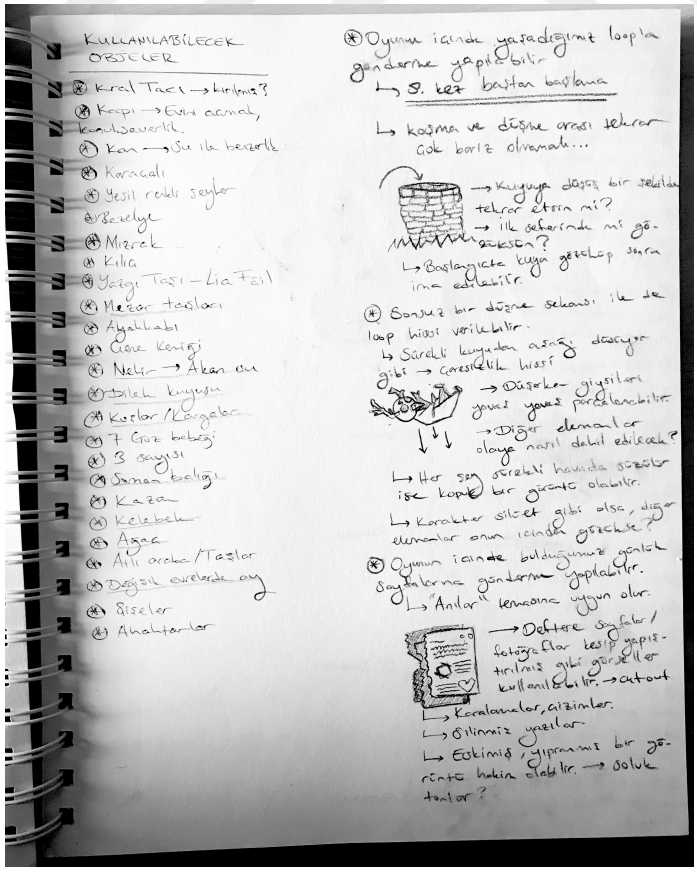
Müzik önce yavaş başlayarak gittikçe hızlanmaktadır. Bu, ilk başta hüzün ve boş vermişlik duygusunu aktarırken, zaman geçtikçe oyuncunun heyecanını arttırmak

için yapılmış bir tercihtir. Arkada tekrara düşen notalar, ana karakterin içinde sıkışıp kaldığı ve bir türlü kurtulamadığı döngüye atıfta bulunmaktadır. Oyun görsellerinin masalsı havası ise müzikte kullanılan çalgıların seçiminde belirleyici olmuştur. Müziği geri plana atmaması ve dinleyiciyi yormaması için ses efekti kullanılmamasına karar verilmiştir.

Tasarımın bundan sonraki aşamaları müzik bittikten sonra yapılmıştır. Bu yüzden jenerikteki sahne geçişleri ve ekrandaki tasarım elemanlarının hareketleri müziğin ritmine göre ayarlanabilmiştir. Jenerik tasarımı tamamlandıktan sonra jeneriğin son hali Emin Can Kargı ile paylaşılmıştır. Kendisi de ortaya çıkan sahnelere göre müzik üstünde oynamalar yaparak müzik ve görsel arasındaki uyumu arttırmıştır.

4.4 ÖYKÜ PANOSU (STORYBOARD) VE HAREKETLİ TASLAK (ANİMATİK)

Öykü panosu (storyboard) yapım aşamasına geçilmeden önce bir düşünce haritası oluşturularak, hangi kavramların nasıl yansıtılabileceği üzerinde kafa yorulmuştur (Bkz. Görsel 172).



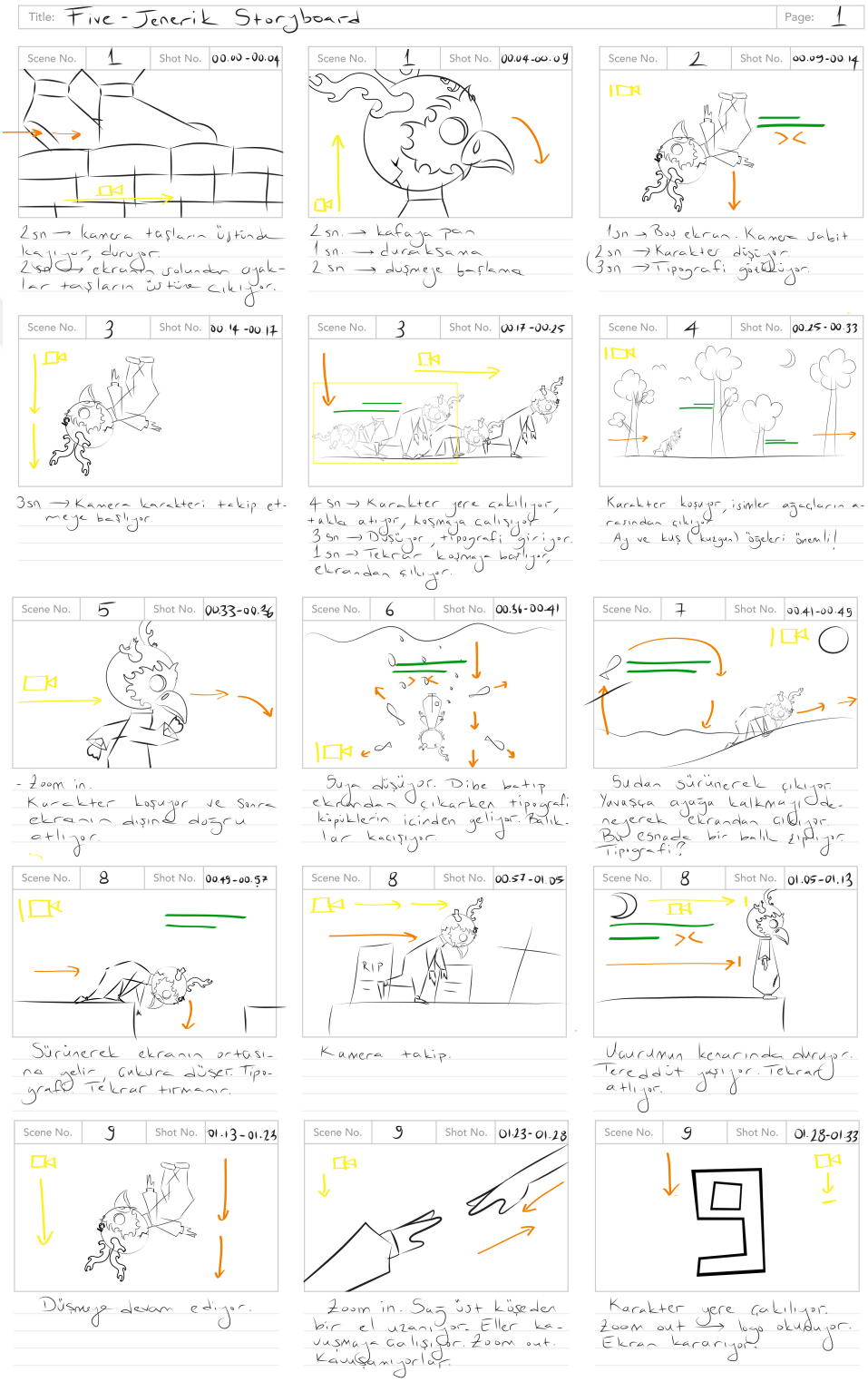
Görsel 172. *Dokuzdan Say* Oyun Jeneriği için hazırlanan düşünce haritası.

Başarılı bir jeneriğin hem oyunun konusu, hem de tam olarak söylemeden sonu hakkında imalarda bulunabileceğinden önceki bölümlerde bahsedilmiştir. Bu durum göz önüne alınarak tasarlanacak bu jenerikte de, oyunun sonunda ortaya çıkacak sonsuz döngüye gönderme yapılmasına karar verilmiştir. İlk başta düşünülen yöntemlerden bir tanesi sonsuz bir düşme sekansı ile tekrar hissi verme yöntemini kullanmak olmuştur. Ancak başka öğeleri içine dahil etmenin zor olacağı ve oyuncuyu sıkma ihtimali düşünülerek bu yöntemden vazgeçilmiştir. Bunun yerine jenerikte tekrara düşen yürüme ve ardından atlama/düşme hareketleri ile bu döngüye bir imada bulunmaya karar verilmiştir. Bu tekrarın çok bariz olmaması adına da sahne geçişlerinin sık tutulması, kamera hareketlerinin yoğun kullanılması ve başka elemanların da konuya sürekli dahil olması düşünülmüştür. Aynı zamanda tüm görsel elemanların bir şekilde kes-yapıştır (cut-out) gibi gözükerek oyun boyunca bulunacak günlük sayfalarına gönderme yapılmasının uygun olacağı sonucuna varılmıştır.

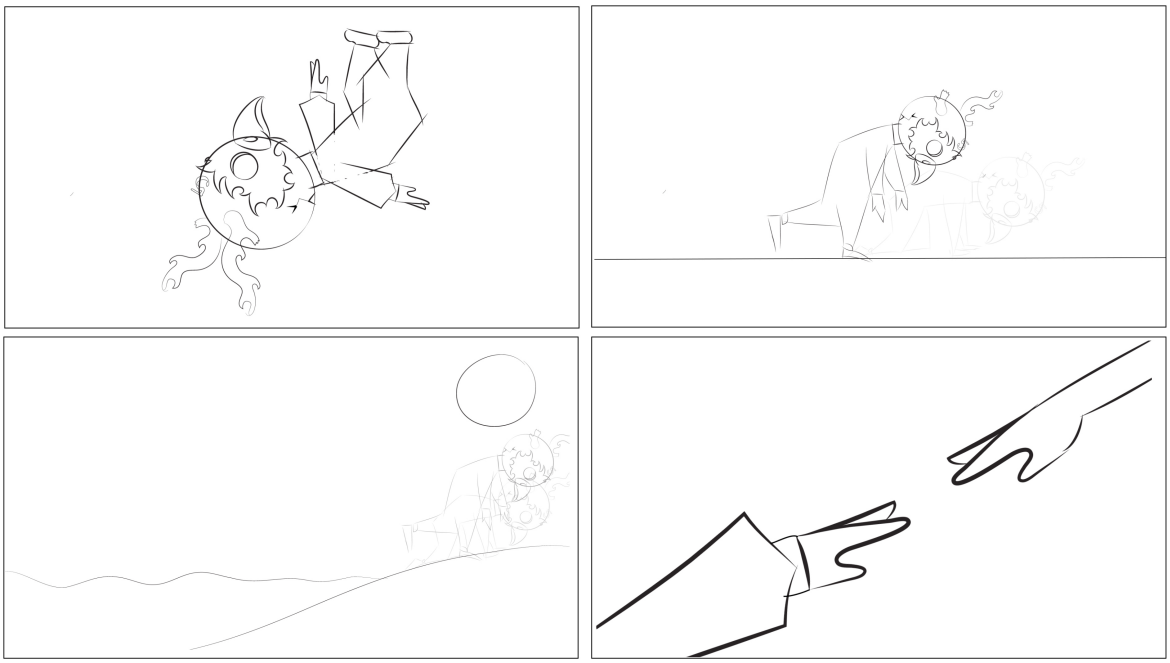
Jenerikte tekrar eden belli başlı görsellerin kullanılmasına karar verilmiştir. Bunlardan bir tanesi elbette kuzgundur. Jenerik boyunca kuzgunun *Dokuz*'u takip ettiği görülecektir. En son gözüktüğü sahnede ise karakterimizin bir uçurumdan aşağı düşmesine sebep olarak *Morgana* karakterinin motivasyonunun sorgulanması amaçlanmıştır. Bu yolla, hikayenin sonunda aslında bize yardım etmediğinin ortaya çıkabilecek olmasına imada bulunulmuştur. Tekrar edecek bir başka görsel olan ağaçlar, karakterimizin içinde uyandığı ormandan bir türlü çıkamıyor oluşuna gönderme yapacaktır. Jeneriğin başında, ortasında ve sonunda karşımıza çıkacak olan ay imgeleri de daha önceki bölümlerde bahsedilen "değişik evrelerde ay" temasını görselleştirecektir. Ortalarda gözükecek olan mezar taşları, oyuncuya karakterimizin *Öbür Dünya*'da olduğunu söyleyecektir.

Bu kararlar alındıktan sonra jenerik için hazırlanan müzik tekrar dinlenerek sahne geçişleri için zaman aralıkları kabaca belirlenmiştir. Belirlenen bu aralıklara göre de öykü panosu (storyboard) tasarımı yapılmıştır (Bkz. Görsel 173). Öykü panosunun amacı, hangi sahnede nelerin gösterileceğinin ve kamera hareketlerinin nasıl olacağının, daha canlandırma aşaması başlamadan önce karara bağlanmasına ve böylece gerekli düzenlemelerin yapılmasına olanak

sağlamaktır. Öykü panosu tamamlandıktan sonra, müziğe tam anlamıyla sağdık kalabilmek adına animatik adı verilen hareketli taslak oluşturulmuştur (Bkz. Görsel 174). Adından da anlaşılacağı gibi öykü panosunun hareketli halidir. Burada amaç, kararlaştırılan sahnelerin müzik ile aralarındaki uyumu görebilmektir.



Görsel 173. *Dokuzdan Say* Oyun Jeneriği için hazırlanmış öykü panosu (storyboard).



Görsel 174. *Dokuzdan Say* Oyun Jeneriği için hazırlanmış animatikten (hareketli taslak) ekran görüntüleri.

4.5 TİPOGRAFİK ÖĞELER

Jenerikte kullanılacak tipografik öğelerin ilk başta tamamen el ile yazılmış yazı tiplerinden oluşması düşünülmüştür. Böylece oyundaki "kayıp günlük yapraklarına" bir gönderme yapmak amaçlanmıştır. Ancak yapılan denemelerden sonra bu yöntemin jeneriği amatör bir havaya soktuğu ve tasarımı bozduğu görülmüştür (Bkz. Görsel 175).



Görsel 175. *Dokuzdan Say* Oyun Jeneriği ilk tipografi denemeleri.

Bunun üstüne yeni bir tipografik arayışa girilmiştir. Araştırmalardan sonra, hem okunurluğu arttıracak, hem de günlüğe el yazısı ile bir şeyler yazılmış hissini bir arada verebilecek bir tasarım olan *Jonathan Crisp* cips paketlerinden ilham alınmıştır (Bkz. Görsel 176).



Görsel 176. *Jonathan Crisp* Cips Paketleri. (Ambrose & Harris, 2017, s. 109)

Tipografik öğelerde nasıl bir yol izleneceğinin kararı alındıktan sonra farklı yazı tipleri ile denemeler yapılmıştır. Kişi isimlerinin kalın tırnaksız bir yazı karakteri ile, kişilerin görevlerinin ise daha narin bir el yazısı yazı karakteri ile gösterildiği 16 farklı düzen oluşturulmuştur (Bkz. Görsel 177). En sonunda seçenek ikiye düşürülmüştür. Bu karar alınırken birinci öncelik okunurluk olmuştur. Yapılan elemelerin sonucunda geriye kalan 2 kombinasyon *Helvetica Neue LT Pro 77 Bold Condensed* ve *JaneAusten* ile *Helvetica Neue LT Pro 77 Bold Condensed* ve *Jenna Sue* olmuştur (Bkz. Görsel 178).



Görsel 177. *Dokuzdan Say* Oyun Jeneriği için tipografik denemeler.



Görsel 178. *Dokuzdan Say* Oyun Jeneriği için tipografik denemeler sonucu kullanımı düşünülen iki farklı yazı karakteri kombinasyonu.

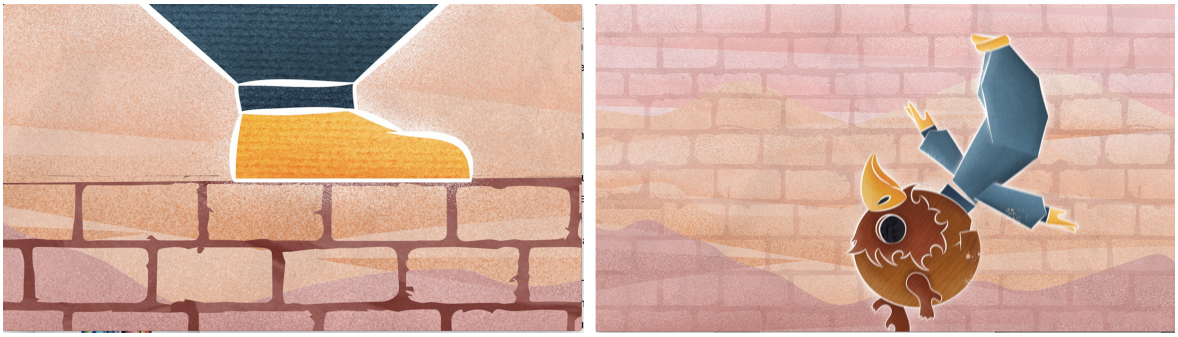
4.6 JENERİK TASARIMININ SONLANDIRILMASI

Jenerik tasarımı esnasında 3 farklı yol denenmiştir. İlkinde siyah ve yeşil bir siluet animasyon tasarlanmıştır (Bkz. Görsel 179). Siyah gizem yaratması, yeşil ise ölümü temsil etmesi amacı ile seçilmiştir. Ancak jenerik sonlandırıldıktan sonra oyun ile aralarındaki kopukluk çok fazla olduğu için işlemeyen bir tasarım olduğuna karar verilerek bu fikirden tamamen vazgeçilmiştir.



Görsel 179. *Dokuzdan Say* Oyun Jeneriği siluet animasyon denemesi.

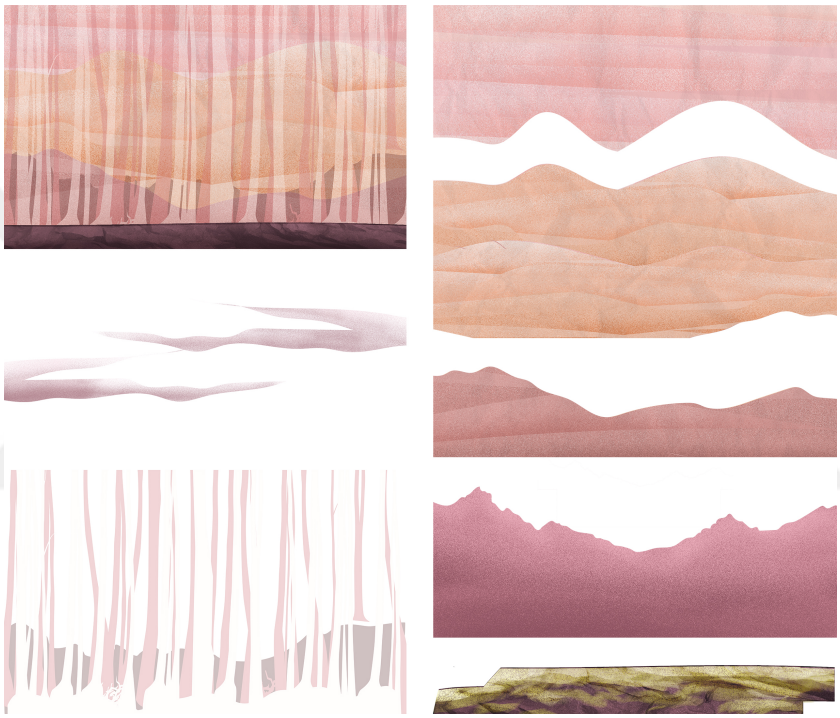
Daha sonra jenerik görsellerinin oyun konsept görselleri ile aynı olmasına karar verilerek bu yönde çalışmalar yapılmıştır. İlk denemede karakteri ön plana çıkarmak adına karakterin çevresine beyaz bir ışık verme yöntemi denenmiştir (Bkz. Görsel 180). Ancak alınan geri dönüşler doğrultusunda bu yöntemin de izleyicide karaktere her an bir şey olacakmış izlenimi yarattığı görülmüştür. Aynı zamanda arka planların çok sabit olduğu, hareket hissinin tam olarak verilemediği kararına varılmıştır. Bu yüzden bu fikirden de vazgeçilerek karakteri ön plana çıkaracak ve sahneleri durağanlıktan kurtaracak yeni bir yöntem arayışına girilmiştir.



Görsel 180. *Dokuzdan Say* Oyun Jeneriği ışık denemesi.

Üçüncü ve son denemede jenerik görsellerinin oyun konsept görselleri ile aynı olması kararına sağdık kalınmış, ancak ışık ve arka plan kullanımında değişikliğe

gidilmiştir. Öncelikle sahneleri durağanlıktan kurtarmak için arka planları katmanlarına ayırarak kullanma kararı alınmıştır. Bu yöntemde sabit arka plan görselleri *Photoshop* programına atılmış, ardından birbirlerinden uzak olması gereken her bir nesne diğerlerinden kesilerek ayrılmıştır (Bkz. Görsel 181). Daha sonra 2 boyutlu her bir katman ayrı ayrı *After Effects* programına atılarak 3 boyutlu düzlemde arkalı önlü dizilmiştir. Bu yöntem 2.5B (2.5 Boyutlu) olarak da adlandırılmaktadır. Bu yöntem ile sağlanan 3 boyut etkisini arttırmak adına her bir katmana gölge efekti eklenmiştir (Bkz Görsel 182).

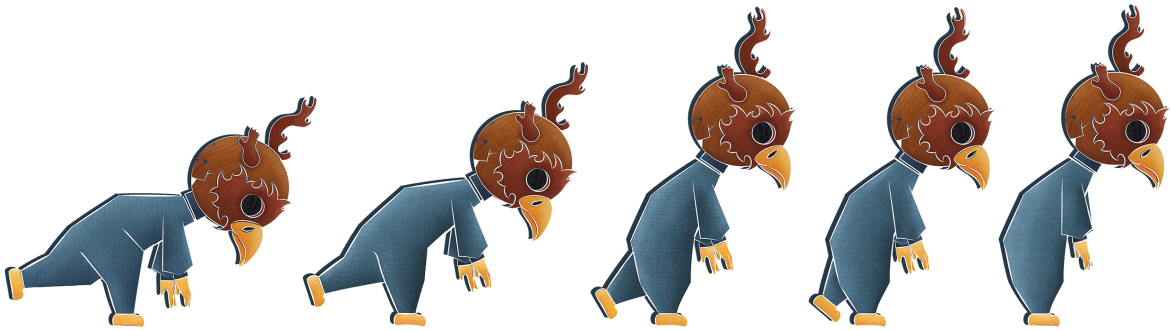


Görsel 181. *Dokuzdan Say* Oyun Jeneriği arka planının sabit ve katmanlarına ayrılmış halleri.

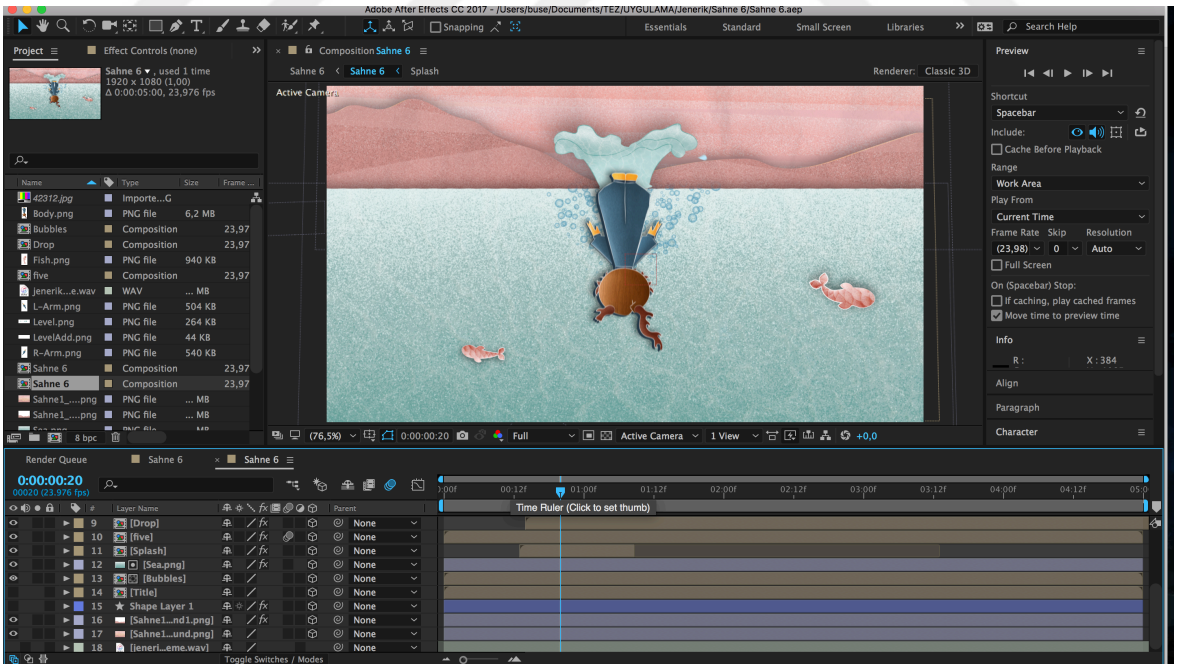


Görsel 182. *Dokuzdan Say* Oyun Jeneriği arka planının 2.5 boyutlu olarak yerleştirilmiş hali.

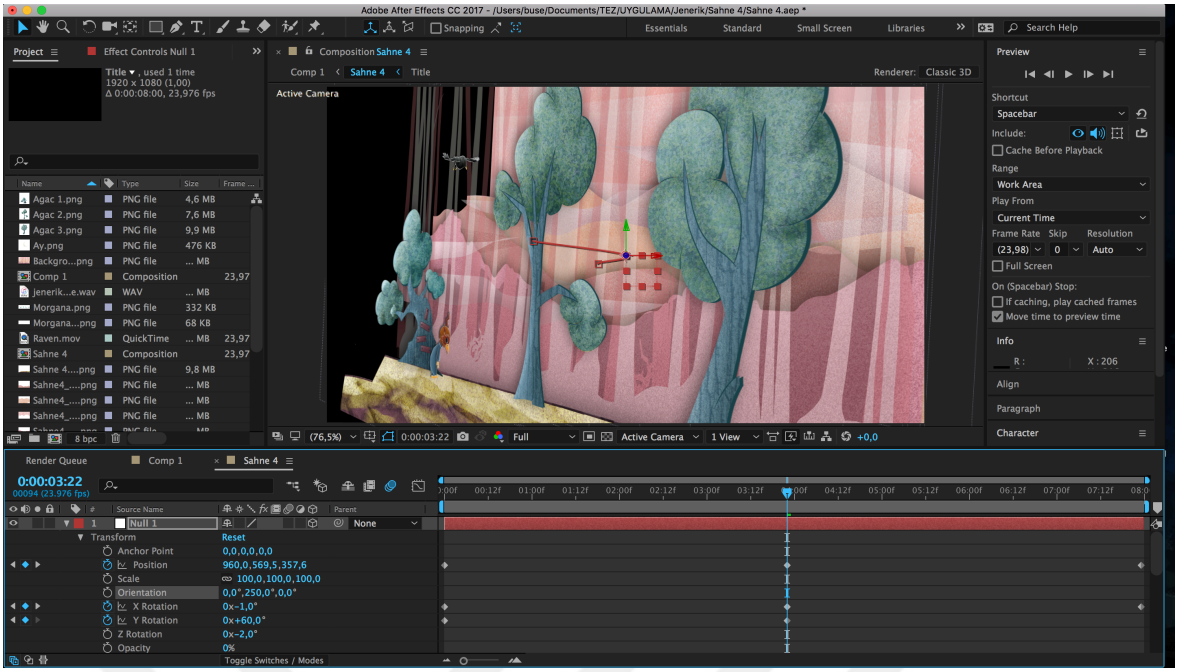
Jenerikte kullanılan karakter hareketleri, sel animasyon (cel animation) tekniği ile bilgisayar animasyonlarının karışık kullanılması sonucu oluşturulmuştur (Bkz. Görsel 183, 184, 185 ve 186). Bunun amacı sel animasyon ile ana karaktere kıyafetleri yüzünden biraz robotik bir hava katarken, bilgisayar animasyonları ile diğer nesnelerin hareketlerini akıcı yaparak zıtlık oluşturmaktır. Aynı zamanda ana karakterin gölgesinin sahneye düşüşü de arka plandaki nesnelerden farklı tutularak hem bu zıtlık desteklenmiş, hem de verilmek istenen kes-yapıştır etkisi de arttırılmıştır (Bkz. Görsel 183).



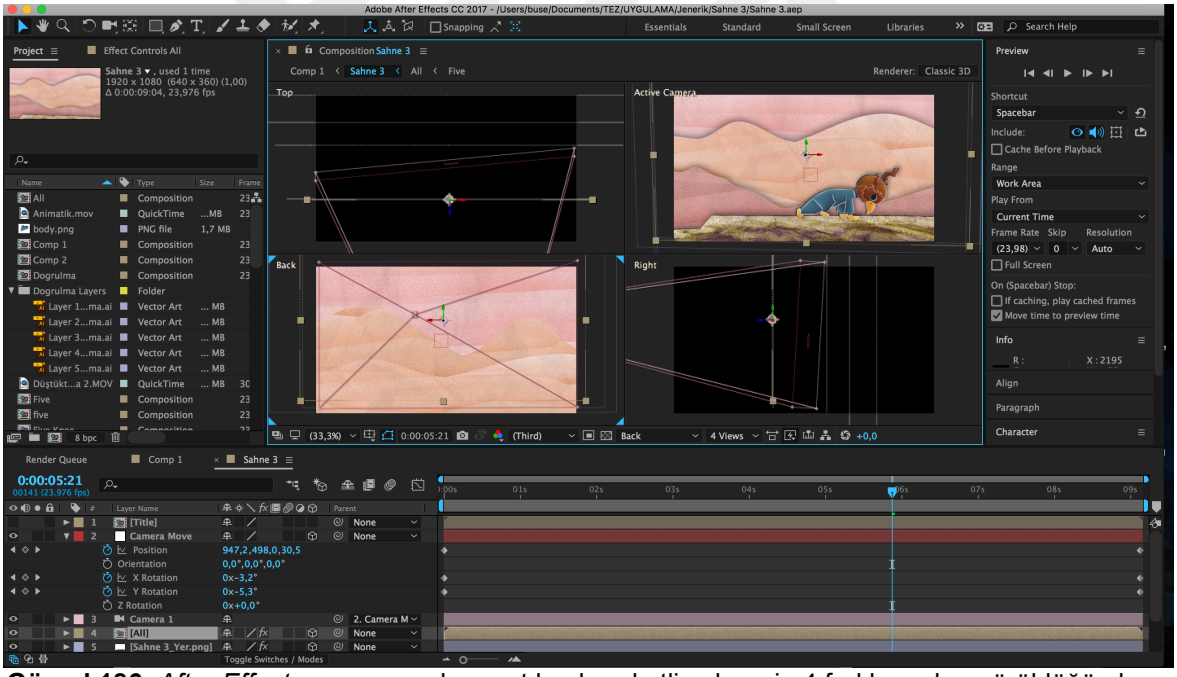
Görsel 183. *Dokuz* karakterinin yerden ayağa kalkma kareleri.



Görsel 184. *After Effects* programında yaratılan hareketli sahneden ekran görüntüsü.

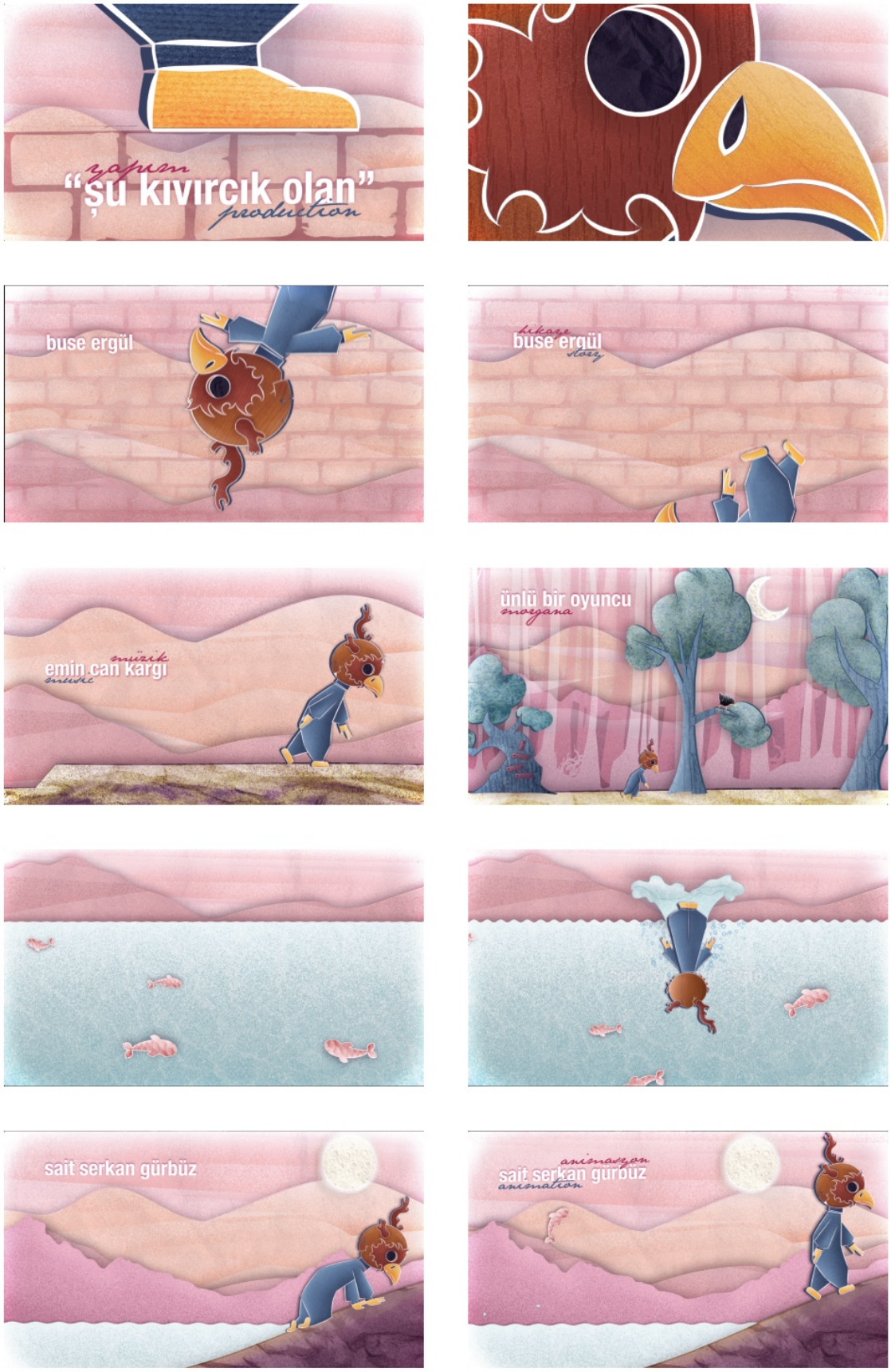


Görsel 185. *After Effects* programında yaratılan 2.5B sahnenin tasarım sürecinden ekran görüntüsü.

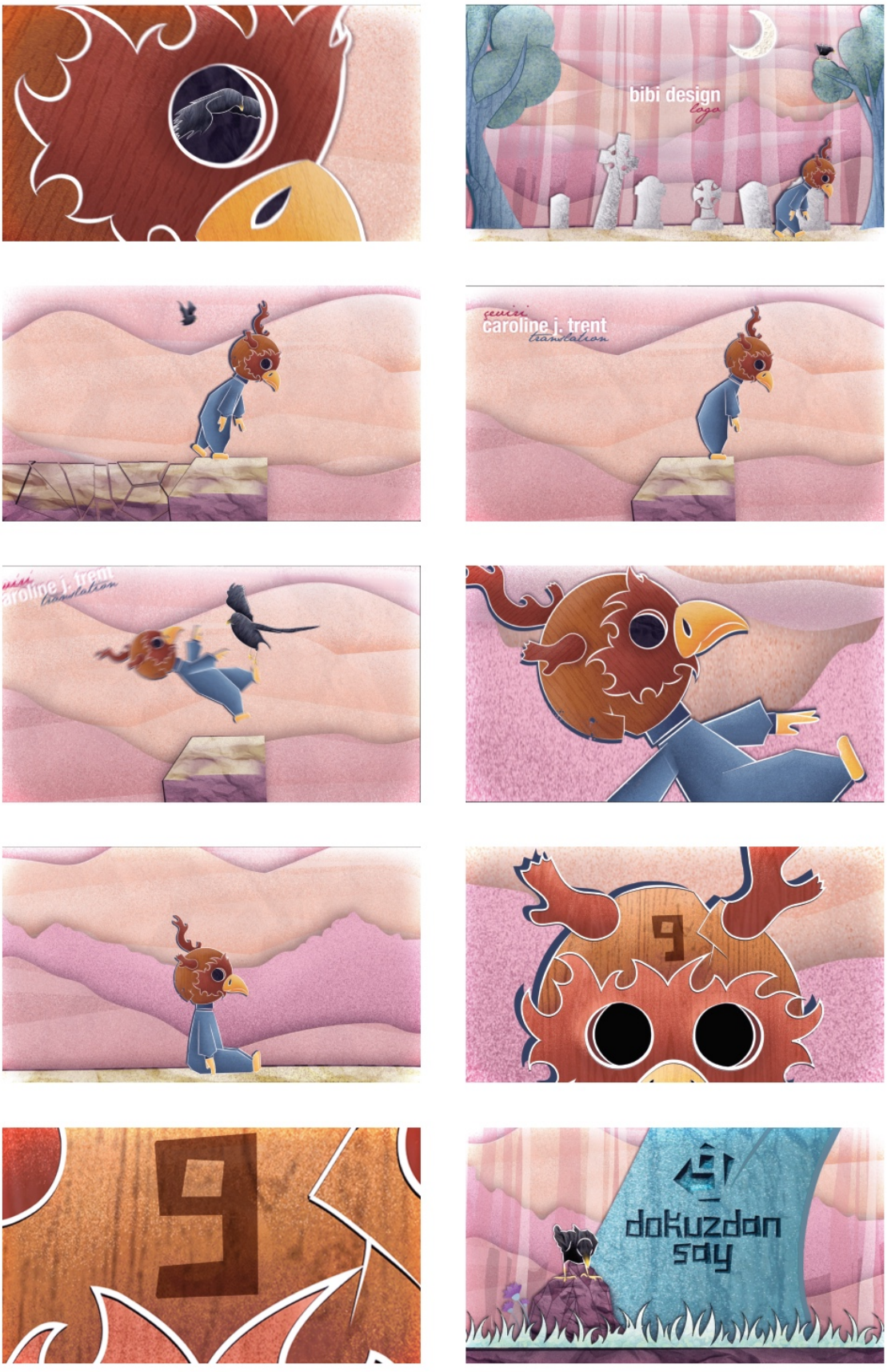


Görsel 186. *After Effects* programında yaratılan hareketli sahnenin 4 farklı açıdan görüldüğü ekran görüntüsü.

Sürecin en başından beri planlanan şeyler olabildiğince gerçekleştirilerek jenerik tasarımı sonlandırılmıştır (Bkz. Görsel 187).



Görsel 187. *Dokuzdan Say* oyun jeneriğinin bitmiş halinden ekran görüntüleri.



Görsel 188. *Dokuzdan Say* oyun jeneriğinin bitmiş halinden ekran görüntüleri.

SONUÇ

Hareketli grafikler tasarım sahnesine yeni girmiş bir kavram değildir. Hatta kökeni bilgisayar grafiklerinden bile eskiye dayanmaktadır. Ancak kullanımının artması televizyonun icadı ile yaygınlaşan kanallar sayesinde olmuştur. Bu teknik, reklamlardan müzik videolarına, bilgisayar oyunlarından televizyon yayıncılığına kadar birçok alanda kullanılmaktadır. Ancak günümüzde de hareketli grafiklerin hâlâ en yaygın var olabildiği alan film jenerikleridir. İlk zamanlarda sadece filmin yapımında görev alanların listelendiği birer doküman muamelesi görmüş olsalar bile jenerikler, Saul Bass ile birlikte başlı başına bir tasarım sorunu olarak ele alınmaya başlanmıştır. Bu alanda bir öncü olan Bass, kendisinden sonra gelenlere de ilham kaynağı olmuştur. Bu sayede film jenerikleri artık çok daha farklı bir muamele görmektedir.

Ancak artık, jenerik dendiği zaman akla sadece film ve reklam jeneriklerinin geldiği dönemin geride bırakılması gerekliliği doğmuştur. Çünkü günümüzde bütçe olarak birçok sektörün önüne geçmiş başka bir sektör bulunmaktadır. Bu sektör, basit kart oyunları ve ardından da kutu oyunları ile görülmeye başlayıp, bilgisayarların hayatımıza girmesi ile çok daha farklı bir boyuta ulaşmış olan oyun sektörüdür. Hem maddi hem de manevi olarak ciddi kazançların elde edilebildiği video oyun alanında öne geçmek için oyun şirketleri, farklarını belli etmek zorundadırlar. Bu farkı en iyi gösterebilecekleri yerlerden bir tanesinin de piyasaya sürdükleri veya sürecekleri oyunların jenerikleridir.

Bir oyunda önemli kabul edilebilecek bir sürü farklı öğe olabilir. Ancak üç tanesinin diğer tüm öğelerin önüne geçtiği savunulabilir. Bu öğeler senaryo, görsel ve reklamdır. Bu 3 önemli öğeyi de içine dahil ederek potansiyel oyuncunun ilgisini en rahat çekebilecek araçlardan bir tanesi ise jenerik tasarımıdır. Bu yüzden, özellikle ülkemizdeki video oyun yapımcılarının, jeneriklere şu an gösterdiği önemden daha fazlasını vermeleri gerekmektedir.

Jenerik tasarımı ve oyun tasarımı üzerine birbirinden ayrı bir sürü kaynak varken, “Video Oyunlarında Jenerik Tasarımı” üzerine olması gerekenden daha az

akademik yayın olması tartışılması gereken bir konudur. Bu kaynak eksikliği, özellikle ülkemizde daha da büyük bir sorundur. Bu sebeple, bu tezin yazılması esnasında yapılan araştırmanın büyük bir bölümü yabancı kaynaklara dayandırılmıştır. Bu tez, sektör ve tasarımcılar için çok önemli bir alan olmasına karşın, şimdiye kadar akademik çalışmalara yeteri kadar dahil edilmemiş bir konu hakkında akademik kaynak sağlamak amacıyla yazılmıştır.

Çalışmanın sonunda, yapılan araştırmaların ve edinilen tüm bilgilerin ışığında, özgün bir oyun senaryosu için jenerik tasarlanmıştır. Var olan bir oyuna jenerik tasarlanmak istenmemiş olmasının sebebi, bu araştırmanın sadece bir tez olarak kalmasını engellemektir. Bu çalışmada bahsi geçen oyunun gerçekten tasarlanarak hayata geçirilmesi ve piyasaya sürülmesi planlanmaktadır. Böylece bir örnek teşkil ederek, ülkemizde de bu tarz işlerin artmasının sağlanması amaçlanmıştır. Bu yüzden, Kelt ve Türk mitolojilerinden öğeler kullanılmasına karşın, özünde herhangi bir yerden tam anlamıyla uyarlanmamış bir hikaye olmasına dikkat edilmiştir.

Tasarım sürecinde yaratılan tüm karakterler ve mekanlar, hem alanında uzman, hem de video oyunlar ile ilgili olan kişilere gösterilerek işlevsellikleri sorgulanmıştır. Böylece tasarımcının gözünden kaçmış olabilecek önemli eksikliklerin giderilmesi sağlanmıştır. Aynı şekilde jenerik tasarımı esnasında da geri dönüşler alınmış, gerektiği noktalarda tüm işe baştan başlamaktan kaçınılmamıştır. Jenerikte kullanılacak müzik seçimine gelindiğinde ise, bir grafik tasarımcının alan bilgisinin, müzik üretmeye yeterli olmayacağı sonucuna varılmıştır. Bunun için bir ses tasarımcısından destek alınmıştır.

Bu tezin planlanma aşamasında karar verilerek, sonunda elde etmek istenilen verilerin çoğu gerçekten başarılmış olsa da, süreç değerlendirildiği zaman bazı zorluklarla karşılaşılmıştır. En büyük zorluk, önceki paragraflarda da bahsedilen, kaynak eksikliği olmuştur. Fikirlerin bir temele dayandırılması aşamasında bu durum, tasarımcıları olumsuz yönde etkilemektedir. Bu zorluğun aşılması için akademik kaynakların arttırılması gerekmektedir. Bu da video oyunlarda jenerik tasarımı konusunda yeterli

elemanın yetiştirilmesi ile sağlanabilir. Bu yüzden temelde, bu konunun sanat eğitimlerine dahil edilmesi gerekliliği doğmaktadır.

Tez aşamasında karşılaşılan diğer bir zorluk ise, tasarım sürecinin tüm parçalarının planlanan zamanlarda sonlandırılması konusunda yaşanmıştır. Çünkü, ne kadar yoğun çalışılırsa çalışılsın, oyun tasarımının bir ekip işi olduğu görülmüştür. Bir kişinin tek başına senaryo yazımı, konsept/karakter/mekan tasarımları, müzik ve jenerik tasarımları dahil her şeyi önceden planlanan sürede bitirmesi mümkün olmamıştır.

KAYNAKLAR

The Academy. (2015, Ekim 22). *Saul Bass On His Approach To Designing Movie Title Sequences*. Retrieved Kasım 20, 2018, from Medium - Arts&Science: https://goo.gl/a7XFHZ

Allison, D. (2006, Kasım 27). *Novelty Title Sequences and Self-Reflexivity in Classical Hollywood Cinema*. Retrieved Eylül 21, 2018, from Screening the Past: http://www.screeningthepast.com/2014/12/novelty-title-sequences-and-self-reflexivity-in-classical-hollywood-cinema/

Ambrose, G., & Harris, P. (2017). *Grafik Tasarımın Temelleri.* (M. E. Uslu, Trans.) İstanbul: Literatür.

Ambrose, G., & Harris, P. (2013). *Grafik Tasarımda Renk.* (B. Bayrak, Trans.) İstanbul: Literatür.

American History. Magnavox Odyssey Video Oyun Konsolu. Erişim: 10.03.2018. https://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah_1302004

Ancient Games. Senet oyun tahtası. Erişim: 06.03.2018. http://www.ancientgames.org/senet-game-30-squares/

Annyas. Jeux Interdits film jeneriği ekran görüntüleri. Erişim: 12.05.2018. http://annyas.com/screenshots/updates/jeux-interdits-1952-rene-clement-title-sequence/

Armstrong, H. (2012). *Grafik Tasarım Kuramı: Tasarım Alanında Okumalar.* (M. E. Uslu, Trans.) İstanbul: Espas.

Art of the Title. Device 6 oyun jeneriği ekran görüntüleri. Erişim: 14.09.2019. https://www.artofthetitle.com/title/device-6/

Art of the Title. Fallout oyun jeneriği belgesel görünümlü ekran görüntüleri. Erişim: 12.09.2019. https://www.artofthetitle.com/title/fallout-a-post-nuclear-role-playing-game/

Art of the Title. I Expect You to Die oyun jeneriği ekran görüntüsü. Erişim: 14.09.2019. https://www.artofthetitle.com/title/i-expect-you-to-die/

Art of the Title. Metal Gear 2: Solid Snake oyun jeneriği ekran görüntüleri. Erişim: 12.09.2019. https://www.artofthetitle.com/title/metal-gear-2-solid-snake/

Art of the Title. Se7en film jeneriği ekran görüntüleri. Erişim: 12.05.2018. https://www.artofthetitle.com/title/se7en/

Art of the Title. The Terminator film jeneriği ekran görüntüsü. Erişim: 12.09.2019. https://www.artofthetitle.com/title/metal-gear-2-solid-snake/

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

Becer, E. (2011). *İletişim ve Grafik Tasarım.* Ankara: Dost.

Behance. Dima Shiryaev. PPF 5 Festival. Erişim: 25.11.2019. https://www.behance.net/gallery/84786649/PPF-5-Festival

Bojc, A. (2015, Temmuz 3). *The History of Motion Graphics*. Retrieved Mayıs 26, 2017, from Triplet 3D: http://www.triplet3d.com/the-history-of-motion-graphics

Braha, Y., & Byrne, B. (2013). *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video & the Web.* Focal Press.

C Net. Colossal Cave Adventure oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 29.04.2018. https://www.cnet.com/news/a-groundbreaking-computer-game-returns-41-years-later/

CD Keys. Command&Conquer: Generals oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 29.04.2018. https://blog.cdkeys.com/10-best-command-conquer-games/#Command_038_Conquer_Red_Alert

Çoruhlu, Y. (2017). *Türk Mitolojisinin Anahatları.* İstanbul: Kabalcı.

Diablo II oyunundan ekran görüntüsü. Erişim: 25.11.2019. https://steemit.com/gaming/@zakludick/diablo-2-steemit-retro-gaming-project-steemcules-the-strong-act-2-episode-2-giant-bug

Digi-Capital. (2018, Ocak 15). *Games software/hardware $165B+ in 2018, $230B+ in 5 years, record $2B+ investment last year*. Retrieved Eylül 24, 2018, from Digi-Capital: https://www.digi-capital.com/news/2018/01/games-software-hardware-165b-in-2018-230b-in-5-years-record-2b-investment-last-year/

Donanım Günlüğü. Nintendo 3DS taşınabilir oyun konsolu. Erişim: 28.04.2018. https://donanimgunlugu.com/nintendo-3ds-icin-yeni-guncelleme-179638

The Dot Eaters. Galaxy Game isimli oyun konsolu. Erişim: 07.03.2018. http://thedoteaters.com/?attachment_id=7581

EA Games Blog. FIFA 18 oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 29.04.2018. http://eagamesblog.com/best-hidden-gems-fifa-18-career-mode

EB Games. PlayStation 4 oyun konsolu. Erişim: 28.04.2018. https://www.ebgames.ca/PS4/Games/713446

Edler, D., & Dickmann, F. (2017). The Impact of 1980s and 1990s Video Games on Multimedia Cartography. *Cartographica , 52* (2), 168-177.

Emigre. Emigre dergisi için örnek kapak görselleri. Erişim: 19.11.2018. https://www.emigre.com/Magazine

Emuparadise. The Incredible Machine oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 02.05.2018. https://www.emuparadise.me/Abandonware_Games/Incredible_Machine_(1993)(Sierra_Online)/93649

Engadget. Hollow Knight oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 07.05.2018. https://www.engadget.com/2018/06/12/hollow-knight-switch-release/

The Final Fantasy. Final Fantasy X oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 29.04.2018. https://www.thefinalfantasy.com/ff10/screenshots.html

Frierson, M. (2018). *Film and Video Editing Theory.* New York: Focal Press.

The Game Design Forum. Atari ve karma oyunlar arasındaki ustalık/tatmin eşiği farkını gösteren tablo. Erişim: 24.04.2018. http://thegamedesignforum.com/features/GDH_1.html

The Game Design Forum. Oyunlarda artarak giden zorluk derecesini gösteren tablo. Erişim: 10.03.2018. http://thegamedesignforum.com/features/GDH_1.html

Game FAQs. Angry Birds oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 02.05.2018. https://gamefaqs.gamespot.com/psp/616319-angry-birds/images/21

Gdbasics. Sabit, çevrilebilir ve belirsiz figür/zemin örnekleri. Erişim: 20.11.2018. http://www.gdbasics.com/html/figure/figure.html

Getty Images. Cretos Karnavalı'nda çekilmiş bir fotoğraf. Erişim: 19.10.2019. https://www.gettyimages.com/photos/caretos-carnival-in-portugal?mediatype=photography&phrase=caretos%20carnival%20in%20portugal&sort=best

Gökalp, Z. (2013). *Türk Töresi.* İstanbul: Bilgeoğuz Yayınları.

Gökçearslan, A. (2016). Çizoynat. *Atatürk Üniveristesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi* (36), 90-110.

The Gramblinite. Nobel S. Michael. Media Manipulation. Erişim: 23.11.2019. http://www.thegramblinite.com/news/view.php/851313/Cartoon

Halas, J. (1981). *Graphics in motion: vom Trickfilm bis zur Holografik.* München: Bruckmann.

Handheld Museum. Auto Race isimli taşınabilir oyun konsolu. Erişim: 10.03.2018. http://www.handheldmuseum.com/Mattel/Mattel-AutoRace.jpg

Harris, K. (2019, Mayıs 06). *Folktale Origins Of Wishing Wells*. Retrieved Kasım 26, 2019, from History Daily: https://historydaily.org/folktale-origins-of-wishing-wells

Harvey Norman. Xbox 1 oyun kumandası. Erişim: 28.04.2018. https://www.harveynorman.ie/gaming/xbox-one/xbox-one-accessories/xbox-one-controller-white.html

Helfand, J. (2001). Ekran Alanının Manevileşmesi. In H. Armstrong, *Grafik Tasarım Kuramı: Tasarım Alanından Okumalar* (M. E. Uslu, Trans., pp. 119-123). İstanbul: Espas.

Herman, L. (2012). Ball-and-Paddle Consoles. In M. J. Wolf, & M. J. Wolf (Ed.), *Before the crash: early video game history* (pp. 53-59). Detroit: Wayne State Univ. Press.

HG101. Wizardry oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 07.05.2018. http://www.hardcoregaming101.net/wizardry-series-introduction/

Holleman, P. (2018). *An Intro to Videogame Design History*. Retrieved Eylül 25, 2018, from The Game Design Forum: http://thegamedesignforum.com/features/GDH_1.html

Huntamo, E. (2012). What's Victoria Got To Do with It? In M. J. Wolf, & M. J. Wolf (Ed.), *Before the crash: early video game history* (pp. 30-52). Detroit: Wayne State Univ. Press.

IGN. Nintendo Eğlence Sistemi (NES) konsol görseli. Erişim: 24.04.2018. http://sm.ign.com/ign_tr/screenshot/default/nes-console_174z.jpg

Indie Retro News. The Legend of Zelda: Link's Awakening oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 07.05.2018. http://www.indieretronews.com/2016/06/the-legend-of-zelda-links-awakening-dx.html

Jankel , A., & Morton, R. (1984). *Creative Computer Graphics.* Cambridge: Syndicate University of Cambridge.

Juul, J. (2001, Temmuz). *Games Telling stories? - A brief note on games and narratives* . Retrieved Kasım 2019, from Game Studies: http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/

Kane, J. (2011). *A Type Primer.* London: Laurence King.

Kayabekir, T., & Tepecik, A. (2018). Resimlemelerin Metne Uygunluklarının Değerlendirilmesine Yönelik Bir Ölçek Önerisi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi (GEFAD)* , 405-429.

Kerlow, I. V., & Rosebush, J. (1996). *Computer graphics for designers & artists.* New York: Van Nostrand Reinhold.

Kılıç, E. (2011). *Kinetik Tipografi: Bir Müzik Videosu Tasarımı.* Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.

Kocurek, C. A. (2012). Coin-Drop Capitalism. In M. J. Wolf, & M. J. Wolf (Ed.), *Before the crash: early video game history* (pp. 189-208). Detroit: Wayne State Univ. Press.

Konrath, K. (2017, Nisan 6). *The Human Brain: Hardwired for Motion*. Retrieved Kasım 23, 2019, from Convergent: https://www.convergent.com/resources/the-human-brain-hardwired-for-motion/

Kontek. Computer Space isimli oyun konsolu için tanıtım afişi. Erişim: 07.03.2018. https://hg101.kontek.net/spacewar/spacewar.htm

Krasner, J. (2004). Motion Graphic Design & Fine Art Animation: Principles and Practice. Burlington: Focal Press

Krasner, J. (2013). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics.* Burlington: Focal Press.

Life Wire. Company of Heroes oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 29.04.2018. https://www.lifewire.com/company-of-heroes-series-812459

Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic design: the new basics.* New York: Princeton Architectural Press, Maryland Institute College of Art.

MacDonald, F. (2014). *Kelt Mitolojisi.* Ankara: Akılçelen Kitaplar.

Magpress. Apple marka Mac masaüstü bilgisayar. Erişim: 28.04.2018. http://www.magpress.com/blog/common-problems-associated-with-the-latest-mac-computers

Mandaloğlu, M. (2013). Türk Mitolojisinden Anadolu'ya Taşınan Kültür: Geyik Motifi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi , 6* (27), 382-391.

MarkBertils. (2013, Kasım 03). *The Art of the Title [Page]?* Retrieved Kasım 28, 2018, from Medium - I.M.H.O: https://goo.gl/Dt9ixg

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

Meggs, P. B. (1998). *A History of Graphic Design.* New York: John Wiley & Sons.

The Met Museum. Senet Oynayan Kraliçe Nefertari. Erişim: 06.03.2018. https://www.metmuseum.org/art/collection/search/548355

Micro Mart. (2016, 03 24). Remembering...Donkey Kong. *Micro Mart* (1406), p. 81.

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

Moby Games. Doom oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 07.05.2018. https://www.mobygames.com/game/windows/doom___/promo/promoImageId,147005/

Museum Of Play. The Mansion of Happiness oyun tahtası. Erişim: 06.03.2018. https://www.museumofplay.org/collections/online-collections

Müller-Brockmann, J. (1981). Grid ve Tasarım Felsefesi. In H. Armstrong, *Grafik Tasarım Kuramı: Tasarım Alanında Okumalar* (M. E. Uslu, Trans., p. 63). İstanbul: Espas.

My Modern Met. The Grand Budapest Hotel filmi için yapılmış bir renk paleti. Erişim: 12.05.2019. https://mymodernmet.com/color-palette-maniac/

New Game Network. Tomb Raider oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 07.05.2018. https://www.newgamenetwork.com/media/18047/rise-of-the-tomb-raider/

Notebook Check. Asus marka dizüstü bilgisayar. Erişim: 28.04.2018. https://www.notebookcheck-tr.com/Asus-U43F.50092.0.html

Parlett, D. (2017, Aralık 20). *Playing Cards*. Retrieved Kasım 24, 2019, from Encyclopedia Britannica: https://www.britannica.com/topic/playing-card

Pc Gamer. Üçüncül kişi perspektifi için “The Division” oyunundan örnek ekran görüntüsü. Erişim: 25.11.2019. https://www.pcgamer.com/tom-clancys-the-division-third-person-shooter-mmorpg-set-after-a-plague-announced-at-e3/

Pektaş Turgut, Ö. (2012). Kinetic Typography in Movie Title Sequences. *Procedia - Social and Behavioral Sciences , 51*, 583-588.

Perkins, W. (2014, Mayıs 20). *Device 6*. Retrieved Aralık 7, 2018, from Art of the Title: http://www.artofthetitle.com/title/device-6/

Perkins, W. (2017, Şubat 7). *I Expect You to Die*. Retrieved Aralık 8, 2018, from Art of the Title: http://www.artofthetitle.com/title/i-expect-you-to-die/

Perkins, W. (2015, Mayıs 21). *Metal Gear 2: Solid Snake*. Retrieved Aralık 2, 2018, from Art of the Title: http://www.artofthetitle.com/title/metal-gear-2-solid-snake/

Perreault, G. (2014, 02 10). *Why Do We Love Video Games?* Retrieved Kasım 03, 2019, from Huffpost: https://www.huffpost.com/entry/why-do-we-love-video-game_b_4740425

Perry, D., & DeMaria, R. (2009). *David Perry on game design: a brainstorming toolbox.* Boston: Course Technology, PTR/CRM.

Pop-Nonsense. Spacewar! isimli oyunu oynayan insanların fotoğrafı. Erişim: 07.03.2018. https://map.pop-nonsense.com/listing/spacewar/

Pot, J. (2012, Temmuz 11). *The Origins & History Of Mario [Geek History Lessons]*. Retrieved Aralık 7, 2018, from Make Use Of: https://www.makeuseof.com/tag/origins-history-mario-geek-history-lessons/

Price, B. (2011). *Kelt Mitolojisi.* (C. Atay, Trans.) İstanbul: Kalkedon.

Rand, P. (1987). İyi Tasarım İyi Niyettir. In H. Armstrong, *Grafik Tasarım Kuramı: Tasarım Alanında Okumalar* (M. E. Uslu, Trans., pp. 64-69). İstanbul: Espas.

Reeves, B. (2012, Kasım 20). *Why We Play Video Games: How Our Desire For Games Shapes Our World*. Retrieved Kasım 03, 2019, from Game Informer: https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/11/20/why-we-play-how-our-desire-for-games-shapes-our-world.aspx

Rigby, S., & Ryan, R. (2011). *Glued to Games: How Video Games Draw Us In and Hold Us Spellbound.* Praeger.

Rogers, S. (2014). *Level up!: the guide to great video game design.* Hoboken: John Wiley & Sons.

Rohlfshagen, P., Liu, J., Perez-Liebana, D., & Lucas, S. M. (2018). Pac-Man Conquers Academia: Two Decades of Research Using a Classic Arcade Game. *IEEE Transactions on Games , 10* (3), 233-256.

Sarıkavak, N. K. (2014). *Kaligrafik ve Tipografik Deneysel Tasarımlar.* İstanbul: Grafik Kitaplığı.

Sarıkavak, N. K. (2005). *Sayısal Tipografi 2: Bati'da ve Ülkemizde Sayısal Harf/Font Tasarımcıları.* Ankara: Başkent Üniversitesi Yayınları.

Saul Bass Poster Archive. Saul Bass poster örnekleri. Erişim: 12.05.2018. http://www.saulbassposterarchive.com/gallery/posters-film/

Schimmel, A. (2000). *Sayıların Gizemi.* İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Seeker. Asil Ur Oyunu oyun tahtası. Erişim: 06.03.2018. https://www.seeker.com/oldest-gaming-tokens-found-in-turkey-1767702348.html

Seeker. Ming Hanedanlığı'nın Yongle İmparatoru, Cuju oynayan saray hadımlarını izlerken. Erişim: 06.03.2018. https://www.seeker.com/soccers-history-from-cuju-to-fifa-1768751353.html

Sims Online. The Sims 4 oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 02.05.2018. https://sims-online.com/new-screenshot-revealed-active-careers/

Slideshare. Baskınlık ve kontrast için örnek görsel. Erişim: 22.11.2018. https://blog.slideshare.net/2014/07/07/the-elements-of-design-for-presentations?sf3597734=1

Slideshare. Durağan tasarımlarda hareket algısı yaratmak için kullanılan çizgilerin örneklendiği bir görsel. Erişim: 24.11.2018. https://blog.slideshare.net/2014/07/07/the-elements-of-design-for-presentations?sf3597734=1

Slideshare. Simetrik ve asimetrik denge için örnek görseller. Erişim: 22.11.2018. https://blog.slideshare.net/2014/07/07/the-elements-of-design-for-presentations?sf3597734=1

Softpedia. Birincil kişi perspektifi için "Dishonored" oyunundan örnek ekran görüntüsü. Erişim: 25.11.2019. https://news.softpedia.com/news/Dishonored-Is-a-First-Person-Game-with-Depth-Dev-Says-283563.shtml

Softpedia. Street Fighter 5 oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 02.05.2018. https://news.softpedia.com/news/Street-Fighter-V-Gets-Gameplay-Screenshots-V-Trigger-Mechanic-Details-484017.shtml

Sotheby's. Georges-Pierre Seurat. A Sunday on La Grande Jatte. Erişim: 23.11. 2019. https://www.sothebys.com/en/museums/art-institute-of-chicago

Steam. Aerofly FS 2 Flight Simulator oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 29.04.2018. https://store.steampowered.com/app/434030/Aerofly_FS_2_Flight_Simulator/

Steam. Deponia oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 29.04.2018. https://store.steampowered.com/app/292910/Deponia_The_Complete_Journey/

Steam. Inside oyunu ekran görüntüleri. Erişim: 07.05.2018. https://store.steampowered.com/app/304430/INSIDE/

Studio Sarp Sözdinler. Sarp Sözdinler. Describe Me An Image From Turkey. Erişim: 25.11.2019. https://sarpsozdinler.com/Describe-Me-An-Image-From-Turkey

TalkAboutType. Tipografik hiyerarşi için örnek görsel. Erişim 24.11.2018. https://talkabouttype.wordpress.com/2018/03/09/visual-and-typographic-hierarchy/

Tanzillo, M., & Katatikarn, J. (2016). *Lighting for Animation.* Boca Raton, FL: CRC Press.

Techknow Infinity. God of War oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 29.04.2018. http://techknowinfinity.com/2018/03/19/leaked-gameplay-of-god-of-war-for-ps4-and-pro/

Technopedia. (n.d.). *Platform*. Retrieved Ocak 23, 2019, from Technopedia: https://www.techopedia.com/definition/3411/platform

Telegraph. Nimrod bilgisyarda Nim oynayan kadınlar. Erişim: 07.03.2018. https://www.telegraph.co.uk/news/picturegalleries/uknews/8448698/The-1951-Festival-of-Britain-on-the-South-Bank-in-London-in-pictures.html?image=19

Tepecik, A. (2017, Haziran). Renk Kültürü: Tasarımda Renk ve Sınıflama. *Tenis Dergi , 84*, pp. 54-55.

Tschichold, J. (1928). Yeni Tipografi. In H. Armstrong, *Grafik Tasarım Kuramı: Tasarım Alanında Okumalar* (M. E. Uslu, Trans., pp. 35-38). İstanbul: Espas.

Turkbitig.com. (n.d.). *Öz Türkçe İsimler*. Retrieved Kasım 28, 2019, from Türk Bitig: https://www.turkbitig.com/turkceisimler-c-i.html

Türkan, K. (2012). Türk Dünyası Masallarında Su Kültü. *Milli Folklor* (93), 135-148.

VG247. EVO Dövüş Oyunu Turnuvası'nda çekilmiş bir kare. Erişim: 07.03.2018.https://www.vg247.com/2018/02/07/evo-2018-games-announced/

Vimeo. Luis Viana, The Grand Budapest Hotel filmi için yapılmış bir jenerik

çalışmasından ekran görüntüleri. Erişim: 12.05.2019. https://vimeo.com/152828912

Warde, B. (1930). Kristal Kadeh veya Basım Neden Görünmez Olmalı. In H. Armstrong, *Grafik Tasarım Kuramı: Tasarım Alanında Okumalar* (M. E. Uslu, Trans., pp. 39-43). İstanbul: Espas.

White, A. W. (2011). *The Elements of Graphic Design: Space, Unity, Page Architecture, and Type.* New York: Allworth Press.

Wikimedia. 2,455,992 numaralı patentin devre şeması. Erişim: 07.03.2018. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/2d/Cathode_ray_tube_amusement_device_-_schematic.jpg/1200px-Cathode_ray_tube_amusement_device_-_schematic.jpg

Wikimedia. Pong isimli oyun konsolu. Erişim: 07.03.2018. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/32/Signed_Pong_Cabinet.jpg/1200px-Signed_Pong_Cabinet.jpg

Wikipedia. Moksha Patamu oyun tahtası görseli. Erişim: 06.03.2018. https://en.wikipedia.org/wiki/Snakes_and_Ladders#/media/File:Snakes_and_Ladders.jpg

Wikimedia. Nintendo Game Boy taşınabilir oyun konsolu görseli. Erişim: 24.04.2018. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/7c/Game-Boy-FL.png/1200px-Game-Boy-FL.png

Wikipedia. Pac-Man oyun tanıtım afişi. Erişim: 24.04.2018. https://en.wikipedia.org/wiki/Pac-Man

Wikipedia. Pac-Man oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 24.04.2018. https://en.wikipedia.org/wiki/Pac-Man

Wikipedia. Snakes and Ladders oyun tahtası görseli. Erişim: 06.03.2018. https://en.wikipedia.org/wiki/Snakes_and_Ladders#/media/File:Snakes_and_Ladders.jpg

Wmaraci. Magnavox Odyssey ile oyun oynayan iki kişinin fotoğrafı. Erişim: 10.03.2018. https://wmaraci.com/blog/ilk-video-oyun-konsolu-magnavox-odyssey-58

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

Wordsmith VG. Street Fighter II oyun konsolu ve oyun ekranı görselleri. Erişim: 28.04.2018. http://wordsmithvg.blogspot.com/2010/10/matt-freys-top-games-of-all-time-2.html

Youtube. ABC kanalı “Haftanın Filmi” açılış sekansından ekran görüntüleri. Erişim: 19.11.2018. https://www.youtube.com/watch?v=rM-Vkd7On2Q&t=1s

Youtube. Aynı karakter tasarımının ışık kullanılmadan ve kullanılarak renklendirilmiş görselleri. Erişim: 12.05.2019. https://www.youtube.com/watch?v=RbbQl2sU-ag

Youtube. Bell Super Switcher televizyon reklamından ekran görüntüleri. Erişim: 19.11.2018. https://www.youtube.com/watch?v=75OkFiFhKAM

Youtube. Borderlands 1 ve 2 oyun jeneriği ekran görüntüleri. Erişim: 14.09.2019. https://www.youtube.com/watch?v=MWwsrh3xLWo

Youtube. CBS kanalı tanıtım jeneriğinden ekran görüntüleri. Erişim: 19.11.2018. https://www.youtube.com/watch?v=CPVrVICjmkI

Youtube. Commander Keen: Invasion Of The Vorticons oyunundan ekran görüntüleri. Erişim 05.03.2018. https://www.youtube.com/watch?v=DdRSDBR-YQ8

Youtube. Day of the Tentacle oyun jeneriği ekran görüntüleri. Erişim: 12.09.2019. https://www.youtube.com/watch?v=dEjRto7NL9w

Youtube. Deus Ex: Human Revolution oyun jeneriği ekran görüntüleri. Erişim: 14.09.2019. https://www.youtube.com/watch?v=XIqJaT3cvf8

Youtube. Donkey Kong video oyunu açılış ekranı ve oyunun içinden görseller. Erişim: 12.09.2019. https://www.youtube.com/watch?v=a_ppMVWwztU

Youtube. GENESYS animasyon programı tanıtım videosundan ekran görüntüleri. Erişim: 19.11.2018. https://www.youtube.com/watch?v=GYIPKLxoTcQ

Youtube. Grand Theft Auto oyunu ekran görüntüleri. Erişim: 07.05.2018. https://www.youtube.com/watch?v=foIpB-gJL5I

Youtube. Halo 5 oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 29.04.2018. https://www.youtube.com/watch?v=MaZ1-kV4INE

Youtube. *How to Make a Flipbook* videosundan ekran görüntüleri. Erişim: 19.11.2018. https://www.youtube.com/watch?v=Un-BdBSOGKY

Youtube. Iphone X üzerinden oynanan mobil oyun ekran görüntüsü. Erişim: 28.04.2018. https://www.youtube.com/watch?v=BnDAQmkpeOI

Youtube. Lev Kuleshov. The Kuleshov Experiment. Erişim: 12.09.2019. https://www.youtube.com/watch?v=_gGl3LJ7vHc

Youtube. Mario Bros oyun jeneriği ekran görüntüleri. Erişim: 12.09.2019. https://www.youtube.com/watch?v=yRRnwSuWerI

Youtube. Orijinal Tetris oyunundan ekran görüntüleri. Erişim: 05.03.2018. https://www.youtube.com/watch?v=O0gAgQQHFcQ

Youtube. Reader Rabbit oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 02.05.2018. https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=qFB8rA_7D4Y

Youtube. Tempest oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 07.05.2018. https://www.youtube.com/watch?v=jfaCrdBABUY

Youtube. The Wolf Among Us oyun jeneriği ekran görüntüleri. Erişim: 14.09.2019. https://www.youtube.com/watch?v=_htfCzTjCpA

TV Tropes. Battlezone oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 07.05.2018.
https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/VideoGame/Battlezone1980

Youtube. World of Warcraft oyunu ekran görüntüsü. Erişim: 02.05.2018.
https://www.youtube.com/watch?v=_KajQMb4uHk

Etik Beyanı

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez/Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez Raporunda,

- Tez Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününü kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez Raporu olarak sunmadığımı

beyan ederim.

15/01/2020

Buse ERGÜL KARGI

Yüksek Lisans Tezi Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü

HAREKETLİ GRAFİKLERİN OYUN JENERİKLERİNDEKİ YERİ VE BİR ÖZGÜN OYUN JENERİĞİ UYGULAMASI:

Yukarıda başlığı verilen Tez Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
14.01.2020	185	213799	03.01.2020	%2	1241799479

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (15/01/2020)

Buse ERGÜL KARGI

Öğrenci No.: N16226765
Anasanat/Anabilim Dalı: Grafik
Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
X			

DANIŞMAN ONAYI
UYGUNDUR.

Doç. Özden PEKTAŞ TURGUT

Master's in Art Thesis Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY
Institute of Fine Arts

MOTION GRAPHICS IN GAME TITLE SEQUENCES AND AN ORIGINAL GAME TITLE SEQUENCE DESIGN:

The whole thesis is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
14.01.2020	185	213799	03.01.2020	%2	1241799479

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (15/01/2020)

Buse ERGÜL KARGI

Student No.: N16226765
Department: Graphic Design
Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
X			

SUPERVISOR APPROVAL
APPROVED

Assoc. Prof. Özden PEKTAŞ TURGUT

YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporumun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. (1)

☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)

☐ Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

15/01/2020

Buse ERGÜL KARGI

---

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

(1) Madde 6.1. Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

(2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

(3) Madde 7.1. Ulusal çıkarlan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.
Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.