

T.C.
İSTANBUL NİŞANTAŞI ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TEKSTİL VE MODA TASARIMI ANASANAT DALI
TEKSTİL VE MODA TASARIMI (TEZLİ) YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

OYUN KARAKTERLERİ İÇİN KOSTÜM TASARIM SÜRECİ:
MORTAL KOMBAT ÖRNEĞİ

Muhammed Batuhan YALI

Yüksek Lisans Tezi

OYUN KARAKTERLERİ İÇİN KOSTÜM TASARIM SÜRECİ:
MORTAL KOMBAT ÖRNEĞİ

Muhammed Batuhan YALI

T.C.
İstanbul Nişantaşı Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Tekstil ve Moda Tasarımı Anasanat Dalı
Tekstil ve Moda Tasarımı (Tezli) Yüksek Lisans Programı

Yüksek Lisans Tezi

ORCID ID: 0000-0002-5369-5083

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Cantürk ÖZ

İstanbul
Ekim 2024

KABUL VE ONAY

Muhammed Batuhan YALI tarafından hazırlanan “Oyun Karakterleri için Kostüm Tasarım Süreci: Mortal Kombat Örneği” başlıklı bu çalışma, 17 Ekim 2024 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyesi: **Prof. Dr. Hülya TEZCAN** _____
İstanbul Nişantaşı Üniversitesi

Jüri Üyesi: **Dr. Öğr. Üyesi Derya BULUÇ** _____
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Tez Danışmanı: **Dr. Öğr. Üyesi Cantürk ÖZ** _____
İstanbul Nişantaşı Üniversitesi

Jüri tarafından kabul edilen bu çalışmanın Yüksek Lisans Tezi olması için gerekli şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Enstitü Yönetim Kurulu;

Karar Tarihi :

Karar Numarası :

Dr. Öğr. Üyesi Şerafettin SEVGİLİ
Enstitü Müdürü

ETİK BEYAN

Bu tezin yazılmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduğunu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduğunu, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapılmadığını, tezin herhangi bir kısmının bu üniversite veya başka bir üniversitedeki başka bir tez çalışması olarak sunulmadığını tezimin/projemin kaynak gösterilen durumlar dışında özgün olduğunu bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

17 Ekim 2024

Muhammed Batuhan YALI



SAVUNMA ÖNCESİ ONAYLAR

BENZERLİK ONAYI		
Başlık	Oyun Karakterleri için Kostüm Tasarım Süreci: Mortal Kombat Örneği	
Savunma Tarihi	17.10.2024	
Sayfa Sayısı	89	
Benzerlik Yüzdesi (%)	7	
Benzerlik Yüzdesi (%) (Kaynakça Hariç)	6	
Taranan Program	Turnitin	
Yukarıda başlığı/konusu gösterilen tez çalışmamın kapak sayfası, giriş, özet, ana bölümler ve sonuç kısımlarından oluşan çalışmam için şahsım ve tez danışmanım/Enstitü Sorumlusu tarafından intihal tespit programında taraması yapılmıştır. Tez Danışmanımın gözetiminde tamamladığım çalışmamın azami benzerlik oranlarına göre intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.		
Öğrenci Muhammed Batuhan YALI	Danışman Dr. Öğr. Üyesi Cantürk ÖZ	Enstitü Sorumlusu

TEZDEN ÇIKARILAN YAYIN		
Yayın Künyesi	Yalı, M.B. (2024). Oyun karakterleri için kostüm tasarım süreci: Mortal Kombat örneği. <i>II. Bilsel Uluslararası Sur Bilimsel Araştırmalar Kongresi</i> , 15-16 Temmuz 2024	
Yayın Türü	☐ Ulusal Hakemli Dergide Makale ☐ Uluslararası Hakemli Dergide Makale ☐ Ulusal Kongre/Sempozyumda Bildiri ☒ Uluslararası Kongre Sempozyumda Bildiri	
	Enstitü Sekreteri	

TEŞEKKÜR

Tez yazım aşamasında, çalışmamı benimle takip eden, katkıları, emekleri ve verdiği destekleri için değerli danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Cantürk ÖZ 'e ve görüş ve önerileriyle hazırlamış olduğum tez çalışmamı kabul eden değerli sayın jüri üyelerine teşekkür eder ve saygılarımı sunarım.

Bu vesile ile eğitim sürecime katkı sağlayan ve bu günlere gelmeme vesile olan, emeklerini ve bilgilerini esirgemeyen çok değerli tüm hocalarıma, Ayrıca bu süreçte daima bana destek olan değerli aileme sonra arkadaşlarıma minnettar olduğumu belirtmek ister ve teşekkürü borç bilirim.

Muhammed Batuhan YALI

Ekim, 2024



ÖZET

Muhammed Batuhan YALI

Oyun Karakterleri ve Mortal Kombat Kostüm Tasarımı Örneği

Yüksek Lisans Tezi

İstanbul, 2024

Bilgisayar oyunları günümüzde çocuk genç ve yetişkin kitlelerin takip ettiği ayrı bir sektör olarak ön plana çıkmıştır. Bilgisayar oyunlarının geliştiği 1950 tarihinden başlayarak, zaman içerisinde kitlesini geliştirerek büyümüştür. Oyun Endüstrisi küresel ölçekte 2020 yılı itibarıyla %9,3'lük artış sağlayarak 159,3 milyar dolarlık kazanca ulaşmıştır. Oyun karakterlerinin dış görünüşleri ve bu sebeple de giysileri, oyun severlerin görsel açıdan da oyun ile etkileşim içerisinde kalmalarını sağlamaktadır. Günümüzde oyuncuların ücretlerle karakterlerine “skin” olarak adlandırılan farklı görsel veya kostüm satın aldığı online pazarlar oluşturulmuştur. Mortal Kombat, 1992 yılında Ed Boon ve John Tobias tarafından tasarlanarak yayınlanmıştır. Özellikle farklı güçlere ve geçmişlere sahip karakterlerin aşırı şiddet içeren (fatality) hareketleri ile ön plana çıkmış bir dövüş oyunudur. Görselliği ve estetik boyutu, gelişen teknoloji ile yıllar içerisinde iyileştirilmiş bu etki karakter derinliği ve kostümlerine de yansımıştır. Oyun, dünya âlemini ele geçirmek için boyutlar arası seyahat eden savaşçılar ve bunu durdurmaya çalışan insanların öyküsünü anlatmaktadır. Günümüze devam eden öyküde; taraf değiştiren, kendi iç çatışmaları olan, başkalarıyla ilişkilenen karakterler ile evrenini zenginleştirmiş ve oyuncusuyla birlikte bir mitoloji oluşturmuştur.

Bu çalışmada, bilgisayar oyunları, karakter ve kostümleri hakkında yerli ve yabancı akademik çalışmalar incelenmiş ve konu kapsamı dâhilinde sistematik olarak düzenlenmiştir. Mortal Kombat oyunundan; “Empress Sindel”, “Princess Kitana, ve Mileena” isimli üç karakterler için üçer kostüm tasarımı gerçekleştirilmiştir. Bu karakterlerin seçilme sebebi, oyun evreninde de önemli olan kraliyet ailesi mensupları olmaları ve oyun öyküsünün tarihini yansıttıklarının düşünülmesidir. Kostüm tasarım süreçleri; eskiz, model belirleme, görselleştirme ve teknik detayların kararlaştırılması ile deneyimlenerek detaylı bir şekilde aktarılmıştır. Alanın yeni gelişmekte olan bu konusu ile ilgili yerli yayınların ve yabancı yayınların az olduğu gözlenmiştir. Bilgisayar oyunlarına yönelik kostüm tasarım çalışmaları yapılmasının bu alanda literatüre katkı sağlayacağı ve süreçleri detaylı aktarması ile gelecekte yapılacak araştırmalara yol gösterebileceği öngörülmektedir. Çalışma İstanbul Nişantaşı Üniversitesinde hazırlanmakta olan yüksek lisans tezinin ön araştırması niteliğindedir.

Anahtar Kelimeler

Bilgisayar oyunu, oyun karakterleri, kostüm tasarımı, Mortal Kombat.

ABSTRACT

Muhammed Batuhan YALI

Game Characters And Mortal Kombat Costume Design Example

Master's Thesis

İstanbul, 2024

Today, computer games have come to the fore as a separate sector followed by children, young people and adults. Starting from 1950, when computer games were developed, it has grown its audience over time. The game industry has achieved a 9.3% increase on a global scale as of 2020, reaching a profit of 159.3 billion dollars. The appearance and therefore the clothes of the characters enable game players to interact with the game visually. Nowadays, there are online marketplaces where players buy different visuals or costumes, called "skins", for their characters for additional fees. Mortal Kombat was designed and published in 1992 by Ed Boon and John Tobias. It is a fighting game that stands out especially with the extremely violent (fatality) actions, of characters with different powers and backgrounds. Its visuality and aesthetic dimension have been improved over the years with developing technology, and this effect is also reflected in the character depth and costumes. The game tells the story of warriors who travel between dimensions to take over the world and the people who try to stop it. In the story that continues today; it has enriched its universe with characters who change sides, have their internal conflicts and relations and has created a mythology with its players.

In this study, local and foreign academic studies on computer games, characters and costumes were examined, systematically arranged within the scope of the subject. From The game; three costume designs were created for three selected characters named "Empress Sindel", "Princess Kitana, and Mileena". The reason for choosing these characters determined by their membership of the royal family, which is also important in the game universe, and they are thought to reflect the history of its mythology. Costume design processes have been experienced and explained in detail through out the sketching, model determination, visualization and selection of technical details. As a result, it has been observed that there are few publications local and foreign on this growing subject. It is envisaged that costume design studies for computer games will contribute to the literature in this field and will guide future research by explaining the processes in detail. The study is a preliminary research for the masters thesis being prepared at Istanbul Nişantaşı University.

Keywords

Computer game, game characters, costume design, Mortal Kombat.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
ETİK BEYAN	ii
TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar DİZİNİ	ix
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	x
KISALTMALAR DİZİNİ.....	xii
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM: OYUN.....	4
1.1. Oyun Kavramı	4
1.2. Oyunun Kültürel Altyapısı	4
1.3. Dijital Oyunlar.....	5
1.4. Video Oyunları	6
1.4.1. Video Oyunlarının Tarihsel Gelişimi	7
1.4.2. Video Oyun Unsurları.....	13
1.4.3. Video Oyunların Sınıflandırması.....	14
1.5. Video Oyunlarının Dünya ve Türkiye’de Endüstriyel Gelişimi	18
1.6. Günümüz Oyun Sektörü ve Ekonomi	22
İKİNCİ BÖLÜM: MORTAL KOMBAT	24
2.1. Mortal Kombat ve Ekonomi.....	24
2.2. Mortal Kombat Öncesi Dövüş Oyunları	26
2.3. Mortal Kombat Tarihi	29
2.4. Mortal Kombat Dünyası.....	35
2.4.1. Mortal Kombat.....	35
2.4.2. Mortal Kombat 2.....	36
2.4.3. Mortal Kombat 3.....	36
2.4.4. Mortal Kombat 4.....	37
2.4.5. Mortal Kombat: Deadly Alliance	37
2.4.6. Mortal Kombat: Deception	38
2.4.7. Mortal Kombat X.....	40

2.4.8. Mortal Kombat 1.....	41
2.5. Koleksiyon Tasarımları İçin Seçilen Mortal Kombat Karakterleri	41
2.5.1. Sindel Karakteri	41
2.5.2. Mileena Karakteri	43
2.5.3. Kitana Karakteri.....	44
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: YÖNTEM	45
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: BULGULAR.....	46
4.1. Mortal Kombat Karakterleri İçin Kostüm Tasarımları Geliştirme.....	46
4.2. Mortal Kombat Karakterleri İçin Kostüm Tasarım Süreçleri	47
4.2.1. İlham Panosu (Mood Board)	48
4.2.2. Hedef Kitle Panosu	49
4.2.3. Model Tasarım Süreçleri	49
4.2.4. Karakterler için Seçilen Modeller.....	53
4.2.5. Karakterler için Tasarlanan Modellerin Çeşitlilik Planları.....	55
4.2.6. Üretim İçin Belirlenen Modeller	59
4.3. Model Üretim Süreçleri.....	61
4.3.1. Sindel için Hazırlanan Modelin Üretim Süreçleri	62
4.3.2. Kitana için Hazırlanan Modelin Üretim Süreçleri.....	69
4.3.3. Mileena İçin Hazırlanan Modelin Üretim Süreçleri	75
4.4. Hazırlanan Modellerin 3 Boyutlu Görselleştirilmesi	81
SONUÇ	84
KAYNAKLAR	86

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1. İçeriğine Göre Oyun Türleri	14
Tablo 2. Oynandığı Platform Açısından Oyun Türleri	17
Tablo 3. Türk Oyun Kültürü	22
Tablo 4. Tasarım Süreçleri.....	46



ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Pattoli Oynayan Aztekliler.....	4
Şekil 2. Black Jack Oynanan IBM-701 ve Hutspiel Wargame Machine	8
Şekil 3. Computer Baseball Program ve Soğuk Savaş Bilgisayar Simülasyonu	8
Şekil 4. Spacewar Oyunu ve Oyunun Oynandığı Bilgisayar	9
Şekil 5. Pong Oyun Makinesi ve İlk Bilgisayar Dergisi	10
Şekil 6. İlk Bilgisayar ve Atari.....	11
Şekil 7. İstanbul Kıyamet Vakti Online Oyunu	21
Şekil 8. Street Fighter II ve Mortal Kombat II Oyun kapağı	28
Şekil 9. Mortal Kombat Fatality	30
Şekil 10. Mortal Kombat Babality, Friend Ship	31
Şekil 11. Mortal Kombat Armageddon (Oyun Kapağı).....	39
Şekil 12. Mortal Kombat 11 (Oyun Kapağı).....	40
Şekil 13. Sindel'in MK Oyunları Boyunca Değişimi	41
Şekil 14. Sindel Ultrasonik Çılgılık	42
Şekil 15. Mileena'nın MK Oyunları Boyunca Değişimi	43
Şekil 16. Mileena Teleportasyon Sai' silahı ile suikast saldırısı.....	43
Şekil 17. Kitana'nın MK Oyunları Boyunca Değişimi.....	44
Şekil 18. Kitana Tornado (Hortum) Becerisi ve Yelpaze fırlatma kabiliyeti	44
Şekil 19. İlham Panosu (Mood Board).....	48
Şekil 20. Hedef Kitle Panosu (Consumer/CustomerBoard).....	49
Şekil 21. Sindel için Geliştirilen Eskiz Çizimleri	50
Şekil 22. Kitana için Geliştirilen Eskiz Çizimleri.....	51
Şekil 23. Mileena için Geliştirilen Eskiz Çizimler.....	52
Şekil 24. Sindel için geliştirilen koleksiyon sıralaması (Line Up).....	53
Şekil 25. Kitana için geliştirilen koleksiyon sıralaması (Line Up)	54
Şekil 26. Mileena için geliştirilen koleksiyon sıralaması (Line Up).....	55
Şekil 27. Sindel (Range Plan)	56
Şekil 28. Kitana (Range Plan).....	57
Şekil 29. Mileena (Range Plan)	58
Şekil 30. Sindel için Üretimi Belirlenen Tasarım	59
Şekil 31. Mileena için Üretimi Belirlenen Tasarım	60
Şekil 32. Kitana için Üretimi Belirlenen Tasarım.....	61

Şekil 33. Model 1 Büstiyer Kesim ve Dikim Süreçleri.....	62
Şekil 34. Model 1 Korse ve Cepken Doku Uygulama Aşaması	63
Şekil 35. Model 1 Korse Kalıbı ve Uygulaması	64
Şekil 36. Model 1 Sarkaç Kalıbı ve Dikimi	65
Şekil 37. Model 1 Eldiven Kalıbı, Dikiş ve Süsleme Tekniği	66
Şekil 38. Model 1 Ayakkabı Kalıbı, Dikimi ve Süsleme Tekniği	67
Şekil 39. Tamamlanmış Model	68
Şekil 40. Model 2 Büstiyer Kalıp ve Dikiş Süreci	69
Şekil 41. Model 2 Parçalı Etek Kalıbı ve Dikimi.....	70
Şekil 42. Model 2 Eldiven Kalıp, Boyama Süreci	71
Şekil 43. Model 2 Omuzluk, Eldiven, Korse Kalıbı ve Süsleme Tekniği	72
Şekil 44. Model 2 Ayakkabı Kalıbı ve Süsleme Tekniği.....	73
Şekil 45. Tamamlanmış Model 2	74
Şekil 46. Model 3 Drapaj Kalıp Uygulamalı Büstiyer	75
Şekil 47. Model 3 Büstiyer Drapaj Sonrası Boyama işlemi	76
Şekil 48. Model 3 Etek Kalıbı.....	76
Şekil 49. Model 3 Etek Süsleme, Boyama Tekniği	77
Şekil 50. Model 3 Ayakkabı Kaplama, Boyama Tekniği	78
Şekil 51. Model 3 Eldiven Süsleme ve Boyama Tekniği	79
Şekil 52. Tamamlanmış Model 3	80
Şekil 53. Model 1 Clo3d Ön ve Arka Görüntüsü.....	81
Şekil 54. Model 2 Clo3d Ön ve Arka Görüntü	82
Şekil 55. Model 3 Clo3d Ön ve Arka Görüntüsü.....	83

KISALTMALAR DİZİNİ

Kısaltma	Açıklama
ABD	Amerika Birleşik Devletleri
EGA	Enhanced Graphics Adapter
ESRB	Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu
FPS	First-Person Shooter
FRP	Fantasy Role Playing
IBM	International Business Machines
KO	Knock Out
MIT	Massachusetts Teknoloji Enstitüsü
MK	Mortal Kombat
MMO	Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyun
MMORPG	Çok Oyunculu Büyük Çaplı Rol Yapma Oyunu
MÖ	Milattan Önce
MS	Milattan Sonra
MUD	Çok Kullanıcılı Zindanlar
ODTÜ	Orta Doğu Teknik Üniversitesi
PC	Personal Computer
PS	Play Station
RTS	Gerçek Zamanlı Strateji
TBS	Sıra Tabanlı Strateji
TPS	Third-Person Shooter
TTNET	Türk Telekom İnternet
VR	Sanal Gerçeklik
VRML	Virtual Reality Modeling Language
WCG	World Cyber Games
WOW	World of Warcraft

GİRİŞ

Dijital oyunlar, teknolojik ilerlemelerin ve internetin yaygınlaşmasının etkisiyle günümüz dünyasında küresel bir fenomen haline gelmiş, milyarlarca insanı kapsayan geniş bir tüketici kitlesine ulaşmıştır. Bu alandaki gelişmeler, oyunların yalnızca bir eğlence aracı olmaktan çıkarak bir kültür ve yaşam biçimi oluşturmaya öncülük etmiştir. Artık yüksek performans gereksinimlerinin azalması, esnek donanım seçeneklerinin gelişmesi sayesinde tüketiciler güçlü oyunları kaldırabilecek bilgisayar ve konsollara daha hızlı ve uygun ücretle ulaşabilmektedir. Geleneksel platformların yanı sıra gelişen akıllı telefonlar da bu ihtiyaçları karşılayabilmekte ve yaygınlığa destek olmaktadır. Böylece sektör, her yaş grubundan ve sosyal kesimden bireyleri kendine çekmekte, ülkemizde de benzer bir ilgiyle karşılanmaktadır (Bergonse, 2017: 242-244).

Oyun içi karakter kostümlerinin tasarımı ise, yalnızca estetik bir seçim olmanın ötesinde, karakterlerin hikâyelerini, ifade ve tavırlarını pekiştiren, derinlemesine bir anlam katmanı oluşturur. Kostümler, karakterin pozlarını ve algılanış biçimini zenginleştirerek izleyiciye veya oyuncuya karakter hakkında daha ayrıntılı bilgi sunulmasını sağlar. Kostüm tasarım süreci, karakterler arası ilişkileri ve hikâyenin genel atmosferini destekleyecek şekilde, dokular, renkler ve stiller arasında uyumlu veya kontrast bir denge kurmayı amaçlar. Bu karakterlerin bir araya geldiğinde görsel bir tutarlılık oluşturur. Görsel ve simgesel değeri yüksek olan bu tasarımlar, oyuncunun karakteri benimseme ve oyun dünyası ile daha yakın etkileşim kurmasına sebebiyet verir. Bu sebeple karakter tasarımı kısmında kapsamlı bir düşünce ve planlama sürecini gerektirir (Karaşahinoğlu, 2021: 25-27).

Mortal Kombat, ilk olarak 1992 yılında piyasaya sürülen ve dünya çapında büyük bir hayran kitlesi edinmiş bir dövüş oyunu serisidir. Ed Boon ve John Tobias tarafından yaratılan bu seri; özellikle grafiksel şiddet içeriği, Fatality adı verilen özel öldürme hareketleri ve zengin karakter hikâyeleri ile dikkat çekmiştir. Serinin ilk oyunu, döneminin arcade oyunları arasında hızla popülerlik kazanmış ve ev konsollarına da taşınarak geniş bir oyuncu kitlesine ulaşmıştır. Mortal Kombat'ın karakterleri, geniş bir mitoloji içerisinde yer almakta ve her biri kendine has arka plan hikâyelerine, dövüş

stilllerine ve yeteneklerine sahiptir (<https://www.bolumsonucanavari.com>, “Mortal Kombat Vita” 07.02.2024).

2021 yılı itibarıyla Türkiye’deki toplam oyuncu sayısının 36 milyona ulaştığı bildirilmiştir. “Gaming in Turkey” ajansının raporuna göre, oyun oynayan yetişkin kadınların oranı %81, erkeklerin oranı ise %76.5’tir. Oyun oynayanların büyük bir kısmı 18-44 yaş aralığındadır, en aktif grup %33.4 ile 25-34 yaş arasındakilerdir. Cinsiyet dağılımı ise %45 kadın, %55 erkek şeklindedir (<http://www.digra.org>, “History of Digital Games in Turkey” 07.02.2024; Ekinci, 2005).

Türkiye ekonomisinin 1980’lerde uluslararası pazara açılması, teknolojik cihazların ve oyun geliştirme faaliyetlerinin artışı beraberinde getirmiştir.

Bu çalışmada oyun karakterlerinin özellik ve geçmişlerine göre kostüm tasarımı geliştirme süreçlerinin deneyimlenmesi amaçlanmıştır.

- Amaç ve alt amaçlar

Amaç: Bu çalışmada bilgisayar oyun karakterleri ve giysilerinin özelliklerinin incelenmesi ve Mortal Kombat oyunu özelinde belirlenen karakterlerle, kostüm tasarım sürecinin deneyimlenmesi amaçlanmıştır.

- 1- Bilgisayar oyunu ve karakterlerin giysileri, kostümlerinin özellikleri nelerdir?
- 2- Mortal kombat oyun evreninin özellikleri ve tarihi nedir?
- 3- Mortal kombat oyun karakterleri için bir kostüm tasarım süreci nasıl gerçekleştirilir?

- Araştırmanın Önemi

Bu çalışma, günümüzde gelişen bilgisayar oyunları ve buradaki karakterlerin giyimlerinin incelenerek bir kaynak oluşturması açısından önemlidir. Kostüm tasarım süreçlerine uygun olarak karakter kostümleri tasarlanarak süreç deneyimlenmiştir. 3 boyutlu gerçek bedene sahip olmayan karakterler için giysi tasarımlarının oluşturulması deneyimlenmesi, tasarım süreçlerini etkilemiştir. Mortal Kombat özelinde oyun öyküsü açıklanarak sistematik bir şekilde aktarılmıştır. Başka araştırmacılar için benzer süreçlere örnek teşkil edileceği düşünülmektedir.

- Varsayım / Sayıtlar

Araştırma yapılırken, literatür taraması olarak kullanılan tezler, makaleler, süreli-süresiz yayınlar, akademik bildiriler, elektronik yayınlar kaynakların, yeterli ve etkin olduğu düşünülmektedir. Geliştirilen kostüm tasarımlarının oyun karakterlerini yansıttığı ve aktarılan sürecin oyun karakter kostüm tasarımlarına bir örnek teşkil edeceği varsayılmaktadır.

- Sınırlılıklar

Bu çalışma Mortal Kombat oyununu ve içerisinde seçilen kraliyet ailesine sahip üç kadın karakteri için kostüm tasarımı ile sınırlandırılmıştır. Geliştirilen koleksiyon her karakter için üç tam görünüm ve her karakter için birer ürün üretimi ile sınırlandırılmıştır.

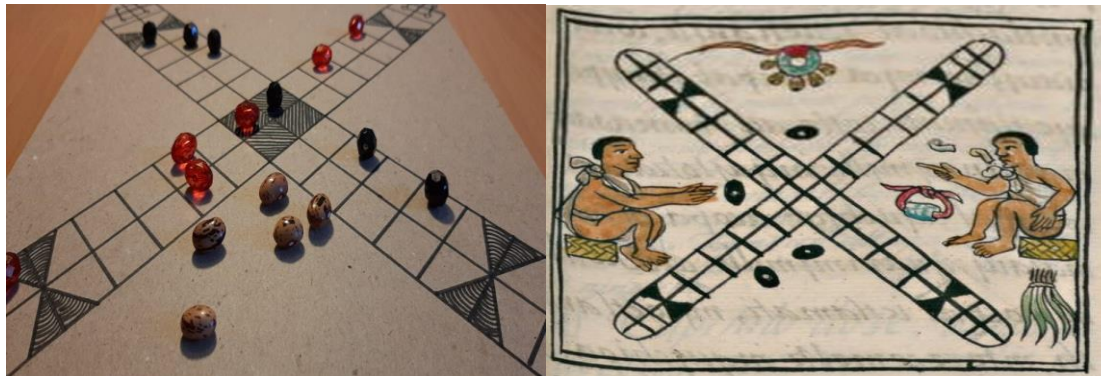
BİRİNCİ BÖLÜM: OYUN

Bu bölümde oyun tarihi, kavramsal süreç ve ortamları hakkında elde edilen bilgiler derlenerek sunulmuştur.

1.1. Oyun Kavramı

Oyun, insanın varoluş öyküsüne kadar uzanmış ve döneminin niteliklerini taşıyarak devam etmiş bir olgudur. Huizingnaya göre “oyun insan doğasının bir parçası ve iç güdüsel bir his”tir (Huizinga, 2006: 11).

Kayıtlarda ilk bulunan oyun “Ur” isminde Mezopotamya’da iki kişi olarak oynanan strateji türündeki Senet oyunudur (<https://ilzec.wordpress.com>, “History of Board Games” 22 Kasım 2023). Mezoamerika topluluklarının oyun tarihinde “Pattoli” adlı oyun, en eski oyunlardan biri olarak bilinir. Eski Mayalar Aztek topluluğu hasat döneminde bu oyunu oynamıştır (<https://ilzec.wordpress.com>, “History of Board Games” 22 Kasım 2023). Tarih içerisinde oynanan bazı oyunlar ise nesilden nesile, uygarlıktan uygarlığa aktarılarak günümüze devam etmiştir. Pattoli oynayan Aztekliler Şekil 1 de görsel olarak sunulmuştur.



Şekil 1. Pattoli Oynayan Aztekliler

Kaynak: d12macera (2022)

1.2. Oyunun Kültürel Altyapısı

Kültür, toplumların maddi ve manevi değerlerini içeren geniş bir kavramlar bütünüdür (Üçüncü, 2004: 3). Oyunların dahil olduğu popüler kültür ise dönem içerisinde

yaygınlaşarak bilinirlik kazanan ve bazen empoze edilen kültürel ürün ve öğeleri tanımlar. Fiske' ye göre, popüler kültür tam anlamıyla bir halk kültürü olmasa da büyük bir kısmı genel halkın kültürünü yansıtır ve kitle kültüründen ayrı bir form olarak değerlendirilmesi gerekir (Fiske, 1999: 216).

Mutlu'nun çalışmasına göre popüler kültür, geç kapitalist toplumun yaygın halk kültürü biçimini almaktadır. Bu kültür, kültür endüstrisinin yanı sıra alt kültürlerin de bir ürünüdür ve medya bu kültürün hem yayılmasında hem de üretim sürecinde kilit bir rol oynamaktadır. Medya, geniş kitlelerin kabul edebileceği kültürel ürünleri sunar (Mutlu, 2001: 29-30).

Sarı da popüler kültürü, halkın ve elitlerin ortak düşüncelerini barındıran karmaşık bir kültür olarak tanımlamıştır (Sarı, 2006: 59). Bu karmaşık durum, sürekli değişen ve evrilen bir dünyanın doğal bir sonucudur. Böylece popüler kültürün algılanışı da zaman içinde değişiklik göstermektedir.

İnternetin yaygınlaşmasıyla insanların aktiviteleri ve fiziksel alanları sanal ortamlara taşınmıştır (Grüter ve diğerleri, 2014: 448-449). Oyunlar da bu alanlarda ve birçok farklı platformda kullanılabilir hale gelmiştir. Dijital oyunlar; diğer medya araçlarına kıyasla daha fazla özgürlük sunan bir medya biçimi haline gelmiştir (Binark ve Sütçü, 2008: 45-46; Gül, 2019: 448-465; Buluş, 2020: 12-2, 1-6).''

1.3. Dijital Oyunlar

Oyunlar sadece her ne kadar çocuklara özgü bir etkinlik gibi görünse de insanın doğasında var olan bir unsurdur (Susüzer, 2006: 30; Pehlivan, 2005: 2). Dijital oyunların farkı ise oynandıkları platformlardır. Bu platformlar; konsollar, bilgisayarlar, ağ oyunları ve çevrimiçi çok oyunculu oyunlar gibi sıralanabilir (Binark ve diğerleri, 2009: 45).

Dijital oyun endüstrisinin oyuncuları kendine çekme gücü gelişmektedir. Bu alandaki ekonomik kuvvet ve sürekli bir pazarın varlığı, sektörün bu çekiciliği sürdürme yeteneğini güçlendirmektedir. Globalleşen dünyada, ortak değerler etrafında birleşirken, dijital oyunların bölgesel özellikleri yansıtmaya kapasitesi de önem kazanmaktadır (Doğu, 2009: 73).

Yerelleşme, pazarlama stratejisi açısından, oyun üretim zincirinden beslenen bir yaklaşım olarak değerlendirilmelidir. Bu, endüstri için önemli ve işlevsel bir rol oynamaktadır. Yerel iş ortaklarının varlığı ve oyunların yerel dillere çevrilmesi gibi unsurlar, oyunların farklı ülkelerde de ilgi görmesini sağlamaktadır. Bu durum, ekonomik açıdan kayda değer sonuçlar yaratmaktadır.

O-game, Klanlar Savaşı, Gladius, Wild Guns, Tamoth-Legend Online, Ikariam, Dark Pirates, Battle Knight ve Alman şirketi Gameforge gibi oyunlarını Türk pazarına uyarlayarak e-pin satışları yapmış; Knight Online adlı ünlü oyunun yapımcısı K2 Network, Türkiye pazarında faaliyetlerini yürütmek üzere bir temsilcilik açmıştır (Binark ve diğerleri, 2009: 126-127).

Güneş'in aktardığına göre, geleneksel oyunlar ve dijital oyunlar arasında belirgin ayrımlar mevcuttur. Bunlar;

- *“Geleneksel oyunlar birden fazla disipline ilham kaynağı olurken, dijital oyunların incelemesi Ludoloji adı verilen özelleşmiş bir alana dahildir.*
- *Geleneksel oyunlar en az iki katılımcının doğrudan rekabetine dayanırken, dijital oyunlar bireysel oynanabilir ve rakip olarak yapay zekâ devreye girebilir.*
- *Geleneksel oyunlar fiziksel mekanlarda gerçekleşirken, dijital oyunlar somut olmayan sanal ortamlarda yer alır.*
- *Geleneksel oyunlarda başarı genellikle oyunun sonunda tanınırken, dijital oyunlarda başarı anlık olarak ödüllendirilebilir.*
- *Geleneksel oyunların senaryosu önceden belirlenmiş ve sabitken, dijital oyunlarda oyuncuların kendi hikayelerini yaratmalarına olanak tanınır.*
- *Dijital oyunlar geleneksel oyunlardan farklı olarak, üretim aşamalarında profesyonel ekiplerin katılımı ile geliştirilir (Güneş, 2012: 17-18).”*

1.4. Video Oyunları

Dünyanın dijitalleşme süreci içerisinde, oyun kültürü de kendini güncellemiştir. Geleneksel olarak belirli araçlar ve kurallar çerçevesinde sınırlandırılan oyunlar, artık dijital cihazlar ve oyun geliştiricilerinin oluşturduğu kodlarla tanımlanmaktadır. Bu bağlamda, video oyunları, çeşitli donanım araçları aracılığıyla erişilebilen interaktif eğlence biçimleri olarak tanımlanmıştır (Kaya, 2013).

Oyun kavramının tanımında Huizinga tarafından yapılan çalışmalardan esinlenen Roger Caillois, oyunları dört farklı kategoriye ayırmıştır: **Agon** (yarışma/rekabet), **alea** (şans/zar), **mimicry** (taklit/simülasyon) ve **ilinx** (heyecan tutkusu) (Caillois, 2001).

Caillois'in sınıflandırmasına göre şansa dayalı oyunlar olarak; satranç, dama, spor oyunları şeklinde sıralamıştır.

Alea kategorisi ise agonun zıttı nitelikler taşır; oyuncunun etkisinin minimum olduğu, şansa dayalı oyunlardır. Rulet, zar oyunları ve slot makineleri bu kategoride yer alır.

Mimicry taklit türündeki oyunlar, oyuncuların sembolik bir evrende yer aldıkları taklit ve rol yapmanın planda olduğu evreni şu şekilde belirtmiştir. Bu kategoriye, göre FRP (Fantasy Role Playing) oyunları örnek verilebilir.

İlinx kategorisi ise, adrenalin ve macera arayışını öne çıkaran oyunları kapsar. Bu türün örnekleri arasında yamaç paraşütü, dağcılık ve cambazlık gibi etkinlik içeriğini belirtir (Caillois, 2001).

1.4.1. Video Oyunlarının Tarihsel Gelişimi

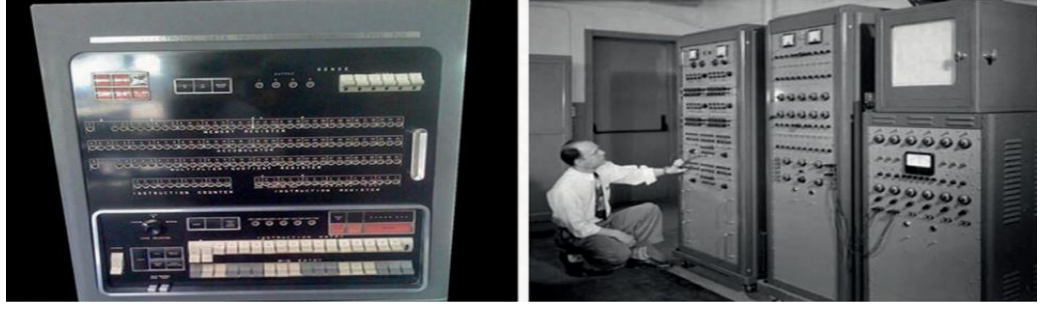
Bu bölümde Video oyunları tarihsel gelişimi ile yeni boyutlar kazandığını açıklamalarda belirtilmiştir.

1.4.1.1. Konsol öncesi dönem

Claude Shannon, 1950 yılında bir bilgisayarda satranç oynamayı hedeflemiş ve bununla alakalı çeşitli çalışmalar başlatmıştır. İngiliz bilim insanı Alan Turing de ona bu yolculukta eşlik etmiştir (NMP, 2021). Aynı dönemde, 1951'de, Japon oyun kartı üreticisi Marufuku şirketi, ismini Nintendo olarak değiştirmiştir (<http://www.chip.com.tr>, "Bilgisayarda İlk Adımlar" 04 Şubat 2024). 1952'de ise, Cambridge Üniversitesi öğrencisi Alexander Sandy Douglas, dünyanın ilk elektronik oyununu yaratmıştır. Bu oyun, Türkiye'de S.O.S. olarak bilinen ve dünya genelinde Tic Tac Toe adıyla tanınan oyundur. OXO adını verdiği bu oyun, EDSAC adındaki, ampulleri görsel çıktı olarak kullanan bir bilgisayar üzerinde geliştirilmiştir ve oyuncuların bilgisayara karşı oynamasına olanak tanımıştır (Rutter ve Bryce, 2006: 22).

1954 yılında, ise görevli programcılar, IBM-701 bilgisayarında Black Jack oynayan ilk programı geliştirmişlerdir. İlgili oyun, bilgisayar oyunlarının en eski örneklerinden biri olarak kabul edilir ve zamanla kendi oyun performansını analiz edip, bu analizlere

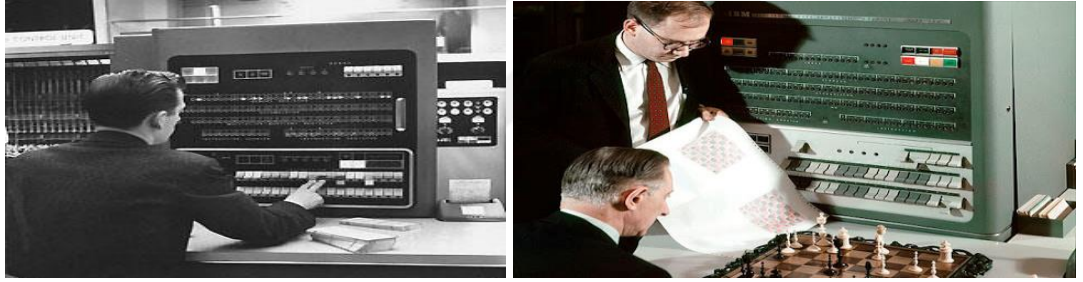
dayanarak kendini iyileştirme kapasitesine erişmiştir. Konsol öncesi döneme ait Black Jack oynayan program'a ait görseller Şekil 2' de sunulmuştur.



Şekil 2. Black Jack Oynanan IBM-701 ve Hutspiel Wargame Machine

Kaynak: Pinterest (2024)

1957'de, Alex Bernstein IBM-704 bilgisayar platformu üzerinde ilk satranç oyununu geliştirmiştir. Geliştirdiği bu programın yapacağı hamleyi dahi hesaplamakta olduğunu belirtmiştir. Soğuk savaş bilgisayar simülasyonu Şekil 3' de görsel olarak sunulmuştur.

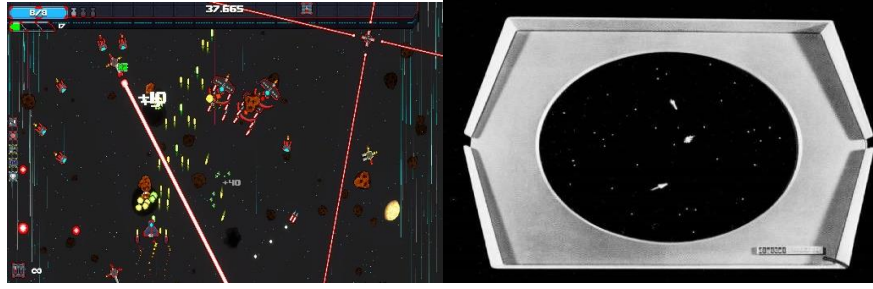


Şekil 3. Computer Baseball Program ve Soğuk Savaş Bilgisayar Simülasyonu

Kaynak: Pinterest (2024)

1961 yılında düşünüp 1962 yılında ise John Burgeson ve ekibi tarafından bir bilgisayar üzerinde beyzbol simülasyon programı hayata geçirilmiştir. Bu simülasyon deneyimsiz kullanıcılar için oldukça zor olmuş Raytheon, daha basit ve erişilebilir bir analog alternatifi olarak “*Grand Strategy*”yi geliştirmiştir.

Spacewar ise, 1962 yılında Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nde Stephen Russell ve ekibi tarafından geliştirilen ve iki oyunculu ilk dijital video oyunlarından biri olarak tarihe geçmiştir (<http://www.atarimagazines.com>, Who really invented the video game?, 09.01.2024). Spacewar Oyunu ve oynandığı bilgisayar Şekil 4' de sunulmuştur.



Şekil 4. Spacewar Oyunu ve Oyunun Oynandığı Bilgisayar

Kaynak: Fandom 2024

1964 yılında, Dartmouth College'dan John Kemeny, zaman paylaşım sistemini ve BASIC programlama dilini ortaya çıkararak, öğrencilerin bilgisayar oyunlarını geliştirmesini kolaylaştırmıştır. Bu sayede 1965 yılında Dartmouth College futbol oyunu geliştirmiştir.

Ralph Baer, 1966 televizyon ekranlarında oyun oynamayı hedefleyen bir fikir üretmiştir. Bu yenilikçi düşünce, aynı yılın Eylül ayında yazılı bir dokümana dönüştürülmüş ve televizyon tabanlı video oyunlarının altyapısını oluşturmuştur. Sonrasında Baer, 1967'de, kullanıcıların tenis gibi oyunları oynayabildikleri Brown Box adlı video oyunu prototipini geliştirmiştir. Aynı yıl içerisinde, Will Crowther ve Don Woods tarafından yazılan ilk metin tabanlı macera oyunu Advent, dijital oyunların gelişmesinde büyük rol oynamıştır (Soyseçkin, 2009: 26).

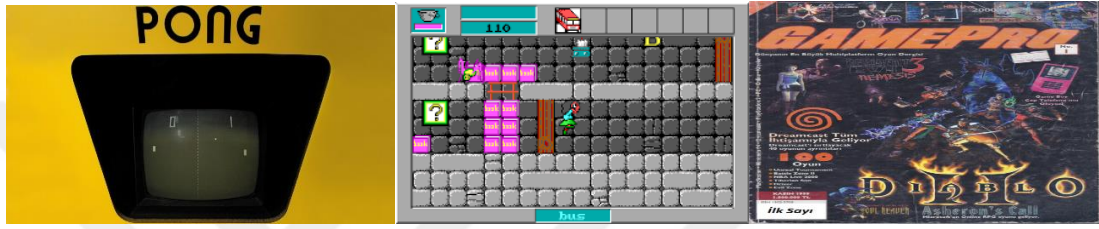
Baer 1968 yılında “*Ev Oyun Televizyonu*” olarak adlandırdığı dijital oyun için ilk patentini almıştır. (<http://www.chip.com.tr>, Sonrasında ise “Atari Doğuyor”, 04.02.2024). Aynı zamanda, 1968 yılında bilgisayar faresi de icat edilmiştir (Aldridge, 1996: 38). 1969 yılında internetin temeli oluşturulmaya başlanmıştır.

1.4.1.2. Konsollar ve bilgisayarlar dönemi

1970'lerin başlarında video oyunları, atari salonlarındaki jetonlu makinelerin artması ile konsolların popülaritesi yaygınlaşmıştır. 1971'de piyasaya sürülen ilk jetonlu oyun makinesi “Computer Space” ise tutulmamıştır. Bu oyun, Nolan Bushnell tarafından geliştirilmiş olup Nutting Associates tarafından satın alınmıştır. Spacewars'u geliştirerek piyasaya sürmüştür. Bushnell daha sonra Nutting Associates'ten ayrılarak

kendi Atari adında ki şirketini kurmuştur (Demaria ve Wilson, 2003; Chip Online, 2008).

Atari'nin kurucuları tarafından geliştirilen bir masa tenisi oyunu, daha sonraları Pong'un ortaya çıkmasında ilham olmuştur. 1973 ise ilk FPS türü oyun olarak kabul görebilecek 101 BASIC adlı oyun yayımlanmıştır. Mazewar oyunu içeriği ise labirent ortamında ilerleyerek saldırı ve savunma eylemleri gerektirdiğinden bahsedilmiştir (Rutter ve Bryce, 2006; Özden, 2010). Pong oyun makinesi ve ilk bilgisayar dergisi örneği Şekil 5' te sunulmuştur.



Şekil 5. Pong Oyun Makinesi ve İlk Bilgisayar Dergisi

Kaynak: MobyGames, RetroFili, Hardcore Gaming (2024)

1974 yılında, ise Labirent Savaşları isimli oyun ortaya çıkmıştır. Oyuncu televizyon çerçeveleri içinde nişancı perspektifinde olup oyun esnasında mücadele vermektedir. Bu yenilikçi oyun, dönemin oyun tasarım anlayışına yeni bir soluk getirmiştir.

1976 yılında, William Crowther' in tarafından tasarlanmış Zindanlar ve Ejderhalardan esinlenen Adventure isimli metin tabanına sahip oyun piyasaya sürülmüştür. İçeriğindeki Zindan, Ejderhalar oyuncuyu hayal dünyasında canlandırmasını sağlamıştır (<http://www.chip.com.tr>, "Teknoloji Çağı Yakalamaya Çalışıyor", 04.02.2024).

Steve Jobs, 1976 yılında arkadaşı Steve Wozniak ile Atari şirketinde çalışmaya başlamış ve "Breakout" oyununu tasarlamıştır. Ancak Jobs, Atari'de kısa bir süre sonra yolları ayrılmıştır. Bu süreçte Apple Computer şirketini kurarak, ertesi yıl Atarının ilk 2600 modelindeki Video Computer Systemini piyasaya sürmüştür. Bu sayede yoğun ilgi ile yeni katılımcılar, kitleler edinmiştir (Rutter ve Bryce, 2006: 24). İlk bilgisayar ve atari görseli Şekil 6' da sunulmuştur.



Şekil 6. İlk Bilgisayar ve Atari

Kaynak: Pinterest (2024)

1979, çevrimiçi oyunların esaslarından biri olan MUD'un ARPANET üzerinden sunulmasıyla önemli bir gelişme olmuştur. (Soyseçkin, 2009: 26; Vorderer ve Bryant, 2006: 32). Dijital oyunlar, çocukların hobileri arasında yer almıştır. (Cesarone, 1994: 1; Kirsh, 1998: 177). İngiltere'de Clive Sinclair'ın ZX80'i, Kişiyi ait bilgisayar kullanımında önemli bir adım olmuş (<http://www.chip.com.tr>, "Oyunlar Yeni Bir Sektör Yaratıyor", 04.02.2024).

1980'ler, video oyun salonlarının, Nintendo'nun öncülüğünde, altın çağını yaşadığı bir dönemdir. Pac-Man, Atari 2600 için önemli bir başarı elde ederken, Nintendo'nun Donkey Kong oyunu Jumpman (daha sonra Mario olarak bilinecek) karakteriyle tanıtılmıştır (NMP, 2021). ARPANET'e bağlı bilgisayar sayısı artarak ilk dijital oyun dergisi Electronic Games yayına başlamış ve oyunlar için harcanan miktar artmıştır. Disney'in Tron filmi, video oyunu kültürüne katkıda bulunurken, MULE çok oyunculu özelliğiyle önemli bir yenilik olarak kabul edilmiştir.

1984 yılında, Rus Matematikçi Aleksey Pajitnov tarafından tasarlanarak tetris oyunu ortaya çıkmıştır. Yüksek bağımlılık yapan bu oyun Nintendo tarafından 1989 yılında kitlesi genişletilmiştir.

1986'da The Learning Company tarafından geliştirilen Reader Rabbit, eğitim yazılımı endüstrisinde önemli bir ilerlemeyi işaret ederek 1990'ların başında, CD-ROM teknolojisinin yaygınlaşması eğitim yazılımlarının kullanımını sağlamıştır. Ancak internetin ortaya çıkışıyla bu artış ivme kaybetmiş ve sektörde bir gerileme gözlemlenmiştir (NMP, 2021).

1989 CD-ROM oyunu olarak piyasaya sürülen ve çok tutan oyunlar arasında SimCity, Street Fighter II gibi oyunlar piyasaya sürülmüştür. John Madden Football, uzun süre en çok satan konsol oyunları arasında yer almıştır. 1989'da Nintendo'nun Gameboy'u

piyasaya sürmesi, taşınabilir oyunları popülerleştirmiştir (Lobo, 2005; <http://www.chip.com.tr>, “Sony, PlayStation ile Savaşa Katılıyor”, 04.02.2024; Ulloth, 1992).

1990’da Arpanet’in sona ermesiyle internet çağı kendini göstermiştir. Bu dönem, Microsoft’un Windows 3.0 ile Solitaire’i piyasaya sürmesiyle, başlamıştır. (NMP, 2021). 1992, Dune 2 ile gerçek zamanlı strateji oyunlarının popülerleşmesi ve Wolfenstein 3D ile ilk FPS oyununun piyasaya sürülmesi ile Mortal Kombat’ şiddet içeriği üzerine tartışmalarını tetiklemiş ve ESRB’ nin kurulumunu hızlandırmıştır. (<http://www.chip.com.tr>, “Sony, PlayStation ile Savaşa Katılıyor”, 04.02.2024; Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008).

1994’te Sony, ilk PlayStation konsolunu piyasaya sürerek CD formatındaki Video oyunları Blizzard Entertainment, Warcraft: Orcs ve Humans ile milyonlarca oyuncuyu Azeroth ile tanıştırmıştır. (NMP, 2021). CD-ROM teknolojisinin gelişmesiyle birlikte video oyunlarının yerleştirilmesi kolaylaşmış ve bu da oyunların yerleşmesine yönelik bir trendin oluşmasını teşvik etmiştir.

1997 ve sonrasında oyun endüstrisindeki gelişmeler, kalite standartlarının yükseltilmesi ve büyük bütçeli oyun yapım süreçlerinin öneminin artması şeklinde özetlenebilir. Pokemon’un çizgi film sahnesine hızlı geçişi, IBM’in Deep Blue ile satranç dünya şampiyonu Gary Kasparov’u mağlup etmesi, Zelda Efsanesi’nin devamı olan “Zelda’nın Efsanesi: Zamanın Ocarina’sı”nın piyasaya sürülmesi, oyun sektöründe önemli kilometre taşları olarak kabul edilir.

2000’li yılların başında çevrimiçi oyunların yükselişi, PlayStation 2’nin büyük başarısı, The Sims’in piyasaya sürülmesini sağlamıştır. World of Warcraft’ın ise MMO türünde büyük bir başarı elde etmesi, 2000’li yıllarda oyun sektörünün önemli gelişmeleri arasında yer almaktadır.

2009 yılı, Çin’in Chengdu kentinde düzenlenen World Cyber Games ile önem kazanarak 70 ülkeden 600 oyuncunun katıldığı bu etkinlik aynı dönem Farmville ve Angry Birds gibi oyunları oyun endüstrisinde önemli bir noktaya taşımıştır.

2010’lar, ise akıllı telefonların yaygınlaşarak Markus Persson’ın yarattığı Minecraft, gibi bağımsız oyunların popürlüğünü kanıtlanarak, “Skylanders: Spyro’s Adventure” ve

“Star Wars: The Old Republic” gibi projeler, oyun endüstrisindeki çeşitliliği ve teknik gereksinimleri ortaya koymuştur.

2019 yılında Microsoft’ un uyarlamalarıyla boyut atlaması, yükselişi ile Twitch oyunları 2020 yılında yaygınlaşmıştır. Pandeminin etkisiyle 2020’de oyun sektörü, evde kalmanın yaygınlaşmasıyla büyük bir büyüme yaşamıştır. Bu gelişmeler, video oyunlarının sektör içerisinde toplumsal değişim ve insanların nasıl evrildiğini göstermektedir (NMP, 2021).

1.4.2. Video Oyun Unsurları

Yılmaz (2017: 34) yaptığı çalışmada; bu alanda başarı sağlayan oyunların 8 kritik özelliği olduğunu belirtmektedir.

- **Ortam:** Oyun dünyası, kullanıcılar tarafından keşfedilen sınırlar ve mümkün olan eylemlerle tanımlanır. Her bir oyuncu, oynadıkları ortama ve oradaki bilgi düzeyine eşit bir şekilde hâkim olmalıdır. (Taylor, 2006: 36).
- **Oyuncular:** Oyunun içindeki diğer karakterler ve oyuncularla etkileşime giren kişilerdir. Bu katılımcılar, oyuna göre düşman ya da belirlenen amaçlar doğrultusunda yardımcı olabilirler. (Hemminger, 2009: 118).
- **Amaç:** Oyunun sunduğu çerçevede, oyuncuların ulaşmaya çalıştıkları hedef veya amaçtır.
- **Kurallar:** Oyunun içindeki eylemleri yönlendiren ve herkes için eşit şekilde açık olan kurallardır. Adil ve eşit oyun sonuçlarının elde edilmesi bu kurallar sayesinde mümkündür. (Taylor, 2006: 36).
- **Etkileşim:** Oyuncuların, görevlerini veya hedeflerini gerçekleştirmek amacıyla diğer oyuncularla gerçekleştirdikleri rekabetçi veya iş birliğine dayalı iletişimidir. (Werbach 2016, Zichermann ve Cunningham, 2011).
- **Geri Bildirim:** Oyun sürecinde, oyuncuya oyun hakkında bilgilendirici, uyarıcı ve motivasyon artırıcı geri bildirimler sağlanır. (Sezgin, 2016: 55).
- **İlerleme Göstergesi:** Oyuncular, kendi ilerlemelerini ve diğer oyuncularla kıyaslarını, aynı zamanda sıralamalarını görebilmek istediklerinden, oyun içindeki ilerleme durumu kritik bir faktördür.

- **Motivasyon:** Oyun dinamikleri ne kadar iyi işlerse işlesin, oyuncunun motivasyonu sağlanmadan oyunun çekiciliği azalır. Bu nedenle, oyuncunun duygusal durumunu hedef almak esastır. (Sezgin, 2016: 48).

1.4.3. Video Oyunların Sınıflandırması

Video oyunlar, çeşitli kullanıcı taleplerini karşılamak amacıyla düzenli bir biçimde farklı kategorilere ayrılmaktadır. Bu kategoriler, geniş alt kategorilere sahip olup, temelde oyunun içeriği, desteklediği kullanıcı sayısı ve erişilebilir olduğu platformlar açısından incelenmektedir.

1.4.3.1. İçerik açısından oyun türleri

Oyun sektörü, çeşitlilik açısından birçok türe sahip olarak geniş bir oyuncu kitlesine hitab etmeyi kendisine amaç bilmiştir. Bozkurt'un (2004) çalışmasında oyunlar genellikle Aksiyon, Strateji, Simülasyon, Rol Yapma ve Macera oyunları olmak üzere temel kategorilere ayrılmaktadır. Mortal Kombat oyunu ise aksiyon oyunları türünün içerisinde yer almaktadır. Oyun türleri içeriğine göre Tablo 1' de sunulmuştur.

Tablo 1. İçeriğine Göre Oyun Türleri

İÇERİĞE GÖRE OYUN TÜRLERİ	ALT TÜRLER			
Strateji Oyunları	Gerçek Zamanlı	Sıra Tabanlı Strateji	Taktiksel Strateji	
Aksiyon Oyunları	Nişancı Oyunları	Hayatta Kalma Oyunları	Dövüş Oyunları	Platform Oyunları
Macera Oyunları	Bulmaca Oyunları	Görsel Romanlar	Etkileşimli Filmler	İşaretle ve tıkla Oyunları
Simülasyon Oyunları	Yarış Oyunları	Yaşam Simülasyonları	Spor Oyunları	

Video oyunları içerisinde aksiyon oyunları, çevrimiçi veya tek oyunculu modlarda oynanabilen, oyuncu karakterlerinin silah kullanımı veya doğaüstü yetenekleri aracılığıyla rakiplerine veya bilgisayar kontrolündeki diğer öğelere karşı üstünlük kurmayı amaçlayan oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Ak, 2006: 27-28).

Bu tür oyunlar, oyuncuların fiziksel becerilerine büyük önem vermektedir çünkü aksiyon oyunları, kısa sürede verilen tepkiler ve reflekslerin önemli olduğu oyunlar olarak bilinmektedir. Genellikle bu oyunlar, tek bir karakterin kontrol edildiği yapıları

barındırmaktadır. Ayrıca, aksiyon oyunları, bulmaca çözme veya yarış gibi farklı oyun türleriyle entegre edilerek, oyuncuların çeşitli eylemler arasında başarılı olmalarını gerektirebilmektedir.

Hem çok oyunculu hem de tek oyunculu varyasyonları mevcut olan bu tür, zaman kısıtlamaları nedeniyle hızlı düşünme yeteneğini vurgulamaktadır. Nişancı ve dövüş gibi çeşitli oynanış türlerini kapsayan alt türleriyle aksiyon oyunları, 2000’li yıllardan itibaren giderek artan bir popülerlik kazanmıştır (Gür, 2018: 46-47).

Bu oyun türü, kesintisiz hareket ve dinamizm içeren oyunlar olarak öne çıkmaktadır. Aksiyon oyunları ile strateji oyunları arasındaki temel fark, aksiyon oyunlarının hız ve beceriye odaklanması, buna karşın strateji oyunlarının stratejik düşünme becerisine dayalı olması olarak ifade edilmektedir.

Nişancı oyunları alt türü, oynanış perspektifine göre “Üçüncü Şahıs Nişancı” (Third-Person Shooter - TPS) ve “Birinci Şahıs Nişancı” (First-Person Shooter - FPS) olarak ikiye ayrılmaktadır. Ayrıca, kullanıcı kitlesine göre bu oyunlar “Çoklu Oyunculu” veya “Tek Oyunculu” olarak sınıflandırılmaktadır. Nişancı oyunları, menzilli silahlar kullanılarak belirlenen hedeflere nişan alınması esasına dayanmaktadır. Bu tür oyunlar, çoklu oyunculu seçeneklerde genellikle savaş temalarını benimserken, tek oyunculu seçeneklerde avcılık, dart gibi çeşitli simülasyonları kapsamaktadır (Ak, 2006: 27-28).

1.4.3.2. Oyuncu ve yapımcı açısından oyun türleri

PUGB oyun geliştiricisi Brendan Greene, teknolojinin hızla ilerlemesiyle birlikte donanımların ve yeni teknolojilerin sürekli evrim geçirdiğini, bu durumun oyunların mekanik bir yaklaşımla sınıflandırılmasına yol açtığını ileri sürmektedir (Bostancı, 2019: 16). Bu yüzden Brendan oyunları mekanik özelliklerine göre değil, oyuncuların perspektifinden sınıflandıracak bir metodoloji önermektedir. Önerilen bu metodoloji ile;

- Oyuncuların başarılı olabilmek için hızlı tepkiler göstermesi gereken, karmaşık stratejiler geliştirmek için yeterli sürenin bulunmadığı, tepki ve reflekslere dayalı, burada karmaşık strateji oluşturmanın reflekslerden daha fazla önem taşıdığı oyunları; Ortalama Tepki Sürelerine Göre,

- Öğrenilmesi zaman alıcı fakat daha basit nitelikteki, kolaylık ve zorluk kriterlerine dayanarak ayrılan oyunları; Öğrenilmesi Gereken Becerilere Göre,
- Oyuncunun sürekli dikkatini gerektiren oyunlar ile daha az dikkat çeken oyunları; Odaklanma Derecesine Göre olmak üzere üç farklı etmen temelinde değerlendirmektedir.

Sezgin'in 2019 yılında gerçekleştirdiği çalışma, oyunları üreticileri, donanımları ve oyuncu profilleri açısından kapsamlı bir sınıflandırmaya tabi tutmaktadır. Bu sınıflandırma, oyun endüstrisindeki çeşitli unsurları detaylı bir şekilde ele almaktadır. Büyük orta ölçekli olarak şirketler tarafından üretilen donanımlardan söz ederek “yerleşik oyunlar” kavramından bahsetmiştir. Bunlar genel olarak entegre edilen üretim tüketim yönünden hem bütçesel hem de kişilerin yoğun taleplerine göre çeşitlilik gösterdiklerini vurgulayarak buna yönelik analizlerde bulunmuştur.

Oyun sektörü, konsol ve bilgisayar oyunları olmak üzere iki ana kategoriye ayrılmaktadır. Ancak, konsol ve bu platforma özgü oyunlar, daha yüksek maliyetlerle geliştirildiği için buna yönelik kullanıcıların istek ve taleplerine yöneldiklerini belirtmektedir.

Konsol oyunlarının, bilgisayar oyunlarına kıyasla daha maliyetli oluşu ve bu platforma özel aksesuarların zorunluluğu, konsol oyunlarını daha pahalı bir alternatif haline getirmektedir. Diğer yandan, bilgisayar oyunları, konsol oyunlarına göre daha az bütçe ile erişilebilir ve genellikle daha uzun süreli bir oyun deneyimi sunmaktadır. Bilgisayar platformunda popüler olan oyunlara Counter-Strike ve World of Warcraft gibi örnekler verilebilmektedir.

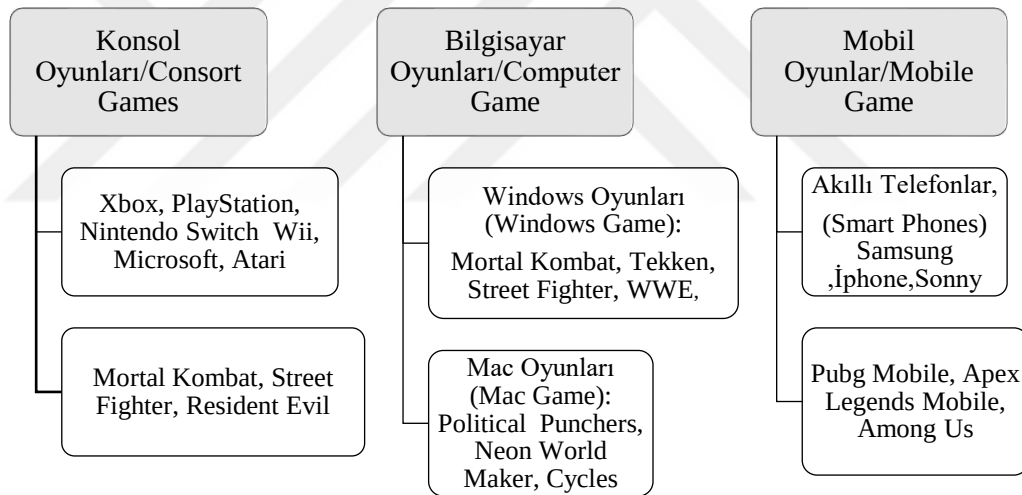
Sezgin (2019) tarafından yapılan kategorizasyonda ikinci oyun türü, pratik oyunlar olarak adlandırılmaktadır. Bu oyunlar, mobil cihazlar ve web tarayıcıları üzerinden erişilebilir olup hem bireysel geliştiriciler hem de büyük şirketler tarafından üretilebilmektedir. İçeriği az oyunlar, kısa sürede yüksek kar elde etme potansiyeli nedeniyle özellikle küçük şirketler için cazip bir seçenek olmaktadır.

1.4.3.3. Oynandığı platform açısından oyun türleri

Dijital oyunların sınıflandırılmasında, oyunların işletildiği platformlar temel bir ayırım ölçütü olarak öne çıkmaktadır. Geleneksel kontrol mekanizmaları aracılığıyla etkileşimde bulunulan bilgisayar oyunları, hareket algılama özelliklerine sahip sistemler üzerinden oynanan oyunlar ve dokunmatik ekranlı cihazlar için geliştirilen mobil oyunlar incelenmektedir (Mercin ve Özkarakaş, 2016: 22-24).

Konsol oyunları ise, görsel çıktı sağlayan cihazlara bağlı olarak, çeşitli kontrol cihazları kullanılarak erişilen oyunlar olarak tanımlanmaktadır. Bu alanda öne çıkan üreticiler arasında Microsoft, ATARI, Sony ve Nintendo bulunmakta, günümüzde ise Xbox, PS ve Nintendo Wii en yaygın kullanılan konsol platformları arasında yer almaktadır (Rapeepisarn, K, S, K 2008: 42-43).

Tablo 2. Oynandığı Platform Açısından Oyun Türleri



Kişisel bilgisayarların yaygınlaşması ile gelişen bilgisayar oyunları, çevrimiçi veya çevrimdışı olarak oynanabilmekte, bu kategori içerisinde basit satranç simülasyonlarından, karmaşık senaryolara sahip oyunlara kadar geniş bir yelpaze bulunmaktadır. Oyunlar, genellikle fare ve klavye gibi kişiselleştirilmiş bilgisayar aksesuarları aracılığıyla etkileşim kurularak oynanmaktadır (Karakuş, 2016: 15-16). İnternet üzerinden erişilebilen ve bir ya da birden fazla katılımcının bilgisayar ya da cep telefonu gibi cihazlar üzerinden etkileşimli bir şekilde katıldığı oyunlar mevcuttur.

Bu tür oyunların erişilebilir olabilmesinin temel şartı, internet bağlantısının bulunması gerekliliğidir. Çok sayıda kullanıcıyı bir araya getiren çevrimiçi platformlar, katılımcılar arasında etkileşim kurulmasına olanak sağlamaktadır (Ak, 2006: 22-23).

Akıllı telefon veya tablet gibi taşınabilir cihazlar üzerinden oynanan oyunlar ise mobil oyunlar kategorisinde değerlendirilmektedir. Bu oyunlar, internet bağlantısına ihtiyaç duyulan çevrimiçi oyunlar ve bağlantı gerektirmeyen çevrimdışı oyunlar olarak ikiye ayrılmaktadır. Bilgisayarlar ve mobil cihazlar üzerinden erişilebilen oyunlar nadir bulunmakta ve bu tür bir erişim imkanının sağlanması önemli çaba gerektirmektedir. Oyun türleri içeriğine göre Tablo 2' de belirtilmiştir.

1.5. Video Oyunlarının Dünya ve Türkiye’de Endüstriyel Gelişimi

Dijital oyunlar, izleyicilerini veya oyuncularını pasif bir durumda bırakmanın yanı sıra özgürlüklerini sınırlandıran, geleneksel iletişim araçlarına kıyasla, belirli bir sanal dünya ya da hikâye içinde sürekli aktif bir katılım sağlayarak, amaçlı eylemlilik avantajı ile geniş bir hareket alanı sunmaktadır.

Bu tanımlama, oyuncu veya izleyicilerin özgürlüğünün sınırlandırıldığını ima etmektedir. Sınırlamaları aşma çabası içinde olan bireyler sayesinde, dijital oyunlar, geniş özgürlük kapasitesiyle, halkın büyük bir kısmı tarafından popüler kültürün bir unsuru haline gelmiştir (Sayılğan, 2015: 19-20).

Paralel olarak Yengin (2012) internetin gelişimiyle birlikte oyun sektörünün dijitalleştiğini ve yeni iletişim teknolojilerinin özelliklerini; yani dijital olma, etkileşimli olma, sanallık, değişkenlik ve modülerliği bünyesine kattığını belirtmektedir. Dijital oyunlar, bu özellikler sayesinde, kullanıcıların içeriğe müdahale etme imkânı sunar. Sürekli yeni oyunların üretilip tüketilmesini sağlar ve popüler kültürle benzer bir şekilde, tüketimi teşvik eder.

2000’li yılların başlarında, Mevlüt Dinç’in İngiltere’deki oyun sektöründeki birikim ve deneyimini Türkiye’ye taşıması, Türk oyun sektörünün temellerinin atılmasına katkıda bulunmuştur. Bu döneme ait çalışmalar, Dinç’in İngiltere’de Spectrum ve Commodore 64 platformları için oyunlar geliştirdiğini ve uluslararası alanda tanınan bir isim haline geldiğini belirtmektedir (PC World, 2007). Türkiye’de ise Dinç, özellikle SOBEE şirketi aracılığıyla, TTNET bünyesinde oyun geliştirme sektörüne önemli katkılar

sağlamıştır (<https://www.marketingturkiye.com.tr>, “Türkiye Oyun Sektöründe Neler Oluyor?” 10.02.2024).

Celal ve Oğan Kandemiroğlu kardeşlerin Omega Pictures stüdyolarında grafik tasarımı alanında gerçekleştirdikleri çalışmalar, Türk oyun endüstrisine önemli destekler sunmaktadır. Bu stüdyonun ürettiği Savaşan Şahin F16 ve Cumhuriyet gibi oyunlar, sektörün gelişimine katkı sağlamıştır (<https://www.marketingturkiye.com.tr>, “Türkiye Oyun Sektöründe Neler Oluyor?” 10.02.2024). Bağımsız geliştiriciler de özellikle Koridor gibi projelerle, endüstriye önemli katkılarda bulunmaktadır.

Sektörün organize bir yapı kazanması yolunda son yıllarda kaydedilen ilerlemeler dikkat çekicidir. 2004 yılında Kürşat Çağıltay’ın koordinasyonunda kurulan Simulations and Games in Education (SimGE), eğitimde oyunların kullanımına yönelik araştırmalar yapmakta ve bu alanda geliştirmeler gerçekleştirmektedir (<http://simge.metu.edu.tr>, “Simulations and Games in Education” 08.02.2024). Türkiye’de oyun teknolojileri alanında açılan ilk lisansüstü program, ODTÜ Enformatik Enstitüsü bünyesindeki Oyun Teknolojileri Yüksek Lisans Programıdır.

1983 yılında Commodore 64’ün piyasaya sürülmesi ve milli gelirin düşük olması, oyun konsolları ve ilk dönem bilgisayarlara sahip olmanın bir ayrıcalık olduğu bir dönemi tanımlamaktadır. Bu dönemde sosyal ve ekonomik koşullar, Atari salonlarını çocuklar ve gençler için cazip hale getirmiş, ancak bu salonların geç saatlere kadar açık olması ve sağlıksız koşulları, Türk oyun tarihinin olumsuz bir başlangıç yapmasına neden olmuştur.

1980’lerin sonları ve 1990’ların başları boyunca oyunlar önce Commodore 64, ardından Amiga ile tanınmış, sonrasında ise PC firmalarının multimedya ve oyun sektörüne yönelmesiyle bu alanda hakimiyet kurulmuştur (Commodore.com.tr, Amiga Dokümantasyon Projesi, 06. 02. 2024).

Türkiye’de profesyonel anlamda geliştirilen ilk oyun, Byte Bilgisayar tarafından 1986-1989 yılları arasında C64 için geliştirilen ve metin tabanlı bir macera oyunu olan Keloğlan’dır (<https://www.researchgate.net>, “From Fairy Tales To Nightmares: History Of Turkish Digital Game Development 1989-2006” 07.02.2024).

1987’de Enduro Racer, Last Ninja, 1988’de Last Ninja II, 1989’da Hammerfist ve 1990’da Time Machine gibi oyunlar Mevlüt Dinç tarafından yurt dışında geliştirilmiştir

(Ekinci, 2005). 1991’de, dünyaca ünlü Activision firması tarafından First Samurai yayımlanmıştır (<http://www.mobygames.com>, "First Samurai" 25.04.2024). Aynı yıl, Amiga platformu için geliştirilen ilk metin tabanlı macera oyunu olan Asterix, Locus Team tarafından üretilmiştir (<http://www.digra.org>, "History of Digital Games in Turkey" 07.02.2024).

Türkiye’de internet erişiminin başlangıcı, 1993 yılında ODTÜ ve TÜBİTAK’ın iş birliğiyle gerçekleşmiştir (Kır, 2008: 57; Çakır, 2007: 131). Ertesi yıl, Mevlüt Dinç tarafından geliştirilen ve dört oyuncunun katılabildiği ilk üç boyutlu araba yarışı oyunu olan Street Racer, Nintendo için sunulmuştur (Ekinci, 2005). 1994 ve 1995 yılları arasında, Umut Tarlaları ekibinin ürettiği ve Silikon Worx tarafından piyasaya sürülen İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları, Türk yapımı dijital oyunlar arasında önemli bir yere sahiptir. Bu oyunun PC versiyonu 1996’da kullanıma sunulmuş ve Amiga ile Commodore, PC’nin sunduğu teknik üstünlükler karşısında popülerliğini yitirmiştir (Ekinci, 2005). Aynı yıl içerisinde, Cartoon Animasyon tarafından Dedektif Fırtına isimli bir macera oyunu geliştirilmiştir (<http://www.digra.org>, "History of Digital Games in Turkey" 07.02.2024). 1997’de, Piri Reis’in dönemini ele alan ve üç boyutlu bir macera oyunu olan Piri Keşif Gemisi, oyunculara sunulmuştur (Ekinci, 2005). 1998’de, Street Racer’in devamı niteliğindeki Scars, PC, Play Station ve Nintendo 64 için piyasaya çıkarılmıştır (Ekinci, 2005).

2002’de, Mevlüt Dinç tarafından Game Boy Advance için Dual Blades adında bir oyun geliştirilmiş ve Metro 3D tarafından dağıtımı yapılmıştır (<https://www.researchgate.net>, "From Fairy Tales To Nightmares: A History Of Turkish Digital Game Development 1989-2006" 07.02.2024). Aynı yıl, İstanbul Parkorman’da World Cyber Games 2002 finalleri düzenlenmiş ve Türk Oyun Milli Takımı, Güney Kore’nin Daejeon şehrindeki II. World Cyber Games finallerine katılmıştır (Siberlig, 2010; WCG, 2010). 2004 yılında kurulan Eurosoft, çocuklara ve her yaş grubuna uygun basit kutulu oyunlar üretmiş ve en tanınmış oyunlarından biri olan Kaptanı Derya Barbaros Hayrettin Paşa’yı geliştirmiştir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: 124-126). 2005 Mart ayında, Yoğurt Teknolojileri tarafından geliştirilen ilk 3D Türk oyunu Pusu, oyun severlerle buluşmuştur. Bu yıl, aynı zamanda Hakan Nehir’in geliştirdiği ve internet üzerinden oynanan ilk Türkçe FPS oyunu Koridor’un da piyasaya sürüldüğü bir dönem olmuştur (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: 106-109). 2005, Savaşan Fatih ve Savaşan Şahin

isimli iki Shoot'em Up oyununun Lokman Tosun ve Bigsoft tarafından geliştirilip Eurosoft'un satışa sunduğu, cevapla-ilerle mekanizmasına sahip oyunların piyasaya çıktığı verimli bir yıl olmuştur (Ekinci, 2005).

Aralık 2006'da Vestel bayilerinde sunulan Kabus 22, Yasin, Yakup ve Kadir Demirden kardeşleri ile Erdem Çakır'ın katkıları ve Mevlüt Dinç'in desteğiyle Son Işık Oyun Stüdyosu tarafından geliştirilmiştir. Bu oyun, Almanya ve Rusya pazarlarında da kullanıcılarla buluşmuştur.

İstanbul Kıyamet Vakti, Türkçe olarak geliştirilen ilk büyük çevrimiçi oyundur ve Sobe firması tarafından yaratılarak Mynet üzerinden erişime açılmıştır. Bu projenin arkasında, Mevlüt Dinç'in yapımcılık, Ö. Kürşad Karamahmutoğlu ve Özgür Soner'in tasarımcılık görevlerini üstlendikleri belirtilmektedir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: 110-115). Ayrıca, Cem Uzunlar ve Hakan Yüksel gibi isimlerin yer aldığı bir ekip, 7 Kare Firması iş birliğiyle Türkiye'nin ilk yaşam simülasyonu olan ve Kasım 2006'da yayına giren Nette Hayat'ı geliştirmiştir. Bu proje, üç boyutlu bir yaşam simülasyonu olarak öne çıkmaktadır (Binark ve diğerleri, 2009: 135). İlk çevrimiçi oyun İstanbul kıyamet vakti'ne ait görsel, Şekil 7' de sunulmuştur.



Şekil 7. İstanbul Kıyamet Vakti Online Oyunu

Kaynak: Emin Önü, İstanbul Kıyamet Vakti, Fandom (2024)

2007'de, Burak Barmanbek liderliğindeki Momentum-DMT, macera türündeki Culpa Innata'yı piyasaya sürmüştür. Yine 2007 yılında, Zoetrope Interactive şirketi Galip Kartoğlu, Onur ve Oral Şamlı tarafından geliştirilen ve kutulu bir macera oyunu olan Darkness Within, ABD, Rusya, İngiltere, Kanada ve Fransa'da satışa sunulmuştur (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: 131-132). Türkiye'deki profesyonel oyun

geliştirme faaliyetleri, 1980’lerin sonlarına doğru başlamıştır. Bu çalışmada bahsi geçen oyunlarla birlikte, o dönemden günümüze kadar geliştirilen oyunların kronolojisi aşağıdaki Tablo 3’ te sunulmaktadır.

Tablo 3. Türk Oyun Kültürü

OYUN ADI	ÇIKIŞ YILI	GELİŞTİRİCİ	OYUN ADI	ÇIKIŞ YILI	GELİŞTİRİCİ
BARBAROS	1986	Ufo Bilgisayar	Crysis serisi	2007	Crytek
Strip Tavla	1988	Ufo Bilgisayar	Citroen C4 Robot	2008	2GEN Sobee
Keloğlan	1989	Byte Bilgisayar	Mount and Blade Serisi	2008	Sobee
Dinozorus	1991	Uğur Özyılmazel	I Can Football	2008	Sobee
Hançer	1992	Digital Dreams Art	I Can Football 2	2011	Sobee
Umut Tarlaları	1993	Silicon Worx	SüperCan	2011	Sobee
İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları	1994	SiliconWorx	SüperCan2	2012	Sobee
Dedektif Fırtına	1996	Cartoon Animasyon	Monochroma	2014	Nowherestudios
Piri Keşif Gemisi	1998	Sebit	Zula	2015	MadByte Games
Gerçeğin Ötesinde	1999	Cartoon Animasyon	Solorix	2015	Puşetense Games
SR – Man	2002	Son Işık	Roots of Insanity	2017	Crania Games
Lanetin Hikayesi	2002	İdris Çelik	Conarium	2017	Zoetrope Interactive
Dual Blades	2002	Dinç İnteraktif	TARTARUS	2017	Abyss Gamework
Far Cry	2024	Crytek	Akhemint’s Castle	2017	Kabuk Games
Pusu: Uyanış	2005	Infosfer	Sabotaj	2017	HES Games
Eti Yami Mekanik İstila	2006	3TE Games	Remnants of Naezith	2018	Tolga Ay
Kabus22	2007	Son Işık	Kafa Topu 2	2018	Masomo Gaming
İstanbul Kıyamet Vakti	2007	Sobee	Uruz	2020	Berzah Games
Culpa Innata	2007	Momentum DMT	Erzurum	2021	Proximity Games
Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder	2007	Zoetrope Interactive	Feign	2021	Teneke Kafalar

Kaynak: Türkiye Oyun Sektörü Raporu (2022)

1.6. Günümüz Oyun Sektörü ve Ekonomi

Oyun endüstrisi, son yıllarda küresel çapta dikkate değer bir büyüme ivmesi göstermiştir. 2020 yılı itibarıyla küresel oyun pazarı yıllık %9,3’lük bir artışla 159,3 milyar dolarlık bir hacme ulaşmıştır. Türkiye’deki oyun sektörü de bu büyüme trendini yansıtmaktadır. Türk oyun yazılım şirketleri özellikle son yıllarda uluslararası arenada artan bir ilgi görmektedir. Sektör, yatırımların ve stratejik ortaklıkların ardı ardına gelmesiyle her geçen gün büyümekte, Türkiye’nin genç nüfusu ve güçlü yazılım kapasitesi ise bu şirketleri daha cazip kılmaktadır. Sektör temsilcileri yatırımcıların sürekli olarak kapılarını çaldığını belirtmektedirler.

2021 yılının ilk altı ayında Türkiye’deki oyun sektörü toplam yatırımların %34’ünü çekerek finans sektörünü geçmiş ve lider konuma yükselmiştir. Aynı dönemde gerçekleştirilen yatırımlar, önceki yılın aynı dönemine göre yedi katına çıkarak 704 milyon dolara ulaşmıştır. Bu yatırımlardan oyun girişimlerine ayrılan pay ise 236 milyon dolar olup, 121 girişim toplamda 124 defa yatırım almıştır (Ekonomim, 2020, (<https://www.bloomberght.com>, “Dünyanın Gözü Türk Oyun Sektöründe” 05.02.2024; <https://www.gaminginturkey.com>, “Türkiye Oyun Sektörü Raporu 2022” 10.05.2024).



İKİNCİ BÖLÜM: MORTAL KOMBAT

Mortal Kombat serisi, dövüş türüne yenilikçi bir yaklaşım getirmiştir. Mortal Kombat, 1990'ların başından itibaren video oyunlarındaki şiddetin temsil biçimleri üzerinde yoğun tartışmaları tetiklemiştir. Oyun, popüler kültürde derin izler bırakmış ve dövüş oyunu türünün evriminde kritik bir rol oynamıştır.

2.1. Mortal Kombat ve Ekonomi

Mortal Kombat'ın yaratıcıları Ed Boon ve John Tobias, gerçekçi grafikler ve dijitalleştirilmiş karakterlerle dövüş oyunlarına yeni bir boyut kazandırmışlardır. 1990'lar, teknolojik yeniliklerin hız kazandığı ve popüler kültürde şiddetin daha görünür hale geldiği bir dönemdir. Mortal Kombat, bu dönemin ruhunu yakalayan bir yapıt olarak öne çıkmıştır ([https://www.gematsu.com,___\"Mortal Kombat 11\" 10.05.2024\).](https://www.gematsu.com,___\)

Oyunun geliştirilmesinde kullanılan dijitalleştirilmiş fotoğraflar ve gerçekçi animasyon teknikleri, Mortal Kombat'ın diğer oyunlardan ayrılmasını sağlamıştır. Ayrıca, ses efektleri ve müzik kullanımı da oyunun atmosferini güçlendiren unsurlar arasındadır. İlk oyunun basit dövüş mekaniklerinden, Mortal Kombat II ve III'te karakter ve hareket çeşitliliğinin artırılmasına kadar oynanış sürekli olarak geliştirilmiştir. Mortal Kombat serisi, karmaşık kombinasyonlar ve özel hareketler ekleyerek oyunculara daha stratejik ve derin bir oyun deneyimi sunmuştur ([https://levvel.com, \"Mortal Kombat Statistics\" 10.05.2024; https://gamesensor.info, \"Mortal Kombat 1\" 10.05.2024\).](https://levvel.com, \)

Mortal Kombat, özellikle şiddet içeriği nedeniyle geniş çapta eleştirilere maruz kalmıştır. Bu eleştiriler, ABD'de video oyunlarının derecelendirilmesi sisteminin oluşmasında etkili olmuş ve medya içinde oyunların şiddet içeriği üzerine daha geniş kapsamlı bir tartışma başlatmıştır. Oyun salonlarından ev konsollarına ve mobil platformlara uzanan geniş bir yayılma göstermiştir. Bu genişleme stratejisi, farklı oyun türlerini ve hikâye anlatımını kapsayacak şekilde evrilmiştir ve bu da serinin çeşitliliğini ve adaptasyon yeteneğini göstermektedir ([https://levvel.com, \"Mortal Kombat Statistics\" 10.05.2024; https://gamesensor.info, \"Mortal Kombat 1\" 10.05.2024\).](https://levvel.com, \)

Mortal Kombat'ın endüstri üzerindeki etkisi geniş çaplı olmuştur. Oyun, mevcut teknolojileri ve oyuncu beklentilerini şekillendirmiş, yeni dövüş oyunlarına ilham

kaynağı olmuştur. Serinin devamı teknolojik yeniliklerle ve toplumsal normlarla nasıl uyum sağlayacağı konusunda önemli ipuçları sunmaktadır (<https://twistedvoxel.com>, “Mortal Kombat 1 Sales Have Surpassed 3 Million Units, More Monetization Planned” 10.05.2024).

Mortal Kombat serisi ise dövüş oyunları türünde önemli bir konuma sahiptir ve satış rakamlarıyla bu önemi pekiştirmiştir. Seri, toplamda 73 milyon kopya satarak tüm zamanların en çok satan dövüş oyunu serisi unvanını elinde bulundurmaktadır. Bu satışların içinde, serinin en yeni oyunlarından Mortal Kombat 11, 12 milyon kopya ile en başarılı oyun olurken, Mortal Kombat X 11 milyon kopya satışla onu izlemiştir. Diğer dikkat çekici oyunlar arasında Mortal Kombat: Deadly Alliance 3.5 milyon kopya, orijinal Mortal Kombat ve Mortal Kombat (2011) ise her biri 3 milyon kopya satmıştır (<https://gamesensor.info>, “Mortal Kombat 1” 10.05.2024).

Mortal Kombat serisinin toplam geliri 7 milyar doları aşarak büyük bir ticari başarıya imza atmıştır. Özellikle Mortal Kombat X, piyasaya sürüldüğü ilk hafta 130 milyon dolar gelir elde ederek bu başarının altını çizmiştir. Serinin hakları, Midway'den Warner Bros tarafından 33 milyon dolara satın alınmıştır. İlk oyun, Steam üzerindeki ilk üç gününde yaklaşık 10 milyon dolar gelir elde etmiş ve toplamda neredeyse 3 milyon kopya satmıştır (<https://levvel.com>, “Mortal Kombat Statistics” 10.05.2024; <https://gamesensor.info>, “Mortal Kombat 1” 10.05.2024; <https://twistedvoxel.com>, “Mortal Kombat 1 Sales Have Surpassed 3 Million Units, More Monetization Planned” 10.05.2024; <https://www.gematsu.com>, “Mortal Kombat 11” 10.05.2024).

Mortal Kombat serisi aynı zamanda karakter kostümleriyle de büyük bir popülerlik kazanmıştır. VeeGet adlı çevrimiçi bir mağaza, Mortal Kombat temalı kostüm ve aksesuarları tüketicilere sunmaktadır. Bu ürünler arasında Kitana'nın kadın latex maskesi ve kaskı 14.99 dolara, Tomas Vrbada / Smoke karakterinin gri renkte dövüşçü kostümü 105 dolara, ve Liu Kang kostümü ise 99.99 dolara satılmaktadır. Bu kostümler, özellikle masquerade partileri, Cadılar Bayramı ve cosplay etkinlikleri için tercih edilmekte olup, oyun severler ve cosplay meraklıları arasında yoğun bir ilgi görmektedir. Kostümlerin satış stratejileri bu popüler kültür ürünlerinin tüketicilere nasıl cazip hale getirildiğini ve satış kanallarının nasıl optimize edildiğini vurgulamaktadır (<https://veeget.com>, “Mortal Kombat Costume”, 29.01.2024).

2.2. Mortal Kombat Öncesi Dövüş Oyunları

Dövüş oyunlarının kökenleri, Bruce Lee' nin Hong Kong dövüş sanatları filmine dayanmaktadır. Lee'nin bu film de bir dizi patronla dövüş sanatını "Game of Death" filminde göstermektedir. Bu alanda japon dövüş sanatlarından ilham almıştır. "Karate Master" (1971–1977) ile Sonny Chiba'nın "The Street Fighter" (1974) filleri de yer almaktadır (<https://www.ign.com>, "IGN Presents the History of Street Fighter" 24.04.2024).

1980 Temmuz ayında yayımlanan tek kişilik boks oyunu Activision' ın Atari VCS oyunu, "Boxing ve Yu Suzuki" Sega'nın SG-1000 oyunu "Champion Boxing" konsol oyunlarında yerini almıştır. Nintendo'nun 1983'te geliştirilen ve Şubat 1984'te yayımlanan arcade oyunu (Glass Joe Boxes Clever, 1984: 47).

Teknōs Japan tarafından geliştirilen ve Mayıs 1984'te Data East tarafından piyasaya sürülen Karate Champ, bire bir dövüş oyunu türünün öncüsüdür. Çift joystick kontrolü ile çeşitli hareketlerin yapılabildiği bu oyun, sonraki dövüş oyunlarına ilham kaynağı olmuş ve ilk çok oyunculu dövüş oyunu özelliğini taşımaktadır. Ekim 1984'te çıkan Konami'nin Yie Ar Kung Fu oyunu, Karate Champ'tan esinlenmiş; fantastik ve hızlı hareketler, çeşitli rakip karakterler ve on altı farklı hareket ile dövüş oyunlarına yenilikler getirmiştir. Yie Ar Kung Fu ayrıca can barı sistemiyle puanlama sistemini değiştirerek bu özelliği türün standardı haline getirmiştir (<https://www.polygon.com>, "Yie Ar Kung Fu, one of the earliest fighting games, comes to Switch and PS4" 21.01.2024; Carroll, 2019: 37).

Takashi Nishiyama tarafından 1984 yılı Kasım ayında piyasaya sürülen dövüş oyunlarının bölüm sonlarına bir boss ekleyerek dövüş oyunlarını hikayeleştirmiştir. Side-scrolling dövüş oyunu türü olan bu oyun Kungfu Master oyunu Jackie Chan ve Bruce Lee nin "Wheels on Meals" ve "Game of Death" filimlerinden ilham alınmıştır (Horowitz, 2020: 144; Hurlbert, 1985: 12).

1985'in başlarına gelindiğinde, dövüş oyunları arcade ve ev bilgisayarlarında yerini almıştır. Kuzey Amerika'da, "Data East Karate Champ'i" 1985 Ekim'inde ev bilgisayarlarına taşımıştır (Popular Computing Weekly, 1986: 4; Zzap!64, 1985: 30 – 32).

1988 yılında, Home Data tarafından piyasaya sürülen “*Reikai Dōshi: Chinese Exorcist*” (aynı zamanda Last Apostle Puppet Show olarak da bilinir) hareket yakalama animasyonunu kullanan ilk dövüş oyunudur. Bu süreçte ev oyun konsolları bu türü göz ardı etmiştir. Sega Genesis için çıkan az sayıdaki oyunlardan biri olan. Erken dönem dövüş oyunlarının öne çıkmasını zorlaştıran teknik zorluklar vardır. Programcılar, joystick’in hızlı hareketlerini tanıyabilen bir oyun üretmekte zorlanmış ve bu nedenle oyuncular, özel hareketleri herhangi bir doğrulukla gerçekleştirmede güçlük çekmiştir (<https://www.gamespot.com>, “The History of Street Fighter” 10.05.2024).

1991’de piyasaya sürülen Street Fighter 2, dövüş oyunları arasında devrim yaratmıştır. Yoshiki Okamoto’nun ekibi, oyuncuların (combo) kabiliyetini geliştirebilecekleri kolay hareket sağlayan “joystick” ve buton tarama rutini geliştirmiştir. Capcom’un CPS arcade çip setini kullanarak yüksek grafikler sunan, oyuncuların birbirleriyle mücadele etmelerine imkân sağlamıştır. Bu özellikler ve popüleriteyi arttırarak oyun endüstrisinde daha fazla makine satmaya teşvik etmiştir (Carter, 1993: 10).

Mortal Kombat, gerçek oyunculardan dijitalleştirilmiş karakterler ve “Fatality” bitirme hareketleriyle dikkat çekmiş, şiddet içeriği nedeniyle ev oyun konsollarına da uyarlanarak büyük bir popülerlik kazanmıştır. “Mortal Monday” ile ev versiyonunun piyasaya sürülmesi büyük ilgi görmüş ve politikacıların tepkisini çekmiştir. Mortal Kombat serisi, Street Fighter ile benzer bir ikonik statüye ulaşarak, filmler ve televizyon dünyasında yerlerini almışlardır (<https://www.gamespot.com>, “The History of Street Fighter” 10.05.2024; Capcom, 1994).

İlk üç boyutlu Virtual Fighter dövüş oyunu 1993 yılında çıkarak tipik dövüş oyunlarında olduğu gibi iki boyutlu düzlemde gerçekleşmektedir. Sega AM2’nin bu türdeki ilk denemesi, 1993 yılında yayımlanan arcade oyunu “*Burning Rival*” olmuş, ancak aynı yıl ve aynı platform için yayımlanan “*Virtua Fighter*” ile büyük bir ün kazanmıştır. “*Virtua Fighter*” üç boyutlu çokgen grafiklere ve aksiyonla birlikte yakınlaşan ve dönen bir görüş açısına sahip ilk dövüş oyunudur. Grafiklerine rağmen, oyuncular diğer dövüş oyunlarında görüldüğü gibi ileri geri hareketlerle sınırlı kalmıştır. Üç düğme ile daha basit bir öğrenme süreci sunan oyun, altı ve beş düğmeye sahip olan Street Fighter ve Mortal Kombat gibi oyunlardan daha kolay öğrenilmektedir. Oyun, Japonya’da Sega Saturn için piyasaya sürüldüğünde, oyun ve sistem neredeyse

birbirleriyle eşit oranda satılmıştır (Gamasutra, 2008). Oyun türleri içeriğine göre Street Fighter ve Mortal Kombat 2 oyun kapakları Şekil 8’ de gösterilmiştir.



Şekil 8. Street Fighter II ve Mortal Kombat II Oyun kapağı

Kaynak: Mortal Kombat II Wiki, 2024

1995 yılına gelindiğinde, Amerika’da dominant seriler Mortal Kombat, Japonya’da ise Virtua Fighter serisi olmuş, Street Fighter Alpha, Street Fighter 2’nin popülerliğine ulaşamamıştır. Dönem boyunca dövüş oyunu, rekabetçi video oyunlarında dominant tür olmuş ve meraklıları, insan rakipler bulabilmek için sıklıkla oyun salonlarına gitmiştir (Gamepro, 1996: 12).

Electronic Gaming Monthly, 1995 yılında dövüş oyunlarının fazlalığını “En Çok Tiksindirici Trend” ödülüne layık görmüştür. Street Fighter EX’in seriyi 3D grafiklere taşımaya rağmen, bu oyun ve Street Fighter: The Movie, arcade salonlarında başarısız olmuştur.

Dövüş oyunu türü, 1990’ların sonlarında birkaç güçlü 3D dövüş oyununun ortaya çıkmasıyla evrimleşmeye devam etmiştir. Namco’nun Tekken’i (1994’te arcade salonlarında ve 1995’te PlayStation’da çıkarılmış), PlayStation’ın erken başarısı için kritik öneme sahip olmuş, devam oyunları da konsolun en önemli başlıkları arasında yer almıştır. 1995’te başlayan ve 2018’de Soulcalibur VI’a kadar uzanan Soul serisi gibi silah tabanlı dövüş oyunları da önemli eleştirel başarılar elde etmiştir. Tecmo, 1996’da arcade salonlarında Dead or Alive’ı piyasaya sürmüş ve 1998’de PlayStation için portlamıştır.

Bu oyun, hızlı kontrol sistemi, yenilikçi karşı atakları ve çevresel tehlikeleri ile tanınan uzun soluklu bir serinin başlangıcı olmuştur. Seri, Dead or Alive 3 ve Dead or Alive 4 gibi, kendi konsollarının başarısı için önemli oyunlar içermiştir. 1998’de, Square tarafından yayımlanan Bushido Blade, zaman sınırlarını ve sağlık barlarını terk ederek, belirli bir vücut parçasına yapılan kılıç darbesiyle bir uzvu koparabilen veya başı kesebilen yenilikçi Bir Vücut Hasar Sistemi özelliği ile gerçekçi bir dövüş motoru sunmuştur (Retro Gamer, 2009; <https://www.gamespot.com>, “Two Men Enter, One Man Leaves” 27.04.2024).

Video oyunu meraklıları, çeşitli serilerden karakterlerin aynı oyunda yer aldığı kurgusal çaprazlamalara ilgi göstermiştir. Bu tür dövüş oyunlarının erken bir örneği, 1996 arcade çıkışlı X-Men vs. Street Fighter’dır (daha sonra Marvel vs. Capcom serisine dönüşmüştür), burada çizgi roman süper kahramanları ile diğer Capcom oyunlarından karakterler yer almaktadır. 1999’da Nintendo, Pikachu ve Mario gibi çeşitli serilerden eşleşmelere izin veren Super Smash Bros. Serisinin ilk oyununu çıkarmıştır (The Financial Express, 2008).

2000’lerin başları, dövüş oyunları için bir durgunluk dönemi olarak kabul edilmektedir. Bu dönemde dövüş oyunu türündeki oyunlar içi aşırı doymuşluk gibi faktörlerden ötürü popülerliği azaldığını belirtilmektedir. Popüleritenin düşmesi nedeniyle oyun salonları giderek daha az karlı hale gelmeye başlamıştır (USgamer, 2019; <https://www.eurogamer.net>, “Rare “may do” new Killer Instinct. Eurogamer” 25.04.2024).

2.3. Mortal Kombat Tarihi

Mortal Kombat’ın geliştirilmesi, John Romero ve John Carmack dışındaki en ünlü ortaklıklardan birinin sonucudur. Oyun geliştirici olarak kendine bir isim yapmış olan sanatçı John Tobias, Williams’ın en büyük hitleri arasında yer alan Smash T.V. ve onun takip oyunu Total Carnage üzerinde çalışmaktadır. Programcı Ed Boon ise Williams’ın prestijli pinball bölümüne başlamış, Funhouse ve Black Knight 2000 gibi klasikler için yazılım kodlamış ve daha sonra High Impact Football serisi ile oyun geliştirmeye devam etmiştir. Midway, gerçekçiliği artırmak için dijitalleştirilmiş fotoğraflarla denemeler yapmaya bu dönemde başlamıştır (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: 64).

Boon ve Tobias, bir dövüş oyunu üzerinde ilk denemelerini planlarken, bu özellik önemli bir satış noktası olmuştur. Mortal Kombat, Street Fighter tarafından popüler hale getirilen bloklama, mermiler ve kontrol hareketleriyle gerçekleştirilen özel hareketler gibi konvansiyonları benimsemiştir. Mortal Kombat, kung fu filmlerinden, 80'lerin aksiyon sahnelerinden ve 70'lerin aşırı şiddet içeren sömürü döneminden öğeler alarak kendine has bir tarz oluşturmıştır. Bu yapı, karanlık atmosferi ile dikkat çekmiştir. Exidy'nin Chiller oyununun bugüne kadar sahip olduğu "en şiddetli oyun" unvanını elinde bulundurmasına rağmen, canlı aktörlerin kullanımı ve bol miktarda kan gösterimi, Mortal Kombat'ın fark edilmesini sağlamıştır. Stüdyo, oyunun şiddet unsurlarını bir satış noktası haline getirmek için özel çaba sarf etmiş, oynanışa herhangi bir katkısı olmayan ancak oyuncuların savunmasız, etkisiz düşmanlarına karşı kanlı ölümler gerçekleştirmelerine olanak tanıyan "*Fatality*" hareketlerini eklemiştir (Kirsh, 1998: 178-179). Mortal Kombat' a ait Fatality görseli Şekil 9' da sunulmuştur.



Şekil 9. Mortal Kombat Fatality

Kaynak: Mortal Kombat Fandom (2023)

Oyun içerisindeki vahşet arcade salonlarında yayımlandığında, onun geniş çapta yankı bulmasının temel nedeni olmuştur. Birçok oyunun gerçek anlamda ünlü olması konsollara ulaştığında gerçekleşirken, Mortal Kombat'ın başarısı görmezden gelinemez bir seviyede olmuştur. Ülke genelindeki her ergen erkek çocuğunun bu oyunu oynadığı görülmekteydi ve bu durum medyanın hoşnutsuzluğuna yol açmıştır. Columbine katliamının ardından DOOM'un eleştirilere maruz kaldığı gibi, Mortal Kombat'ın gençler üzerinde olumsuz bir etkiye sahip olduğuna dair iddiaları destekleyecek herhangi bir trajedi yaşanmamıştır. Ancak oyunun kendisi gibi, hikayesi de yeterince

sansasyonel olduğundan satışlara katkıda bulunmuştur. Arcade salonlarında herkese açık bir şekilde yer alması, sadece bir çeyrek ile oynanabilir olması rahatsız edici bulunmuştur (Kirsh, 1998: 177).

Medya içindeki tartışmalar, Mortal Kombat'ın popülerliğini oyun salonlarında daha da artırmıştır. Oyun, SEGA Genesis ve Super Nintendo için piyasaya sürülmeye hazırlandığında, kritik bir popülerlik seviyesine ulaşmıştır. Ülke genelindeki oyun salonlarında her yerde bulunmasına rağmen, ebeveynler ev sürümlerinin sansürlenmesini talep etmişlerdir.

İkinci oyunda, oynanabilir karakter sayısının yedi kişiden on ikiye yükseldiği, hareket listelerinin genişletildiği ve her karakterin artık bir yerine iki ölüm hareketine sahip olduğu belirtilmiştir. Oyunun mekânı, Asya'dan karanlık fantezi dünyası Outworld'e taşınmış ve hikâye, günümüzdeki karmaşık yapısına kavuşmaya başlamıştır. Mortal Kombat II, adından sıklıkla bahsettiren, tanıtım malzemelerinde övünen ve hatta oyun içinde parodisini yapan bir ün kazanmıştır. Geleneksel kanlı Fatalities'in yanı sıra, düşmanlarınızı bebeklere dönüştüren yeni “*Babality*” hareketleri ve düşmanlarına karşı daha az kin besleyenler için nezaket gösterileri içeren “*Friendship*” hareketleri eklenmiştir. Hatta, Kitana'nın rakibini öpüp onu bir balon gibi şişirdiği ve Johnny Cage'in rakibinin kafasını üst üste üç kez koparabildiği brutal Fatality hareketleri bile, Itchy ve Scratchy alanına kaymaya başlamıştır (Church, 2022: 48-50). Mortal Kombat Babality ve Friend Ship görselleri Şekil 10' da sunulmuştur.



Şekil 10. Mortal Kombat Babality, Friend Ship

Kaynak: Mortal Kombat Pinterest (2024)

Mortal Kombat II'nin sırları ve gizli ayrıntıları, oyunun ününü artırmada önemli bir rol oynamıştır. İlk oyunda bir gizli karakter olan yeşil ninja Reptile bulunurken, Mortal Kombat II üç gizli karakter sunmuştur. Kısa süre içinde, “*Nudalities*,” “*Animalities*,”

adında çeşitli gizli karakterler ve hatta gizli oyunlar hakkında söylentiler dolaşmaya başlamıştır (<https://oyungezer.com.tr>, “Mortal Kombat’ın Hikayesi Bölüm 2” 21.01.2024).

1993 Kasım’ında yapılan yayın, öncüsü Genesis ve Super Nintendo portlarının hemen ardından gelmiş ve Mortal Mânia tam anlamıyla zirveye ulaşmıştır. Oyun, Kuzey Amerika oyun salonlarında en çok ilgi çeken yapımlardan biri haline gelmiştir. Jax ve Baraka gibi yeni karakterler kısa sürede kendilerine sadık birer takipçi kitlesi edinmiş ve genişletilmiş hareket seti, oyuncuların rekabetçi oyunu daha ciddiye almasını sağlamıştır. Kombolar orijinal oyunda düşünmeyi gerektirirken, bu sefer geliştiriciler dengelenmeye daha fazla dikkat etmiş ve adil oyunu sağlamak için ince ayarlar yapılmıştır.

Mortal Kombat II, Super Nintendo ve Genesis’te tüm kanlı ihtişamıyla piyasaya sürülmüştür. Yeni oluşturulan ESRB derecelendirme sistemi aracılığıyla, ilk partiler sorumlu ebeveynlere mesaj gönderirken, hedef kitlelerinin arzuladığı kaosu sunmayı başarmışlardır. 1993’ün sonlarından 1994’e kadar, her iki Mortal Kombat oyununun portları neredeyse her büyük platforma, SEGA’nın kısa ömürlü SEGA CD ve 32X sistemlerinden eski SEGA Master System ve Game Boy’a kadar yayılmıştır. Mortal Kombat II, serideki en popüler oyunlardan biri olmaya devam etmiş ve 95’te Saturn ve PlayStation’da yer almıştır. Serinin popüleritesi 1995 yazında, oyun temelli ilk film olan ve oyuncu hayranları tarafından açıkça benimsenen bir aksiyon filmi olan New Line Cinema’nın bir filmiyle zirveye ulaşmıştır. PG-13 derecesine rağmen, film gişede bir numarada açılmış ve uluslararası olarak 120 milyon dolardan fazla hasılat yaparak 24 milyon dolarlık bütçesine kıyasla ağır bir getiri sağlamıştır (Markey, 2017: 52-53).

Mortal Kombat 3, oldukça değişmiş bir pazar koşuluna sunulmuştur. Pazarın kan isteği azalmış, fakat tamamen kaybolmamıştır. Yeni bir donanım nesli belirmekte ve 3D en yeni moda olmaktadır. Mortal Kombat 3, arcade salonlarında piyasaya sürüldüğünde, Killer Instinct ve Virtua Fighter 2, o dönemin en gözde oyunları olarak arcade salonlarına gelecek nesli önceden göstermektedir (<https://oyungezer.com.tr>, “Mortal Kombat’ın Hikayesi Bölüm 2” 21.01.2024).

Midway için içerik miktarını bir kez daha ikiye katlamak pratik olmayacağından, Mortal Kombat 3 bazı fedakârlıklar yapmak zorunda kalmıştır. Yedi yeni karakter sunulmuş

olmasına rağmen, toplam kadro sadece 15 karakterden oluşmakta, bu da birkaç favorinin elenmesi anlamına gelmektedir. Scorpion, Kitana, Mileena, Baraka ve diğerleri bu sürümde yer almamış ve hayranların büyük hayal kırıklığına uğramasına neden olmuştur.

Oyun dünyası mekaniklerinde evrim geçirerek, karanlık ortamlar daha çok gerçek dünyaya dayandırılmış ve çok katmanlı seviyeler, savaşlara daha epik bir his katmıştır. Mortal Kombat 3, önceki oyun kadar büyük bir coşku ile karşılanmamıştır. Yeni “*siber-ninja*” karakterleri popüler olmuş, ancak kadrodan bu kadar çok favorinin çıkarılması birçok oyuncuyu dışlanmış hissettirmiştir.

Mortal Kombat Mythologies oyununda Sub-Zero, karakterlerin evrenini ve arka plan hikâyelerini genişletecek bir dizi aksiyon oyununun planlandığı ilk oyundur. John Tobias’ın kişisel projesi, hayranlara tanıdık gelen dövüş oyunu aksiyonunu temel almış, ancak mavi ninja karakterini büyük, farklı seviyelerde yerleştirerek oyunu daha çok dövüş ve platform öğeleri içeren bir yapıya haline getirmiştir. Aksiyonla birlikte buzlu suikastçinin kökenini anlatan detaylı bir hikâye sunulmuştur (Mortal Kombat Wiki, 2024).

Eleştirmenler, oyunu bazı platform atlama ve grup dövüş senaryolarına uygun olmayan mekanikler nedeniyle uygunsuz olarak nitelendirmişlerdir. IGN, oyunun yavaş ve yetersiz kontrolünü eleştirerek “*bir oyun olarak korkunç*” olduğu sonucuna varmıştır. Hayranların ve eleştirmenlerin olumsuz tepkilerine rağmen, franchise’ın gücü, oyunun milyon satıcılar arasına girmesini sağlamıştır. Yeterince etkileyici olmamasına rağmen Midway, planladıkları “*Mythologies*” serisini sonlandırmaya karar vermiştir (<https://mortalkombat.fandom.com>, “Mortal Kombat Wiki” 08.02.2024). Ultraviolence’e olan ilginin azalması, 3D’nin artık yaygın olması ve fotorealizmin gitmesiyle, Mortal Kombat 4, önceki oyunların başarısını tekrarlayamamıştır. Oyun PlayStation ve Nintendo 64’a taşınmış ve karışık eleştiriler almıştır. Çoğu, oyunun kâğıt üzerinde vaatlerini yerine getirdiği konusunda hemfikir olmuş, ancak serinin heyecanı azalmıştır. MK4 arcade’lerde piyasaya sürüldüğünde, ikinci film Mortal Kombat: Annihilation, sinemalarda yerini almıştır. Eleştiriler oldukça kötü olmuş ve en önemlisi, hayranlar bu sefer seriye karşı mutsuz ve ilgisiz kalmışlardır. Film, öncekinin yaptığından

az bir gelir elde etmiştir. Herkes için Mortal Kombat'ın yıldızının hızla solmaya başlamıştır (<https://mortalkombat.fandom.com>, "Mortal Kombat Wiki" 08.02.2024).

Mortal Kombat serisinin sonlanmanın eşiğine gelmiştir. Yıllar süren düşüşten sonra, Development of Special Forces serinin en düşük noktasını işaret etmiştir. Midway, Mortal Kombat'ı bir kez daha başarılı bir seri haline getirecekse, bunun çok büyük değişiklikler gerektireceğini bilmektedir. Midway, bir sonraki oyun için hedeflerini 2002'ye iterek, Boon ve ekibine seriyi en baştan sona düşünmek için zaman vermeyi tercih etmiştir. Mortal Kombat 4'te sadece on üç kişilik bir ekip bulunurken, yeni devam filminde nihayetinde elli kişiden fazla personel bulunmuştur. (<https://oyungezer.com.tr>, "Mortal Kombat'ın Hikayesi Bölüm 2" 21.01.2024).

2001'in Mayıs'ında, E3'ten kısa bir süre önce, serinin beşinci oyununun PlayStation 2, Xbox ve GameCube'a geleceği söylentisi sızdırılmıştır. Kısa bir süre sonra, aslında Mortal Kombat 5 olarak adlandırılmayacağı ve serinin yeni bir başlangıcı işaret edeceği açıklanmıştır. Gösteride kısa bir fragman yayınlanmış, ancak yeni yön hakkında pek bir fikir sunulmamıştır. Ed Boon, hayranları seride bildikleri her şeyin bir kenara atıldığı iddiasıyla kıskırtmıştır (<https://melmagazine.com>, "An Oral History of 'Mortal Kombat'" 27.04.2024).

Mortal Kombat 4, değişimden korkan safkanları memnun etmeye çok uğraşarak hata yapmıştır, ama bunu yaparken geri kalan tür onu geçmiştir.

Fatality'ler ve birçok imza hareketi geçiş yapmış, 13 karakterle birlikte. Ancak tüm bu karakterler, neredeyse tüm özel olmayan hareketlerini kaybederek, büyük ölçüde yeniden düşünülmüştür. Eski oyunları domine eden ölümcül hareketler, ayak süpürmeler ve yumruk komboları, oyuncuların herhangi bir stratejiye yanıt vermek için üç dövüş stili arasında geçiş yapmalarını ve silah kullanmalarını sağlayan yeni bir sistem şekline gidilmiştir. Bu, her karaktere herhangi bir stratejiye yanıt vermek için olağanüstü bir saldırı yelpazesi sunmuştur (<https://www.polygon.com>, "Mortal Kombat's Johnny Cage, 20 Years Later." 24.04.2024).

Midway, oyunun başında bir zamanlar serinin ana karakteri olarak düşünülen Liu Kang'ın ölümüyle hayranları şaşırtmıştır. Mortal Kombat, 2002'nin Kasım'ında piyasaya sürüldüğünde, eleştirmenler ve hayranlar tarafından hemen benimsenmiş, Mortal Kombat II'den bu yana serinin en iyi eleştirilerini kazanmış ve 6 hafta içinde bir

milyon kopya satmıştır. Mortal Kombat, sonunda bu rakamın iki katından fazlasını satmıştır (<https://www.polygon.com>, Mortal Kombat vs. DC Universe’ün piyasaya sürülmesinin ardından, efsanevi Mortal Kombat ismi, Midway’den WB Interactive’e geçmişti. Basitçe “Mortal Kombat” olarak adlandırılan Boon ve ekibinin bir sonraki projesi, ilk üç Mortal Kombat başlığının yarattığı mirası ele alacaktı. Oynanış, 2D düzlemle sınırlandırılmış ve dengeli dövüş mekanikleri yerine getirilmişti; en son Mortal Kombat, serinin en iyisi olmaya aday gösterilmişti. Nisan 2011’de mağaza raflarına çıkan Mortal Kombat, genel olarak serinin en büyük Mortal Kombat’ı ve dövüş oyunu devleriyle yarışabilecek meşru bir rekabetçi deneyim olarak kabul edilmiştir (<https://mortalkombat.fandom.com>, “Mortal Kombat Wiki” 08.02.2024).

2.4. Mortal Kombat Dünyası

Bu bölümde Mortal Kombat’ ın tüm serisinin içeriğinde bulunan güncellemeler ve hikayelerindeki gelişmeler özetle verilmiştir.

2.4.1. Mortal Kombat

Beş yüz yıl önce, dünyanın en prestijli dövüş turnuvası olan Shaolin Turnuvası, yaşlı bir büyücünün ve tuhaf dört kollu bir varlığın görünmesiyle kesintiye uğramıştır. Bu varlık, yarı insan, yarı ejderha dövüşçüsü olan Goro adında bir Shokan savaşçısıdır ve sonraki beş yüz yıl boyunca nihai dövüş şampiyonu olmuştur. Bu olaylar, Dünya Diyarını kaosa sürükleyerek Dış Dünya’nın Dünya Diyarını fethetmesine yardımcı olmayı amaçlayan Shang Tsung’un planının bir parçasıdır (Makuch, 2015).

Bir Shaolin rahibi olan değerli Liu Kang, dengeyi yeniden sağlamak amacıyla turnuvaya katılmış ve bir kavga çıktığında Hollywood dövüş sanatçısı Johnny Cage ile dostluk kurmuştur. Lin Kuei savaşçısı Sub-Zero, Shang Tsung tarafından, Shinnok’un Muskası ile ilgili sıkıntısından iki yıl sonra turnuvaya davet edilmiştir. MK Sonu’na göre, turnuvaya katılma nedeni, Tsung’un zengin bir düşmanının talebi üzerine Shang Tsung’a suikast düzenlemektir. Ölümsüz Shirai Ryu ninja Scorpion, Sub-Zero’yu öldürmek niyetiyle turnuvaya katılmıştır çünkü Scorpion, Sub-Zero’nun kendisini öldürdüğünü ve ailesi ile klanını da öldürdüğünü düşünmüştür. Göklerin Tanrısı Raiden de Shang Tsung tarafından kişisel olarak davet edilmiş ve “Raiden’e karşı çıkan

herkesin ezileceğini” iddia etmiştir. Turnuvaya katılabilmek için ölümlü bir form almayı tercih etmiştir (Makuch, 2015).

Kara Ejder’in en kötü suçlusu Kano, turnuvaya giden tekneye binmeyi başardığında ABD Özel Kuvvetler Birimi tarafından, Lt. Sonya Blade liderliğinde takip edilmekteydi; turnuvadaki amacı Shang Tsung’un Sarayı’nı yağmalamaktır. Sonya ve adamları geldiğinde, Shang Tsung onları kişisel ordusuyla pusuya düşürmüştür. Özel Kuvvetler Birimi sürpriz saldırıda yakalanınca, Sonya’nın ekibini kurtarmak için turnuvaya katılmaktan başka çaresi kalmamıştır (Markey, 2017: 42-44).

Dış Dünya’nın art arda 9 turnuva kazanmış olmasıyla, kahramanlarımız Dünya Diyarına 10. kaybı vermekten kaçınmak zorundaydılar, aksi takdirde tüm insanlık Dış Dünya’nın karanlığına çökecektir (Markey, 2017: 42-44).

2.4.2. Mortal Kombat 2

İzleyen mağlubiyetin ardından, Shang Tsung efendisi Shao Kahn’dan hayatını bağışlamasını talep etmektedir. Shao Kahn’a, Mortal Kombat davetinin reddedilemeyeceğini ve eğer bu mücadele Outworld’de gerçekleştirilirse, Earthrealm savaşçılarının katılımının zorunlu olacağını izah etmektedir. Kahn, bu stratejiyi kabul etmekte ve Tsung’un gençliğini iade etmektedir. Davetiye Raiden’a iletildiğinde, o da kendi savaşçılarını toplayıp onları Outworld’e götürmektedir. Turnuva tehlikelidir, zira Shao Kahn ev sahibi avantajına sahiptir ve bir Outworld zaferi, dengeleri bozarak Outworld’un Earthrealm’i içine almasına olanak tanıyacaktır. Mortal Kombat II, Mortal Kombat’ın ardından gelmekte ve Mortal Kombat 3’ü takip etmektedir. Mortal Kombat: Shaolin Monks, Mortal Kombat II’deki olayların Liu Kang ve Kung Lao’nun Outworld’e yolculuğuna odaklanan, kanona dâhil olmayan bir yeniden anlatımıdır (<https://oyungezer.com.tr>, “Mortal Kombat’ın Hikayesi Bölüm 2” 21.01.2024).

2.4.3. Mortal Kombat 3

Shao Kahn, sürekli yenilgilerden bıkkınlık duyarak, 10.000 yıl öncesine dayanan bir planı hayata geçirmeye karar vermiştir. Görevi, genç yaşta beklenmedik bir şekilde ölen eski Kraliçesi Sindel’i yeniden hayata döndürmek olan Gölge Rahipleri’ni, Shang Tsung liderliğinde harekete geçirecektir. Ancak, Sindel’in yeniden doğuşu Outworld’de

değil, Dünyamızda gerçekleşecektir. Bu durum, Shao Kahn'ın sınır çizgilerini aşmasına ve kraliçesini geri almaya olanak tanıyacaktır (<https://blog.monsternotebook.com.tr>, “Geçmişten Günümüze Mortal Kombat Serisi”, 25.04.2024).

Sindel, Dünyamızda yeniden canlandığında, Shao Kahn boyutlar arası bir geçiş yaparak onu geri almayı başarmıştır. Bu eylemin bir sonucu olarak, Dünyamız, Outworld ile aniden birleşerek milyarlarca insanın ruhunun anında gasp edilmesine neden olmuştur. Sadece birkaçı, Raiden tarafından ruhları korunduğu için bu durumdan muaf tutulmuştur. Raiden, Shao Kahn'ın durdurulması gerektiğini, ancak Dünyamız'ın koruyucusu olarak Outworld'de güçsüz olduğu ve müdahale edemeyeceğini belirtmektedir; çünkü Dünyamız şimdilerde Outworld ile kısmen birleşmiş durumdadır. Shao Kahn, Dünyamız boyunca dolaşan ve hayatta kalan herkesi öldürmekle görevli yok etme birliklerini serbest bırakmıştır. Ek olarak, Raiden'in koruması yalnızca ruha yönelik olduğundan, seçilmiş savaşçıların bedenlerini koruyamamakta ve böylece onlar, yok etme birlikleriyle savaşmak ve Shao Kahn'ı püskürtmek zorundadır (<https://blog.monsternotebook.com.tr>, “Geçmişten Günümüze Mortal Kombat Serisi”, 25.04.2024)

2.4.4. Mortal Kombat 4

Milattan binlerce yıl önce gerçekleşen bir olayda, yenilmiş üstün varlık Shinnok ile girişilen çatışmada, bir uygarlığın tümüyle yok oluşu meydana gelmiştir. Shinnok'un alemlere yönelik tehdidini ortadan kaldırmak için, Dünya'yı asırlarca sürece karanlık bir döneme iten ve Shinnok'u Netherrealm olarak adlandırılan bir bölgeye sürgün eden bir mücadele yürütülmüştür. Şao Kahn'ın, Dünya'nın savaşçıları tarafından yenilgiye uğratılmasının ardından, Shinnok, Netherrealm'deki tutsaklığından kaçmayı başarmıştır. Şimdi, savaş yeniden alevlenmiş olup, bu kez savaşın ölümlü varlıklar tarafından kazanılması mümkün görülmektedir (<https://blog.monsternotebook.com.tr>, “Geçmişten Günümüze Mortal Kombat Serisi”, 25.04.2024).

2.4.5. Mortal Kombat: Deadly Alliance

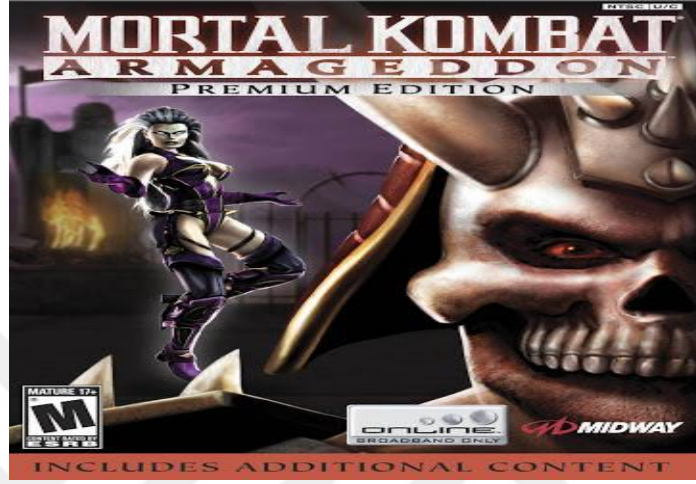
Quan Chi kaçarken, Netherrealm'in derinliklerindeki çukurlarda, Outworld'ün ilk imparatoru olan Ejderha Kral'ın ordu kalıntılarını içeren antik bir mezar keşfetmektedir.

Orduyu diriltildiğinde yenilmez ve mağlup edilemez olduğunu öğrenen Quan Chi, ordunun tam anlamıyla dirilmesi için savaşçı ruhlarının nakledilmesi gerektiğinin farkına varmaktadır. Bu nedenle, kendisine ölümsüzlük vaat eden kötü Shang Tsung ile bir ittifak teklif etmektedir. Shang Tsung, bu teklifi kabul ederek Ölümcül İttifak'ın doğmasına sebep olmaktadır. Ancak, alemlerin tam hakimiyeti için harekete geçmeden önce, iki büyücü, mutlak zaferlerinin önünde durabilecek tek iki varlığı yok etmeye karar vermektedirler. İlk olarak, sahte bir sadakat gösterisi sonrasında Outworld İmparatoru Shao Kahn'ı öldürmüşlerdir. Daha sonra sadece büyücüler ve tanrılar tarafından bilinen güçlü bir mistik portal aracılığıyla Earthrealm'e geçiş yaparak, Mortal Kombat'ın tartışmasız ve hüküm süren şampiyonu Liu Kang'e saldırmışlardır. Tsung'un mücadelede açıkça geride kaldığı bir noktada, Quan Chi'nin müdahalesi Shang Tsung'un üstünlük kurmasına yardımcı olmuştur. Bu sayede, Tsung, Liu Kang tarafından Mortal Kombat'ta yenilgiye uğratıldığından beri hedeflediği bir amacı gerçekleştirmektedir. Liu Kang, sonunda yenilmiştir. Onun ruhunu tükettikten sonra, iki büyücü, Ejderha Kral'ın ordusunu diriltmek için mağlup savaşçıların ruhlarının kullanıldığı Outworld'e geri dönmüştür. Başarılı olurlarsa, tamamen durdurulamaz olacaklardır. Bu arada Earthrealm'de, bu kötü ittifaka karşı koymak için başka bir ittifak kurulmaktadır. Raiden ve Earthrealm'in en büyük savaşçıları, bu yeni kötülüğe karşı savaşmak ya da ölmek üzere yeniden bir araya gelmektedirler (<https://blog.monsternotebook.com.tr>, “Geçmişten Günümüze Mortal Kombat Serisi”, 25.04.2024).

2.4.6. Mortal Kombat: Deception

Mortal Kombat son olaylarında, Raiden'in Dünya Krallığı savaşçıları, Ölümcül İttifak'ı durdurmayı başaramamıştır. Kitana, Kung Lao, Jax, Sonya Blade ve Johnny Cage, Tarkatan savaşçılarına karşı yaptıkları savaşta yenilmiş, Frost kendi dondurma yeteneği tarafından tüketilmiş ve Cryomancer'ların mezarlarına konulmuş, Sub-Zero ise Outworld'de, Dünya Krallığı'na geri dönecek portalı ararken tuzağa düşmüştür. Sonunda, Ölümcül İttifak kendisi (Shang Tsung ve Quan Chi) planlarını tamamlamıştır. Eski Tanrılar, Raiden'e müdahale etmemesini tavsiye etmişler, ancak o bu tavsiyeleri görmezden gelmiştir; yalnızca Shang Tsung ve Quan Chi'nin ittifakına Mortal Kombat'ta meydan okumuştur. Çoğu zaman dövüşte üstün olan Raiden, Tsung ve Quan

Chi'yi mağlup edene kadar avantajlı durumdaydı, ta ki Tsung, Soulmodo'dan bir ruh emip onu bir ateş topuyla yere serene kadar. Oradan, Quan Chi ve Tsung güçlerini birleştirerek, Quan Chi'nin çaresiz Thunder Tanrısını havada tuttuğu ve Tsung'un Raiden'ı bir ateş topuyla vurduğu Raiden'i yenmeyi başarmıştır (<https://www.gamesdatabase.org>, "Mortal Kombat Deception" 18.01.2024).



Şekil 11. Mortal Kombat Armageddon (Oyun Kapağı)

Kaynak: Dıalup Games (2024)

Evrensel düzeydeki savaşçıların güçleri, sahip oldukları diyarları yönetmek için fazla güçlü ve sayıca fazla olmaya başlamıştır. Bu savaşçıların yetenekleri, MK evreninin yapısını tamamen yok etme tehdidinde bulunmaktadır. Savaşçılar, gerçekliği parçalayıp kıyameti getirebilecek bir savaşta karşı karşıya gelmiştir. Beklenmedik bir anda, bir piramit yerden yükselmiş ve zirvesi alev almış, savaşçıların merakını çekmiştir. Savaşçılar, tepesine ulaşabilmek için birbirleriyle mücadele ederken, Blaze kendini açığa çıkarmıştır. Ateşten doğmuş olan Blaze, diyarları Armageddon'dan kurtarmak için olabildiğince çok savaşçıyı yok etmek üzere Yaşlı Tanrılar tarafından yaratılmıştır. Bu, savaşçılar için son savaşları, hayatta kalmaya layık olduklarını kanıtlama şansları olmuştur; birçokları ise yok olacaktır. Bu, Mortal Kombat için final savaşı, diyarların kaderini belirleyen mücadele olmuştur. Başlangıçta, oyunun ana karakteri Taven, Blaze'ı yenmiş, ateşten doğmuşun ölümünden kaynaklanan fazla enerji, orada bulunan savaşçılar üzerinde beklenmedik etkiler yaratmıştır (<https://mortalkombat.fandom.com>, "Mortal Kombat Wiki" 08.02.2024).

2.4.7. Mortal Kombat X

Mortal Kombat serisinin epik hikayesi, Johnny Cage, Sonya Blade ve Kenshi'nin, Jinsei'yi, karanlık güçlerin hedefi haline gelen kutsal bir kaynağı, Shinnok'un elinden koruma çabalarıyla devam eder. Bu üç kahraman, Mortal Kombat dünyasının kaderini etkileyen bir dizi olayın merkezindedir. Bu sırada, Raiden ve Fujin, Sky Temple'da Jinsei'nin girişini, Netherrealm'den gelen demonlarla dolu bir çatışmada korumaktadırlar. Durum daha da karmaşıklaşırken, Quan Chi sahneye girer ve Kabal, Sindel ve Stryker'ı kendi iradesine boyun eğdirerek Raiden ve Fujin'e karşı savaştırmaktadır. (Studios, 2015: 79-85).



Şekil 12. Mortal Kombat 11 (Oyun Kapağı)

Kaynak: Mortal Kombat 11 Wiki (2022)

Cassie Cage tarafından Shinnok'un yenilgisinden bir süre sonra, Raiden'ın düşmüş Yaşlı Tanrı'yı hasar görmüş Jinsei Odası'nda işkence ettiği gözlemlenmektedir. Jinsei'nin bozulmasından dolayı daha karanlık bir kişiliğe bürünen Gök Gürültüsü Tanrısı, Shinnok'a karşı merhamet göstermeyeceğini ve Dünya Diyarı'nın düşmanlarını onlar saldırıya geçmeden yok edeceğini ilan etmektedir. Shinnok, bir Yaşlı Tanrı'nın öldürülemeyeceğini hatırlatmasına karşın, Raiden "Ölümden daha kötü kaderler vardır" diyerek karşılık verir ve onun başını keser. Raiden, Shinnok'u Netherrealm'de Liu Kang'a bir uyarı olarak teslim etme kararı alır ve oradan ışınlanarak ayrılır. Zamanın Koruyucusu Kronika, Mortal Kombat X olaylarından sonra Raiden'ın zamanın dengesini bozması üzerine odada belirir ve öfkeyle tepki göstermektedir. Kronika,

Shinnok ile karşılaşır ve Zaman Yayınının kendi iradesine eğildiğini, “sadece zaman meselesi” olduğunu ifade eder. Dünya Diyarı’nın bu karşı gelmesinden bıkan Kronika, evrene düzen getirmek için gerekli her türlü aracı kullanma konusunda kararlıdır (Nadro vd. 2019: 1-2).

2.4.8. Mortal Kombat 1

Zaman Kumbarası’nın kontrolünü ele geçirdikten sonra, Liu Kang, Zamanın Koruyucusu olarak görevini üstlenmekte ve yeni dönemini şekillendirmektedir. Alem arasında eonlar süren barışın ardından, ideolojiler gelişmekte ve alem arasındaki gerilimler artmaktadır. Gizemli bir düşmanın ortaya çıkmasıyla, Liu Kang, sadece alemlerin değil, aynı zamanda yeni zaman çizgisinin ve tüm gerçekliğin tehlikede olduğunu fark etmektedir (<https://mortalkombat.fandom.com>, “Mortal Kombat Wiki” 08.02.2024).

2.5. Koleksiyon Tasarımları İçin Seçilen Mortal Kombat Karakterleri

Tasarımların gerçekleştirildiği karakterler aşağıda oyun evrenine uygun bir şekilde açıklanmıştır. Çalışmanın bu bölümü “Mortal Kombat Wiki” (2024) kaynağından yararlanılarak hazırlanmıştır. Sindel karakterinin oyun serileri boyunca uğradığı değişimler, Şekil: 13’ de görsel olarak sunulmuştur.

2.5.1. Sindel Karakteri



Şekil 13. Sindel’in MK Oyunları Boyunca Değişimi

Kaynak: Mortal Kombat Wiki (2024)

Tehditkâr görünse bile Sindel, doğası itibariyle nazik ve yardımsever bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. Sindel oyun boyunca çeşitli savaşlar ve fikir çatışmalarından

ötürü diğer diyarda ki karakterler tarafından zorlu bir yaşam geçirerek, kimi zaman oyunlarında lanetlenmiş bir ruh şeklinde karşımıza çıkmıştır.

Yeni zaman çizelgesinde Sindel, iyiliğin tarafında yer almakta ve Outworld'ün İmparatoriçesi olarak görev yapmaktadır. Bunun yanı sıra, Princess Kitana ve Mileena da dahil olmak üzere iki kız çocuğuna sahip olduğu belirtilmektedir.

Sindel, sonik ses ve saçla ilgili yeteneklerini kullanan çeşitli saldırıları içermektedir. Star Screamer ve Hair Whip gibi hareketler, onun saldırgan yeteneklerini sergilerken, Levitate ve Regal Presence gibi savunma manevraları, onun savaşta uyum sağlama yeteneğini vurgulamaktadır. Sindel karakteri'nin ultra sonic çığlığını gösteren görseller şekil:14' de bahsedilmiştir.



Şekil 14. Sindel Ultrasonik Çığlık

Kaynak: Mortal Kombat Wiki (2024)

2.5.2. Mileena Karakteri



Şekil 15. Mileena'nın MK Oyunları Boyunca Değişimi

Kaynak: Mortal Kombat Wiki (2024)

Mileena, serinin ilerleyen oyunlarında fiziksel ve kostüm tasarımları açısından önemli değişikliklere uğramaktadır. Başlangıçta diğer kadın ninja karakterleri gibi sıkı bir leotard ve maske giyen Mileena'nın kıyafetleri magenta tonlarında olmaktadır. Zamanla kostümleri genellikle daha açık hale gelmiş, bazıları daha bol olmakla birlikte genellikle Kitana'ninkilerden daha fazla açığa çıkmaktadır. Fiziksel özellikler açısından Mileena, kısa saçları ve Tarkatan DNA'sının akışıyla yüzünün bozulması haricinde Kitana ile aynıdır. Bu DNA akışı ona uzun, keskin dişlerle çevrili büyük bir ağız ve Baraka'ya benzer büyük, turuncu, kedimsi gözler kazandırmaktadır.

Mileena, Sai adı verilen iki silah kullanmaktadır ve bu silahlarla büyük bir ustalık göstermektedir. Teleport yapabilme, yuvarlanma ve ölümcül Tarkatan dişleriyle ısırma gibi yetenekleri de bulunmaktadır. Kitana'nın klonu olması sebebiyle, onunla neredeyse eş güçte olduğu kabul edilmektedir. Tarkatan kanının getirdiği üstün agilite ile birleştiğinde, onu serinin en vahşi ve ölümcül karakterlerinden biri yapmaktadır. Bu yetenekler onun suikastçi karakterini tamamlayıcı niteliktedir. Şekil.16' de Mileena karakterinin özel güç, saldırı görselleri sunulmuştur.



Şekil 16. Mileena Teleportasyon Sai' silahı ile suikast saldırısı

Kaynak: Mortal Kombat Wiki (2024)

2.5.3. Kitana Karakteri



Şekil 17. Kitana'nın MK Oyunları Boyunca Değişimi

Kaynak: Mortal Kombat Wiki (2024)

Kitana, Mortal Kombat serisindeki en güçlü karakterlerden biri olarak geçmektedir. Çelik Yelpazelerini hem fırlatılabilir hem de yakın dövüş silahı olarak kullanabilme yeteneğine sahiptir. Ayrıca büyük ve küçük Tornadolar (Hortum) yaratabilme kabiliyeti, kısa/uzun mesafelere Teleport yapabilmesi ve sınırlı bir uçuş becerisine sahiptir.

Kötü ikizi Mileena'dan daha güçlü olduğu defalarca kanıtlanan Kitana, aynı zamanda güçlü bir liderdir.

Teleport yeteneği, karşı saldırılar ve ani yer değiştirmeler için etkili bir araçken, Uçan Tekme ve Pixie Tozu Teleportu gibi hareketler onun çevikliğini ve savaş alanındaki adaptasyon kabiliyetini artırır. Şekil 18 Kitana karakterinin özel güç, saldırı görselleri sunulmuştur.



Şekil 18. Kitana Tornado (Hortum) Becerisi ve Yelpaze fırlatma kabiliyeti

Kaynak: Mortal Kombat Wiki (2024)

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: YÖNTEM

Bu araştırmada nitel araştırma tekniği açısından literatür taraması yapılarak konu ile alakalı geçmişten günümüze kadar olan bilgisayar oyunlarının çocuk genç ve yetişkin kitlelerin takip ettiği ve katıldıkları ayrı bir sektör olarak ön plana çıktığı bilgileri elde edilmiştir. Elde edilen bilgiler doğrultusunda oyun karakterlerinin kostüm tasarım süreçleri Mortal Kombat oyunu özelinde incelenmiştir. Çalışmanın evrenini oyun karakterleri için kostüm tasarım süreçleri oluşturmakta, örnekleme ise Mortal Kombat oyunu olarak belirlenmiştir.

Yer altı (Outworld) dünyasının kendi evreninde doğmuş ve o evrende hanedan olması sebebiyle kültürünü yansıttığı düşünülen üç kadın karakter oluşturmaktadır.

Araştırmanın evreninde 3 kadın karakterlerin kostümleri üzerine yerli ve yabancı kaynaklar taranarak edilen bilgiler sunulmuştur. Çalışma kapsamında, oyunda yer alan karakterlerin her biri için 3 farklı kostüm tasarımından oluşan koleksiyon oluşturulmuştur. Eskiz süreçleri sonrasında her karakter için 3' er tam görünüm belirlenmiş artistik, teknik çizimleri gerçekleştirilmiştir.

Çalışma uygulamalı tasarım yöntemi ile 9 tam görünüm (look) şeklinde tasarım ve teknik çalışma süreçleri detaylı bir şekilde sisteme edilerek bulgular bölümünde açıklanmıştır

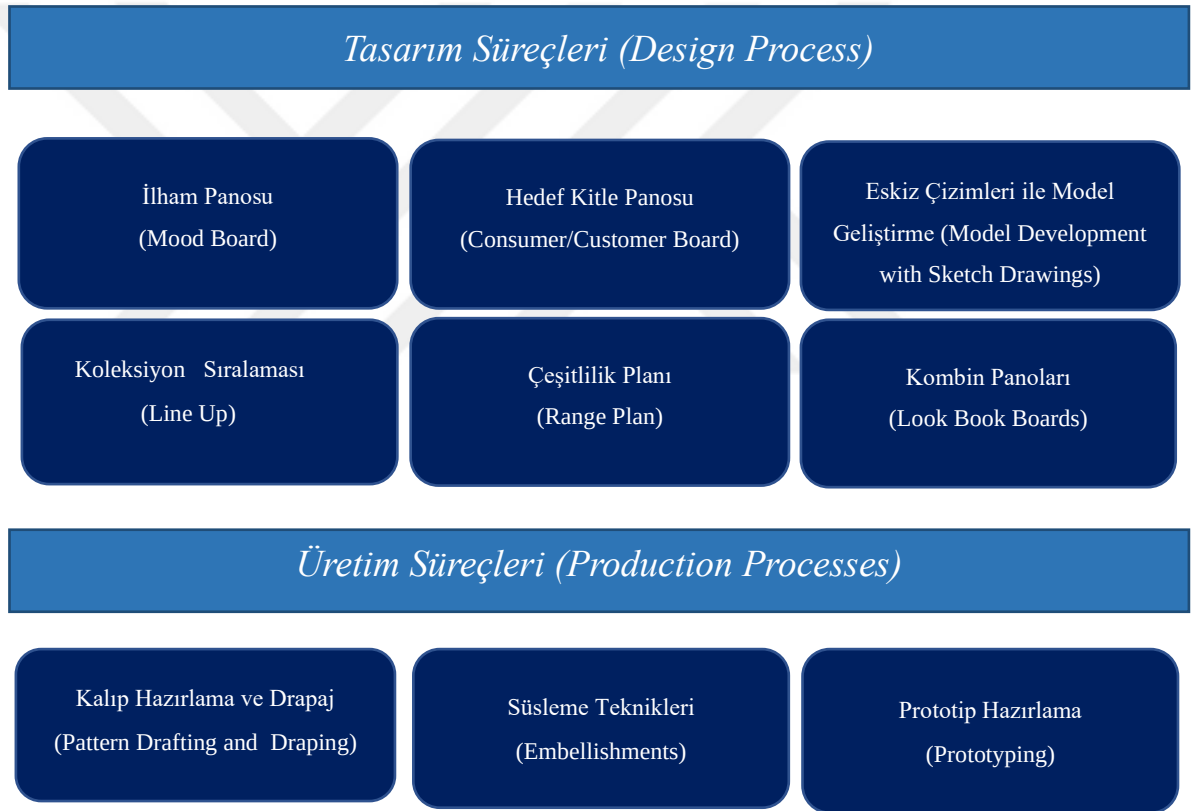
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: BULGULAR

Bu bölümde araştırmalar sonucunda elde edilen bilgiler doğrultusunda üç kadın karakter için kostüm tasarım süreçleri artistik ve teknik çizimler ile gerçekleştirilip, üretim basamakları bu doğrultuda yürütülmüştür. Üretim süreç ve işlemleri detayları ile aktarılmıştır.

4.1. Mortal Kombat Karakterleri İçin Kostüm Tasarımları Geliştirme

Kostüm tasarım koleksiyonu oluşturmada izlenen basamaklar aşağıdaki **Tablo 4**'de sıralanmış ve sonrasında açıklanmıştır.

Tablo 4. Tasarım Süreçleri



Bir kostüm tasarım koleksiyonu geliştirmek, belirli başmakların izlendiği kapsamlı düşünmeyi gerektiren bir süreçtir. Bunlar:

- **İlham Panosu (Mood Board):** İlham panoları tema olarak belirlenen kavram ve kullanılmak istenen materyal, detay ve giysi silüetlerinin görselleştirildiği panolardır. Böylece zihnin temaya odaklanarak birbirleri ile uyumlu giysi tasarımları gerçekleştirilmesini sağlar.

- **Hedef Kitle Panosu (Consumer/CustomerBoard):** Tasarımcının koleksiyonu tasarlamış olduğu hedef kitleye ait özelliklerini görselleştirdiği panolardır. 3 karakteri özellikleri ile sunan panolar düzenlenmiştir.
- **Eskiz Çizimleri ile Model Geliştirme (Model Development with Sketch Drawings):** Tasarım süreçlerinin başlangıcında düşüncelerin çizgilerle dışa aktarılması halidir. Bu yöntem ile fikirlerin somut hale gelmesi için eskiz çizimler etkili bir biçimde ifade etmelerine olanak tanır.
- **Koleksiyon Sıralaması (Line Up):** Koleksiyon için hazırlanan ve seçilen bütün ürünlerin artistik çizim ile toplu olarak bir araya getirilmesinden oluşan panolardır. Çizimlerde manken üzerine kombinli giydirilen ürünler ile koleksiyonun bütün parçalarının bir defada görünmesini sağlar.
- **Çeşitlilik Planı (Range Plan):** Koleksiyon için hazırlanan ve seçilen bütün ürünlerin teknik çizimlerini içeren panolardır. Tüm ürünlerin detaylı özelliklerinin bir kerede görünmesini sağlar.
- **Kombin Panoları (Look Board):** Üretilmesi belirlenen tasarımın, teknik çizimi ile birlikte Artistik çizim görünüm panolarıdır.
- **Kalıp Hazırlama ve Drapaj (Pattern Drafting and Draping):** Üretim için gerekli olan kalıp geliştirme süreçleri sistemli kalıp ve drapaj uygulaması ile gerçekleştirilmiştir. Drapaj işlemine başlamadan önce, tasarımcı bir model veya manken üzerine çalışır. Mankenin üzerine yerleştirilen kumaş, farklı biçim ve şekillerde drape edilerek istenilen form oluşturulana kadar devam eden işlemlerdir.
- **Süsleme Teknikleri (Embellishments):** Kişiyeye özgü zevk ve stilini içeren Haute Couture kavramının yer aldığı; çeşitli dantel, aplik, boncuk ve nakış gibi özgün doku ve formların zenginliğini artıran bir çalışma tekniğidir.
- **Prototip Dikişi (Prototyping):** Maliyeti düşük malzemelerin tercih edildiği, dikiş ve tasarım detaylarının işlevselliğini prova etmek amacıyla yapılan bu çalışmalar; olası hataların önüne geçmek için oluşturulmaktadır.

4.2. Mortal Kombat Karakterleri İçin Kostüm Tasarım Süreçleri

Tasarım süreci aşamasında ilk olarak İlham panosu oluşturulup daha sonrasında hedef kitle panosu uygulanmıştır. Eskiz çizimleri ile model geliştirme sürecine başlanmıştır.

Bu geliştirilen modellerden karakterler için en uygun olduğu düşünülenleri belirlenerek artistik çizimler gerçekleştirilmiştir. Çalışılan artistik çizimlerin detayları belirlendikten sonra, üretim basamaklarına karar verilerek teknik çizimler yapılmıştır. Son olarak, üretim aşamasında dikim öncesi modellerin ve aksesuarların kalıpları çıkarılmış; çeşitli boyama ve drapaj yöntemleri uygulanarak dikim işlemleri gerçekleştirilmiştir.

4.2.1. İlham Panosu (Mood Board)

Belirlenen Mortal Kombat oyununun tarihinden, atmosfer görüntüleri ve karakterlerin animasyonlarından yararlanılarak ilham panosu oluşturulmuştur. Panoda tasarlanacak modellere öncülük edecek farklı giysiler, kullanılmak istenen renk ve kumaşlar; Oyunun farklı uyarlamaları olan film ve dizilerden sahneler eklenmiştir. Geliştirilen İlham panosu Şekil. 19' da sunulmuştur.



Şekil 19. İlham Panosu (Mood Board)

4.2.2. Hedef Kitle Panosu

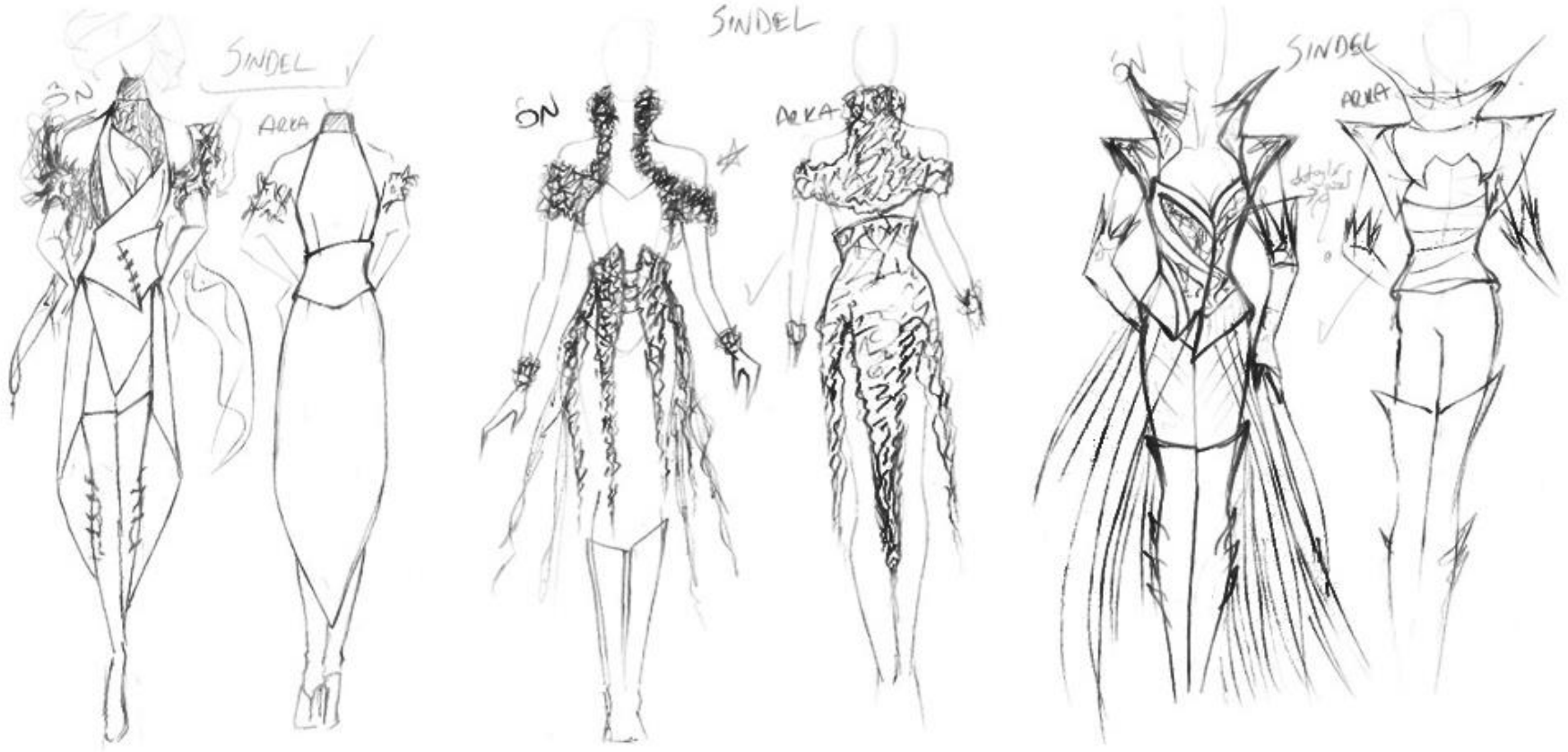
Mortal Kombat oyununda bulunan Kraliyet mensubu üç kadın karakterin, fiziksel, karakteristik ve doğaüstü özellikleri listelenmiş ve oyun görselleri ile birleştirilerek hedef kitle panosu oluşturulmuştur. Geliştirilen hedef kitle panosu Şekil 20’ de sunulmuştur.



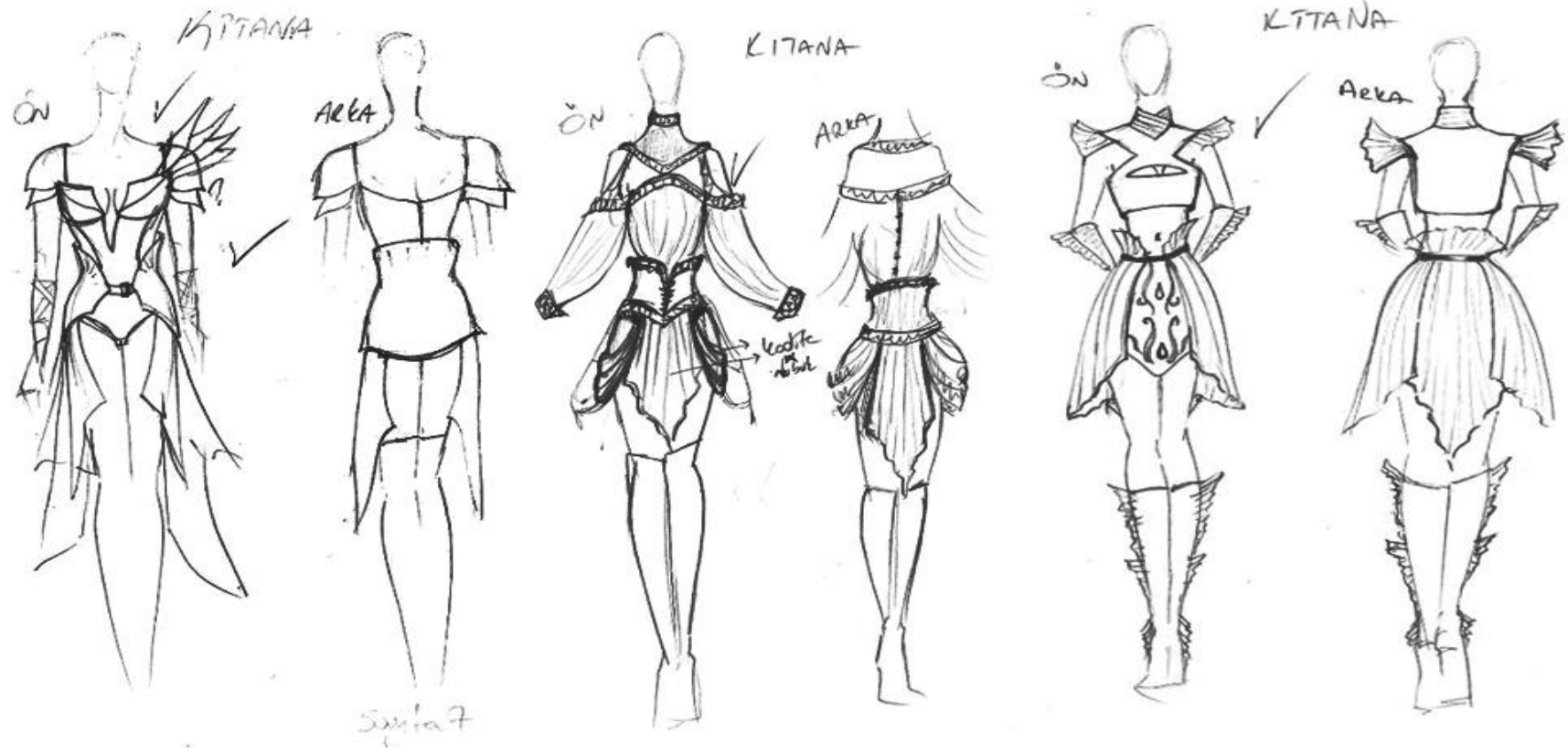
Şekil 20. Hedef Kitle Panosu (Consumer/CustomerBoard)

4.2.3. Model Tasarım Süreçleri

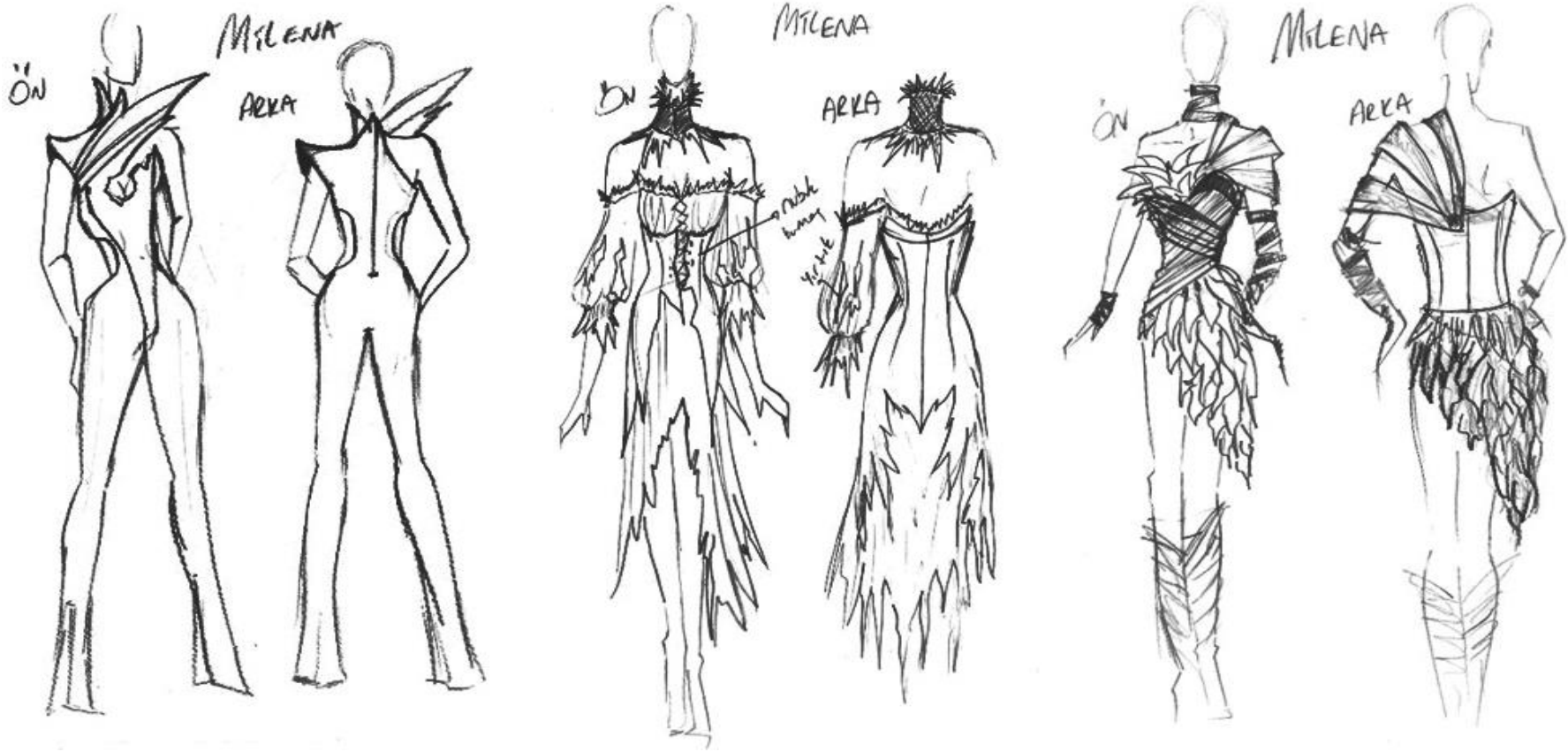
Her bir karakterler için koleksiyon oluşturma aşamasında tasarım süreçleri gerçekleştirilmiştir. Tasarım aşamasında ilk olarak eskiz çizimler yapılmıştır sonrasında seçilen eskizler Photoshop programında renkli bir şekilde görselleştirilmiştir. Gerçekleştirilen eskizler Şekil. 21- 23’ de gözlemlenebilir.



Şekil 21. Sindel için Geliştirilen Eskiz Çizimleri



Şekil 22. Kitana için Geliştirilen Eskiz Çizimleri



Şekil 23. Mileena için Geliştirilen Eskiz Çizimler

4.2.4. Karakterler için Seçilen Modeller

Sindel mor ve mürdüm gibi renklerde giysiler kullanmakta, ayrıca karakterin sert mizacını yansıtan kontrast saçları ve sivri hatlı kostümleri vardır. Tasarımlar, simetrik ve asimetric formları bir araya getirerek karakterin oyunlardaki stilini yansıtmıştır. Sindel için geliştirilen (Line Up) panosu Şekil 24’ de sunulmuştur.



Şekil 24. Sindel için geliştirilen koleksiyon sıralaması (Line Up)



Şekil 25. Kitana için geliştirilen koleksiyon sıralaması (Line Up)

Princess Kitana için mavi, beyaz ve son oyunlarda kırmızı renk, tonları içerirken saf ve masumiyeti simgeleyen oval hatlarla biçimsel olarak tasarlanmıştır. Kitana için geliştirilen (Line Up) panosu Şekil 25’ de sunulmuştur.

Mileena - Line Up



Şekil 26. Mileena için geliştirilen koleksiyon sıralaması (Line Up)

Princess Mileena koyu pembe, siyah renklerde giysiler giymektedir. Yarı insan görünümüne sahiptir, kostüm tasarımları onun ürkütücü tavrını, tarzını yansıtacak şekilde sivri hatlar ve asimetrik formu karakter ile özdeşleştirilmiştir. Mileena için geliştirilen (Line Up) panosu Şekil 26’ da sunulmuştur.

4.2.5. Karakterler için Tasarlanan Modellerin Çeşitlilik Planları

Geliştirilen ürünler için hazırlanan çeşitlilik planları bu bölümde detaylıca açıklanmıştır Sindel karakteri için hazırlanan Çeşitlilik (Range Plan) panosu Şekil 27’ de sunulmuştur.



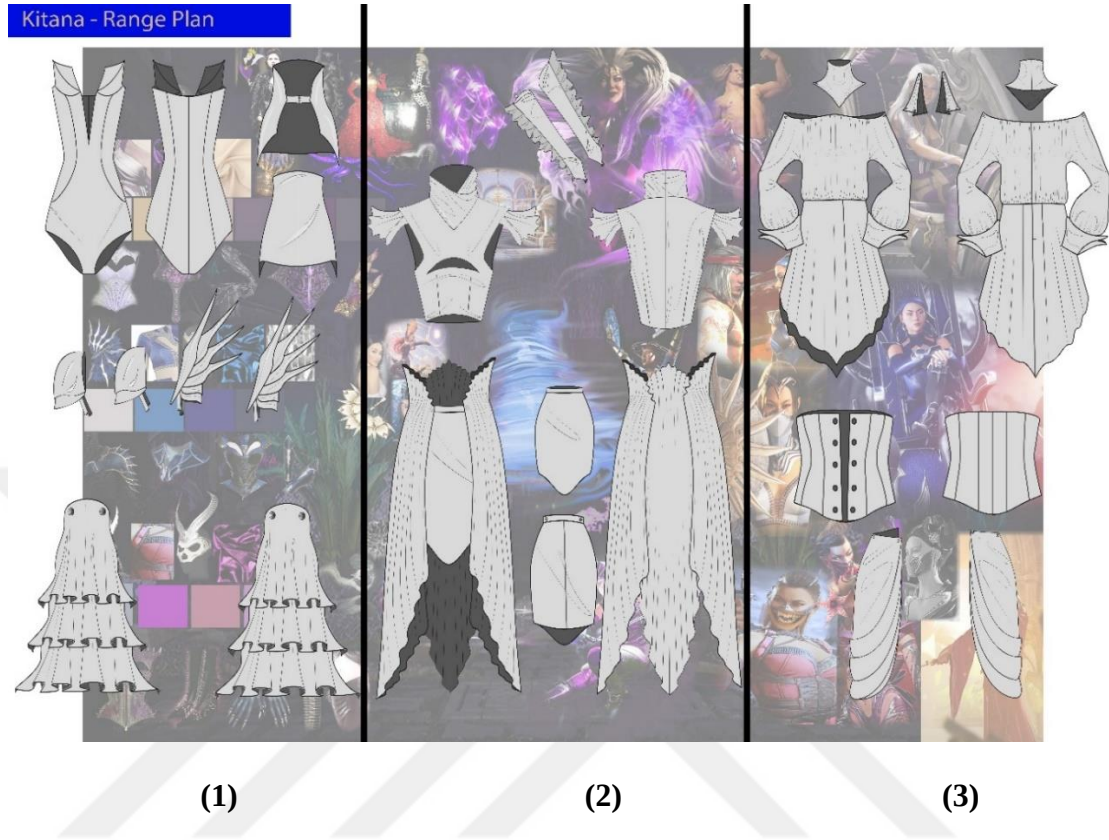
Şekil 27. Sindel (Range Plan)

1-) Tasarım için kadife kumaş düşünülüp, Büstiyer, halter yaka bir modeldir, Arkadan pensli, gizli fermuarlıdır. Büstiyeri saran ek parça vardır. Etek, asimetrik model bel kemerli, fermuarlı ve dört parçadır.

2. Tasarım, likralı ve jakarlı kumaşlardan düşünülmüştür. Beden kupludur ve arka orta fermuarlıdır. Mini daire kesim pelerinlidir. Etek, korse çalışılmış ve önde kuşgözü, bağcık sistemi düşünülmüştür. Korse uç kısmından sivri uçlu saçaklı parçalar eklenmiştir.

3-) Büstiyer modelin ön kısmı fermuarlı, göğüs kupları verev monte dikişlerden oluşur. Büstiyer' in alt uç kısımları asimetrik formdadır. Bolero da vatıklar dolgulu sistemdir. Eldivenler likra kumaş, yanları dikişlidir.

Kitana karakteri için hazırlanan Çeşitlilik (Range Plan) panosu Şekil 28’ de sunulmuştur.



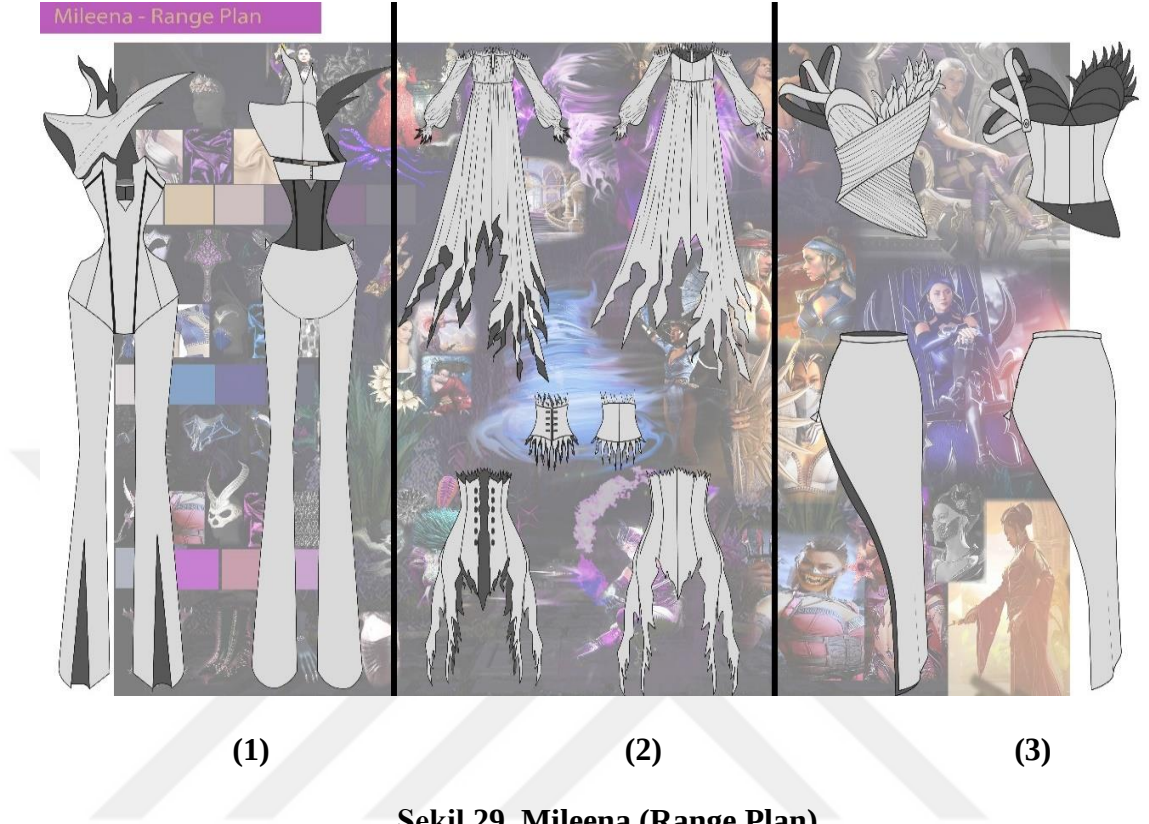
Şekil 28. Kitana (Range Plan)

1-) Model scuba kumaş olup, beden önden kuplu ve göğüs formu glop üzerine çalışılmıştır. Arka, kuplu ve fermuarlıdır. Yan basenlerin hizasından, eklenti likra tül, yarım kloş düşünülüp üç ayrı boyda kat kat yerleştirilir. Modelin korsaj, omuz ve kolları eva malzeme ile çalışılacaktır.

2-) Model üç parçadan oluşan, üst beden scuba kumaş, vatkalı ve ön göğüs altından penslidir. Arka sırtta kuplu ve fermuarlıdır. İç etek, scuba kumaş olup, belden kemerli ve fermuarlıdır. Dış etek yanlar ve arka kısım verev kesim, üç parça likra kumaşa pilise baskıdır. Eldivenler dikiş yerinden piliselidir.

3-) Model iki parça olup likra kumaşa pilise baskıdır. Beden kısmı büzgülü, arkası fermuarlıdır. Model Uzun reglan, balon kollu ve manşetler kırmızı kadifedir. Boyunluk önde üçgen arkada oval formulu, çıt kapamalıdır. Korsaj sık pensli, biyeli ve kuş gözü, bağcık kapamalıdır. Korsajın sağ ve sol yanları kırmızı drapaj, balon form kadife kumaş olup, çıt çıt sistemlidir.

Mileena karakteri için hazırlanan Çeşitlilik (Range Plan) panosu Şekil 29’ da sunulmuştur.



Şekil 29. Mileena (Range Plan)

(1) Yaka telalı, asimetrik kesim ve vatkalar elyaf ile desteklenmiş arka orta fermuarlı lateks kumaş düşünülmüştür. Tulum formunda lateks mayokini formunda olup, Üzerine kup dikişi, biyeler dizayn edilmiştir. Sırt agrafla kapamalıdır. Ağ ile birleşen pantolonun paçaları önden yırtmaçla modernize edilmiştir.

2-) Model kayık yaka şile bezinden olup, aksesuarlar; Ek yaka ve korse kısmı da nubuk kumaş düşünülmüştür. Robadan büzgülü, balon kollu olarak çalışılmıştır. Robanın ön yakası öpücük yaka olup, sırtı pensli ve fermuarlıdır. Korse kuş gözü, bağcıklı, ön ve arkalar pensli olup asimetrik kesimlidir.

3-) Model iki parçadan oluşmakta, beden iç kısmını gepiyer çalışılıp dış kısmı drapaj tekniği ile kaplanmıştır. Arkası fermuarlı büstiyerin sağ göğüsten arkaya üç şerit bant geçmektedir. Göğüse yaprak formunda detaylar yerleştirilmiştir. Sırt kısmında pens, fermuar bulunur. Chanel boy belı kemerli Asimetrik eteğin üzerine yaprak formları gelecek şekilde teknik olarak belirtilmiştir.

4.2.6. Üretim İçin Belirlenen Modeller

Üretim için belirlenen modeller şekil: 30, 31, 32’ de (Look Board) olarak sunulmuştur.



Şekil 30. Sindel için Üretimi Belirlenen Tasarım

Sindel karakteri için üretilmesi belirlenen tasarım, teknik çizimi ile birlikte görünüm panosu (look board) olarak Şekil 30’ da sunulmuştur. Bu modelin seçilme sebebi; Sindel karakterinin uçma gücü, saç fırlatma ve çığlık güçlerinin eteğin parçalı yapısıyla etki sağlayacağını düşünülmesidir. Sindel karakterinin aynı zamanda kraliyet mensubu olması, geliştirilen form kazandırılmış cepken modeliyle gerekli görkem, asalet ve derinliğin kazandırılmasıdır.



Şekil 31. Mileena için Üretimi Belirlenen Tasarım

Mileena karakteri için üretilmesi belirlenen tasarımın, teknik çizimi ile birlikte görünüm panosu (look board) Şekil 31’ de sunulmuştur. Bu modelin seçilme sebebi; Mileena karakterinin Asi ve bağımsız tarzını yansıtmasıdır. Mileena’nın serbest drape ve vücudunun etrafını dönen yıpratılmış kumaş formunu “mumya” görünümü ile bağdaştırarak yırtıcı, kaotik mizacı ile örtüşeceği düşünülmüştür. Karakterin yüzünde bulunan deformasyon vb. etkilere de orta çağ veba, cüzzam gibi salgınlar da hastaların kullandığı bantlara atıfta bulunmaktadır.



Şekil 32. Kitana için Üretimi Belirlenen Tasarım

Kitana karakteri için üretilmesi belirlenen tasarım, teknik çizimi ile birlikte görünüm panosu (look board) olarak Şekil 32’ de sunulmuştur. Bu modelin seçilme sebebi; Kitana karakterinin Tornadolar (Hortum) yaratma, yelpaze kullanması sebebiyle yelpaze tarzı etek formu eklenmiştir. Güçlü ve asil bir savaşçı olması da eklenen zırh parçaları ile belirtilmiştir. Kullanılan mavi tonlar karakterin ilk çıktığı günlerden beri kullandığı renklere bir atıf özelliği olarak çıkmaktadır.

4.3. Model Üretim Süreçleri

Bu bölümde tasarımları gerçekleştirilmiş olan kostümlerin, her karakter için seçilen modellerinin üretim süreçleri detaylıca açıklanmıştır.

4.3.1. Sindel için Hazırlanan Modelin Üretim Süreçleri

Model 1 için Double Krep kumaş tercih edilmiştir. Büstiyer' in yapım aşamasında ilk olarak model kalıbı Amerikan Bezi kumaşına çıkarılmış ve ardından bu kalıp kumaşa aktarılmıştır. Gepiyer kısmının kostüme uygun hatlara sahip olması için glop kenarlarına dok tela, bedenın tüm birleşim noktalarına ise balenler eklenmiştir. Double krep içine tela yerleştirilmiş ve ardından tekrar double krep ile birleştirilerek büstiyer olarak dikilmiştir. Üretimi yapılan Model 1 Sindel karakterinin kalıp ve dikiş aşamaları şekil: 33-39' da tüm detayları ile sunulmuştur.



Şekil 33. Model 1 Büstiyer Kesim ve Dikim Süreçleri

Cepken ve korse çalışmasında Drape kalıp yöntemi uygulanarak işleme başlanmıştır. Brokar kumaşın tercih edilmesinin sebebi, tasarımın hayata geçirilirken dijitalde olduğu gibi hacimli ve ışık yansımalarını en iyi şekilde yansıtmasıdır. Ayrıca, brokar kumaşın karakterin güç efektlerine uygunluğu ve onun konumunu yansıtmayı da göz önünde

bulundurulmuştur. Büstiyerin tamamlayıcı parçaları olan cepken ve korsenin kumaşının üzerine çalışılmış olan kıvrımlı yüzey dokularının görünümü Şekil 34’ de gösterilmiştir.



Şekil 34. Model 1 Korse ve Cepken Doku Uygulama Aşaması

Amerikan bezinde kalıbı çıkarılan modelin korse kısmı; brokar kumaş üzerinde drapaj yöntemli prototip dikişleri yapılarak şekillendirilmiştir. Yüzey dokusuna değer katan görsel Şekil 35’ de sunulmuştur.



Şekil 35. Model 1 Korse Kalıbı ve Uygulaması

Korseye yerleştirilmiş olan uzun inceli, kalınlı sarkaçların kalıbı tamamen doğaçlama çıkarılmış; karakterin manipölasyon gücünden esinlenilerek tasarımda cepken korse ve sarkaçlarda çeşitli kumaş form oyunları gerçekleştirilmiştir, bu sayede ışık ve gölge manipölasyonları sağlanmıştır. Cepken, korse ve sarkaçlar dikildikten sonra, verdiği tok görüntü nedeniyle Amerikan saten kumaş astar olarak brokar kumaş ile birleştirilmiştir.

Tasarıma boyut kazandıran ve karakterin yetenekleri ile bağdaşan sarkaçların, korseye dikilmiş hali; Şekil 36’ da gösterilmiştir.



Şekil 36. Model 1 Sarkaç Kalıbı ve Dikimi

Aksesuar ile kostümün tamamlayıcı bir öneminin vurgusu olarak atkı yönü likralı (enine) esneyen kumaşa el kalıbı çıkarılmıştır. Varaklı kumaş boyası ile boyayarak eldivenin kesilmiş bitim yerlerine kostümün ana kumaşı olan brokar kumaşı görsel manipülasyon yöntemi uygulayarak birleştirilmiştir. Son olarak takma tırnakları biçimlendirilerek ve kostümün tonuna uygun bir ton ile boyayarak eldivene monte edilmiştir. Kostümün olmazsa olmaz parçası aksesuar eldivenler; Şekil 37’ de teknik ilerleyişi ile sunulmuştur.



Şekil 37. Model 1 Eldiven Kalıbı, Dikiş ve Süsleme Tekniği

Bu kısımda, kostümün önemli aksesuarlarından biri olan çizme ayakkabının yapım aşamalarının detayları, görsel ve yazı olarak sunulmuştur. İlk olarak, işlem başlangıcında ayakkabıların iç kısmına yerleştirilecek olan uzun beyaz kumaşa, ayakkabının iç genişliği ölçülerek işaretleme yapılmıştır. İşaretlenen kumaşlar, kalıba göre kesildikten sonra, çizme formuna uyması için kolalama sistemi ile sertleştirilmiştir. Kolalama aşamasından sonra, kumaşlar stiletto ayakkabılara teyel dikiş yöntemi ile dikilmiştir. Stiletto ayakkabıların burun kalıbı, karakterin tarzına uygun olmadığı için sıcak silikon ve balen malzemesi ile yeniden formlandırılmıştır. Son olarak, ayakkabılar nubuk kumaş ile drape kalıp sistemi uygulanarak kaplandıktan sonra, eva zemin malzemesi kullanılarak aksesuar tokalar kesilmiş ve sıcak silikon ile boyutlandırılmıştır. Gümüş toka görünümü elde etmek için parça aksesuarlar boyanarak yeni bir görünüme kavuşturulmuştur. Karakterin en göz alıcı parçalarından biri olan çizmeler; stilini yansıtacak şekilde üretilmiş görünümleri, Şekil 38’ de sunulmuştur.



Şekil 38. Model 1 Ayakkabı Kalıbı, Dikimi ve Süsleme Tekniği

Kostümün tüm parçalarının manken üzerinde sunum hali; Şekil 39’ da gösterilmiştir.



Şekil 39. Tamamlanmış Model

4.3.2. Kitana için Hazırlanan Modelin Üretim Süreçleri

Model 2 Kitana karakterinin Büstiyer Tasarımı için öncelikli olarak birinci Model de olduğu gibi drapaj yöntemli kalıp çıkarma sistemi uygulanmıştır, gepiyerin göğüs kısımlarına gloplar yerleştirilirken köşeli kedi kulağı formu olan dekolte kısmına ise dok tela yerleştirilerek dik ve net bir görünüm elde edilmiştir. Üretimi yapılan Model 2 Kitana karakterinin kalıp ve dikiş süreçleri; Şekil 40-45’ te sunulmuştur.



Şekil 40. Model 2 Büstiyer Kalıp ve Dikiş Süreci

Büstiyerin sağ ve sol yanlarına tasarlanmış kat kat birbirlerinin başlangıç noktalarına dikilmiştir, uzunlukları kısıdan uzuna doğru olan şifon kumaştan düşünülmüş parçalı eteklerdir. Büstiyer için tasarlanmış olan parçalı şifon eteğin kalıp ve dikimi, Şekil 41’ de sunulmuştur.



Şekil 41. Model 2 Parçalı Etek Kalıbı ve Dikimi

Eldiven kalıbı tamamen doğaçlama kalıp sistemine sahiptir. Öncelikli olarak, asıl kumaşın dışında herhangi bir kumaş ile istenilen modelin kalıbı çıkarılmıştır. Sargı formu uygulanarak, istenilen modelin kalıbı elde edilmiştir. Daha sonrasında, deri görünümlü kumaş ile drape yöntemli kalıp işlemi uygulanmış ve kesilip yapıştırılmıştır. Son olarak, deri kumaşın rengi değiştirilmiş ve bazı bölgelere tasarımı boyutlandırmak amacıyla silikon ile yükseltileler verilmiştir. Modeli kostüm boyutuna taşıyan önemli aksesuarlarından biri olan metal görünümlü eldivenler; Şekil 42’ de sunulmuştur.



Şekil 42. Model 2 Eldiven Kalıp, Boyama Süreci

Omuzluk, korse zırh kalıbı Amerikan bezinde çıkarıldıktan sonra, eva malzeme ve balen yardımı ile güçlendirilmiştir. Son olarak, deri kumaş ile kaplanmış ve zırh görünümüne uygun gümüş ve altın varak boyaları kullanılarak metalik görünüm elde edilmiştir. Bir diğer tamamlayıcı aksesuar parçaları; omuzluk, korse ve eldivenin üretim aşaması; Şekil 43' te gösterilmiştir.



Şekil 43. Model 2 Omuzluk, Eldiven, Korse Kalıbı ve Süsleme Tekniği

Hazır bantlı, parmak kısımları açık olan ayakkabının ön yüzüne kostümün kumaşından kalıbı alınarak açık alanlar kapatılmıştır. Aksesuarlardaki deri görünümlü kumaş ile ayakkabının bilek bant kısımlarına balen malzeme eklenerek hacimlendirilmiş; çeşitli yerlerine pensler çalışılarak görünümü kostüme uyacak şekilde boyutlandırılmıştır. Boyama işleminde, gümüş zemin boyanarak kenar kısımlarına altın varak ışık geçişleri uygulanmıştır. Yapılan tüm aksesuarları bir bütün kılan ayakkabıların yapım aşaması; Şekil 44’ te verilmiştir.



Şekil 44. Model 2 Ayakkabı Kalıbı ve Süsleme Tekniği

Kostümün tüm materyallerinin manken üzerinde sunum hali; Şekil 45’ te sunulmuştur.



Şekil 45. Tamamlanmış Model 2

4.3.3. Mileena İçin Hazırlanan Modelin Üretim Süreçleri

Bu tasarımda, diğer tasarımlarda olduğu gibi, öncelikli olarak gepiyer çalışılmıştır. Kup, pens, gloplar ve balenler yerleştirilmiştir. Ardından, büstiyer hazırlanarak yüzeye spesifik bir bakış açısıyla, karakterin kurlsız ve aykırı kişiliği ile örtüşmesi düşünülerek ne drape ne de büzgü yöntemi uygulanmamıştır; tamamen ikisini de andıran doğaçlama bir form uygulanmıştır. Üretimi yapılan Model 3 Mileena karakterinin kalıp ve dikiş süreçleri; Şekil 46-52’ de sunulmuştur.



Şekil 46. Model 3 Drapaj Kalıp Uygulamalı Büstiyer

Büstiyerin drape kısımları, boyama işleminde yol gösterici olmuştur. Işık-gölge tonlaması, kumaştaki girinti ve çıkıntılara göre degradeli boyama tekniği ile uygulanmıştır. Büstiyere uyarlanan eteğin kalıp aşaması şekil 48’ de gösterilmiştir. Dikimi tamamlanan büstiyerin boyama işlemi ve alt etek kalıbı; Şekil 47, 48’ de gösterilmiştir.



Şekil 47. Model 3 Büstiyer Drapaj Sonrası Boyama işlemi



Şekil 48. Model 3 Etek Kalıbı

Asimetrik kesim uygulanan eteğin üzerine, sivri hatlarda yaprak formları düşünülmüş ve uygulanmıştır. Yapraklarda, net çizgiler ve degradeli zemin boyama tekniği kullanılmıştır. Kalıbı, dikimi tamamlanan eteğin süsleme ve boyama aşaması; Şekil 49’ da gösterilmiştir.



Şekil 49. Model 3 Etek Süsleme, Boyama Tekniği

Bu işlemde, hazır ayakkabı üzerine mumya tarzı görünüm vermek için tek yöne kumaş sarma yöntemi uygulanmıştır. Diğer aksesuar ve kıyafetlerinde olduğu gibi, degradeli boyama tekniği kullanılmıştır. Modelin kumaşından tasarlanan ve mumya şeklinde kumaş ile sarılarak modernize edilmiş tasarım ayakkabısı; Şekil 50’ de sunulmuştur.



Şekil 50. Model 3 Ayakkabı Kaplama, Boyama Tekniği

Aksesuar eldiven, kostümün kumaşından tercih edilerek, mumya görüntüsünü karakterin kimliği ile örtüşecek şekilde tasarlanmıştır. Yırtıcı ve asi tarza sahip olmasından ötürü, asimetrik sargı eldiven modeli ve yıpranmış görüntüsüne uyacak şekilde boyama ve yakma çalışmaları düşünülmüştür. Karakterin tarzının bütününde önemli rol oynayan tırnakların alt malzemesi plastik şişeden kesilerek, sonrasında sıcak silikon ile tırnakların bombesi ve eğimi ısı ile sağlanmıştır. Tasarımın en görkemli parçalarından biri olan aksesuar eldivenlerin yapım aşaması; Şekil 51’ de sunulmuştur.



Şekil 51. Model 3 Eldiven Süsleme ve Boyama Tekniği

Kostümün tüm parçalarının manken üzerinde sunum hali; Şekil 52’ de verilmiştir.



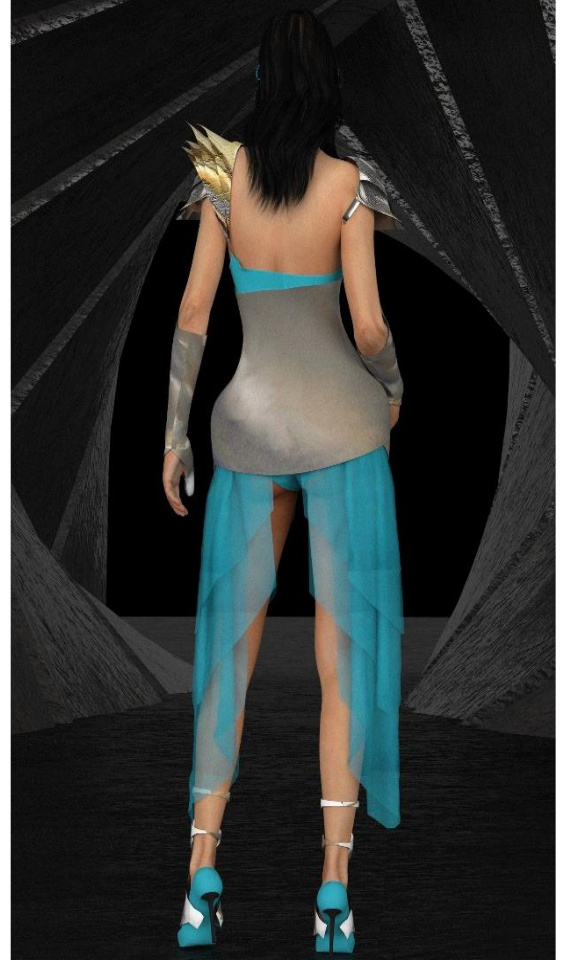
Şekil 52. Tamamlanmış Model 3

4.4. Hazırlanan Modellerin 3 Boyutlu Görselleştirilmesi

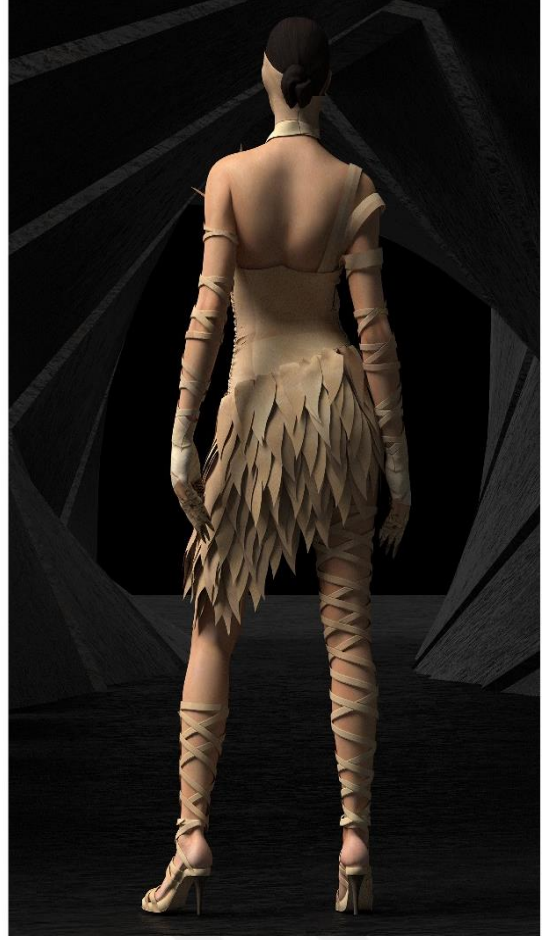
Oyun karakterleri için kostüm tasarımları gerçekleştirilen bu çalışmada, 3 boyutlu görselleştirmenin önemli olduğu düşünülmektedir. Kostümler, sadece materyal olarak değil, aynı zamanda karakterlerin geliştiği oyun dünyasına da Clo3d programı kullanılarak taşınmıştır. Bu süreç, karakterlerin görsel kimliklerini daha iyi yansıtarak kişiler üzerindeki etkisini arttırmaktadır. Clo3d, kullanıcı dostu arayüzü ve gerçekçi simülasyon özellikleri sayesinde, tasarımcıların fikirlerini hızlı bir şekilde hayata geçirmelerine olanak tanımaktadır. Bu programın içeriğinde olan kumaş nitelikleri, dokusu, dikiş türü ve renk seçeneklerini sunarak üzerinde detaylı çalışmalar yapılmasını ve kostümlerin gerçekçi, etkileyici bir görünüme sahip olmasını sağlamaktadır. Clo3d programı üzerinde çalışılmış tasarımların ön ve arka görselleri; Şekil 53-55’ te sunulmuştur.



Şekil 53. Model 1 Clo3d Ön ve Arka Görüntüsü



Şekil 54. Model 2 Clo3d Ön ve Arka Görüntü



Şekil 55. Model 3 Clo3d Ön ve Arka Görüntüsü

SONUÇ

Bilgisayar oyunları hem eğitim hem de eğlence yönlü kullanılabilir, çeşitli öğeler içeren interaktif yazılımlar olarak tanımlanabilir. Bu yazılımlar, kullanıcıların hikayelerle etkileşime geçebilmesine imkân sunmaktadır. Bu tür oyunlar, eğitim veya eğlence ile sınırlı kalmayıp, her iki niteliği de içeriğinde barındırabilen çok amaçlı araçlar olarak kabul edilmektedir.

Çalışma sonucunda;

- ▶ Oyun karakter, kostümlerinin tasarım aşamasında karakteristik ve fiziksel özelliklerinin ele alınarak hazırlandığı,
- ▶ Yenilikçi tasarımların oyuncuların ilgisini arttırabileceği,
- ▶ Kostümlerin karakter kimliğini vurgulamada oldukça önemli olduğu,
- ▶ Tasarım aşamasında; kostümlerin kup, pens gibi çok katmanlı detayların olduğu.
- ▶ Eva, gibi sünger malzemeler ile sıcaklık kullanılarak aksesuarların biçimine istenilen formun verilmesinin daha kolay olduğu,
- ▶ Amerikan Bezi kumaşı, türlü işlemlere uyum sağlayabilen bir kumaş olup; kostüm çalışmalarında alternatif olarak kullanılabilirliği,
- ▶ Eskitme, boyama işleminde kumaşa yakma tekniği uygulanması sonucunda; kostüm görünümüne evrildiği,
- ▶ Kostüm aksesuar yapımında farklı form görünümleri için; sıcak silikon malzeme ile takma tırnak gibi ek parçalar oluşturulabilirliği,
- ▶ Balen malzemenin, büstiyer haricinde de kullanılarak; korse, ayakkabı ve omuzluk gibi aksesuarlarda dik ve net form oluşturmada kullanılabilirliği,
- ▶ Planlanan işlem aşamalarında gözlenen pürüzlerin; çözümlenmesi sonucu yeni bir fikir ortaya çıkararak tasarımı geliştirdiği,
- ▶ Kostümlerin teknik açıdan dikkatli ve özenli çalışılması gerektiği sonuçlarına ulaşılmıştır.

Bilgisayar oyunları kostümlerinin karakter özellikleri, çeşitlilik ve kapsayıcılık açısından geliştirilmesi önemlidir. Gelişen sanal gerçeklik ve değiştirilmiş gerçeklik uygulamalarında kullanım için de bu gerçek bedene sahip olmayan oyun karakterlerinin vücut formları baz alınarak hazırlanmış giysilere bir örnek oluşturmaktır. Oyun

içeriğinde Farklı görünüm, cilt (skin), kostüm vb. yarı insan görünümü ve Canavar, Hayvanlar dan eklentiler ile görsel açıdan yeni formlar kazandırılabilmesi diğer uygulamalarda disiplinler arası anlayışla yaklaşılması gerektiğinin altını çizmektedir.

- Çalışma, erkek, çocuk vb. karakterler bünyesinde gerçekleşebilir.
- Oyun içerisinde Antromorfik (yarı insan yarı hayvan) karakterleri ve farklı formlarını kapsayacak şekilde geliştirilebilir.
- Belirlenen oyun ve karakterler doğrultusunda daha kapsamlı koleksiyonlar oluşturulabilir.

Alan öğrencilerinin dikkatini çekmek ve farklı deneyimler kazanmaları için benzeri uygulamalar derslerde kullanılabilir.



KAYNAKLAR

- Ak, D. (2006). *Oyun ve oyuncak kavramlarının tarihsel ve kültürel değişimine endüstriyel tasarım açısından bir bakış*. Yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Aldridge, G. B. (1996). Publisher's page. *Quantum*, 2(3), 38-40.
- Ali Bari, M. (2023). *Mortal Kombat 1 sales have surpassed 3 million units, more monetization planned*. Erişim adresi: <https://twistedvoxel.com/mortal-kombat-1-sales-more-monetization-planned/> Erişim tarihi: 10.05.2024
- Anderson, J. (1983). Who really invented the video game? *Creative Computing Video ve Arcade Games*, 1(1), 8. Erişim adresi: <http://www.atarimagazines.com/cva/v1n1/inventedgames.php> Erişim tarihi: 09 Ocak 2024.
- d12Macera, (2024). *Patolli: Bir antik mezoamerikan oyunu*. Erişim adresi: <https://d12macera.com/yazilar/patolli-bir-antik-mezoamerikan-oyunu/#:~:text=Patolli%2C%20Amerika%20k%C4%B1tas%C4%B1nda%20bilinen%20en,%C3%A7e%C5%9Fidi%20demek%20daha%20do%C4%9Fru%20olacak%C4%B1r.,> Erişim tarihi: 10.05.2024
- Bergonse, R. (2017). Fifty years on, what exactly is a videogame? An essentialistic definitional approach. *The Computer Games Journal*, 6(4), 239–255.
- Binark, M. ve Sütçü, G. B. (2008). *Kültür endüstrisi olarak dijital oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2009). *Dijital oyunlarla derdimiz ne? Ne olmalı? Dijital Oyun Bülteni*. Dijital Oyun Çalışma Grubu.
- Binark, M., Bayraktutan-Sütçü, G. ve Fidaner, I. B. (2009). *Dijital oyun rehberi oyun tasarımı türler ve oyuncu*. Kalkedon Yayınları.
- Bloomberght, (2021). *Dünyanın gözü Türk oyun sektöründe*. Erişim adresi: <https://www.bloomberght.com/dunyanin-gozu-turk-oyun-sektorunde-2287253> Erişim tarihi: 05.02.2024.
- Bostancı, B. (2019). *Elektronik spor alanının sektörel ve akademik bağlamda değerlendirilmesine yönelik bir araştırma*. Yüksek lisans tezi. İzmir Katip Celebi Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İzmir.
- Bozkurt, A. (2004). Homo ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 1-21.
- Buluş, B. ve Buluş, G. C. (2020). Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyunlar ve dijital ekonomi. *Aksaray Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 12(2), 1-6.
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. University of Illinois Press: Illinois.
- Carroll, M. (2019). *The history of: Yie Ar Kung-fu*. Retro Gamer.
- Cesarone, B. (1994). *Video games and children*. Education Resources Information Center Publications.

- Chip Online. (1976) *Teknoloji çağı yakalamaya çalışıyor* (2024). Erişim adresi: <http://www.chip.com.tr> Erişim tarihi: 20.05.2024
- Chip Online. (2008a). *Bilgisayarda ilk adımlar*. Erişim adresi: http://www.chip.com.tr/konu/Oyunlarin-tarihi-Bilgisayarda-ilk-adimlar_7035_3.html Erişim tarihi: 04 Şubat 2024
- Chip Online. (2008b). *Atari doğuyor*. Erişim adresi: http://www.chip.com.tr/konu/Oyunlartarihi-ATARI-doguyor_7035_4.html Erişim tarihi: 04 Şubat 2024
- Chip Online. (2008c). *Teknoloji çağı yakalamaya çalışıyor*. Erişim adresi: http://www.chip.com.tr/konu/Oyunlarin-tarihi-Teknoloji-cagi-yakalamaya-calisiyor_7035_5.html Erişim tarihi: 04 Şubat 2024
- Chip Online. (2008d). *Cepte taşınan oyun araçları ve Pacman*. Erişim adresi: http://www.chip.com.tr/konu/Oyunlarin-tarihi-Cepte-tasinan-oyun-araclarive-PacMan_7035_6.html Erişim tarihi: 04 Şubat 2024
- Chip Online. (2008e). *Oyunlar yeni bir sektör yaratıyor*. Erişim adresi: http://www.chip.com.tr/konu/Oyunlarin-tarihi-Oyunlar-yeni-bir-sektor-yaratiyor_7035_7.html Erişim tarihi: 04 Şubat 2024
- Chip Online. (2008f). *Sony, play station ile savaşa katılıyor*. Erişim adresi: http://www.chip.com.tr/konu/Oyunlarin-tarihi-Sony-PlayStation-ile-savasa-katiliyor_7035_9.html Erişim tarihi: 04 Şubat 2024
- Chip Online. (2008g). *Konsol savaşları tam gaz*. Erişim adresi: http://www.chip.com.tr/konu/Oyunlarin-tarihi-Konsol-savaslari-tam-gaz_7035_10.html Erişim tarihi: 04 Şubat 2024
- Chip Online. (2008h). *Yeni dünyanın ilk oyunları*. Erişim adresi: http://www.chip.com.tr/konu/Oyunlarin-tarihi-Yeni-dunyanin-ilk-oyunlari_7035_2.html Erişim tarihi: 04 Şubat 2024
- Commodore, (2021). *Amiga dokümantasyon projesi*. Erişim adresi: Commodore.com.tr. Erişim tarihi: 06 Şubat 2024
- Crowther, N. (2007). *Sport in ancient times*. New York: Greenwood Publishing, 45.
- Çağıltay, K. ve ve Yılmaz, E. (2005). *History of digital games in Turkey*. Erişim adresi: <http://www.digra.org/dl/db/06276.58368.pdf>, Erişim tarihi: 07.02.2024.
- Çakır, H. (2007). Geleneksel gazetecilik karşısında internet gazeteciliği. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 22, 123-149.
- Demaria, W, (2003). *Konsollar ve bilgisayarlar dönemi* (2008). Erişim adresi: <http://www.chip.com.tr>. Erişim tarihi: 10.05.2024
- Demir E., (2022). *Bilgisayar oyunlarındaki karakterlerin kostüm tasarım süreci ve uygulaması*, Yüksek Lisans Tezi, Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Doğu, B. (2009). Bilgisayar oyunlarına kültürel bir bakış: The Sims 2 modeli. *Folklor Edebiyat Dergisi*, 13(50), 71-89.

- Ekinci, O. (2005). *Türk oyun tarihi. Türk oyun fikir kulübü*. Erişim adresi: <http://tofk.wordpress.com/2010/08/29/turk-oyun-tarihi/> Erişim tarihi: 07.02.2024.
- Ekonomim, (2020). *Oyun sektörü 2020'de yüzde 9,3 büyüdü*. Erişim adresi: <https://www.ekonomim.com/ekonomi/oyun-sektoru-2020de-yuzde-93-buyudu-haberi-603276>, Erişim tarihi: 10.05.2024). Erişim tarihi: 08.02.2024.
- Ersin, Ç. (2012). *Mortal Kombat Vita*. Erişim adresi: <https://www.bolumsonucanavari.com>, Erişim tarihi: 27.06.2024
- Fandom (2024). *Eminönü, İstanbul kıyamet vakti*. Erişim adresi: <https://istanbulkiyametvakti.fandom.com/tr/wiki/Emin%C3%B6n%C3%BC>, Erişim tarihi: 29.01.2024
- Fandom (2024). *Spacewar oyunu ve oyunun oynandığı bilgisayar*, Erişim adresi: <https://videogamehistory.fandom.com/wiki/SpaceWar!>, Erişim tarihi: 29.01.2024
- Fiske, J. (1999). *Popüler kültürü anlamak* (Çev. S. İrvan). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Gamesensör, (2023). *Mortal Kombat 1*. Erişim adresi: https://gamesensor.info/news/mortal_kombat_1_sales_first_three_days_on_steam Erişim tarihi: 10.05.2024
- GameSpot. (2009). *The history of Street Fighter*. Erişim adresi: <https://www.gamespot.com/games/street-fighter/>, Erişim tarihi: 10.05.2024
- GameSpot.com. (n.d.). *Super Street Fighter II Turbo HD Remix, Super Street Fighter II Turbo HD Remix PS3*.
- Glass Joe Boxes Clever, (1984). Computer + video games. *Future Publishing*, 47.
- Gökhan M. (2023). *Mortal Kombat'ın hikayesi: Bölüm 2*. Erişim adresi: <https://oyungezer.com.tr/haber/mortal-kombatin-hikayesi-bolum-2/detay> Erişim tarihi: 21.01.2024
- Grüter, B., Hajinejad, N. ve Sheptykin, I. (2014). Mobile game play and everyday life. (Ed. M. C. Angelides ve H. Agius), İçinde: *Handbook of digital games* (448-449). New Jersey, Canada: John Wiley ve Sons Inc.
- Guzman, E. (2012, June 7). *Dead or Alive 5, Persona 4 Arena, Virtua Fighter 5, and more – the E3 fighters. 2D-X*. Erişim adresi: <https://www.ign.com/articles/2012/06/07/e3-2012-dead-or-alive-5-has-mad-respect-for-virtua-fighter> Erişim tarihi: 21.01.2024
- Gül, M. E. (2019). Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyunlar: Playerunknown's Battlegrounds (Pbg) oyunu örneği. *International Journal of Cultural and Social Studies (IntJCSS)*, 5(2), 448-465.
- Güneş, A. H. (2012). *Dijital oyunların güvenlik bağlamında yasal ve yönetsel düzenleme sorunları*. Yüksek lisans tezi, Polis Akademisi Güvenlik Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Gür, M. R. (2018). *Çok oyunculu dijital oyunlarda oyun oynama pratikleri: MOBA ve MMORPG oyunlar üzerine karşılaştırmalı bir inceleme*. Yüksek lisans tezi, İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Horowitz, K. (2020). *Beyond Donkey Kong: A history of Nintendo arcade games*. McFarland Company.
- Huizinga, J. (2006). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (4. baskı, M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınevi.
- Hurlbert, J. (1985). The games of 1984: In review – Part II. *Hardcore Computist*, 19.
- Karakuş, O. Ş. (2016). *Yüksek bütçeli dijital oyunların mobil sürümlerinde grafiksel kullanıcı arayüz tasarımı yöntemlerine ilişkin öneriler*. Yüksek lisans tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Karashahinoğlu, Ş. (2021). Karakter tasarım yaklaşımları. *Akademik Sanat*, 13, 24-35.
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlilik ve güvenirlik çalışması*. Yüksek lisans tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Tokat.
- Kır, G. (2008). *İnternet ve gençlik*. İzmir: Şenocak Yayınları.
- Kirsh, J. S. (1998). Seeing the world through Mortal Kombat-colored glasses. *Childhood*, 5(2), 177-184.
- Lobo, D. G. (2005). *A city is not a toy: How SimCity plays with urbanism*. London School of Economics and Political Science, Cities Programme.
- Makuch, E. 2015. *As Mortal Kombat X Arrives, entire franchise reaches 35 million units sold*. Erişim adresi: <https://www.gamespot.com/articles/as-mortal-kombat-x-arrives-entire-franchise-reache/1100-6426616/>, Erişim tarihi: 24.04.2024
- Markey, P. M. ve Christopher J. Ferguson. (2017). *Mortal Combat: Why the war on violent video games is wrong*. Dallas: BenBella Books.
- Matt, L. (2018). Mortal Kombat's Johnny Cage, 20 years later. *Polygon*, Erişim adresi: <https://www.polygon.com/features/2018/4/2/17182334/mortal-kombat-johnny-cage-20-years-later> Erişim tarihi: 24.04.2024
- McLaughlin, R. (2009). *IGN presents the History of Street Fighter*. Erişim adresi: <https://www.ign.com/articles/2009/02/16/ign-presents-the-history-of-street-fighter> Erişim tarihi: 24.04.2024
- Mercin, L. ve Özkarakas, E. (2016). *Dijital oyun sektörünün ekonomik boyut ve eğitim açısından incelenmesi*. L. Mercin (Ed.), 1. Uluslararası Çizgi Film Sempozyumu. Kütahya.
- Minkley, J. (2008). *Rare "may do" new Killer Instinct*. Erişim adresi: <https://www.eurogamer.net/rare-may-do-new-killer-instinct> Erişim tarihi: 25.04.2024.
- Mobygames. (2011). *First Samurai*. Erişim adresi: <http://www.mobygames.com/game/amiga/first-samurai>, Erişim tarihi: 25.04.2024.
- MobyGames, *RetroFili, hardcore gaming* (2024). Erişim adresi: <https://videogamehistory.fandom.com/wiki/SpaceWar!>, Erişim tarihi: 29.01.2024
- Monster Blog (2019). *Geçmişten günümüze Mortal Kombat serisi*. Erişim adresi: <https://blog.monsternotebook.com.tr/gecmisten-gunumuze-mortal-kombat-serisi/> Erişim tarihi: 25.04.2024.

- Mortal Kombat Deception, (2004). Erişim adresi: https://www.gamesdatabase.org/Media/SYSTEM/Sony_Playstation_2/manual/Formatted/Mortal_Kombat-_Deception-_Premium_Pack_-_2004_-_Midway_Games.pdf, Erişim tarihi: 18.01.2024
- Mortal Kombat Dialup Games (2024). Erişim adresi: <https://www.dialupgames.com/products/mortal-kombat-armageddon-premium-edition-ps2-2>, Erişim tarihi: 29.01.2024
- Mortal Kombat Fandom (2024). Erişim adresi: <https://mortalkombat.fandom.com/wiki/Kreate-A-Fatality>, Erişim tarihi: 29.01.2024
- Mortal Kombat II Wiki (2024) *Street Fighter*, Erişim adresi: https://tr.wikipedia.org/w/index.php?title=Street_Fighter_II:_The_World_Warrior&oldid=32857077, Erişim tarihi: 29.01.2024
- Mortal Kombat Wiki (2022). *Mortal Kombat kapak resmi*. Erişim adresi: https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Mortal_Kombat_11_kapak_resmi.png, Erişim tarihi: 29.01.2024
- Mortal Kombat Wiki (2024). *Sindel ultrasonik çılgılık*. Erişim adresi: https://mortalkombat.fandom.com/wiki/Sindel/Alternate_Timeline, Erişim tarihi: 29.01.2024
- Mortal Kombat Wiki (2024). *Kitana tornado (hortum) becerisi ve yelpaze fırlatma kabiliyeti*. Erişim adresi: <https://mortalkombat.fandom.com/wiki/Kitana>, Erişim tarihi: 29.01.2024.
- Mutlu, E. (2001). Popüler kültürü eleştirmek. *Doğu Batı Düşünce Dergisi*, 4(15), 11-42.
- Nadro, J., Battaglia, M. ve Voorhees, A. (2019). Mortal Kombat 11: high fidelity cached simulations in real-time. In *ACM SIGGRAPH Talks* (1-2).
- Nintendo.com. (2008). Super Smash Bros. Brawl Smashes Nintendo sales records. Erişim adresi: <https://www.gamesindustry.biz/super-smash-bros-brawl-smashes-nintendo-sales-records> Erişim tarihi: 27.04.2024
- NMP (2021). N-Metilpirolidon (NMP) için Risk Değerlendirmesi.
- Özden, U. (2010). *Türkiye’de Free2Play’in tarihi*. Free 2Play, 01, 63.
- Park, A. S. (2001). Fatal Fury: Mark of the Wolves Review. GameSpot. Erişim adresi: <https://www.gamespot.com/reviews/fatal-fury-mark-of-the-wolves-review/1900-2822675/> Erişim tarihi: 27.04.2024
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve öğrenme*. Anı Yayıncılık.
- Pinterest (2024). *Adventure oyunu ve atarı 2600 video bilgisayar sistemi*. Erişim adresi: <https://tr.pinterest.com/pin/1100074646469719027/>, Erişim tarihi: 29.01.2024
- Pinterest (2024). *Black Jack oynanan IBM-701 ve Hutspiel Wargame Machine* Erişim adresi: <https://tr.pinterest.com/pin/326299935478490516/>, Erişim tarihi: 29.01.2024

- Pinterest (2024). *Computer baseball program ve soğuk savaş bilgisayar simülasyonu*. Erişim adresi: <https://tr.pinterest.com/pin/702772716836556831/>, Erişim tarihi: 29.01.2024
- Popular Computing Weekly. (1986). *News Desk: Exploding Fist tops Gallup 1985 charts*. Erişim adresi: <https://archive.org/details/popular-computing-weekly-1986-03-20/page/n3/mode/2up>, Erişim tarihi: 27.04.2024.
- Quinn, M. (2018). *An oral history of 'Mortal Kombat*. Erişim adresi: <https://melmagazine.com/en-us/story/an-oral-history-of-mortal-kombat> Erişim tarihi: 27.04.2024.
- Rapeepisarn, K., Pongphankae, S., Wong, K. W. ve Fung, C. C. (2008). *A comparative study of digital game platforms for educational purposes*. School of Information Technology, Murdoch University, Australia.
- Retro Gamer. (2009). *Top 25 beat-'em-ups: part 1*. Erişim adresi: https://www.reddit.com/r/retrogaming/comments/k2sgwk/top_25_beat_em_ups_of_alltime/?rdt=46527, Erişim tarihi: 27.04.2024.
- Romano, S. (2021). *Mortal Kombat 11 sales top 12 million*. Erişim adresi: <https://www.gematsu.com/2021/07/mortal-kombat-11-sales-top-12-million> Erişim tarihi: 10.05.2024.
- Rorie, M. (2006). *Two men enter, one man leaves*. Erişim adresi: <https://www.gamespot.com/articles/age-of-empires-iii-walkthrough/1100-6136278/> Erişim tarihi: 27.04.2024
- Rutter, J. ve Bryce, J. (2006). *Understanding digital games*. Sage.
- Sarı, Ü. (2006). *Kitle kültürü ve popüler kültür bağlamında kitle iletişim araçlarının kitle kültürüne etkileri: Örnek olarak Popstar Türkiye yarışması*. Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sayılgan, Y. (2015). *Sinemasal bir yaratı biçimi olarak dijital oyunlar*. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Sezgin, S. (2019). *Türkiye'de dijital oyun endüstrisi ve yaratıcı emek*. Doktora tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- SİMGE. (2005). *Simulations and games in education*. Erişim adresi: <http://simge.metu.edu.tr> Erişim tarihi: 08.02.2024.
- Soyseçkin, İ. (2009). *Siberuzamda bir dünya: Mud'larda toplumsal cinsiyetin şekillenışı*. *Folklor Edebiyat Dergisi*, 13(50), 25-40.
- Studios, N., Entertainment, W. W. B. I. ve Poland, W. P. C. (2015). *Mortal Kombat X*.
- Susüzer, K. (2006). *Oyun yoluyla Fransızca öğretimi*. Yüksek lisans tezi, Çukurova Üniversitesi, Adana.
- The Financial Express. (2008). *Nintendo designs fighting game for its*. Wii console.
- Türk Oyun Sektörü, (2022). *Türkiye oyun sektörü raporu 2022*. Erişim adresi: <https://www.gaminginturkey.com/files/pdf/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2022.pdf> Erişim tarihi: 10.05.2024.

- Ulloth, D. (Ed.). (1992). *Communication Technology: A Survey*. University Press of America.
- Üçüncü, K. (2004). Sözlü kültür / Tarih bağlamında edebi bir metin olarak Otman Bab Vilayetnamesi. *Ahmet Yesevi Üniversitesi Mütevelli Heyet Başkanlığı*, 28, 1-29.
- Veeget, (2024). *Mortal Combat costume*. Erişim adresi: <https://veeget.com/collections/mortal-kombat-costume>, Erişim tarihi: 10.05.2024). Erişim tarihi: 29.01.2024
- Vorderer, P. ve Bryant, J. (2006). *Playing video games*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Yılmaz, E. A. (2017). *Herkes için oyunlaştırma* (4. baskı). İstanbul: Abaküs Kitap Yayın Dağıtım Hizmetleri.
- Zzap!64. (1985). *Way of the exploding fist*, 4.

