

KORKU YARATMAK: KORKU OYUNLARINDA KULLANILAN
TASARIM UNSURLARI ÜZERİNE BİR İNCELEME

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TOBB EKONOMİ VE TEKNOLOJİ ÜNİVERSİTESİ

SELİN ERSAN

TASARIM ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

NİSAN 2023

Bu tezin Yüksek Lisans derecesi için gereken tüm koşulları yerine getirdiğini onaylarım

Prof. Dr. Serdar SAYAN
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Müdürü

Bu çalışmayı okuduğumu ve çalışmanın kapsam ve içerik olarak Sosyal Bilimler Enstitüsü Tasarım Ana Bilim Dalı'nda bir Yüksek Lisans tezi olabilecek yeterlilikte olduğuna kanaat getirdiğimi onaylıyorum.

Tez Danışmanı

Dr. Öğr. Üyesi Filiz ŞENLER
(TOBB ETÜ, Görsel İletişim Tasarımı)

Tez Jürisi Üyeleri

Prof. Dr. Kemal YILDIRIM
(Gazi Üniversitesi, Ağaç İşleri Endüstri Mühendisliği)

Doç. Dr. Meryem YALÇIN
(TOBB ETÜ, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı)

Tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada her türlü kaynağa eksiksiz atıf yapıldığını bildiririm.

Selin ERSAN

ÖZ

KORKU YARATMAK: KORKU OYUNLARINDA KULLANILAN TASARIM UNSURLARI ÜZERİNE BİR İNCELEME

ERSAN, Selin

Yüksek Lisans, Tasarım

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Filiz ŞENLER

Teknoloji, sorunları pratik şekilde çözmek, mevcut çözümleri iyileştirmek, yeni ürünler veya süreçler yaratmak için bilimsel bilgi, araç ve tekniklerin uygulanmasını ifade etmektedir. Elektronik, yazılım, biyoteknoloji, savunma ve hatta eğlence sektörü dahil olmak üzere çok alanı kapsamaktadır. Teknolojinin eğlence sektörüne en büyük katkılarında biri video oyunları olmuştur. Kökleri sinema sektörüne kadar ulaşan ve ondan beslenen video oyunları, dünya çapında her yaştan milyonlarca insan tarafından keyifle oynanmaktadır. Birçok video oyununun filmlere uyarlanması ve bunun tersinin gerçekleşmesiyle iki endüstri giderek iç içe geçmiş durumdadır. Zaman içerisinde, video oyunlarının etkileşimli deneyimi filmlerin sinematik hikâye anlatımıyla birleşmiş, bu durum yeni eğlence biçimlerinin yaratılmasına neden olmuştur. Video oyunları, bilgisayarda, konsollarda veya mobil cihazlarda oynanan ve oyuncunun etkileşim ve katılımını içeren elektronik oyunlardır. Video oyunları, en eski örneklerinin 1950'lerde piyasaya sürülmesinden bu yana önemli ölçüde gelişmiş ve kısa sürede son derece popüler bir eğlence biçimi haline gelmiştir. Aksiyon, macera, rol yapma, simülasyon, spor ve bulmaca oyunları dahil olmak üzere çeşitli türlerde video oyunu bulunmaktadır. Bu türlerin en popülerlerinden biri ise korku oyunlarıdır.

Teknolojinin gelişmesiyle, oyunlarda yüksek grafikler, animasyonlar ve görsel efektler kullanılmaya başlanmış, genel anlamda görsel tasarıma katkı sağlamada çok önemli bir rol oynamıştır. Görsel tasarım ise oyunların vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Her ne kadar tüm oyun türlerinde etkili olsa da görsel tasarımın etkisinin ve katkısının en çok hissedildiği oyunlar korku oyunlarıdır. Karanlık, atmosferik ortamlar, tüyler ürpertici ve rahatsız edici görüntüler, aydınlatma ve gölgelerin etkili kullanımı, korku oyunlarında gergin ve öngörülemez bir atmosfer yaratmak için yaygın olarak kullanılır. Ürkütücü ses efektleri ve unutulmaz müzikler, korku ve

gerilim duygusunu daha da artırabileceğinden, ses tasarımı da korku oyunlarında tasarımın önemli bir parçasıdır. Genel olarak, görsel tasarım, korku oyunlarında çok önemli bir unsurdur ve oyuncuların oynamayı bitirdikten sonra bile uzun süre hafızalarında kalabilecekleri tüyler ürpertici ve sürükleyici bir deneyim yaratmaya yardımcı olmaktadır. Video oyunlarında tasarım unsurlarının; yeri ve oyunlar için öneminin, istenilen etkiyi yaratmak için bu unsurlara güvenen korku oyunları üzerinde incelenerek kanıtlanması çalışmanın odak noktası olmuştur.

Bu bağlamda çalışmanın birinci bölümünde oyun sektöründeki rekabet ve rekabete etkisi konusunda tasarım unsurlarının etkisi araştırılmıştır. Çalışmanın önemi vurgulanmış ve alt amaçlar belirlenmiştir. İkinci bölümde ise video oyunlarının temelini oluşturan sinema ve video teknolojisinin, ortaya çıkışından günümüze kadar süren tarihsel süreci hakkında literatür taraması yapılmış, bu üç sektör arasındaki ilişki incelenmiştir. Üçüncü bölümde, çıkan ilk basit video oyunlarından günümüzdeki hiper gerçekçi oyunlara kadarki gelişim süreci ve korku oyunlarının tarihi incelenmiş, oyuncuların bu oyunları oynama nedenleri araştırılmıştır. Dördüncü bölümde video oyunu geliştirme aşamaları ve tasarım unsurları araştırılmış, beşinci bölümde ise bu unsurlar korku oyunları açısından incelenmiştir. Altıncı bölümde çalışma boyunca bahsedilen tasarım unsurları seçilen iki korku oyunu üzerinde incelenmiş, oyunlara katkısı ve oyunlar için önemi ortaya konulmuştur. Oyuncuların düşünce ve görüşlerini almak için bir anket çalışması yapılmış, ankete 128 kişinin katılımı sağlanmıştır. Katılımcılara 21 soru yöneltilmiş, anket sonuçları ve değerlendirmesine yedinci bölümde yer verilmiştir. Son bölümde ise çalışma, elde edilen bilgilerden ve anket sonuçlarından çıkarımlar yapılarak sonlandırılmıştır.

Çalışma, korku oyunlarında atmosfer (ses, ışık, mekân), karakter tasarımı, ara sahneler ve renk kullanımının; korku duygusunu yaratmadaki büyük etkisini ortaya koymaktadır. Bu çalışmayla birlikte oyun sektöründeki geliştiriciler ve tasarımcılara tasarım unsurlarının önemini kanıtlamak ve ileride çıkaracakları oyunlar için onlara katkı sağlamak amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Tasarım Unsurları, Korku Oyunu, Karakter, Atmosfer, Ara Sahne

ABSTRACT

CREATING FEAR: A STUDY ON DESIGN ELEMENTS USED IN HORROR GAMES

ERSAN, Selin

Master of Arts, Design

Supervisor: Asst. Prof. Filiz ŞENLER

Technology refers to the application of scientific knowledge, tools and techniques to solve problems in a practical way, improve existing solutions, and create new products or processes. It covers a wide range of fields, including electronics, software, biotechnology, defense and even the entertainment industry. One of the biggest contributions of technology to the entertainment industry has been video games. Video games, which have their roots in the cinema industry and are fed by it, are enjoyed by millions of people of all ages around the world. The two industries are increasingly intertwined, with many video games being made into movies and vice versa. Over time, the interactive experience of video games combined with the cinematic storytelling of movies, resulting in the creation of new forms of entertainment. Video games are electronic games played on a computer, console or mobile device that involve player interaction and participation. Video games have evolved significantly since their earliest examples were introduced in the 1950s and have quickly become an immensely popular form of entertainment. There are several genres of video games, including action, adventure, role-playing, simulation, sports, and puzzle games. One of the most popular of these genres is horror games.

With the development of technology, quality graphics, animations and visual effects have started to be used in games, and it has played a very important role in contributing to the visual design in general. Visual design has become an indispensable part of games. Although it is effective in all game genres, the games in which the effect and contribution of visual design are felt the most are horror games. Dark, atmospheric environments, creepy and disturbing images, effective use of lighting and shadows are commonly used in horror games to create a tense and unpredictable atmosphere. Sound

design is also an important part of design in horror games, as spooky sound effects and haunting soundtracks can further enhance the sense of fear and tension. Overall, visual design is a very important element in horror games and helps to create a chilling and immersive experience that players can remember for a long time even after they have finished playing. The focus of the study has been to prove the place of design elements in video games and their importance for games by examining horror games that rely on these elements to create the desired effect.

In this context, in the first part of the study, the effect of design elements on competition in the gaming industry was investigated. The importance of the study was emphasized and sub-objectives were determined. In the second part, a literature review was made about the historical process of cinema and video technology, which forms the basis of video games, from its emergence to the present and the relationship between these three sectors was examined. In the third chapter, the development process from the first simple video games to today's hyper-realistic games and the history of horror games were examined, and the reasons for playing these games were investigated. In the fourth section, video game development stages and design elements were investigated and in the fifth section, these elements were examined in terms of horror games. In the sixth chapter, the design elements mentioned throughout the study were examined on two selected horror games. Their contribution to the games and their importance for the games were revealed. A survey was conducted to get the thoughts and opinions of the players and 128 people participated in the survey. 21 questions were asked to the participants, the results of the survey and its evaluation are included in the seventh section. In the last part, the study was concluded by making inferences from the information obtained and the results of the survey.

The study includes atmosphere (sound, light, environment), character design, cutscenes and color usage in horror games; reveals its great effect in creating the feeling of fear. With this study, it is aimed to prove the importance of design elements to developers and designers in the game industry and to contribute to their games.

Keywords: Design Elements, Horror Games, Character, Atmosphere, Cutscene

TEŞEKKÜR

Tez çalışmam sırasında bana olan inancını hiç kaybetmeyen, kıymetli bilgi, birikim ve tecrübeleri ile bana yol gösteren, destekleriyle sorunsuz bir şekilde sonuca ulaşmamı sağlayan değerli hocam ve tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Filiz ŞENLER'e,

Yüksek lisans programının başından itibaren hep yanımda olan, pes etmeden tezimi yazmamda çok emeği bulunan en büyük destekçim annem Ayşegül ERSAN'a, manevi desteklerini hiç esirgemeyen babam Semih ERSAN ve kardeşim Metin ERSAN'a,

Son olarak çalışma süresince tüm zorlukları benimle göğüsleyen ve her evresinde bana destek olan müstakbel eşim Uğur GENİŞ'e,

Teşekkürü bir borç bilirim.

İÇİNDEKİLER

İNTİHAL SAYFASI.....	iii
ÖZ	iv
ABSTRACT.....	vi
TEŞEKKÜR SAYFASI	viii
İÇİNDEKİLER	ix
TABLolar LİSTESİ.....	xii
ŞEKİLLER LİSTESİ	xiii
GÖRSELLER LİSTESİ	xiv
BÖLÜM I.....	1
GİRİŞ	1
1.1. Amaç.....	2
1.2. Araştırmanın Önemi	2
1.3. Çalışmanın Hipotezleri.....	3
1.4. Yöntem	3
BÖLÜM II	5
SİNEMA VE VİDEO TEKNOLOJİSİ.....	5
2.1. Sinema Tarihi.....	5
2.1.a. Sinema Kategorileri	9
2.1.b. Korku Sineması Tarihi	18
2.2. Video Teknolojisi Tarihi	20
2.3. Sinema, Video ve Video Oyunları Arasındaki İlişki	21
2.3.a. Sinema ve Video Oyunları Arasındaki İlişki	21
2.3.b. Video Teknolojisi ve Video Oyunlarındaki İlişki.....	23
2.3.c. Sinema ve Videonun, Video Oyunlarındaki Yeri	24
BÖLÜM III	25
VİDEO OYUNLARI	25
3.1. Video Oyunları Tarihi	25
3.2. Neden Video Oyunları?.....	32
3.3. Korku Oyunları Tarihi	33
3.4. Neden Korku Oyunları?	38

BÖLÜM IV.....	41
VIDEO OYUNU TASARIM AŞAMALARI VE UNSURLARI	41
4.1. Video Oyunu Geliştirme Aşamaları	41
4.1.a. Konsept ve Fikir Oluşturma	41
4.1.b. Ön Üretim	42
4.1.c. Prototip	43
4.1.d. Üretim	44
4.1.e. Test Etme	44
4.1.f. Lansman	46
4.2. Oyun Geliştirme Sürecinde Tasarım	47
4.3. Video Oyunu Tasarım Unsurları	47
4.3.a. Video Oyunlarında Deneyim Tasarımı Unsurları	48
4.3.a.i. Oynanış Mekaniği Tasarımı	49
4.3.a.ii. Oyun Hikâyesi Tasarımı	50
4.3.b. Video Oyunlarında Görsel Tasarım Unsurları	51
4.3.b.i. Atmosfer Tasarımı	51
4.3.b.ii. Karakter Tasarımı	55
4.3.b.iii. Renk Tasarımı	56
4.3.b.iv. Ara Sahne Tasarımı	57
BÖLÜM V.....	59
KORKU OYUNU TASARIM UNSURLARININ İNCELENMESİ	59
5.1. Atmosfer	60
5.1.a. Ses	61
5.1.b. Işık	62
5.1.c. Mekân	65
5.2. Karakter Tasarımı	68
5.3. Renk Tasarımı	71
5.4. Ara Sahneler	73
BÖLÜM VI	77
TASARIM UNSURLARININ KORKU OYUNLARI ÜZERİNDE	
İNCELENMESİ: “RESIDENT EVİL 7” VE “LITTLE NIGHTMARES”	
DEĞERLENDİRMESİ	77
6.1. Resident Evil 7 Oyunu ve Tasarım Unsurları	78

6.1.a. Atmosfer	79
6.1.a.i. Ses	80
6.1.a.ii. Işık	82
6.1.a.iii. Mekân	85
6.1.b. Karakter Tasarımı	88
6.1.c. Renk Tasarımı	93
6.1.d. Ara Sahneler	95
6.2. Little Nightmares Oyunu ve Tasarım Unsurları	97
6.2.a. Atmosfer	101
6.2.a.i. Ses	102
6.2.a.ii. Işık	104
6.2.a.iii. Mekân	109
6.2.b. Karakter Tasarımı	115
6.2.c. Renk Tasarımı	119
6.2.d. Ara Sahneler	122
6.3. “Resident Evil 7” ve “Little Nightmares” Arasındaki Benzerlikler	125
6.4. “Resident Evil 7” ve “Little Nightmares” Arasındaki Farklılıklar	126
6.5. “Resident Evil 7” ve “Little Nightmares” Tasarım Unsurları Karşılaştırması	128
BÖLÜM VII	133
ANKET ÇALIŞMASI VE DEĞERLENDİRME	133
7.1. Anket Çalışması	133
7.2. Değerlendirme ve Bulgular	133
BÖLÜM VIII	147
DEĞERLENDİRME VE SONUÇ	147
KAYNAKÇA	151
EKLER	159

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 6.1. “Resident Evil 7” ve “Little Nightmares” Tasarım Benzerlikleri	125
Tablo 6.2. “Resident Evil 7” ve “Little Nightmares” Tasarım Farklılıkları	126
Tablo 6.3. “Resident Evil 7” ve “Little Nightmares” Tasarım Unsurları Karşılaştırması	128
Tablo 7.1. Katılımcıların Cinsiyet, Yaş ve Eğitim Durumları	134
Tablo 7.2. Katılımcıların Meslek Dağılımları	134
Tablo 7.3. Katılımcıların Cinsiyet ve Yaş Göre Video Oyunu Oynama Durumları	135
Tablo 7.4. Katılımcıların Korku Oyunlarını Takip Etme Durumu	135
Tablo 7.5. Katılımcıların Korku Oyunlarını Oynama Durumu	135
Tablo 7.6. Katılımcıların Tercih Ettiği Korku Oyunu Türlerinin Cinsiyete Göre Dağılımı	136
Tablo 7.7. Katılımcıların Oyun Oynama Sürelerinin Cinsiyet ve Yaş Göre Dağılımı	136
Tablo 7.8. Tercih Edilen Oyun Platformlarının Yaş Göre Dağılımı	137
Tablo 7.9. Katılımcıların Korku Oyunlarında Tercih Ettiği Bakış Açıları	137
Tablo 7.10. Katılımcı Fobilerinin Yaş ve Cinsiyete Göre Dağılımı	138
Tablo 7.11. Katılımcıların Korku Oyunu Oynama Sebeplerinin Cinsiyete Göre Dağılımı	139
Tablo 7.12. Oyunlardaki Korku Deneyimi Hakkında Sorular	139
Tablo 7.13. Korku Oyunlarının Gerçekçiliği Hakkında Görüşler	140
Tablo 7.14. Katılımcılar Tarafından Korku Oyunlarını Başarılı Kıldığı Düşünülen Tasarım Unsurları	141
Tablo 7.15. Katılımcıların Tercih Ettikleri Grafik Türlerinin Cinsiyete Göre Dağılımı	141
Tablo 7.16. Katılımcıların Tasarım Unsurlarına Verdiği Puanların Ortalaması ve Cinsiyete Göre Dağılımı	142
Tablo 7.17. Tasarım Unsurlarının Oyuna Katkısı Hakkındaki Görüşler	144

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 7.1. Katılımcıların Sahip Oldukları Fobilerin Oranı	138
Şekil 7.2. Ara Sahnelerin Kullanım Amaçları	143
Şekil 7.3. Karakterlerin Korkutucu Olması İçin Gereken Özellikler	143



GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 2.1. Edison Company – Kinetoskop	6
Görsel 2.2. Lumière Kardeşler	7
Görsel 2.3. The Jazz Singer (1927)	8
Görsel 2.4. Spider- Man (2002) - Sony Pictures Entertainment	9
Görsel 2.5. Karayip Korsanları Siyah İncinin Laneti (2003) - Walt Disney Pictures	10
Görsel 2.6. The Hangover (2009)	11
Görsel 2.7. Forrest Gump (1994)	12
Görsel 2.8. The Godfather (1972)	12
Görsel 2.9. Harry Potter ve Felsefe Taşı (2001) - Warner Bros. Pictures	13
Görsel 2.10. Titanic (1997)	14
Görsel 2.11. Star Wars: Bölüm IV - Yeni Bir Umut (1977)	14
Görsel 2.12. Coco (2017) - Pixar Animation Studios	15
Görsel 2.13. The Cabinet of Dr. Caligari Filminden Bir Sahne (1920)	19
Görsel 2.14. Medal of Honor (1999) - Electronic Arts	23
Görsel 3.1. Nimatron ile Oynayan İnsanlar	26
Görsel 3.2. Spacewar! (1962)	27
Görsel 3.3. Dünyanın İlk Oyun Konsolu Olarak Kabul Edilen “Magnavox Odyssey” (1972)	28
Görsel 3.4. Atari 2600 Oyun Konsolu (1977)	29
Görsel 3.5. PlayStation (1994)	31
Görsel 3.6. Alone in the Dark (1992) Oyunundan Bir Sahne	34
Görsel 3.7. Resident Evil (1996) Oyunundan Bir Sahne	35
Görsel 3.8. Silent Hill (1999) Oyunundan Bir Sahne	36
Görsel 3.9. Slender: The Eight Pages (2012) Oyunundan Bir Sahne	37
Görsel 5.1. Paralyzis (2021) - JN Squared	67
Görsel 5.2. Little Nightmares 2 (2021) ‘The Theacher’ - Bandai Namco Entertainment	68
Görsel 5.3. Resident Evil Village (2021) ‘Moreau’ – Capcom	69
Görsel 5.4. Death Park 2 (2021) - Euphoria Games	70
Görsel 5.5. Five Nights at Freddy’s (2014) - Scott Cawthon	71

Görsel 5.6. Bendy and the Ink Machine (2017) - Joey Drew Studios	72
Görsel 5.7. Resident Evil Village (2021) – Beş Büyük Düşmanın Tanıtıldığı Ara Sahne	74
Görsel 5.8. Until Dawn (2015) – Supermassive Games, Jessica’nın Yakalanma Sahnesi	74
Görsel 5.9. Crimson Snow (2022) – Steppe Hare Studio. Jumpscare (Ani Korku) Ara Sahnesi	75
Görsel 5.10. Resident Evil Village (2021) – Capcom. Ana Karakterin (Ethan Winters) Lady Dimitrescu ve Kızları Tarafından Yakalanıp İşkence Edildiği Ara Sahne	75
Görsel 5.11. Outlast Whistleblower (2014) “The Groom” – Red Barrels	76
Görsel 6.1. Resident Evil 7 (2017) – Capcom	78
Görsel 6.2. Jack Baker ve Ethan Winters’in Testere Kullanılan Savaşı	81
Görsel 6.3. Oyun Karanlığı Kapı Arkalarında Kullanarak Oyuncuyu Bekleyen Bilinmezliğin Altını Çizer	82
Görsel 6.4. Oyunda “Birthday Puzzle” Kısımında Başarısız Olunması Halinde Pasta Patlar.....	83
Görsel 6.5. Oyunda Işıklar Yönlendirici Olarak da Kullanılmaktadır	83
Görsel 6.6. Resident Evil 7 - Birthday Puzzle	84
Görsel 6.7. Resident Evil 7: Banned Footage Vol. 2 - Daughters (2017)	84
Görsel 6.8. Resident Evil 7 Konsept Tasarım - Ward Lindhout	85
Görsel 6.9. Resident Evil 7 Konsept Tasarım - Ward Lindhout	86
Görsel 6.10. Resident Evil 7 Konsept Tasarım - Ward Lindhout	86
Görsel 6.11. Baker Malikanesi’nin İçi.....	87
Görsel 6.12. Malikanenin İçi Kirli, Çürük ve Küflenmiş Odalarla Doludur	88
Görsel 6.13. Resident Evil 7 - The Tragedy of Ethan Winters Konsept Tasarım.....	89
Görsel 6.14. Resident Evil 7 - Mold Konsept Tasarım	89
Görsel 6.15. Resident Evil 7 - The Tragedy of Ethan Winters Konsept Tasarım.....	90
Görsel 6.16. Resident Evil 7 - Eveline’in Son Hali Konsept Tasarım	90
Görsel 6.17. Resident Evil 7 - Marguerite” Konsept Tasarım	91
Görsel 6.18. Resident Evil 7 - “Ethan & Mia” Konsept Tasarım	91
Görsel 6.19. Resident Evil 7 - “Baker Ailesi” Konsept Tasarım.....	92
Görsel 6.20. Resident Evil 7 - Oyun Karakterleri Konsept Tasarım	93

Görsel 6.21. Ethan Winters’ın Sağlık Durumunu Gösteren Saat “Yeşil Gösterge - Sağlık Durumu İyi”	94
Görsel 6.22. “Mia Jumpscare” Ara Sahnesi	95
Görsel 6.23. Little Nightmares (2017) - Bandai Namco	97
Görsel 6.24. Maw’ın Konukları.....	98
Görsel 6.25. Six, Oyun Boyunca Sürekli Canavarlar Tarafından Kovalanır	99
Görsel 6.26. Six, Tuzağa Düşer ve ‘The Janitor’ Tarafından Yakalanır	99
Görsel 6.27. Yatağın Altına Saklanan Six	100
Görsel 6.28. Oyundaki Orantısız ve Çarpık Ortamlardan Biri	101
Görsel 6.29. Karakterden Oldukça Büyük Mekânlardan Biri	102
Görsel 6.30. Lady’nin Mırıldandığı Sahne	104
Görsel 6.31. Six’in Elindeki Çakmak Genellikle Oyuncuların Tek Işık Kaynağı Olmaktadır	105
Görsel 6.32. Oyunda Sınırlı Miktarda Işık Vardır ve Genel Olarak Karanlık Hakimdir	105
Görsel 6.33. Çakmakla Yolunu Aydınlatan Six	106
Görsel 6.34. “Twin Chefs”e Dikkat Çekmek İçin Kullanılan Işık	106
Görsel 6.35. Oyunda Kullanılan Sıcak Işık Örneği	107
Görsel 6.36. Oyunda Kullanılan Soğuk Renkli Işıklar ve Loş Ortam	107
Görsel 6.37. Lady’nin Silüeti	108
Görsel 6.38. Six’in Maw İçinde Hareket Ederken Görülen Silüeti	108
Görsel 6.39. Maw’ın Konsept Tasarımı.....	110
Görsel 6.40. Maw’ın Konsept Tasarımı	110
Görsel 6.41. Little Nightmares: Hideway Konsept Tasarım – 1	111
Görsel 6.42. Little Nightmares: Hideway Konsept Tasarım – 2	112
Görsel 6.43. Little Nightmares: The Residence Konsept Tasarım – 1.....	113
Görsel 6.44. Little Nightmares: The Residence Konsept Tasarım – 2	113
Görsel 6.45. Little Nightmares: The Residence “The Lady” ve “Runaway Kid”	114
Görsel 6.46. Büyük Kafası ve Minik Bedeni ile Six Savunmasız Bir Çocuk Olarak Görünür.....	115
Görsel 6.47. Nome’lar	116
Görsel 6.48. Six, Bir Nome’a Sarılırken	116
Görsel 6.49. Hademe (The Janitor) Konsept Tasarım	117

Görsel 6.50. İkiz Aşçılar (Twin Chefs) Konsept Tasarım	118
Görsel 6.51. Little Nightmares: Secret of the Maw DLC - The Granny Konsept Tasarım	118
Görsel 6.52. Little Nightmares: Secret of the Maw DLC - The Lady Konsept Tasarım	119
Görsel 6.53. Oyun Işık Kullanımıyla Renkler Arasında Kontrast Oluşturarak Oyuncuya Yol Gösterir	120
Görsel 6.54. Oyunun Sonuna Doğru Leydi'nin Odasına Giderken Soluk Kırmızının Yoğun Kullanımı Göze Çarpmaktadır	121
Görsel 6.55. Oyunun Başında Six'in Gördüğü Kâbus Ara Sahnesi	122
Görsel 6.56. Konukların Maw'a Girdiği Sahnede Bir Yandan Arkadaki Sahneyi İzlerken Bir Yandan da Tırmanmaya Devam Etmeniz Gerekir	123
Görsel 6.57. Six'in Maw'dan Çıkışını Gösteren Sahne	124

BÖLÜM I

GİRİŞ

Video oyun endüstrisi, video oyunlarının geliştirilmesini, yayınlanmasını ve dağıtımını kapsayan, hızla büyüyen ve sürekli gelişen bir sektördür. Teknolojinin gelişmesiyle artan bilgisayar, akıllı telefon kullanımları oyun sektörünün gelişmesine, büyümesine ve çeşitlenmesine katkı sağlamaya devam etmektedir. Sektör, video oyunlarının artan popülerliği, sanal gerçeklik ve bulut oyunları gibi yeni teknolojiler tarafından desteklenmektedir. Video oyunları zaman içerisinde sadece bir eğlence aracı olmaktan çıkmış, eğitim, bilim ve sanat gibi alanlara da yayılarak hem onlardan beslenen hem de onları destekleyen niteliklere ulaşmıştır. Ayrıca geride bıraktığımız pandemi süreci insanları, gerek zaman geçirmek gerekse eğlenmek için pek çok arayışa sürüklemiştir. Karantina sebebiyle dışarı çıkılamaması, pek çok sosyal etkinliğin kısıtlanmış olması da hem oyun üretimine hem de tüketimine olan ilgiyi fazlasıyla arttırmıştır. Bunun yanı sıra pandemi döneminde yapılamayan spor dalları oyun haline getirilmiş, düzenlenen etkinlikler ve E-spor turnuvaları da sektöre yeni bir kitle kazandırmıştır. Dijital ve mobil oyunların gelişimi, internetin diğer özelliklerine ek olarak oyun platformu kimliği kazanması, pazara girişin kolay olması da oyun talebinin ve piyasadaki oyun sayısının artmasına neden olmuştur. Sonuç olarak halihazırda popüler olan video oyunları sektörü altın çağına ulaşmıştır.

Video oyunlarındaki artış, benzer niteliklerdeki oyunların piyasaya sürülmesine neden olmuş, bunun sonucunda kaçınılmaz bir rekabet doğurmuştur. Bu rekabet özellikle aynı kategoride oyun üreten şirketler arasında oldukça belirgindir. Oyun sektörü, girmesi kolay ancak tutunması zor bir sektördür. Şirketler, varlıklarını sürdürebilmek için oyunlarını diğer firmaların benzer oyunlarından ayıracak yeni özellikler ya da oyuncuları çekebilecek geliştirmeler üzerine yoğunlaşmışlardır. Sonuç olarak; uzunluğu, kullanılan animasyon türü, efektleri ve sesleri ile birçok oyunda önemli yer tutan, oyunları bir film kalitesine ulaştırabilen ara sahneler; özellikle duygusal ve psikolojik etkisi olan korku oyunlarında çok daha büyük bir fark yaratan ses efektleri, mekân ve karakter tasarımlarının oyunlar üzerindeki ciddi etkisi keşfedilmiştir. Bu unsurlar özellikle korku oyunlarında oyuncuları korkutacak, gerilmelerini sağlayacak

ve diken üstünde tutacak bir ortam sağlanmasında çok önemli bir rol oynamaktadır.

1.1. Amaç

Bu araştırmanın amacı, oyunlarda kullanılan ara sahnelerin, mekânların, karakterlerin, görüntü ve ses efektlerinin belirtilen oyun türüne uygun olarak kullanılmasının önemini araştırmaktır. Bu araştırma kapsamında korku kategorisindeki video oyunlarının mekân, atmosfer, ses efektleri ve karakter tasarımlarının etkileri araştırılacaktır. Bu unsurları farklı şekilde kullanan korku oyunları incelenecek ve yapılacak anket çalışması ile oyuncuların görüşleri alınarak desteklenecektir. Elde edilecek sonuçlar ile korku oyunlarında ara sahne kullanımının öneminin ortaya koyulması, korku oyunlarının mekân, atmosfer, ses efektleri ve karakter tasarımlarının hedeflenen duygusal ve psikolojik etkiyi vermesi açısından önemli yer tuttuğunun kanıtlanması, ileride üretilecek oyunlara ve benzer konudaki araştırmalara destek verici bilgilere ulaşılması planlanmaktadır.

Bu kapsamda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

- Oyunun istenilen etkiyi (korkutma, ürpertme) vermesi için atmosfer yeterli midir?
- Bir korku oyununun korkutucu olması için gerçekçi görünüm şart mıdır?
- Korku oyunları için görsel tasarım ne kadar önemlidir?

1.2. Araştırmanın Önemi

Oyun sektörü gün geçtikçe büyüyüp gelişen, teknolojik gelişmelerle beslenen ve geniş kitlelere hitap edebilen bir sektördür. Teknolojinin gelişmesiyle artan bilgisayar, akıllı telefon kullanımları da oyun sektörünün gelişmesine, büyümesine ve çeşitlenmesine katkı sağlamıştır. Video oyunlarına olan ilgi ve talebin artmasıyla daha çok oyun üretilmiş ve rekabet kaçınılmaz olmuştur. Oyun sektörü oldukça aktif ve dinamik bir sektördür. Şirketler gelişen sisteme ayak uydurmak ve pazardaki yerlerini koruyabilmek adına oyunlarını diğer firmaların benzer oyunlarından ayıracak, monotonluktan kurtaracak yeni özellikler ve geliştirmeler üzerine yoğunlaşmışlardır. Sonuç olarak da çeşitli yöntemler bulmuşlardır. Bunlardan pek çoğu ise oyunu görsel ve atmosferik olarak daha çekici hale getirmek üzerine olmuştur.

Bu araştırma kapsamında, rekabeti yüksek oyun sektöründe fark yaratarak benzerlerinden ayrılan oyunların kullandığı yöntemler araştırılacaktır. Elde edilen sonuçlar özellikle, sektöre katılmak isteyen kişilere fikir vermesi ve Türk oyun sektörünün gelişmesine katkı sağlayacak olması açısından önemlidir.

1.3. Çalışmanın Hipotezleri

H1: Korku oyunları için en uygun bakış açısı 1. kişi (kahraman) bakış açısıdır.

H2: Bir korku oyununun başarılı olmasında en önemli tasarım unsuru atmosferdir.

H3: Ara sahneler korku oyunlarında en çok oyuncuları korkutmak (jumpscare) için kullanılır.

H4: Bir korku oyununun atmosferinin en önemli parçası müzik ve ses efektleridir.

H5: Korku oyunları oynamak için en çok tercih edilen platform VR platformudur.

1.4. Yöntem

Bu tez karma araştırma özelliğine sahiptir. Araştırma kapsamında korku türündeki video oyunları üzerine yazılmış yerli ve yabancı makaleler incelenmiştir. Konu ile ilgili yazılan tezler, kitaplar, raporlar ve literatür incelemesi kapsamında online veri tabanından ulaşılan kaynaklarda çalışmaya dahil edilmiş araştırma için gerekli alt yapı ve bilgiler sağlanmıştır. Ulaşılan kaynaklar “Animasyon, Mekân, Karakter Tasarımı, Korku, Ses, Video Oyunları, Jumpscare, Dijital Oyun, Ara Sahne” gibi anahtar kelimelerle ayrıntılı olarak incelenmiş ve analiz edilmiştir

Bu çalışmada video oyunlarının mekân, atmosfer, ses efektleri ve karakter tasarımlarının etkilerine ilişkin oyuncu görüşlerine ait veriler araştırma kapsamında hazırlanmış anket formlarıyla toplanmıştır. Bu ankette katılımcılara korku oyunlarındaki görsel tasarıma ve bunların kendilerini ve oyunu nasıl etkilediğine dair sorular sorulmuştur. Anket soruları hazırlanmadan önce, araştırma konusu ile ilgili ulusal ve uluslararası alan yazın taraması yapılmıştır. Araştırmalar tamamlandıktan sonra formda yer alması planlanan sorular hazırlanmıştır. Anket sonucunda elde edilen sayısal verilere tezin sonunda yer verilmiş ve değerlendirilmiştir.



BÖLÜM II

SİNEMA VE VIDEO TEKNOLOJİSİ

Günümüzde video oyunları her ne kadar gelişmiş ve bambaşka bir sektör haline gelmiş olsa da köklerinde diğer sektörlerin de etkisi görülmektedir. Bunlardan ikisi sinema ve videolardır. Son zamanlarda olağanüstü gerçekçiliğe ulaşarak adeta interaktif filmler haline gelen video oyunları özellikle içlerinde bulunan ara sahnelerle, bağlantılı olduğu bu iki dev sektörün etkisinin her fırsatta gözler önüne sermektedir.

Bu bağlamda video oyunları ile beraber sinema ve videodan da bahsetmekte yarar vardır.

2.1. Sinema Tarihi

İlk olarak kim veya kimler tarafından icat edildiği bilinmeyen ancak son zamanlarda inanılmaz efektleri ve görsel kalitesiyle sınırları ve hayal gücünü zorlayan sinema filmlerinin tarihi, bir asrı aşan zengin ve karmaşık bir tarihtir. Günümüz sinemasının temelleri 19. yüzyılda atılmış olsa da sinemanın tarihi 17. yüzyıldaki kukla oyunlarına kadar dayanmaktadır. Kuklalar ve gölge gösterileriyle hikâyeler anlatmak her zaman var olmuştur, ancak 1600'lerde başlayan fener gösterileri sinemanın doğuşu için çok önemli bir yer tutmaktadır. Cam üzerine boyanmış resimler, bir fenerle (sadece bir mum ve bir mercek) duvara yansıtılmaktaydı ve bu fener, günümüzün projektörlerinin erken bir versiyonu sayılmaktadır (Alexander, 2020).

1830'lardan itibaren, giderek daha fazla insan hareketsiz görüntüleri hayata geçirmenin farklı yollarını aramaya başlıyordu. Hemen hemen hepsi "görmenin kalıcılığı" bilimsel kavramını temel almışlardır. Bu, gözün görmesinin belirli bir süre aldığı anlamına gelmektedir ve bu nedenle görüntüler, onları tam olarak görme şansı bulamadan önce gözümüzün önünde ardarda görünerek, sanki hareket halindeymiş gibi görünmekteydiler.



Görsel 2.1. Edison Company - Kinetoskop

1891'de Edison Company, kişinin hareketli resimleri görüntülemesini sağlayan Kinetoskop'un başarılı bir prototipini yapmıştır (Görsel 2.1). Resimleri hareket ettiren Kinetoskop'u izleyen kişiler hareketli görüntüler görmekteydi (Cantu, 2020). İlk halka açık Kinetoskop gösterimi 1893'te gerçekleşmiştir. 1894'te Kinetoskop, dünya çapında halka açık salonların kurulmasıyla ticari bir başarı elde etmiştir.

Erken sinema tarihinin en önemli figürlerinden biri, genellikle sinema kamerasını icat etmiş olmaları ve 19. yüzyılın sonlarında ilk sinema filmlerini yapmalarıyla tanınan Lumière Kardeşler, Louis ve Auguste olmuştur. Lumière Kardeşler, 1890'ların başında sinema fotoğrafçılığını denemeye başlayan Fransız girişimcilerdi. Esnek selüloit film kullanan bir sinema kamerası, filmi kameradan hızlı bir şekilde ilerletmek için bir mekanizma ve filmleri ekranda göstermek için bir projektör dahil olmak üzere bir dizi önemli yenilik geliştirdiler.

1895'te Lumière Kardeşler (Görsel 2.2) ilk filmlerinin prömiyerini Paris'teki Grand Café'de ücret karşılığında bir izleyici kitlesine yapmıştır. Projeksiyonla hareketli resimleri ödeme yapan bir izleyici kitlesine sunan ilk isimler olmuşlardır (Science and Media Museum, 2020). Fransa'nın Lyon sokaklarında çekilen bu filmler basitti, kısaydı ve sıradan insanları ve etkinlikleri içeriyordu. O kadar gerçekçi ve doğal görüntülerdi ki seyirciler onlara hayran kalmıştı.



Görsel 2.2. Lumière Kardeşler

Lumière Kardeşlerin filmleri, dünya çapında hızla yayılan bir "sinematografi" çılgınlığını ateşlemiştir. Lumières daha sonra Avrupa, Amerika Birleşik Devletleri ve Güney Amerika'yı gezerek filmlerini ve projeksiyon ekipmanlarını kalabalık izleyicilere göstermişlerdir. Ayrıca ilk sinema yapım şirketlerini kurmuş ve Lyon'da bir sinematografi okulu açmışlardır.

Lumière Kardeşlerin ilk filmleri, yalnızca para ödeyen bir izleyici kitlesine gösterilen ilk sinema filmleri oldukları için değil, aynı zamanda medyada gerçekçilik ve natüralizm standardını belirledikleri için sinema tarihinde dönüm noktaları olarak kabul edilir. Film teknolojisindeki yenilikleri ve ilk basit filmleri, sinema endüstrisinin gelişiminin temelini atmıştır ve mirasları bugün hala etkisini korumaktadır.

Lumière Kardeşler film yapmayı bırakıp kendilerini fotoğraf ekipmanı işine adanmışlardır. Ancak buluşları sinema olan yeni sanat formunu doğurmuş ve sinemanın baba figürleri olarak kabul edilmelerini sağlamıştır.

Sonraki birkaç on yılda, film teknolojisi ve teknikleri hızla gelişmiş ve daha uzun, daha karmaşık filmlerin yaratılmasına yol açmıştır. 1927'de ilk sesli uzun metrajlı film olan "Caz Şarkıcısı"nın gösterime girmesi sinema tarihinde önemli bir dönüm noktası olmuştur. Yapımcılığını Warner Bros'un gerçekleştirdiği "The Jazz Singer" filmine

kadar bütün filmler diyalogsuz olarak çekilmiştir (Görsel 2.3). Bu dönem “Sessiz Sinema” olarak anılmıştır. Dönemin filmlerinde, senkronize kaydedilmiş ses (ve özellikle işitilebilir diyalog) bulunmamaktaydı. Eğlence amaçlı sessiz filmlerde olaylar, başlık kartları, olay örgüsünün yazılı göstergeleri ve önemli diyalog satırları kullanılarak aktarılmaktaydı (University of Delaware, t.y.). Bu filmin başarısı, sesin filmlerde yaygın olarak benimsenmesinin yolunu açmış ve "Sesli Sinema" çağının başlangıcı olmuştur.



Görsel 2.3. The Jazz Singer (1927)

1930'lar ve 1940'lar boyunca Hollywood, tarihin en ikonik ve unutulmaz filmlerinden bazılarını üreterek film endüstrisinin merkezi haline gelmiştir. 1950'ler, televizyonun popüler bir araç olarak ortaya çıkmasına tanık olmuş ve bu da sinemaya katılımın azalmasına neden olmuştur. Ancak sektör, renkli ve geniş ekran formatında filmler üreterek bu değişime ayak uydurmuş ve bu da izleyicileri sinemalara geri çekmeye yardımcı olmuştur.

O zamandan beri sinema gelişmeye ve zamanla değişmeye devam etmiştir. Bugün, film endüstrisi, filmlerin tüm dünyada üretildiği ve dağıtıldığı küresel bir girişim haline gelmiştir.

2.1.a. Sinema Kategorileri

Sinema, oldukça büyük bir sektör olmasının yanı sıra kendi içerisinde kategorilere ayrılarak daha fazla çeşitlilik kazanmıştır. Her biri kendine özgü özelliklere, geleneklere sahip birçok farklı sinema türü bulunmaktadır. Her türün; odağı ve hedefi farklılık gösterirken, kendine ait farklı hedef kitlesi bulunmaktadır. En popüler türler aşağıda verilmiştir.

- **Aksiyon:** Aksiyon filmleri, dövüş sahneleri, araba kovalamaları ve takipleri, patlamalar, silahlı çatışmalar ve dövüş sahneleri gibi yoğun fiziksel aktivite içeren filmlerdir. Genellikle bir aksiyon kahramanı olan, günü kurtarmakla görevli, bir veya bir grup kötü adama karşı savaşan ve engelleri aşan güçlü bir başrol bulunmaktadır. Aksiyon filmleri, hızlı tempolu ve heyecan verici hikâyeleriyle bilinmekte ve genellikle göz alıcı görsel efektler ve gösteriler içermektedir. Dövüş sanatları, savaş ve casus filmleri gibi alt türleri içerebilir ve her yaşta izleyici arasında popülerdir. Aksiyon filmleri çeşitli zaman dilimlerinde, mekânlarda geçebilir ve dram, komedi, bilim kurgu gibi diğer türlerden öğeler de içerebilmektedir. Bu türün başarılı örnekleri arasında James Bond filmleri, Ip Man serisi, Indiana Jones filmleri ve Marvel filmleri (Spider-man, Deadpool, Avengers vs.) gösterilebilir (Görsel 2.4).



Görsel 2.4. Spider- Man (2002) - Sony Pictures Entertainment

- **Macera:** Macera filmleri, heyecan verici ve cüretkâr arayışlar, yolculuklar veya keşif gezileri ile karakterize edilen bir film türüdür. Uzak bir yere giden ya da değerli bir hazine bulmak için bir yolculuğa veya göreve çıkan kahraman ya da kahramanlar grubu etrafında şekillenmektedir. Genellikle aksiyon, fantezi ve bilim kurgu unsurlarını içermektedirler ve hızlı tempolu, heyecan verici hikâyelere sahiptirler. Tarihsel zamanlar, uzay, denizler, yeraltı veya efsanevi dünyalar gibi çeşitli ortamlarda yer alabilmektedirler. Heyecanları, muhteşem görsellikleri ile tanınırlar ve genellikle dram, komedi ve romantizm gibi farklı unsurları bir araya getirebilmektedirler. Macera filmleri her yaşta izleyiciye hitap eder. Başarılı örnekler arasında “Yüzüklerin Efendisi” üçlemesi (2001-2003), “Karayip Korsanları” serisi (2003-2017) (Görsel 2.5) ve “Jurassic Park” gibi heyecan verici, tehlikeli keşifler veya maceralar içeren filmler gösterilebilir .



Görsel 2.5. Karayip Korsanları Siyah İncinin Laneti (2003) - Walt Disney Pictures

- **Komedi:** Komedi filmleri, izleyicileri güldürmek için tasarlanır ve genellikle komik olaylar ve durumları içerir. Komedi türündeki filmlerin slapstick, romantik komedi ve hiciv olmak üzere alt başlıkları bulunmaktadır. Slapstick sanatçıların fiziksel komedi sınırlarını aşan abartılı ve çoğunlukla mantıksız hareketler yaptığı (Çakan, 2019) komedilerdir. Romantik komediler ise kahraman ile sevgilisi arasındaki aşk hikâyesini anlatan, bazı zorluklar, tehlikeler, yanlış anlamalar yoluyla gelişen olayları mizah ile birleştiren ve

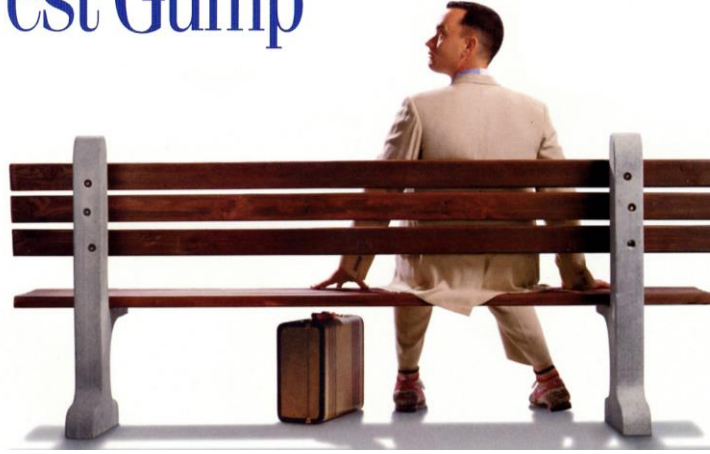
mutlu sonla biten filmlerdir (Sarkar, 2022), Hicivler ise büyük ölçüde dikkat çekmek, bazı durumlarda değişimi uyandırmak amacıyla, öncelikle insanlar ve kurumlardaki belirli zaaflar veya kusurlarla dalga geçmek için kullanılan (Mitchell, 2022) komedi film çeşididir. Başarılı örnekleri arasında “Rush Hour” serisi (1998-2007), “Bridesmaids” (2011) ve “Hangover” serisi (2009-2013) yer alır (Görsel 2.6).



Görsel 2.6. The Hangover (2009)

- **Dram:** Drama filmleri, gerçekçi karakterlere ve durumlara odaklanan ve genellikle ilişkiler, kişisel mücadeleler ve sosyal meseleler gibi temaları araştıran bir film türüdür. Genellikle izleyicilerden güçlü duygusal tepkiler almayı amaçlamaktadır. Popüler drama filmlerinden bazı örnekler arasında "The Shawshank Redemption" (1994), "Forrest Gump" (1994) ve "The Curious Case of Benjamin Button" (2008) sayılabilir (Görsel 2.7). Bu filmler genellikle aktörler ve aktrislerin izleyicileri etkisi altına alan güçlü performanslarına sahiptir. Gerçek hikâyelere veya kurgusal olaylara dayanabilmektedir ve herhangi bir zaman diliminde kurulabilmektedirler. Hayal ürünü ya da gerçeğe dayalı olabilmektedirler. Drama filmleri, çocuklardan yetişkinlere kadar farklı yaş gruplarından izleyiciye sahiptir.

Forrest Gump



Görsel 2.7. Forrest Gump (1994)

- **Suç:** Suç filmleri genellikle hırsızlık, cinayet veya organize suç gibi suç faaliyetlerini merkez alır. Suçluların, gangsterlerin, banka soyguncularının, yeraltı dünyasının figürlerinin veya yasa dışı faaliyet gösteren başka kişilerin etrafında şekillenen (Dirks, t.y.) gangster filmleri, karamsarlık ve kin ile şekillenen polisiyeler (StudioBinder, 2021) olan kara filmler suç filmlerinin alt dallarındandır. En önemli örnekleri arasında “The Godfather”(1972) ve “Pulp Fiction” (1994) bulunmaktadır (Görsel 2.8).



Görsel 2.8. The Godfather (1972)

- **Fantastik:** Fantastik filmler, genellikle fantezi, bilim kurgu ve sihir unsurlarını içeren bir film türüdür. Bu filmler genellikle hayali dünyalarda geçmekte ve doğaüstü veya hayali karakterler ve olaylar içermektedir. Popüler fantastik

filmlerin bazı örnekleri arasında “Harry Potter” serisi (2001-2011) (Görsel 2.9), “Yüzüklerin Efendisi” üçlemesi (2001-2003) ve “Star Wars” serisi (1977-günümüz) bulunmaktadır . Genellikle görsellik ön plandadır ve fantastik dünyaları ve karakterleri yaratmak için büyük ölçüde özel efektlere güvenirler. Her yaştan izleyici arasında popülerdirler ve genellikle izleyicilerin gerçeklikten geçici olarak kaçmalarına, bir fantezi ve hayal dünyasına girmelerine izin veren bir tür gerçeklerden kaçış olarak kabul edilmektedirler.



Görsel 2.9. Harry Potter ve Felsefe Taşı (2001) - Warner Bros. Pictures

- **Western:** Western filmler Amerika sınırında ve genellikle kovboylar, silahlı soyguncular ve Amerikan Yerlileri etrafında şekillenir. Önemli örnekleri arasında “İyi, Kötü ve Çirkin” (1966), “High Noon” (1952) ve “Unforgiven” (1992) yer almaktadır.
- **Romantik:** Romantik ilişkilere ve bunlarla birlikte gelen duygulara odaklanan ve romantik bir ilişki veya aşk hikâyesi etrafında dönen popüler bir film türüdür. Drama, komedi, duygusal bağlılık unsurlarını içerir ve âşık olan, engellerle karşılaşan, nihayetinde birlikte mutluluk ve tatmin bulan karakterleri tasvir ederler. Önemli örnekleri arasında “The Notebook” (2004), “Titanic” (1997) (Görsel 2.10) ve “La La Land” (2016) bulunmaktadır.



Görsel 2.10. Titanic (1997)

- **Bilim Kurgu:** Bilim kurgu filmleri, ileri bilim ve teknoloji, uzay keşfi, zamanda yolculuk, paralel evrenler ve dünya dışı yaşam gibi yaratıcı ve fütüristik kavramları konu alan bir film türüdür. Genellikle bilimsel, sosyal ve teknolojik yenilikleri, sıklıkla insanlık ve teknoloji arasındaki ilişkiyi içerir. Popüler bilim kurgu filmleri arasında “Star Wars” serisi (1977-günümüz) (Görsel 2.11), “Blade Runner” (1982), “The Matrix” serisi (1999-2021) ve “Inception” (2010) yer almaktadır. Bu filmler genellikle fütüristik dünyaları tasvir etmek için özel efektler ve görsel tasarım içerir. Şimdiki zamana, geçmişe veya geleceğe kurulabilmekte, ciddi veya komik olabilmektedirler. Her yaştan izleyiciye hitap etmektedir. Yaratıldıkları toplumun bir yansıması olarak görülebilmekte ve sıklıkla felsefi sorular sorabilmektedirler.



Görsel 2.11. Star Wars: Bölüm IV - Yeni Bir Umut (1977)

- **Müzikal:** Müzikal filmler şarkıyı, müziği ve dansı merkeze alan filmlerdir. Bu filmlerde karakterler olaylar ve durumlara şarkı söyleyerek ve/veya dans ederek karşılık vermektedirler. Oyuncularla çekilebilen filmler oldukları kadar animasyon haline getirilip her yaştan izleyicinin beğenisine de sunulabilmektedirler. “Coco” (2017) (Görsel 2.12), “Şarkını Söyle” (2016) “Pitch Perfect” serisi (2012-2017) ve “Sokak Dansı” serisi (2006-2019) bu türün başarılı örnekleri arasında bulunmaktadır.



Görsel 2.12. Coco (2017) - Pixar Animation Studios

- **Belgesel:** Belgesel filmler, gerçek hayattaki olayların, kişilerin ve konuların doğru ve gerçeklere dayalı bir temsil sağlamayı amaçlayan bir film türüdür. Genellikle doğa, tarih, politika veya sosyal meseleler gibi belirli bir konuyu veya temayı araştırmakta ve izleyiciyi eğitmeyi, bilgilendirmeyi amaçlamaktadır. Belgesel filmlere örnek olarak “Gelibolu” (2005), "An Inconvenient Truth" (2006), "Food, Inc." (2008), "Blackfish" (2013) verilebilir. Belgesel filmleri; anlatımlı görüntüler, canlandırmalar ve konuşan kafa röportajları dahil olmak üzere çeşitli tarzlarda yapılabilir.

Konuşan kafa videoları, doğrudan izleyiciye hitap ediyormuş gibi doğrudan kameraya konuşan bir eğitmenin veya uzmanın yer aldığı, röportaj tarzı videolardır (Mansaray, 2022).

Bağımsız olarak veya büyük stüdyolar tarafından üretilmektedirler ve

uzunlukları kısa filmlerden uzun metrajlı filmlere kadar değişebilmektedir. Belgesel filmleri, film endüstrisinin önemli bir parçasıdır ve genellikle aktivizm ve toplumsal değişim için bir araç olarak kullanılmaktadır.

- **Animasyon:** Animasyon filmleri, bir hikâyeyi anlatmak için canlandırılmış karakterleri ve ortamları kullanan bir film türüdür. İlk örnekleri resimleri hareket ediyormuş gibi gösteren bazı oyuncaklar şeklinde 19. yüzyılın başlarında görülmüştür (Şenler, 2005). Geleneksel elle çizilmiş animasyon, bilgisayar tarafından oluşturulan animasyon ve stop-motion animasyon dahil olmak üzere çeşitli teknikler kullanılarak üretilmektedirler. Animasyon filmleri, çocuklardan yetişkinlere her yaştan izleyiciyi hedef alabilmekte ve hem hayal ürünü hem de gerçeklik temelli olabilmektedirler. En bilinen animasyon filmlerinden bazı örnekler arasında "Toy Story" serisi, "The Lion King" (1994), "Wall-E" (2008), "Kayıp Balık Nemo" (2003) sayılabilir. Animasyon filmleri genellikle yaratıcı dünyalar, fantastik yaratıklar ve heyecan verici maceralar içermektedir. Ancak ciddi temaları ve karmaşık duyguları yansıtan animasyon filmleri de bulunmaktadır. Büyük stüdyolar veya bağımsız animatörler tarafından üretilmekte, kısa veya uzun metrajlı olabilmektedirler. Animasyon türü, çok çeşitli stilleri ve hikâye anlatma tekniklerini kapsayarak gelişmeye ve büyümeye devam etmektedir. Animasyon filmler çeşitli tarzlarda, tekniklerde ve formatlarda olabilmektedir, bazı yaygın türler şunlardır:

- **2D animasyon:** Geleneksel teknikler kullanılarak elle çizilmiş, çizgi film olarak bilinen animasyonlardır. Ana animasyon türlerinden biridir. Animasyon filmler, çizgi filmler, tanıtım videoları, reklamlar, kurumsal sunumlar, eğitim materyalleri, video oyunları ve çok daha fazlasını oluşturmak için yaygın olarak kullanılır (Renderforest Staff, 2019).
- **3D bilgisayar animasyonu:** 3D modelleme yazılımı kullanılarak bilgisayar tarafından oluşturulan görüntülerdir (CGI).
- **Stop-motion animasyon:** Stop motion animasyon, flipbook tarzı gelişmiş bir animasyon biçimidir. Fotoğraf çekmeyi ve ardından

nesneleri fiziksel olarak manipüle etmeyi içermektedir. Her karenin sırayla oynatılıyor oluşu sayesinde teknik, kendi kendine hareket eden bir nesne etkisi yaratmaktadır (Adobe, t.y.).

- **Flash animasyon:** Vektör tabanlı grafikler kullanılarak oluşturulur ve genellikle web tabanlı animasyonlar veya TV reklamları için kullanılır.
- **Cut-out animasyonu:** Cut-out animasyon, var olan en eski ve en basit tekniklerden biridir. Kâğıt, Karton, Kumaş gibi malzemelerden yapılmış karakterler, aksesuarlar ve sahneler kullanarak 2D animasyon yapmayı içermektedir. Karakterler, küçük parçalara ayrılmış malzemelerden yapılır, birleştirilmekte ve bir arka plan üzerine düz olarak yerleştirilmektedir. Küçük adımlarla hareket ettirilip filme alındığında hareket izlenimi vermektedir (Adobe, t.y.).
- **Rotoskopi:** İnandırıcı bir animasyon oluşturmak için canlı çekim görüntülerinin kare kare izlendiği bir animasyon tekniğidir.

Bu animasyon türleri, komedi, dram, fantezi, aksiyon-macera vs. gibi çeşitli film türleri oluşturmak için kullanılabilir. 1928-1938 yılları arasında çizgi film bir sinema eğlence aracı olarak olağanüstü bir gelişim gösterir. Animasyonun 10 yıl gibi kısa bir sürede sinemaya taşınarak sesli filmlerin üretilmeye başlamasıyla, Walt Disney yapımı filmler öne çıkmıştır (Şenler, 2005).

- **Gerilim:** Gerilim filmleri, ürpertici, rahatsız edici ve beklenmedik unsurlar kullanarak seyirciyi diken üzerinde tutmak için tasarlanmış bir film türüdür. Genellikle bir suç, gizem veya tehlikeli bir durum içerirler ve hayatta kalmaya veya durumu çözmeye çalışan kahraman/kahramanların çevresinde gelişmektedirler. Popüler gerilim filmlerinden bazı örnekler arasında "Psycho"(1960), "The Silence of the Lambs" (1991), "Jaws" serisi (1975-1987), "Hazine Adası" (2010) ve "The Shining" (1980) sayılabilir. Bu filmler genellikle izleyicide bir tedirginlik ve gerilim duygusu yaratmak için yoğun ve gerilimli müzik, ses efektleri ve görsel tasarım içerir. Herhangi bir zaman

diliminde kurulabilirler ve fantezi ya da gerçekliğe dayalı olabilirler. Polisiye gerilim, psikolojik gerilim ve casusluk gerilimi gibi alt türlere de ayrılabilirler. Gerilim filmleri her yaşta izleyici arasında popülerdir ve çoğu zaman izleyiciyi sonuna kadar tahmin etmeye zorlar.

- **Korku:** Korku filmleri, izleyicilerde korku, endişe ve diğer olumsuz duyguları ortaya çıkarmak için tasarlanmış bir film türüdür. Genellikle hayaletler, canavarlar ve zombiler gibi doğüstü veya başka dünyalara ait unsurların yanı sıra seri katiller ve psikolojik terör gibi daha gerçekçi senaryoları içermektedirler. Popüler korku filmlerinden bazı örnekler arasında “Halloween” serisi, “A Nightmare on Elm Street” (1984), “The Exorcist” (1973) ve “Kuzuların Sessizliği” (1991) sayılabilir. Bu filmler herhangi bir zaman diliminde geçebilmekte ve hem fanteziye hem de gerçeğe dayalı olabilmektedir. Seyircide bir huzursuzluk ve gerginlik duygusu yaratmak için genellikle büyük ölçüde gerilim, müzik, ses efektleri ve görsel tasarıma güvenmektedirler. Ayrıca doğüstü, psikolojik ve canavar korkusu gibi alt türlere ayrılabilirler. İzleyicilerin güvenli ve kontrollü bir ortamda korkularıyla yüzleşmelerine izin veren bir tür aracı olarak kabul edilebilmektedirler.

2.1.b. Korku Sineması Tarihi

Korku sineması neredeyse sinema endüstrisinin kendisi kadar eskidir ve en eski korku filmlerinden bazıları sessiz döneme kadar uzanmaktadır. Yaygın olarak "The Haunted Castle" veya "The House of the Devil" olarak bilinen ve şimdiye kadar yapılmış ilk korku filmi olarak kabul edilen "Le Manoir du Diable" (New York Film Academy, 2022) ve 1920'de vizyona giren bir Alman Ekspresyonist filmi olan “The Cabinet of Dr. Caligari” sessiz dönem korku filmlerinin en önemli örneklerindendir (Görsel 2.13).

1930'larda ve 1940'larda Universal Pictures, Drakula, Frankenstein'ın canavarı ve Mumya gibi ikonik canavarların yer aldığı bir dizi korku filmi yayınladı. Siyah beyaz olarak vizyona giren bu filmler oldukça başarılı olmuş, çok sayıda devam filmi ve taklitleri çekilmiştir.



Görsel 2.13. The Cabinet of Dr. Caligari Filminden Bir Sahne (1920)

1950'ler ve 1960'larda korku filmleri, karakterlerinin iç kargaşasını keşfeden "Psycho"(1960) ve "The Birds" (1963) gibi filmlerle daha psikolojik bir odağa sahip olmuştur. 1970'lerde ve 1980'lerde ise türe grafik şiddet ve kan içeren "Slasher" filmleri hâkim olmuştur.

1990'larda ve 2000'lerde, "Kuzuların Sessizliği" (1991) ve "Altıncı His" (1999) gibi korku filmleri, psikolojik korku ve gerilim unsurlarını daha fazla bir araya getirmeye başlamıştır. Grafik şiddet ve işkence unsurlarının ön planda olduğu "Testere" (2004) ve "Hostel" (2005) gibi filmlerle de bu dönemde ortaya çıkmıştır.

Daha yakın yıllarda, korku türü, geleneksel korku filmlerinden daha detaylı, psikolojik gerilim filmlerine kadar değişen filmlerle gelişmeye ve değişmeye devam etmiştir. Son yılların en popüler korku filmlerinden bazıları arasında "The Conjuring" (2013), "Get Out" (2017) ve "It" (2017) yer almaktadır.

2.2. Video Teknolojisi Tarihi

Video teknolojisinin tarihi, birkaç on yılı kapsayan çok uzun olmasa da oldukça karmaşık bir tarihtir. Video teknolojisinin en eski biçimleri 19. yüzyılın sonlarına kadar uzanmaktadır, ancak video teknolojisinin daha yaygın kullanım için geliştirilmeye başlaması 1950'ler ve 1960'lara kadar sürmüştür.

Video teknolojisinin en eski biçimlerinden biri, 19. yüzyılın sonlarında geliştirilen katot ışın tüpü (CRT)'dür. Günümüzün televizyon ve radar tüplerinin öncüsü olan CRT osiloskopunu Karl Ferdinand Braun icat etmiştir (Bellis, 2017) ve bugün hala bazı bilgisayar monitörlerinde kullanılmaktadır.

1950'lerde ilk pratik video kayıt ve oynatma ekipmanı kullanıma sunulmuştur. Ampex şirketi, video sinyallerini kaydetmek ve oynatmak için manyetik bant kullanan ilk ticari video kayıt ekipmanını 1956'da piyasaya sürmüştür. Ampex VRX-1000 (daha sonra Mark IV olarak yeniden adlandırıldı) video kayıt cihazı, 14 Nisan 1956'da Chicago'daki Ulusal Radyo ve Televizyon Yayıncıları Birliği'nde tanıtılmıştır (Ampex, t.y.). Yayın endüstrisinde yaygın olarak kullanılan bu makineler oldukça büyük ve çok pahalıydı. Sony, Kasım 1959'da, daha küçük bir VTR'ye doğru büyük bir adım olan ilk transistörlü Ampex tarzı VTR'yi üretmeyi başarmıştır (Sony, t.y.).

1960'larda video teknolojisi daha yaygın uygulamalar için kullanılmaya başlanmıştır. Sony, 3/4 inçlik bir kaset kullanan ilk ev video kaset kaydedicisi (VCR), U-matic'in prototipini 1969'da tamamlamıştır (Sony, t.y.). Bunu, 1970'lerde ve 1980'lerde ev kullanımı için popüler hale gelen Betamax ve VHS formatlarının tanıtımı izlemiştir.

20. yüzyılın sonlarında dijital teknolojinin ortaya çıkmasıyla video, dijital kameralar, dijital video teyp ve disk depolama, video düzenleme yazılımı ve video akışı yaygın olarak kullanılmaya başlanarak önemli ölçüde değişmiştir. Şimdi, 21. yüzyılda YouTube, Vimeo, TikTok ve diğerleri gibi çevrimiçi video platformları, internette video izlemenin, paylaşmanın ve oluşturma ana yolu haline gelmiştir.

Video teknolojisi geçmişten günümüze çok yol kat etmiştir. Yeni teknolojiler ve yenilikler üretildikçe gelişmeye devam edecektir. İlk TV kameralarından CRT

monitörlere, dijital kameralara, yüksek tanımlı televizyonlara ve video akışına kadar, video teknolojisi, geçen yüzyılda çok yol kat etmiş, görsel içeriği tüketme ve oluşturma yollarımızı şekillendirmeye devam edecektir.

2.3. Sinema, Video ve Video Oyunları Arasındaki İlişki

Sinema, video ve video oyunları, hikâyeleri anlatmak veya bilgi sunmak için hareketli görüntüleri kullanan medya biçimleridir. Ancak format, hedef kitle ve amaç açısından belirgin farklılıkları vardır. Sinema, genel olarak hikâyeleri veya bilgileri doğrusal bir formatta sunmakta ve bir sinemada veya büyük bir ekranda izlenmesi amaçlanmaktadır. Sinema seyircisi ise, aktif olarak katılmadan hikâyenin gelişimini izleyen pasif bir kitledir.

Öte yandan video; filmler, televizyon şovları ve çevrimiçi videolar dahil olmak üzere çok çeşitli formatlara atıfta bulunabilmektedir. Genellikle televizyon veya bilgisayar monitörü gibi daha küçük bir ekranda görüntülenmektedir ve çeşitli ortamlarda kullanılabilmektedir.

Video oyunları ise oyuncunun hikâye veya oyun dünyasına aktif olarak katılmasını sağlayan etkileşimli dijital deneyimlerdir. Genellikle bir bilgisayarda veya oyun konsolunda oynanmakta ve oynamak için oyun kolu, bilgisayar faresi veya diğer giriş cihazlarının kullanılmasını gerektirmektedirler.

Özetle, sinema hikâyelerin veya bilgilerin görsel olarak tüketimi için bir ortamdır, video hem pasif hem de etkileşimli içeriğe sahiptir ve video oyunları da etkileşimli dijital deneyimlerdir.

2.3.a. Sinema ve Video Oyunları Arasındaki İlişki

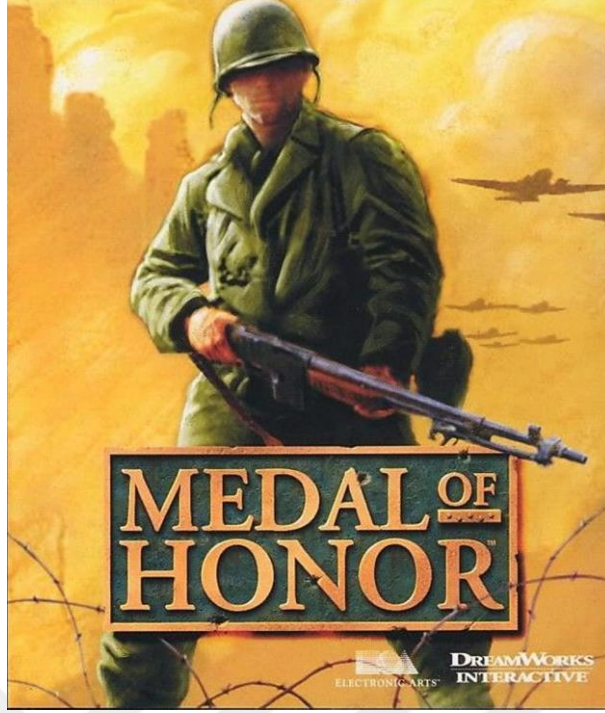
Sinema ve video oyunları hem yaratıcı süreçleri hem de popüler kültür üzerindeki etkileri açısından pek çok benzerliği paylaşmaktadır. Her iki araç da izleyici için sürükleyici bir deneyim yaratmak için görüntü, ses ve müziğin bir kombinasyonuna dayanan görsel hikâye anlatım biçimleridir.

Sinema ve video oyunları arasındaki en önemli benzerliklerden biri, anlatı olması ve karakterlerin kullanılmasıdır. Her iki ortam da izleyicinin ilgisini çekmek için hikâye anlatımına güvenir ve genellikle izleyicinin bağlanabileceği karmaşık, akılda kalıcı karakterler ve olay örgüsü içermektedir. Ek olarak hem sinema hem de video oyunlarında, ilerlemeyi akıcı hale getirmek amacıyla gerilim oluşturmak veya bir gizem duygusu yaratmak gibi benzer teknikler kullanılmaktadır.

İki sektör arasındaki bir diğer benzerlik, bir bağlılık hissi yaratmak için görsel ve işitsel unsurların kullanılmasıdır. Hem sinema hem de video oyunları, bir alan ve atmosfer duygusu yaratmak için kamera açıları, ışıklandırma, özel efektler kullanmakta ve her ikisi de hikâyenin duygusal etkisini artırmak için müzik ve ses efektlerinden yararlanmaktadır.

Bu benzerliklerin yanı sıra, iki ortam arasında bazı temel farklılıklar da bulunmaktadır. Ana farklılıklardan biri etkileşim düzeyidir. Bir video oyununda oyuncu, karakterlerin hareketlerini aktif olarak kontrol edebilmekte ve hikâyenin sonucunu etkileyebilmektedirken, bir filmde seyirci pasif bir izleyicidir. Diğer bir nokta ise, oyunlarda oyuncunun, oyun dünyasını doğrusal olmayan bir şekilde keşfetme yeteneği varken, filmlerde hikâyeler doğrusaldır ve önceden belirlenmiş bir şekilde gelişmektedir.

Son yıllarda, iki ortam arasındaki çizgi giderek bulanıklaşmıştır. Pek çok video oyunu artık etkileşimli filmler gibi görünecek ve hissedilecek şekilde tasarlanmakta bazı filmler ise oyun öğeleriyle geliştirilmekte ve izleyici girdisine izin vermektedir. Ayrıca birçok film ve televizyon yönetmeni, yazarı ve tasarımcısı, video oyunları üzerinde çalışmaya başlayarak, film endüstrisindeki beceri ve deneyimlerini oyun dünyasına taşımaktadır. Bunun en önemli örneklerinden biri Steven Spielberg'dir.



Görsel 2.14. Medal of Honor (1999) - Electronic Arts

Steven Spielberg, Electronic Arts'ın Medal of Honor serisinden sorumlu kişidir (Görsel 2.14). Bu, zamanının en akılda kalıcı askeri nişancı oyunlarından biridir ve sonrasında diğer birçok oyunda hikâye anlatımına büyük ölçüde ilham vermiştir (Walia, 2020).

Genel olarak, ortamlar farklı olsa da sinema ve video oyunları birçok benzerliği paylaşmakta ve her ikisi de eğlence endüstrisinde çok başarılı ve etkili olmaktadır.

2.3.b. Video Teknolojisi ve Video Oyunlarındaki İlişki

Video, hareketli görüntüleri bir ekranda görüntülemek için kullanılan bir teknolojidir, video oyunları ise genellikle bir bilgisayarda veya oyun konsolunda oynanan etkileşimli dijital oyunlardır. Video oyunları, oyunun grafiklerini, animasyonlarını ve diğer görsel unsurlarını ekranda görüntülemek için video teknolojisini kullanır. Oyuncu, oyun kolu veya klavye gibi giriş cihazlarını kullanarak oyunla etkileşime girer ve oyun, ekrandaki video çıkışını güncelleyerek oyuncunun eylemlerine yanıt verir. Video oyunlarında video teknolojisinin kullanılması, son derece sürükleyici ve gerçekçi oyun deneyimleri yaratmayı mümkün kılmıştır.

2.3.c. Sinema ve Videonun, Video Oyunlarındaki Yeri

Video oyunlarında sinema ve videolar, genellikle hikâyeyi iletirmek ve oyuncu için daha sürükleyici bir deneyim yaratmak için kullanılmaktadır. Seviyeler arasında veya oyundaki önemli anlarda gösterilen, önceden işlenmiş veya eş zamanlı videolar olan ara sahneler, hikâye bilgilerini ve karakter gelişimini iletmenin yaygın bir yoludur. Oyun motoruna entegre edilen videolar olan oyun içi sinematikler de oyun ve hikâye öğeleri arasında kusursuz bir geçiş oluşturmak için kullanılır. Ek olarak, oyunlarda daha sinematik bir deneyim yaratmak için canlı aksiyon (live action) veya animasyonlu videolar kullanılabilir. Bu unsurlar ayrıca açık dünya, birinci şahıs nişancı oyunları, RPG, macera oyunları vb. oyunlarda daha sinematik bir deneyim yaratmak için kullanılabilir.

BÖLÜM III

VIDEO OYUNLARI

Video oyunları, bir bilgisayarda, oyun konsolunda veya mobil cihazlarda oynanılan dijital oyunlardır. Tek başına veya başkalarıyla oynanabilirler ve genellikle bir meydan okuma veya ulaşılması gereken bir hedef içermektedirler. Aksiyon, macera, rol yapma, spor, yarış, bulmaca, strateji ve simülasyon oyunları dahil olmak üzere birçok video oyunu türü bulunmaktadır. Video oyunları 1950'lerden beri hayatımızın bir parçası haline gelmiştir, ancak ticari olarak başarılı olan ilk video oyunu 1970'lerde piyasaya sürülmüştür. O zamandan beri video oyunları, birçok kişinin eğlenmek için veya rekabetçi bir hobi olarak oynamasıyla dünya çapında, her gün daha da gelişen popüler bir eğlence biçimi haline gelmiştir.

3.1. Video Oyunları Tarihi

Video oyunları; her yaştan kesimin ilgisini çeken ve en çok tercih edilen eğlence araçlarından biridir. Aynı zamanda güncel olarak 173,7 milyar dolar olan ve her gün artan değeriyle en hızlı büyüyen endüstrilerden biridir. Günümüzde inanılmaz gerçeklikte ve kalitede oyunlar olsa da video oyunlarının geçmişi sadece 72 yıl kadar kısa sayılabilecek süreye dayanmaktadır.

Video oyunlarının atası sayılabilecek makine 1940 yılı New York Dünya Fuarı'nda Dr. Edward Uhler Condon tarafından tanıtılmıştır (Chikhani, 2015). Bu makine matematiksel bir oyun olan Nim'den esinlenerek yapılmıştır. Nim, iki oyuncunun gruplara ayrılmış taş, kibrit gibi nesneleri seçip çıkararak oynadığı matematiksel bir strateji oyunudur. Her turda, bir oyuncu en az bir nesneyi çıkarmalıdır ve aynı gruptan olması koşuluyla istediği kadar nesneyi çıkarabilir. Oyunun amacı, son nesneyi alan oyuncu olmaktır (Singh, 2018). Nimatron (Nim oynanılan bir cihaz) fuar süresince yaklaşık olarak 100.000 kere oynanmış. Nimatron (Görsel 3.1) bu oyunların %90'ını kazanmıştır (Museum of Play, 2021).



Görsel 3.1. Nimatron ile Oynayan İnsanlar

Hemen hemen herkesin evinde bulunan video oyunlarının başlangıcı ise 1950’ler ve 1960’larda bilgisayar mühendisleri tarafından tasarlanmış basit simülasyonlara dayanmaktadır. 1952’de İngiliz asıllı bilgisayar bilimleri profesörü Alexander Shafto Douglas, Cambridge Üniversitesi’ndeki EDSAC¹ bilgisayarında, tic-tac-toe olarak da bilinen OXO’yu (Türkiye’de XOX olarak da bilinmektedir) yarattı (history.com, 2017). Willy Higinbotham, 1958’de Brookhaven Ulusal Laboratuvarı’nda halka açık gösteri için bir tenis oyunu (Tennis for Two) yaratmıştır (Museum of Play, 2021). Bunun için bir osiloskop ve analog bilgisayar kullanmış, üç gün boyunca sergilenmiştir. İki yıl sonra imha edilmiştir. Sonrasında Tennis for Two 20 yıl boyunca unutulmuştur. Ancak şimdi ilk video oyunu olarak kabul edilmektedir (Rechsteiner, 2020).

1962’de Massachusetts Teknoloji Enstitüsü’nden Steve Russell, o zamanların son teknolojisi ve çoğunlukla üniversitelerde bulunan bir bilgisayar olan PDP-1 (Programlanmış Veri İşlemcisi-1) için bilgisayar tabanlı bir uzay savaş video oyunu

¹ EDSAC (Elektronik Gecikme Depolama Otomatik Hesaplayıcı), Maurice Wilkes ve ekibi tarafından Cambridge Üniversitesi’nde kullanıcılara resmi bir bilgi işlem hizmeti sağlamak için yapılmış ilk tam boyutlu depolanmış program bilgisayarıdır (Freiberger, 2008).

olan “Spacewar!”ı icat etti (history.com, 2017). İki kişi tarafından oynanabilen bu oyun, birden fazla bilgisayara kurulabilen ilk dijital video oyunudur (Görsel 3.2).



Görsel 3.2. Spacewar! (1962)

Ralph Baer ve ekibi, 1967-68 yılları arasında “Brown Box”ı piyasaya sürmüştür. Brown Box sanılanın aksine Atari’den önce televizyonda oynanabilen çok oyunculu ve programlı ilk video oyunu sistemidir. "Brown Box", masa tenisi, dama ve dört spor oyunu dahil olmak üzere çeşitli oyunları oynayacak şekilde programlanabilmekteydi. O zamanın ileri teknolojisi kullanılarak, eklenen aksesuarlar arasında hedef atış oyunu için bir tabanca ve golf oynama oyunu için kullanılan özel bir eklentisi bulunuyordu (Chikhani, 2015). Video Oyunlarının Babası olarak anılan Baer, cihazını 1972'de sistemi tüketicilere ‘ilk video oyunu ev konsolu Odyssey’ olarak satan Magnavox'a lisanslamıştır (history.com, 2017). Magnavox Odyssey sonradan satışların azlığı sebebiyle bırakılmış olsa da günümüzde bugün bildiğimiz dijital oyunların doğuş noktası olarak kabul edilmektedir (Görsel 3.3).



Görsel 3.3. Dünyanın İlk Oyun Konsolu Olarak Kabul Edilen “Magnavox Odyssey” (1972)

Sega 1966’da “Periscope”u (Walden, 2015) ve Taito, 1967’de “Crown Soccer Special”ı (Museum of the Game, t.y.) elektro-mekanik oyunlar ve piyasaya sürdüklerinde, halkın arcade oyunlarına olan ilgisini çeken ilk şirketler olmuşlardır. 1978’de Taito’dan Japon mühendis ve tasarımcı Nishikado Tomohiro’nun yaratılmış klasik arcade video oyunu Space Invaders (Britannica, 2015) modern video oyunlarının ilk örneklerinden olmakla birlikte, bir uzaylı istilasının yavaşça alçaldığı ve tehditkâr ses efektlerinin yavaş yavaş hızlandığı bir hayatta kalma senaryosu içerdiği ve oyuncularda bir paniğe neden olduğu için korku video oyunlarının öncüsü olarak gösterilmektedir.

Atari 1972’de, Nolan Bushnell tarafından kurulduğunda (ATARI, 2018) büyük ölçekli bir oyun topluluğu için standartları belirleyen ilk oyun şirketi olmuştur. Bir elektrik mühendisi olan Bushnell Utah Üniversitesi’ndeki bilgisayar bilimi çalışmaları sırasında Spacewar’ı oynayan kişilerden biri olmuştur (Barton & Loguidice, 2009). Atari Şirketi; on yıl boyunca yalnızca video oyun endüstrisine hâkim olmakla kalmamış, aynı zamanda 1972’de küresel başarıya ulaşan ilk oyun olan Pong’u da geliştirmiştir (Rechsteiner, 2020). Ardından 1975’te arcade kadar başarılı olan bir ev versiyonunu yayınlamıştır (history.com, 2017). 1977 yılında Atari 2600 (Video Computer System) piyasaya sürülmüştür (ATARI, 2018). Bu sistem renkli oyunları,

joystikleri ve deęiřtirilebilen oyun kasetleriyle ikinci nesil oyun konsollarının bařlangıcı olmuřtur (Görsel 3.4).



Görsel 3.4. Atari 2600 Oyun Konsolu (1977)

1980’lerde bugün bildiğimiz Pac-Man (1980), Ultima (1980), Mario Bros (1983), Tetris (1984) ve SimCity (1989) pek çok oyun piyasaya sürülmüřtür (Museum of Play, 2021). Bir bařka kayda deęer erken dönem video oyunu, Atari 2600 için çıkarılan Haunted House’dır (1982) ve ilk korku oyunu olarak kabul edilmektedir. Bu noktada, video oyunu teknolojisi ve grafikler korku temalarını doęru yansıtmaktan yoksundu. Bu nedenle oyunda daha çok bařlık ve kapak resimlerine önem verilmiřtir (Cummins, 2019). Dönemin bařında; yeni konsol çeřitleri, ucuz ve güçlü bilgisayarların üretilmesi ve sayısız yeni oyunun çıkışı güçlü bir rekabete, sonunda ise oyun endüstrisinin çöküřüne neden olmuřtur. Atari de dahil olmak üzere piyasa bu durumda oldukça etkilenmiřtir (Rechsteiner, 2020). Çöküř Japonya’nın video oyun endüstrisinin pazar liderlięini ele geçirmesine zemin hazırlamıřtır. 1985’te ABD’de Nintendo Eğlence Sistemini piyasaya sürülmüř ve bařarısız video oyunları sektörü toparlanmaya bařlamıřtır. Teknolojinin geliřmesiyle oyunlar yeni alanlara doęru ilerlemiř, oyun ve grafikler daha yenilikçi hale gelmiřtir. Oyunların kendi karakterleri ve daha karmařık hikâyeleri olmaya bařlamıřtır (Rechsteiner, 2020). Bugün bildiğimiz çoęu türün kökenleri bu döneme dayanmaktadır. 1889’da bir oyun kartı üreticisi olarak kurulan Nintendo řirketi, Super Mario Bros., The Legend of Zelda ve Metroid gibi bugün hala var olan video oyunu serilerini piyasaya sürmüřtür.

1990'lar oyun sektörü açısından büyük bir öneme sahiptir. Oyun sektörünün popülerliğinin artmasıyla sonsuz potansiyelinin önünde tek bir engel kalmıştı: teknoloji. Video oyunları, teknolojiye son derece bağlı bir sektör olduğundan oyunlar ancak teknolojinin izin verdiği kadar gelişebiliyordu. 90'lar, bilgi işlem ve grafikte büyük gelişmelerin yaşandığı bir dönem olmuştur ve video oyun endüstrisi üzerinde büyük etkiler yaratmıştır (Hadzinsky, 2004). Bu tarihe kadar iki boyutlu olan oyunlar bu dönemde üç boyutlu hale gelmiştir. Üçüncü boyut oyunlara derinlik algısı katmış, oyunların gerçekçiliğini ve kalitesini arttırmıştır. Artan oyun çeşitleri ve sayısı sektörde büyük bir rekabete neden olmuştur.

1990'ların başından ortalarına kadar, aralarında Street Fighter II, kan ve vahşeti betimleyen bir dövüş oyunu olan Mortal Kombat gibi yeni seriler de dahil olmak üzere çok sayıda popüler oyunun piyasaya çıktığı görülmektedir (history.com, 2017). Aksiyonun yanı sıra şiddet de kullanımı giderek artan bir tema haline gelmiştir. Wolfenstein 3D (1992) oyunu ile, 'birinci şahıs nişancı' ortaya çıkmıştır. Bu oyunlarda oyuncu, rakiplerini birinci şahıs bakış açısıyla öldürmek için bir silah kullanır. Toplum ilk kez kendine video oyunlarındaki şiddetin gerçek hayatta şiddete yol açıp açmadığını sormaya başlamıştır (Rechsteiner, 2020). Bu tartışma günümüzde hala devam etmektedir.

Konsol ve oyun üreticileri, sürekli büyüyen pazardan pay almak için yarışmaya başladılar. Sony, 1994'te PlayStation'ı piyasaya sürdü (Görsel 3.5). Teknik ve grafik açısından, mevcut konsollara kıyasla büyük bir fark yaratmıştır. Oyun tasarım stüdyoları daha yenilikçi fikirler üretmeye başlamış ve ve oyunlar için tarihten ilham almışlardır (Rechsteiner, 2020). Age of Empires (1997), Command & Conquer (1995), Tomb Raider (1996), Monkey Island (1990) bu oyunlara örnek gösterilebilir.



Görsel 3.5. PlayStation (1994)

2000’li yıllarda yani yeni milenyumun başlamasıyla oyun sektörü bambaşka bir seviyeye ulaşmıştır. Oyun konsollarının hız kesmez gelişimleri bir yana bilgisayar oyunları da gelişme göstermiştir. Çok oyunculu oyun girişimlerinde bulunulmuştur. Ancak internet gücü yeterli olmadığından oyuncular LAN² üzerinden bir araya getirilmiştir. LAN sisteminde oyuncular kendi bilgisayarlarını getirip yerel bir ağa bağlayarak sabahın erken saatlerine kadar, hatta bütün gece birbirlerine karşı oynamışlardır. Bu buluşmalarda özellikle popüler olan, oyuncuların terörist veya terörle mücadele biriminin üyeleri rolünü üstlendiği ve birbirlerini ortadan kaldırmak için taktik manevralar kullandığı Counter-Strike (2000) oyunuydu (Rechsteiner, 2020). Counter-Strike’in yeni oyunu Counter-Strike: Global Offensive (2012), milyonlarca oyuncusuyla (24 milyon aktif oyuncu) günümüzde popülerliğini hala korumaktadır. Bilgisayar platformunda yaygınlaşması üzerine internet üzerinden oyun satışları da başlamıştır. 2003 yılında günümüzün en büyük dijital oyun platformu Steam kurulmuş, oyuncuların bu platformdan oyun indirmeleri, oynamaları ve güncellemeleri sağlanmıştır (Museum of Play, 2021). İlerleyen yıllarda internetin gelişmesi ve gücünün artmasıyla oyuncular internet üzerinden oyun oynayabilmeye başlamışlardır. Dönemin en popüler oyunlarından olan World of Warcraft (2004) çoğunlukla internetten oynanmıştır. Her yıl teknoloji de büyük bir hızla gelişmiştir. Güçlü grafik teknolojileri, video oyunu dünyalarını daha da gerçekçi hale getirmiştir. Yapay zekâ sayesinde, simüle edilmiş rakipler artık her durumda aynı şekilde davranmamış, bunun yerine oyunda olup bitenlere özerk bir şekilde tepki vermeye başlamıştır. Oyuncuların kurgusal dünyaları kendi başlarına keşfettikleri ve oyunun

² LAN, İngilizcede "Local Area Network" olarak bilinen Yerel Ağ Bağlantısı terimine verilen isimdir. Birden fazla cihazın birbirine bağlanmasını sağlayan altyapı birimidir (Millenicom, 2021)

gidişatını özgürce belirleyebilecekleri açık dünya oyunları tanıtılmıştır (Rechsteiner, 2020). Bu dönemin en ikonik oyunları The Sims (2000), Grand Theft Auto: San Andreas (2004), Super Mario Galaxy (2007) and Minecraft (2010) olmuştur.

2010 yılından itibaren alışlagelmiş konsollar ve bilgisayarlar dışında cep telefonları da oyun araçları haline gelmiş, oyun sektörü insanların cebine kadar girmiş, mobil hale gelmiştir. Telefonların taşınabilir olması ve her yerden internete bağlanabilmesi sayesinde oyun oynamak konusunda yer, zaman sınırları kırılmıştır. Otobüs beklerken, mola verildiğinde, yolculuk yaparken, yatmadan önce her zaman ve her yerde oyunlara ulaşabilmeye başlanmıştır.

Günümüzde ise hiper gerçekçi oyunlar, sonsuz dünyaları ve oldukça akıllı, insansı karakterleri ile bizi etkilemeye devam etmektedir. VR (virtual reality) teknolojisi sayesinde gerçek anlamıyla oyun dünyasına girebildiğimiz oyunlar ise sektörde bambaşka bir kapı açmıştır. Kesin olan bir şey var ki o da oyun sektörünün gelişmeye devam edeceği ve her yenilikle bizi şaşırtmaya devam edeceğidir.

3.2. Neden Video Oyunları?

Video oyunları, milyonlarca insanın düzenli olarak oynamasıyla kısa sürede dünyanın en popüler eğlence biçimlerinden biri haline gelmiştir. Bunun pek çok nedeni vardır ve video oyunlarını her yaştan oyuncu için benzersiz ve çekici kılan bir dizi faktör içermektedir.

İnsanların video oyunları oynamaktan hoşlanmalarının başlıca nedenlerinden biri, oyunların günlük hayatın stres ve zorluklarından bir tür kaçış sağlamalarıdır. Video oyunları, oyunculara ister gerçekçi ister fantastik veya bilim kurgu olarak farklı dünyaları keşfetme fırsatı sunar. Bu kaçış, oyuncuların gevşemeleri ve rahatlamaları ya da kendi yaratıcılıklarını ve hayal güçlerini keşfetmeleri için güçlü bir yol olabilmektedir.

Video oyunlarının bu kadar popüler olmasının bir başka nedeni de oldukça etkileşimli olmalarıdır. Filmler, videolar veya televizyon şovları gibi diğer medya biçimlerinin aksine, video oyunları oyuncuların ekranda olanları kontrol etmelerine olanak tanır.

Bu etkileşim, oyunculara diğer medya türlerinde mümkün olmayan ve son derece güçlü hissettiren bir kontrol duygusu verir.

Video oyunlarının etkileşimine ek olarak, birçok oyun başkalarıyla çevrimiçi veya yüz yüze oynanmak üzere tasarlanmıştır. Oyunun bu sosyal yönü, oyuncunun benzer ilgi alanlarına sahip başka oyuncularla bağlantı kurması, yeni arkadaşlıklar ve ilişkiler kurması için bir araç olmaktadır. Aynı zamanda sosyal becerileri geliştirmek ve bir ekibin parçası olarak başkalarıyla etkili bir şekilde nasıl çalışılacağını öğrenmek için bir fırsat olabilmektedir.

Video oyunları ayrıca oyunculara bir meydan okuma ve başarı duygusu sağlamaktadır. Pek çok oyun zorlayıcı olacak şekilde tasarlanmıştır ve oyuncuların ilerlemek için engelleri ve zorlukları aşmasını gerektirir. Bu meydan okuma ve başarı hissi son derece tatmin edici olabilmekte ve oyunculara yeteneklerine dair gurur ve güven duygusu sağlayabilmektedir.

Birçok video oyunu, kitaplarda, filmlerde veya TV şovlarında bulunanlar kadar ilgi çekici hikâyelerle tasarlanmıştır. Bu hikâyeler oldukça sürükleyici olabilmektedir ve oyuncuların oyunun karakterleri ve dünyasıyla duygusal bir bağ kurmasını sağlayabilmektedir.

Genel olarak video oyunları, oyuncularla etkileşimi, sosyalleşmeyi, hikâye anlatımını, meydan okumayı ve gerçeklerden kaçmayı birleştiren benzersiz ve ilgi çekici bir eğlence biçimidir. Video oyunlarını bu kadar popüler, kalıcı ve eğlenceli yapan da bu faktörlerdir.

3.3. Korku Oyunları Tarihi

Korku unsurlarını bir araya getiren ilk video oyunları genellikle, ara sıra ani korkular (jumpscare) kullanan bir gece sürüş simülasyonu olan "Night Driver" (1976) gibi basit atari tarzı oyunlardı. Ancak korku oyunlarının gerçek başlangıcı, Atari tarafından, Atari 2600 konsolu için geliştirilen "Haunted House"a (1982) kadar uzanmaktadır. Bu oyunda oyuncular hayaletlerden kaçarken ve gizli hazineleri ararken perili bir malikanede gezinirler. Her ne kadar basit bir oyun olsa da korku temalarını kullanması

onu zamanının diğ er oyunlarından ayırmıřtır. Bir bařka erken d nem korku oyunu ise aynı adı tařıyan ikonik korku filmine dayanan "The Texas Chainsaw Massacre" (1982) oyunudur. Atari 2600 i in piyasaya s r len bu oyunda oyuncular, Leatherface ve diğ er d řmanların saldırılarından kurtularak hayatta kalmaya  alıřmaktaydı.

1980'lerin sonlarında Japon geliřtiriciler,  zellikle metin tabanlı macera oyunları bi iminde korku t r n  denemeye bařladı. Bunun bir  rneđi, k   k bir kasabadaki bir dizi cinayeti konu alan "Portopia Serial Murder Case" (1983) idi. Bu ilk korku oyunları, gelecek yıllarda olduk a  nem kazanan bu oyun t r n n temellerini atmıřtır.

1990'larda, korku oyunlarının alt t r lerinden olan; atmosferik korku, keřif ve bulmaca   zmeye odaklanmayı  n plana  ıkaran hayatta kalma korku oyunu t r  ortaya  ıkmıřtır. PC i in Infogrames tarafından geliřtirilen "Alone in the Dark" (1992) bu t r n tanımını tam anlamıyla karřılayan ilk oyun olmuřtur. Keřif, bulmaca   zme ve savař i eren bu oyunda oyuncular, lanetli bir k řk  arařtıran bir dedektif olarak oynamaktadır. "Alone in the Dark" gelecekte, hayatta kalma-korku t r nde  ıkacak olan oyunlar i in řablon olarak belirlenmiřtir ve bir ok oyuna ilham vermiřtir (G rsel 3.6).



G rsel 3.6. Alone In the Dark (1992) Oyunundan Bir Sahne

Bu dönemin en ünlü hayatta kalma korku örneği, hiç şüphesiz Capcom tarafından PlayStation için geliştirilen "Resident Evil" (1996)'dır (Görsel 3.7). Bu oyunda oyuncular, Chris Redfield veya Jill Valentine karakterlerinden birini kontrol ederek zombi istilasına uğramış bir konağı keşfetmektedirler. Oyun, bulmaca çözme ve savaşın bir karışımıdır ve sınırlı kaynaklar hayatta kalmayı zorlaştırmaktadır. "Resident Evil" büyük bir başarı kazanmıştır ve çok sayıda devam oyunu, filmleri vs. yapılmıştır. Günümüzde hala popülerliğini artırarak devam ettirmektedir.



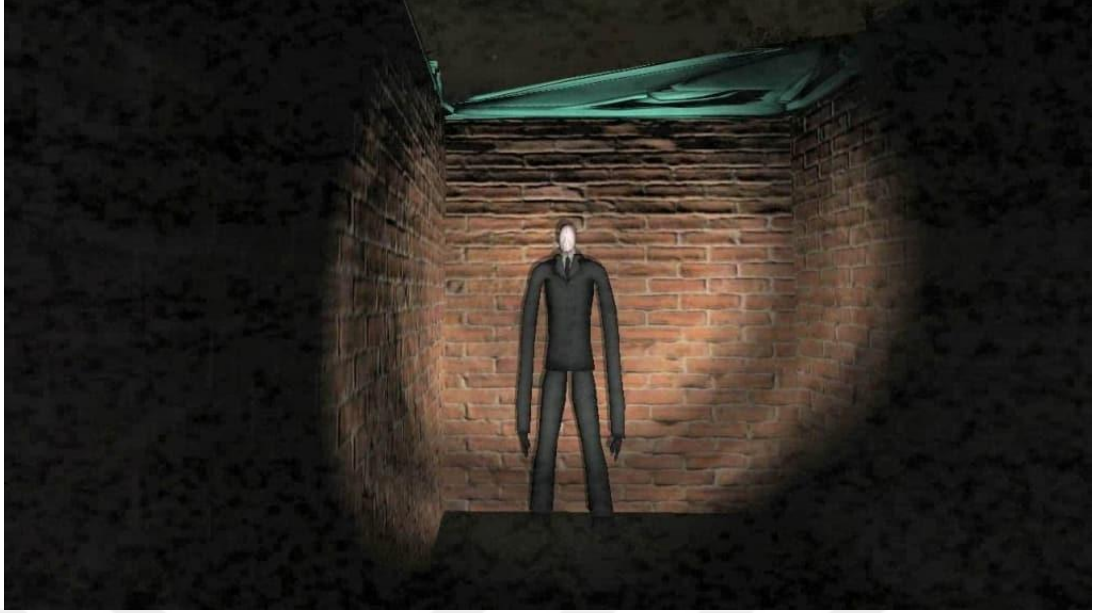
Görsel 3.7. Resident Evil (1996) Oyunundan Bir Sahne

Bu dönemin bir diğer önemli oyunu ise Konami tarafından PlayStation için geliştirilen "Silent Hill" (1999)'dir (Görsel 3.8). Bu oyunda oyuncular, aynı adı taşıyan Silent Hill kasabasında kızını arayan Harry Mason'ı kontrol etmektedir. Oyun, rahatsız edici görüntüler ve gerçeküstü ortamlarla son derece ürkütücü bir atmosfere sahiptir. Ayrıca birden çok sonu ve dallara ayrılan bir anlatımı vardır, bu da oyuncuları oyunun tüm sırlarını ortaya çıkarmak için oyunu yeniden oynamaya teşvik etmekteydi.



Görsel 3.8. Silent Hill (1999) Oyunundan Bir Sahne

2000'ler, genellikle küçük ekipler veya bireysel geliştiriciler tarafından yapılan bağımsız korku oyunlarının yükselişine tanık oldu. Bunun en ünlü örneklerinden biri de 2010 yılında PC için çıkan "Amnesia: The Dark Descent" idi. Bu oyun karanlık ve ürkütücü bir kalede geçer ve benzersiz bir akıl sağlığı mekanikğine sahiptir, bu da oyuncuların kontrol ettiği karakterin korktukça halüsinasyonlar ve diğer rahatsızlıklar yaşamasına neden olmaktaydı. Bu dönemin bir başka etkili bağımsız korku oyunu, 2012'de piyasaya sürülen "Slender: The Eight Pages" idi (Görsel 3.9). Bu oyun, uzun boylu, uzun uzuvları olan yüz­süz bir figür olan "Slender Man" tarafından takip edilirken karanlık bir ormanı keşfetmeyi ve kayıp sekiz sayfa bulmayı içeren basit ama etkili bir korku deneyimiydi.



Görsel 3.9. Slender: The Eight Pages (2012) Oyunundan Bir Sahne

2010'lar, geliştiricilerin yenilikçi oyun deneyimleri yaratmak için yeni mekanikler ve fikirler keşfetmesiyle korku oyunlarının evrimine tanık olmuştur. Bu dönemin en popüler korku oyunlarından biri de 2013 yılında PC için çıkan "Outlast"dır. Bu oyun terk edilmiş bir akıl hastanesinde geçmektedir ve ana karakterin karşılaştığı canavarlara ve düşmanlara karşı savaşımadığı benzersiz bir mekaniğe sahiptir. Bunun yerine, oyuncu hayatta kalmak için kaçmaya ve saklanmaya güvenmek zorundadır. Bu dönemin bir başka etkili korku oyunu, 2015 yılında PlayStation 4 için piyasaya sürülen "Until Dawn"dır. Bu oyun, kendi maceranın seç kitaplarıyla korku filmlerinin öğelerini harmanlayan sinematik bir korku deneyimidir. Oyunun farklı yönleri ayrılan anlatımı, oyuncuların hikâyenin sonucunu etkileyen seçimler yapmasına izin vermiştir. Oyunda Hayden Panettiere ve Rami Malek de dahil olmak üzere bir dizi tanınmış oyuncunun yer alması, oyunun popülerliğinin artmasını sağlamıştır.

Sonuç olarak korku oyunları, 1970'ler ve 1980'lerdeki mütevazı başlangıcından 1990'larda hayatta kalma korku türünün ortaya çıkışına, ara sıra ani korkuları (jumpscare) olan basit atari tarzı oyunlarından 2000'lerde bağımsız korku oyunlarının yükselişine kadar, zaman içinde önemli ölçüde gelişmiş ve çok yol kat etmiştir. Korku oyunları, video oyun endüstrisinde önemli bir güç haline gelmiştir ve oyunculara hem zihinsel hem de duygusal olarak meydan okuyan benzersiz ve sürükleyici bir deneyim sunmaktadır. Teknolojinin gelişmesi ve yenilikçi oyun tasarımlarının çıkmasıyla,

türün bundan sonra nereye gideceğini düşünmek oldukça heyecan verici ve merak uyandırıcıdır.

3.4. Neden Korku Oyunları?

Korku oyunları, korkutucu ve rahatsız edici olacak şekilde tasarlanmış video oyunlarıdır. Genellikle karanlık ve ürkütücü ortamlar, ürkütücü ses efektler ve korkutucu yaratıklar veya canavarlar içerirler. Bu oyunların amacı, oyuncular için hem heyecan verici hem de ürkütücü olabilecek bir korku ve gerilim atmosferi yaratmaktır. Peki korku pek çok kişi tarafından kötü bir duygu olarak bilinmesine rağmen insanlar neden korku oyunlarını sevmeye ve oynamaya devam eder?

İnsanların korku oyunlarını sevmesinin başlıca nedenlerinden biri, korkmanın getirdiği adrenalin patlamasıdır. Oyuncular, oyun içinde korkutucu durumlara maruz kaldıklarında, vücutlarında hem canlandırıcı hem de heyecan verici etkisi olan adrenalin salgılanır. Korku oyunları oynamanın getirdiği korku ve heyecan, oyuncuların aradığı benzersiz ve zorlayıcı bir deneyim olabilmektedir.

Korku oyunları, oyuncuları korkunç ve dünya dışı ortamlara taşıyan sürükleyici deneyimler de olabilir. Oyun geliştiricileri, korku ve gerilim atmosferi yaratmak için ürkütücü ses efektleri, loş ışıklandırma ve çirkin canavarlar gibi çeşitli teknikler kullanmaktadır. Bu efektlerin ve unsurların doğru kullanımıyla oyunculara oyun dünyasının bir parçası oldukları hissettirilerek, deneyim daha ilgi çekici ve akılda kalıcı hale getirilebilir. Oyuncunun, oyundaki atmosfere kapılması ve kendini oyun karakterlerinin yerine koyması, temelinde hayatta kalma olan bu oyunların etkisini ciddi olarak artırmaktadır.

Korku oyunları genellikle oyuncuların bulmacaları çözmesini, karanlık ortamları keşfetmesini ve korkunç yaratıklardan kaçınmasını veya onlarla yüzleşmesini gerektirir. Bu oyunların zorluğu hem zihinsel hem de fiziksel olabilir, bu da onları oyuncular için daha da ilgi çekici hale getirebilmektedir.

Korku oyunları, genellikle en derin korkularımız ve endişelerimiz üzerinde yoğunlaştığından, oyuncular üzerinde önemli bir psikolojik etkiye sahip

olabilmektedirler. Bu oyunlar, oyuncularda yoğun duygusal tepkilere neden olabilir ve hatta oyun bittikten sonra bile onlarda kalıcı izlenimlere neden olabilmektedirler.

Oyuncular, oyun süresince yaşadıkları deneyimlerini başkalarıyla paylaşabildikleri ve oyuna tepkilerini tartışabildiklerinden korku oyunları aynı zamanda sosyal bir deneyim olarak görülebilir. Bu sosyal unsur, korku oyunlarının psikolojik ve duygusal yönlerini tartışmaktan, analiz etmekten ve teoriler üretmekten hoşlananlara özellikle çekici gelmektedir.

Genel olarak, korku oyunları, sürükleyici ve psikolojik olarak yoğun bir oyundan, korkmaktan ve sınırları zorlayan durumlardan hoşlanan oyuncular için heyecan verici ve ilgi çekici bir deneyimdir. Dünyanın her yerinden pek çok oyuncunun ilgisini çekmeye ve onlara meydan okumaya devam etmektedir.



BÖLÜM IV

VIDEO OYUNU TASARIM AŞAMALARI VE UNSURLARI

Video oyunu geliştirme, konseptten piyasaya sürülmesine kadar bir video oyunu yaratma sürecidir. Oyunu hayata geçirmek için birlikte çalışan sanatçılar, programcılar, tasarımcılar ve diğer profesyonellerden oluşan bir ekibi içeren çok disiplinli bir süreçtir. Geliştirme süreci yaygın olarak aşağıdakileri içeren birkaç aşamadan oluşmaktadır:

4.1. Video Oyunu Geliştirme Aşamaları

Video oyunlarının fikir aşamasından piyasaya çıkış zamanına kadar devam eden tasarım ve yayınlama süreci uzun süren planlamalar ve çalışmalardan oluşmaktadır. Genel olarak birkaç temel aşamaya sahiptir:

4.1.a. Konsept ve Fikir Oluşturma:

Video oyunlarında konsept ve fikir oluşturma, fikirler bulma ve bunları bir oyun için tam teşekküllü bir konseptte dönüştürme sürecini ifade etmektedir. Oyun geliştirmenin ilk aşamasıdır ve kendi içerisinde aşağıdaki adımları içerir:

- **Fikir Üretme:** Konsept ve fikir üretme sürecindeki ilk adım, bir oyun için fikir üretmektir. Bu, beyin fırtınası oturumları, pazar araştırması yoluyla veya diğer oyunlardan ve medya ürünlerinden ilham alarak yapılabilir.
- **Fikirleri Rafine Etme:** Fikirler üretildikten sonra, ekip onları daha ayrıntılı kavramlara dönüştürecek ve geliştirecektir. Bu, karakter biyografileri oluşturmayı, özet bir hikâye yaratmayı ve oyun mekaniklerini geliştirmeyi içerebilmektedir.
- **Bir Oyun Tasarım Belgesi Oluşturma:** Bir sonraki adım, oyunun konseptini, hikâyesini, karakterlerini, mekaniklerini ve genel vizyonunu özetleyen bir

oyun tasarım belgesi oluşturmaktır. Bu belge, geliştirme ekibi için bir yol haritası görevi görecek ve herkesin aynı fikirde olmasına yardımcı olacaktır.

- **Prototip Oluşturma:** Ekip, mekaniği, görsel stili ve genel deneyimi test etmek için oyunun prototiplerini veya demo sürümlerini oluşturmaktadır.

Konsept ve fikrin amacı, tüm proje için yön ve hedef sağlayarak oyun geliştirme sürecine açık ve çekici bir vizyon getirmektir. Elde edilen sonuç, oyunun temel mekaniği, hikâyesi, karakterleri, ortamları ve genel stili hakkında ayrıntılı bir anlayış olmalıdır. İyi yürütülen bir konsept ve fikir oluşturma aşaması, yatırımı, ortakları ve oyuncularını oyuna çekmeye yardımcı olmakta ve geliştirme ekibinin üzerine inşa edebileceği sağlam bir temel sağlamaktadır.

4.1.b. Ön Üretim

Video oyunlarında üretim öncesi, gerçek üretim başlamadan önce gerçekleşen oyun geliştirme aşamasıdır. Geliştirme ekibinin oyunun yaratılması için plan yapmasına ve hazırlanmasına yardımcı olan önemli bir aşamadır. Ön üretim sırasında ekip şunları yapmaktadır:

- **Oyun Tasarımını ve Konseptini Kesinleştirilmesi:** Bu adımda ekip, oyun fikrini iyileştirecek ve oyunun mekaniğini, hikâyesini, karakterlerini ve ortamlarını özetleyen ayrıntılı bir tasarım belgesi geliştirmektedir.
- **Proje Kapsamının, Bütçesinin ve Takviminin Belirlenmesi:** Üretim öncesi, projenin kapsamını, bütçesini ve zamanlamasını belirleme zamanıdır. Ekip, hangi kaynakların gerekli olduğunu, projenin ne kadar süreceğini ve ne kadar mal olacağını bu adımda belirlemektedir.
- **Geliştirme Ekibinin Bir Araya Getirilmesi:** Oyunu ön üretim versiyonu, tasarımcılar, sanatçılar, programcılar ve ses uzmanlarından oluşan geliştirme ekibinin bir araya getirilme aşamasıdır.

- **Teknoloji ve Araçların Belirlenmesi:** Ekip bu adımda oyunu oluşturmak için oyun motorları, programlama dilleri ve yazılım dahil olmak üzere hangi teknoloji ve araçları kullanacaklarını belirlemektedir.
- **Prototipler ve Kavram Kanıtlarının Oluşturulması:** Ekip, oyun mekaniğini, görsel stili ve genel deneyimi test etmek için prototipler ve kavram kanıtları oluşturmaktadır.

Ön üretimin amacı, geliştirme süreci için sağlam bir temel oluşturmak ve gerçek üretim başladığında ekibin hızlı ve planlı bir şekilde işe koyulmasını sağlamaktır. Üretim öncesi, potansiyel risklerin ve sorunların erkenden belirlenmesine yardımcı olarak gecikme veya yeniden çalışma riskini azaltmaktadır. Nihayetinde, üretim öncesi aşamaların iyi yürütülmesi hem ekip hem de oyuncular için başarılı ve tatmin edici bir oyun geliştirme deneyimi için zemin hazırlamaktadır.

4.1.c. Prototip

Video oyunlarında bir prototip, oyunun temel mekaniklerini, özelliklerini ve genel deneyimini test etmek ve göstermek için kullanılan bir ön sürümdür. Prototip oluşturma, oyun geliştirme sürecinin önemli bir parçasıdır. Genellikle üretim öncesi ve üretim aşamalarında yapılmaktadır.

Bir prototipin amacı, oyun konseptinin uygulanabilirliğini test etmek, herhangi bir tasarım kusurunu veya teknik sorunu tespit etmek ve nihai ürünün temel bir temsilini sağlamaktır. Bir prototip, bir kâğıt taslağı kadar basit veya oyunun tamamen işlevsel bir demo versiyonu kadar karmaşık olabilmektedir.

Prototip oluşturma tekrar eden bir süreçtir ve genellikle çok sayıda test ve iyileştirme aşaması içermektedir. Ekip, neyin işe yarayıp neyin yaramadığını belirlemek için farklı tasarım seçenekleri ve oyun mekanikleri deneyebilmektedir.

Genel olarak, prototip oluşturma, ekibin fikirlerini doğrulamasına, oyunculardan geri bildirim toplamasına ve oyunun yönü hakkında bilinçli kararlar almasına yardımcı olduğundan oyun geliştirme sürecinde çok önemli bir adımdır. İyi yürütülen bir

prototip, daha sorunsuz bir geliştirme sürecine ve daha iyi bir nihai ürüne yol açabilmektedir.

4.1.d. Üretim

Video oyunlarında prodüksiyon, oyunun asıl yaratımının gerçekleştiği oyun geliştirme aşamasıdır. Bu aşama, oyun tasarımının ve konseptinin son halini aldığı ve geliştirme ekibinin kurulduğu ön prodüksiyon aşamasından sonra başlamaktadır.

Ekip, yapım aşamasında oyunun hayata geçmesi için çalışmakta; karakterler, ortamlar, animasyonlar gibi tüm varlıkları oluşturmakta, oyun mekaniğini ve sistemlerini uygulamaktadır. Ayrıca müzik ve ses efektleri de dahil olmak üzere ses üzerinde çalışarak sorunsuz çalıştığından ve istenen kalite standartlarını karşıladığından emin olmak için oyunu test etmektedirler.

Üretim aşaması, oyun geliştirmenin en uzun süren ve yoğun emek isteyen aşamasıdır. Projede görevli ekipler ve uzmanların yer aldığı, farklı disiplinler arasında yakın iş birliği ve koordinasyon gerektiren bir süreçtir.

Üretim aşamasının amacı, beta testine ve yayınlanmaya hazır, tamamen işlevsel bir oyun yaratmaktır. Geliştirme ekibi, oyunun gösterişli, hatasız olmasını ve projenin hedeflerini ve zaman çizelgesini karşılamasını sağlamak için çalışmaktadır.

Genel olarak üretim aşaması, oyunun şekillendiği ve gerçeğe dönüştüğü yerdir. İyi yürütülen bir üretim aşaması hem takım hem de oyuncular için başarılı ve tatmin edici bir oyun deneyimine zemin hazırlamaktadır.

4.1.e. Test Etme

Video oyunlarında test etme; piyasaya sürülmeden önce oyunun herhangi bir hata, sorun veya eksiklik olma ihtimaline karşı değerlendirildiği süreci ifade etmektedir. Test, oyun geliştirme sürecinin önemli bir parçasıdır ve oyunun yüksek kalitede olmasını ve oyuncuların beklentilerini karşılamasını sağlamaya yardımcı olmaktadır. Bu aşama, oyun istenen kalite ve oynanabilirlik düzeyine ulaşana kadar birçok kez

tekrarlanabilmektedir. Geliştirme sürecinde gerçekleştirilen çeşitli test türleri bulunmaktadır.

- **Birim Testi:** Bu test türü, belirli oyun mekaniği veya yapay zekâ sistemleri gibi oyunun bireysel bileşenlerine veya modüllerine odaklanmaktadır.
- **Entegrasyon Testi:** Bu test türü, birlikte nasıl çalıştıklarını görmek için farklı bileşenlerin ve modüllerin birleştirilmesini içermektedir.
- **İşlevsel Test:** Bu test türü, oyunun genel işlevselliğine odaklanmaktadır. İşlevselliğin oyun gereksinimleri ve tasarım özelliklerini karşılayıp karşılamadığı kontrol edilmektedir.
- **Regresyon Testi:** Bu tür testler, oyunda değişiklikler veya güncellemeler yapıldıktan sonra istenmeyen sonuçların ortaya çıkmadığından emin olmak için yapılmaktadır.
- **Kullanıcı Testi:** Bu tür testler, oyuncuların oyunu oynamasını ve deneyimleri hakkında geri bildirim sağlamayı içermektedir.

Test genellikle birden fazla kez yapılır ve hem otomatik hem de manuel test yöntemlerini içerebilmektedir. Test süreci, hata ayıklamayı ve keşfedilen sorunları düzeltmeyi de içermektedir.

Genel olarak, oyunun yüksek kalitede olması ve oyuncuların beklentilerinin karşılanması açısından testler oldukça büyük önem taşımaktadır. Ayrıca, uzun vadede zamandan ve kaynaklardan tasarruf sağlayabilecek herhangi bir eksikliği veya sorunu erken belirlemeye yardımcı olmaktadır.

4.1.f. Lansman

Lansman işlemi, aşağıdakiler de dahil olmak üzere birkaç önemli adımı içerir:

- **Oyunu Finalize Etmek:** Geliştirme ekibi oyunu sonlandıracak, kalan hataları düzeltmekte ve oyunun çıkışa hazır olduğundan emin olmak için son dakika düzenlemelerini yapmaktadır.
- **Pazarlama ve Promosyon:** Yayıncı veya geliştirme ekibi, oyuna ilgi uyandırmak ve hedef kitleye ulaşmak için bir pazarlama planı oluşturmakta ve uygulamaktadır. Bu, reklamları, sosyal medya kampanyalarını ve basın bültenlerini içerebilmektedir.
- **Sürüm:** Bu aşamada oyun, fiziksel perakende kanalları, çevrimiçi pazar yerleri veya dijital dağıtım platformları aracılığıyla halka sunulmaktadır.
- **Lansman Sonrası Destek:** Geliştirme ekibi bu aşamada oyun yayınlandıktan sonra güncellemeler, hata düzeltmeleri ve yeni içeriklerle oyunu desteklemeye devam etmektedir.

Lansman aşamasının amacı, oyuncuları etkilemek, oyunu tanıtmak ve başarılı kılmaktır. İyi yürütülen bir lansman, olumlu bir heyecan yaratmaya, yeni oyuncular çekmeye ve oyunun gelirini artırmaya yardımcı olabilmektedir.

Genel olarak, lansman aşaması, geliştirme ekibi için heyecan verici ancak bir o kadar da zorlayıcı bir dönemdir. Çünkü bu, tüm sıkı çalışmalarının doruk noktasını ve oyuncuların yarattıkları oyunu nihayet deneyimlemeye başladıkları anı temsil etmektedir.

Oyun geliştirme süreci, projenin boyutuna ve kapsamına bağlı olarak değişebilmektedir, ancak yukarıdaki adımlar genellikle çoğu oyun geliştirmenin temelini oluşturmaktadır. Süreç boyunca amaç, hedef kitlenin ihtiyaç ve beklentilerini karşılayan, yüksek kaliteli, ilgi çekici ve eğlenceli bir oyun yaratmaktır.

4.2. Oyun Geliştirme Sürecinde Tasarım

Video oyunu geliştirmede “Konsept ve Fikir Oluşturma” adımı ile başlayıp oyunun piyasaya sürülüşüne kadar devam eden tasarım süreci, oyun geliştirmenin kritik bir yönüdür ve oyun mekaniği, seviye tasarımı ve görsel tasarım gibi çeşitli unsurları kapsamaktadır. Tasarımcılar, oyunun genel görünümünü ve hissini yaratmak için programcılar, sanatçılar ve ses tasarımcıları da dahil olmak üzere disiplinler arası bir ekiple çalışmaktadır.

Tasarım süreci genel olarak oyunun hedeflerini, mekaniklerini ve anlatımını kavramsallaştırmak ile başlamaktadır. Tasarımcılar daha sonra, oyuncular için uyumlu ve eğlenceli bir deneyim yaratana kadar bu fikirleri geliştirerek yinelemektedirler. Geliştirme sürecinde tasarımcılar ayrıca zorluk eğrisi, oyuncu ilerlemesi ve oyun öğelerinin dengelenmesi gibi konularda kritik kararlar vermektedirler.

Tasarım, oyunun hedeflerine ulaşmasını ve oyuncular için eğlenceli ve ilgi çekici olmasını sağlamaktan da sorumludur. Buna, geliştirme boyunca gerekli değişiklikleri yapmak için oyunun test edilmesi ve geri bildirim alınması da dahildir. Kısacası tasarım, bir video oyununun geliştirilmesinde, oyuncu deneyimini şekillendirmede ve projenin yaratıcı vizyonunu yönlendirmede çok önemli bir rol oynamaktadır.

4.3. Video Oyunu Tasarım Unsurları

Video oyunu tasarımı, bir video oyununun konseptini, kurallarını ve etkileşimli öğelerini oluşturma sürecidir. Oyun dünyasını, karakterleri, seviyeleri ve oyun mekaniklerini tasarlayanın yanı sıra oyunun genel görünümünü ve hissini oluşturmaya da içermektedir. Oyun tasarımcıları ayrıca oyunun hikâyesini, anlatımını yaratmak ve vizyonlarını hayata geçirmek için sanatçılar ve programlamacılarla birlikte çalışmaktadır. Video oyun tasarımı, grafik tasarım, hikâye anlatımı, psikoloji ve programlama unsurlarını birleştiren çok disiplinli bir alandır. Bir video oyunu tasarımcısının amacı, oyuncu için ilgi çekici ve eğlenceli bir deneyim yaratmaktır.

4.3.a. Video Oyunlarında Deneyim Tasarımı Unsurları

Video oyunlarında deneyim tasarımı, bir oyuncunun oyunu oynarken sahip olacağı genel deneyimi tasarlamakla ilgilidir. Bu, oyunun hikâyesi ve temasıyla ilgili heyecan, gerilim ve neşe gibi duyguların yaratılmasını içermektedir. Ayrıca hareket ve kontrol şemaları gibi fiziksel etkileşim, eleştirel düşünme ve problem çözme gibi bilişsel katılımı tasarlamayı da içermektedir. Video oyunlarında deneyim tasarımı bazı hedefler çevresinde gerçekleşmektedir.

- **Duygusal Katılım:** Deneyim tasarımcıları, oyunun hikâyesi ve temasıyla ilgili bir heyecan, gerilim, korku ve neşe gibi duygular yaratmayı amaçlamaktadır.
- **Fiziksel Katılım:** Deneyim tasarımcıları, oyuncuların hareket, eylem ve kontrol şemaları dahil olmak üzere oyunla etkileşim kurmak için vücutlarını nasıl kullanacaklarını planlamaktadır.
- **Bilişsel Katılım:** Deneyim tasarımcıları, oyuncuların eleştirel düşünmesini, karar vermesini ve sorunları çözmesini gerektiren mekanikler, seviyeler ve zorluklar yaratmaktadır.
- **Bağlanma:** Deneyim tasarımcıları, oyuncuların oyun dünyasına tamamen kapılmalarına ve zamanın nasıl geçtiğini anlamamalarına neden olacak bir girdap hissi yaratmayı amaçlamaktadır.
- **Oyuncu Motivasyonu:** Deneyim tasarımcıları, net hedefler, ödüller ve bir ilerleme duygusu sağlayarak oyunculara meydan okuyucu deneyimler yaşatmayı ve oyuncuları motive etmeyi amaçlamaktadır.
- **Kullanıcı Deneyimi:** Deneyim tasarımcıları, kullanıcı arayüzü, erişilebilirlik ve oyuncu geri bildirimi dahil olmak üzere genel kullanıcı deneyimini de dikkate almaktadırlar.

Genel olarak, deneyim tasarımı, erişilebilirlik ve kullanıcı arabirimi aracılığıyla oyuncu geri bildirimi de dahil olmak üzere genel kullanıcı deneyimine

odaklanmaktadır. Deneyim tasarımının amacı, yalnızca eğlenceli değil, aynı zamanda oyuncu için anlamlı ve akılda kalıcı bir deneyim yaşatacak oyunlar yaratmaktır.

4.3.a.i. Oynanış Mekanikği Tasarımı

Video oyunlarında oyun mekaniği tasarımı, bir oyunu oluşturan ve oyuncuların oyunla etkileşime girmesine izin veren kuralları ve sistemleri ifade etmektedir. Bu mekanikler, oyuncuların oyun boyunca nasıl ilerlediğini, kaynakları nasıl yönettiğini, savaşa nasıl katıldığını, oyun dünyasını nasıl keşfettiğini, öğeleri nasıl alıp sattığını, bulmacaları nasıl çözdüğünü, karakterlerini nasıl özelleştirdiğini ve diğer oyuncularla nasıl etkileşim kurduğunu tanımlamaktadır. Bazı yaygın oyun mekanikleri şunları içermektedir:

- **İlerleyiş:** Oyuncunun, görevleri tamamlaması, başarımlar, ödüller kazanarak oyunu ve oyunun hikâyesini ilerletmesidir.
- **Kaynak Yönetimi ve Ekonomi:** Enerji, cephane veya para birimi gibi oyun içi kaynakların yönetimini ifade etmektedir.
- **Savaş:** Oyuncuya karşı oyuncu (PvP) veya oyuncuya karşı çevre (PvE) savaşlarının yönetildiği mekaniklerdir.
- **Keşif:** Oyuncunun oyun dünyasını gezmesi, keşfetmesi ve bu dünyayla etkileşimde bulunmasıdır.
- **Bulmaca çözme:** Oyunda ilerlemek için oyuncuyu, bulmacaları ve bilmeceleri çözmeye zorlamaktır.
- **Özelleştirme:** Oyuncuların karakterlerini veya ekipmanlarını kişiselleştirmelerine izin vererek, bir sahiplik ve kişiselleştirme duygusu yaratmaktır.
- **Sosyal:** Çok oyunculu modlar ve liderlik sıralamaları dahil olmak üzere, oyuncular arası etkileşimleri yöneten mekaniklerdir.

İyi tasarlanmış oyun mekanikleri, keyifli ve ilgi çekici bir oyun deneyimi yaratmak açısından önemlidir. Tasarımcılar, başarılı bir deneyim yaratmak, oyunculara tatminlik ve memnuniyet duygusu vermek için bu mekaniği etkili bir şekilde kullanmalıdır.

4.3.a.ii. Oyun Hikâyesi Tasarımı

Video oyunlarında hikâye tasarımı, oyuncuların deneyimlemesi için bir anlatı ve kurgusal bir dünya yaratmaktır. Bu, oyunda yer alan karakterlerin, diyalogların, olay örgüsünün ve ara sahnelerin yazılmasını içermektedir. İyi tasarlanmış bir hikâye, oyuncuların oyunu daha uzun süre oynamasını, tekrar oynanabilirliğin artırılmasını ve duygusal bir bağ oluşturmasını sağlayabilmektedir. Hikâye tasarımı, bir ana olay örgüsünü, karakterleri, karakterler arasındaki konuşmaları, hikâyeyi ilerleten sahneleri, inandırıcı bir oyun dünyasını, hikâyenin sonucunu etkileyen oyuncu seçimlerini, hikâyenin ruh halini ve tarzını içerebilmektedir. Çok yönlü bir oyun deneyimi oluşturmak için hikâye öğelerini oyun mekaniği ile dengelemek önemlidir. Video oyunlarında hikâye tasarımının bazı yaygın unsurları şunları içerir:

- **Konu:** Hikâyeyi ileriye götüren ana olaylar, çatışmalar, maceralar ve aksiyonlardır.
- **Karakterler:** Oyun dünyasını dolduran, oyuncuyla etkileşime giren ve hikâyenin parçası olan insanlar, yaratıklar veya varlıklardır.
- **Diyalog:** Hem sözlü hem de yazılı olarak karakterler arasındaki konuşmalardır.
- **Ara Sahneler:** Hikâyeyi ilerleten, bağlam ve arka plan bilgisi sağlayan 3D ya da 2D animasyonlu veya canlı aksiyon (live-action) sekanslarıdır.
- **Dünya İnşa Etme:** Tarihi, coğrafyası, kültürü ve kuralları dahil olmak üzere inandırıcı ve sürükleyici bir oyun dünyasının yaratılmasıdır.
- **Oyuncu Tercihleri:** Oyuncuların hikâyenin ilerleyişi, gelişimi ve sonucunu etkileyen kararlar almasına izin verilmesidir.

- **Tür:** Drama, komedi, fantezi veya bilim kurgu gibi hikâyenin ruh hali ve tarzıdır.

Hikâye tasarımını video oyunlarına dahil etmek, oyunculara oyunun ötesinde zengin ve anlamlı bir deneyim sağlayabilmektedir. Bununla birlikte, hikâye öğelerini oyun mekaniği ile dengelemek için hikâyenin oyunu gölgelemek yerine desteklediğinden ve geliştirdiğinden emin olunmalıdır.

4.3.b. Video Oyunlarında Görsel Tasarım Unsurları

Video oyunlarında görsel tasarım unsurları, oyunun görsel öğelerinin, oyuncu için estetik açıdan hoş ve sürükleyici bir deneyim yaratmak üzere oluşturulma ve düzenlenme biçimidir. Bu, karakter tasarımı, atmosfer tasarımı, renk tasarımı gibi unsurları içermektedir.

4.3.b.i. Atmosfer Tasarımı

Video oyunlarında atmosfer tasarımı, oyuncunun genel deneyimine katkıda bulunan inandırıcı ve sürükleyici bir ortamın yaratılmasını ifade etmektedir. Oyun içinde belirli bir ruh hali, his yaratmak için kullanılmaktadır ve ses, ışıklandırma, mekân gibi çeşitli unsurları içermektedir.

- **Ses Tasarımı**

Video oyunlarında ses tasarımı, ses efektlerinin, müzik ve diyalogların oluşturularak bir video oyununa yerleştirilmesi ve kullanılması anlamına gelmektedir. Ses tasarımı, oyuncunun deneyimini geliştirmeye ve oyuncuyu oyun dünyasının içine çekmeye yardımcı olduğu için oyun geliştirmenin önemli bir parçasıdır. Ses tasarımı süreci genel olarak aşağıda yer alan birkaç temel adımı içermektedir:

- **Kavramsallaştırma:** Ses tasarımcısı bu aşamada, oyunun genel ses ortamını tanımlayan bir ses tasarımı özeti oluşturmaktadır. Bu, ses

efektlerinin, müziğin ve diyalogun istenen ruh halini, atmosferi ve tarzını yansıtmalıdır.

- **Kayıt:** Ses efektleri, müzik ve diyaloglar profesyonel kayıt ekipmanı ve teknikleri kullanılarak kaydedilir.
- **Düzenleme ve İşleme:** Kaydedilen sesler, istenen ses efektlerini, müziği ve diyalogu oluşturmak için düzenlenir, işlenir ve manipüle edilir.
- **Uygulama:** Ses efektleri, müzik ve diyalog, oyundaki belirli olaylara ve eylemlere yanıt olarak kullanılan oyun motoruna uygulanır.
- **Miksleme ve Mastering:** Ses tasarımı, oyun içi ses ve müziklerin dengeli olması, oyun bağlamında güzel ve beklenen düzeyde ses çıkarması için miksleme ve mastering işlemine tabi tutulur.

Mix yapmak genel olarak şarkıda kullanılan tüm kayıtları bir araya getirmek ve dinlenebilir kılmak anlamına gelmektedir (Milliyet, 2022).

Mastering, bir şarkıda genel sesi iyileştirerek, albüm genelinde tutarlılık yaratarak ve onu dağıtıma hazırlayarak bir parçaya son rötuşları yapmak anlamına gelir (Messitte, 2022).

- **Oyun testi:** Ses tasarımı, oyundaki ses ve müziklerin amaçlandığı gibi çalıştığından ve istenen kalite standartlarını karşıladığından emin olmak için oyun içinde test edilir.

Bir ses tasarımcısı, ses üretimi ve post prodüksiyon konusunda güçlü bir anlayışa sahip olmalı ve oyun geliştirmenin teknik yönlerini iyi bir şekilde kavramalıdır. Ses tasarımının tutarlı olmasını ve oyunun genel vizyonunu desteklemesini sağlamak için sanatçılar, programcılar ve tasarımcılar gibi geliştirme ekibinin diğer üyeleriyle yakın bir şekilde çalışmalıdır.

Genel olarak ses tasarımı oyun geliřtirmenin, oyuncunun deneyimini büyük ölçüde artırabilen, oyun dünyasını daha sürükleyici ve inandırıcı hissettirebilen, olmazsa olmaz parçalarındandır.

- **Iřık Tasarımı**

Video oyunlarında aydınlatma tasarımı, oyun dünyasında arzu edilen bir ruh hali, atmosfer ve derinlik hissi yaratmak için ıřık ve gölgenin kullanılması anlamına gelmektedir. Oyuncunun deneyimini büyük ölçüde artıracak, oyun dünyasını daha sürükleyici ve inandırıcı hissettirebilecek, oyun geliřtirmenin kritik bir yönüdür. Aydınlatma tasarım süreci genel olarak ařağıdakiler de dahil olmak üzere birkaç temel adımı içermektedir:

- **Kavramsallařtırma:** Aydınlatma tasarımcısı, oyun dünyasında aydınlatmanın genel görünümünü ve hissini tanımlamak için konsept çizimi ve eskizler oluřturur.
- **Iřık Yerleřtirme:** İstenilen ruh halini ve atmosferi yaratmak için oyun dünyasına ıřıklar yerleřtirilir. Bu, bir gündüz-gece döngüsü oluřturmayı, ortam ıřığı eklemeyi veya derinlik eklemek için gölgeler oluřturmayı içerebilmektedir.
- **Gölgelendirme:** Video oyunlarında gölgeler oyun dünyasındaki nesnelerin daha gerçekçi ve üç boyutlu görünmeleri için kullanılmaktadır.
- **Dinamik Aydınlatma:** Dinamik aydınlatma, el feneri, far veya ateř ıřığı gibi gerçek zamanlı aydınlatma efektleri oluřturmak için kullanılmaktadır.
- **Optimizasyon:** Kullanılan aydınlatma unsurlarının, hedef donanım üzerinde sorunsuz ve verimli bir řekilde çalışmasını sağlayacak ve performansını arttıracak řekilde optimize edilmektedir.

- **Oyun Testi:** Aydınlatmanın, amaçlandığı gibi çalıştığından ve istenen kalite standartlarını karşıladığından emin olmak için oyun içinde test edilmektedir.

Bir aydınlatma tasarımcısı, renk teorisi, kompozisyon, ışık ve gölge konusunda güçlü bir anlayışa sahip olmalı ve oyun geliştirmenin teknik yönlerini iyi bir şekilde kavramalıdır. Aydınlatmanın tutarlı olmasını ve oyunun genel vizyonunu desteklemesini sağlamak için sanatçılar, programcılar ve tasarımcılar gibi geliştirme ekibinin diğer üyeleriyle yakın bir şekilde çalışmalıdırlar.

Genel olarak, aydınlatma tasarımı, oyuncunun deneyimi ve oyunun başarısı üzerinde derin bir etkiye sahip olabilen, oyun geliştirmenin önemli unsurlarından biridir.

- **Mekân Tasarımı**

Video oyunlarında mekân tasarımı, oyunun geçtiği sanal dünyanın veya ortamın yaratılmasıdır. Bu, basit bir oda veya alandan, büyük ve geniş bir açık dünyaya kadar değişebilmektedir.

Mekân tasarımı, oyunun atmosferini belirlemede ve oyuncuyu deneyimin içine çekmede çok önemli bir rol oynamaktadır. İyi tasarlanmış bir ortam, oyuncunun oyunun içine çekme duygusunu geliştirebilmekte, oyun dünyasını inandırıcı, çarpıcı ve canlı hissettirebilmektedir.

Bir mekân tasarımcısı, renk teorisi, kompozisyon ve aydınlatma konusunda güçlü bir anlayışa sahip olmalı ve oyun geliştirmenin teknik yönlerini iyi bir şekilde kavramalıdır. Ortamın tutarlı olmasını ve oyunun genel vizyonunu desteklemesini sağlamak için sanatçılar, programcılar ve tasarımcılar gibi geliştirme ekibinin diğer üyeleriyle yakın bir şekilde çalışmalıdırlar.

Genel olarak, mekân tasarımı, oyuncunun deneyimi ve oyunun başarısı üzerinde derin bir etkiye sahip olabilen, oyun geliřtirmenin kritik unsurlarından biridir.

Sonu olarak, video oyunlarında atmosfer tasarımı, oyuncu iin benzersiz ve ilgi ekici bir deneyim yaratmaya yardımcı olduėundan oyun geliřtirmenin nemli bir parasıdır. Tasarımcılar, oyun dnyasını dikkatli bir řekilde iřleyerek ve eřitli unsurları bir araya getirerek, oyuncuları kendine eken ve oyunun genel başarısına katkıda bulunan bir atmosfer yaratabilir.

4.3.b.ii. Karakter Tasarımı

Video oyunlarında karakter tasarımı, video oyunlarında yer alan karakterlerin grsel grnmnn, kiřiliėinin ve davranıřlarının yaratılmasını ve geliřtirilmesini ierir. Bu sre bira nemli adımı ierir:

- **Kavramsallařtırma:** Bu adım, karakterin genel grnmne, kiřiliėine, gemiřine ve oyun dnyasındaki rolne karar vermeyi iermektedir. Tasarımcı, karakterin grnřn grselleřtirmeye yardımcı olmak iin eskizler, izimler oluřturur ve hatta karakterin 3B modelini řekillendirir.
- **Tasarım:** Bu adımda tasarımcı, karakterin fiziksel zelliklerini, kıyafetlerini, ekipmanını ve genel stilini tanımlama dahil olmak zere karakterin grnmn sonlandırır. Tasarımcı, canlandırılabilir ve oyunda kullanılabilir bir karakter modeli oluřturmak iin 2D veya 3D yazılım kullanabilmektedir.
- **Animasyon:** Tasarım tamamlandıktan sonra, karakterin yrme, zıplama ve silah kullanma gibi hareketlerinin ve eylemlerinin yaratılmasını ieren animasyonlarla karakter canlandırılır. Animatrler, karakterin hareketlerini oluřturmak iin hareket yakalama, ana kare animasyonu veya her ikisinin bir kombinasyonunu kullanabilmektedir.

- **Entegrasyon:** Son adım, davranışı, animasyonları, oyun dünyasındaki görünümü, yeri ve etkileşimleri netleşen karakteri oyun motoruna entegre etmektir.

Görsel görünüme ek olarak, karakter tasarımcıları ayrıca karakterin kişiliğini, motivasyonlarını ve arka planını da dikkate almalıdır. Bu önemlidir çünkü karakterin oyuncu için daha ilişkilendirilebilir ve akılda kalıcı olmasına yardımcı olmaktadır. İyi tasarlanmış bir karakter, oyuncuyu oyun dünyasına çekmesine katkıda bulunabilir ve oyuncunun oyundan aldığı keyfi artırabilir.

Karakter tasarımının stili ve kalitesi, farklı video oyunları arasında büyük farklılıklar gösterebilir ve son derece gerçekçiden son derece stilize veya karikatürize edilmişe kadar değişebilir. Oyunun türü, hedef kitle ve bütçe, video oyunlarındaki karakterlerin tasarımını etkileyen faktörlerdir.

4.3.b.iii. Renk Tasarımı

Video oyunlarında renk tasarımı, belirli bir ruh hali yaratmak, duyguları iletmek ve oyunun görsel bir kimliğini oluşturmak için renk kullanımını ifade etmektedir. Renk tasarımı, oyunun genel atmosferini etkileyebilmekte, anlatımı ve oynanışı güçlendirmeye yardımcı olabilmektedir.

- **Ruh Hali:** Renkler, bir oyunun ruh halini ayarlamak ve belirli bir atmosfer yaratmak için kullanılabilir. Kırmızı ve turuncu gibi sıcak renkler heyecanı ifade ederken, mavi ve yeşil gibi soğuk renkler sakinlik hissi yaratmaktadır. Daha karmaşık duygular yaratmak için renk kombinasyonları da kullanılabilir.
- **Görsel Kimlik:** Renk, bir oyunun görsel kimliğinin önemli bir parçasıdır. Çünkü onun diğer oyunlardan ayrılmasını ve unutulmaz olmasını sağlayabilir. Bir oyunun renk paleti, markasını oluşturmaya ve benzersiz bir görsel stil yaratmaya yardımcı olabilmektedir.

- **Anlatım:** Renkler, bir oyunun anlatımını güçlendirmek için de kullanılabilir. Örneğin, distopik bir dünyada geçen bir oyunda, ruh halini yansıtmak için kasvetli, monokrom (tek çeşit) renkler kullanılabilirken, büyümlü bir krallıkta geçen bir oyunda, merak duygusu uyandırmak için parlak, canlı renkler kullanılabilir.
- **Oynanış:** Renkler, oyun sırasında önemli bilgileri oyuncuya iletmek için de kullanılabilir. Örneğin, farklı renkli aydınlatma, hangi alanların güvenli, hangilerinin tehlikeli olduğunu gösterebilmekte veya önemli nesneleri vurgulayabilir.
- **Erişilebilirlik:** Bazı oyuncular renk körü olabileceğinden veya belirli renkleri ayırt etmekte güçlük çekebileceğinden, video oyunlarındaki renk tasarımının erişilebilirlik üzerinde de etkileri olmaktadır. Tasarımcılar bu faktörleri göz önünde bulundurmalı ve renk tasarımına tüm oyuncuların erişebildiğinden emin olmalıdır.

Genel olarak renk tasarımı, atmosferi, anlatımı ve oynanışı büyük ölçüde etkilediğinden video oyunu geliştirmenin önemli bir parçasıdır. Tasarımcılar, renkleri dikkatli bir şekilde seçerek ve bunları stratejik şekillerde kullanarak, oyuncular için unutulmaz ve sürükleyici bir deneyim yaratabilirler.

4.3.b.iv. Ara Sahne Tasarımı

Video oyunlarında ara sahne tasarımı, hikâyeyi ilerleten, oyuncuya bağlam ve arka plan bilgisi sağlayan etkileşimli olan veya olmayan film kesitlerinin oluşturulmasını ifade eder. Ara sahneler animasyon, canlı aksiyon (live-action) veya her ikisinin bir kombinasyonu kullanılarak oluşturulabilir ve genellikle oyun bölümleri arasında geçiş yapmak, önemli olay örgüsü noktalarını iletmek veya karakter gelişimi sağlamak için kullanılmaktadır.

Ara sahne tasarımının bazı temel unsurları şunları içerir:

- **Görseller:** Animasyon, sinematografi, görsellerin genel görünümü ve tarzı, sahnenin duygusal etkisini büyük ölçüde etkileyebilecek olmasından dolayı büyük bir önem taşımaktadır.
- **Ses:** Sahneyi geliştirmek ve atmosfer yaratmak için müzik, ses efektleri ve dış ses kullanımını kapsamaktadır.
- **Yazma:** Ara sahnede kullanılan, açık, öz ve ilgi çekici olması gereken senaryo ve diyalogları yazma evresidir.
- **Zamanlama:** Video oyunlarında kullanılan ara sahnelerin çok uzun veya çok kısa olmaması ve oyunun akışını bozmaması beklenir. Bu nedenle ara sahnelerin uzunluğu ve hızı dikkatle ayarlanmalıdır.
- **Etkileşim:** Ara sahne sırasında oyuncuya sunulan, sahneyi atlama, ileri sarma veya hikâyenin sonucunu etkileyen seçimler yapma gibi etkileşimde bulunma şansıdır.

Ara sahneler, video oyunlarında hikâye anlatımı açısından önemli bir araçtır, ancak dikkatli ve planlı olarak kullanılmalrı gerekmektedir. Çok fazla ara sahne oyunun akışını bozabilirken, çok az ara sahne kullanımı oyuncuların hikâyeyi anlamaları açısından yetersiz kalabilmektedir. İyi ara sahne tasarımı, hikâyeyi ilerletmek ile oyuna müdahale etmemek arasında bir denge kurmalıdır.

Sonuç olarak video oyunlarında görsel tasarım unsurları, oyuncunun genel deneyimi üzerinde büyük bir etkiye sahip olduğundan video oyunu tasarımının oldukça önemli bir bileşenidir ve tasarım, oyunun hedeflerine ulaşmasını, oyuncular için eğlenceli ve ilgi çekici olmasını sağlamaktan sorumludur. Tasarımcılar ise oyunun genel görünümünü ve hissini yaratmak için programcılar, sanatçılar ve ses tasarımcıları da dahil olmak üzere disiplinler arası bir ekiple çalışır. Tasarım unsurları, bir video oyununun geliştirilmesinde, oyuncu deneyimini şekillendirmede ve projenin yaratıcı vizyonunu yönlendirmede çok önemli bir rol oynamaktadır.

BÖLÜM V

KORKU OYUNU TASARIM UNSURLARININ İNCELENMESİ

Korku oyunlarında amaç; oyuncuyu diken üzerinde tutmak, rahatsız ve ürpertici etkiler yaratarak onları huzursuz etmektir. Yanıp sönen ışıklar, karanlık ya da sisli ortamlar, kapı gıcırtiları, fırtına sesleri, deforme olmuş ürkünç yaratıklar korku oyunlarının sıklıkla kullanılan elementleridir. Bu elementler kullanıldığında genel olarak istenilen sonuçlara ulaşılsa da doğru şekilde ve uyum içerisinde olmadıklarında başarısız olurlar. Korku oyunlarındaki en büyük zorluklardan biri ideal korku atmosferini sağlamak, ikincisi ise bunu oyun boyunca oyuncuyu sıkmadan ve etkisini kaybetmeden devam ettirmektir. Yaratılmak istenilen etkiye ve oyunun konusuna göre elementlerin kullanım şekli, sıklığı ve çeşidi farklılık gösterebilir. Bu nedenle nasıl kullanılması gerektiğinin kesin bir yöntemi yoktur.

Günümüzde pek çok korku oyunu Amerikan korku filmleri etkisinde kalmış yapımlardır. Bu durum oyunlarda kaçınılmaz bir benzerlik ve tahmin edilebilirliğe neden olmuştur. Ancak sonradan ortaya çıkan ve oldukça popülerleşen Uzak Doğu kökenli yapımlar sektörde yeni bir atmosfer oluşturmuştur. Uzak Doğu korku oyunları ile alışlageldik korku oyunlarına daha önce görülmemiş ve kullanılmamış öğeler eklenmiştir. Yerel korku efsanelerini konu almak ve küçük çocuk karakterler kullanmak gibi. Aynı zamanda kültür farkına bağlı olarak korkunç sayılan elementlerin farklılık göstermesi oyunlarda standartlaşmanın önüne geçilmesini sağlamıştır.

“Korku türü son derece hassas bir şeydir. Bu türü araştıran film yapımcıları ve hatta psikologlarla konuşabilirsiniz ve onlar bile neyin işe yarayıp neyin yaramadığını anlamaz. Daha da önemlisi, çalıştığında neden çalıştığını da anlamıyorlar.”

- Stephen King

Bir korku oyununun başarısı ara sahne, mekân, ses efekti, ışık ve karakter tasarımlarının doğru kullanımıyla oluşturulan deneyimin oyuncularda bıraktığı etkiyle ölçülür. Korku türünde önemli olan sadece çığlık attırmak ve yerinden hoplatmak

değil, gerektiği zaman huzursuz edip bilinmezliğe sürüklemek de olabilir. Önemli olan hedeflenen duyguları uyandırabilmektir.

"İnsanlığın en eski ve en güçlü duygusu korkudur ve en eski ve en güçlü korku türü bilinmeyen korkusudur."

– H.P. Lovecraft

Korku oyunlarında kullanılan elementlerin her birinin oyuna olan katkısı özel ve yeri değiştirilemezdir.

5.1. Atmosfer

İyi uygulanmış bir atmosfer, korku oyunlarının hayati bir unsurudur. Atmosfer yalnızca ilk izlenimi yaratmakla kalmaz, aynı zamanda çeşitli ince tekniklerle kullanıcıyı kendine çeker (King, 2015). Korku oyunlarındaki atmosfer, oyuncu için yoğun ve korkutucu bir deneyim yaratmak için çok önemlidir. Oyuncudaki korku ve gerilim hissini arttırmak için ses, ışık ve mekânın birbiriyle uyum içerisinde kullanılmalıdır. Korku oyunlarında amaç oyuncuları ürkütmek onlarda rahatsız edici hisler uyandırmaktır. Bu tür oyunlarda tedirgin edici sesler, ışık oyunları sıklıkla panik havası yaratıp oyuncuların dikkatini farklı yönlere çekmek için kullanılır ve asıl korku unsuruna hazırlıksız yakalanmaları sağlanır. Bu da ancak uygun bir atmosferle gerçekleştirilebilir. Oyunda istenilen atmosferi sağlamaksa oldukça zordur. Oyunun konusu ve hikâyesi iyi belirlenmeli sonrasında da en uygun atmosferi yakalamak için çalışılmalıdır. Oyunda kullanılacak mekânlar özenle seçilmeli; uygun ışık ve seslerle donatılmalıdır. Bu unsurlar bir bütün halindedir ve hepsi eşit derecede değerlidir. Bir oyun grafik bağlamında ne kadar başarılı olursa olsun uygun ses ya da ışık efektleriyle desteklenmedikçe başarılı olamayacaktır. Örneğin sonunda ne olduğu bilinmeyen uzun karanlık bir koridor; bu koridorun sonundan gelen, kime ya da neye ait olduğu bilinmeyen fısıltılar ve arkada bunları destekleyen gök gürültüsü ve şimşek basit anlamda bir atmosfer oluşturabilir. Ancak bu zincirdeki bir halkanın çıkarılması elde korkutucu olmayan hatta sıkıcı bir oyun bırakacaktır.

Atmosfer yaratmada kullanılan unsurların amacı, oyuncuyu korku ve gerilim durumuna sokan sürükleyici bir deneyim yaratmaktır. Bu unsurlar etkili şekilde bir

araya getirildiğinde, oyun bittikten çok sonra bile oyuncunun hafızasında kalacak, bu sayede gerçekten akıldan çıkmayan, unutulmaz bir korku deneyimi yaratılabilecektir.

5.1.a. Ses

Ses; bir oyunda belki de en önemli ancak en çok göz ardı edilen etmendir. Oyuncular tarafından çoğu zaman dikkate alınmamakta hatta bazen oyunun sesi bile açılmamaktadır. Ancak bu durum korku oyunları için tamamen farklıdır. Doğru kullanılan ses efektleri ve müzikler korku oyunlarını yükseltilere çıkaran bir merdiven gibidir ve atmosfer oluşturmak için güçlü bir araçtır. Ses efektlerinin kullanılması bir gerilim ve şüphe duygusu yaratmakta, ürkütücü ve rahatsız edici bir atmosfer oluşturmaya yardımcı olmaktadır. Gıcırdayan döşeme tahtaları, karanlık bir koridorda yankılanan ayak sesleri ve ani, beklenmedik sesler yaratılmak istenen huzursuzluk hissine katkıda bulunabilmektedir.

Kullanılan seslerin oyuna katkısı en az ışık ve mekânda olduğu kadar çoktur. Patlamalar, fırtınalar, çığlıklar, kurt uluması gibi ani korku duygusu yaratan yüksek seslerden, yürürken ayakların altından çıkan çatırtılar, kapı gıcırıltıları, baykuş sesleri, kulağa gelen rüzgâr uğultusu gibi oyuncuyu diken üstünde tutan hafif seslere kadar birçok korku unsuru seslerin başarılı ve etkin kullanımı sayesinde elde edilmektedir.

Korku oyunlarında ürkütücü bir atmosfer yaratmak için ses tasarımının kullanılabileceği birkaç yol vardır:

- **Ortam sesleri:** Gıcırdayan döşemeler, tahtalar, karanlık bir koridorda yankılanan ayak sesleri, rüzgâr veya yağmur sesleri gibi ortam seslerinin tümü korku atmosferine önemli katkılarda bulunmaktadır. Bu sesler, huzursuzluk ve belirsizlik duygusu yaratmaya, ürkütücü, rahatsız edici bir atmosfer oluşturmaya yardımcı olur.
- **Müzik:** Müzik, korku oyunlarında ses tasarımının bir diğer önemli parçasıdır. Tüyler ürperten veya merak uyandıran bir müzik; gerilim ve şüphe oluşturmaya yardımcı olur ve genel korku hissini artırır. Müziğin doğru ve etkili kullanımı;

gerilim, şüphe duygusu yaratmaya, ürkütücü ve rahatsız edici bir atmosfer oluşturmaya yardımcı olur.

- **Ses efektleri:** Çığlıklar, hırıltılar, uğultular ve ulumalar gibi ses efektleri, korku deneyimini büyük ölçüde geliştirebilmektedir. Ses efektlerinin kullanılması, tehlike duygusu yaratmaya yardımcı olabilmekte ve oyuncunun görüş alanının hemen ötesinde yaklaşmakta olan bir tehlikenin beklediğini düşündürebilmektedir.
- **Seslendirme:** Seslendirme, korku oyunlarında ses tasarımının bir diğer önemli parçasıdır. Ses oyunculuğunun kullanılması, oyunun sürükleyiciliğini artırabilirken, ürkütücü ve rahatsız edici bir atmosfer oluşturmaya yardımcı olabilmektedir.
- **Uzamsal ses:** Sadece sağ ve sol değil aynı zamanda önden ve arkadan gelerek üç boyutlu bir ses deneyimi sunan uzamsal ses, oyun dünyasında derinlik ve mevcudiyet duygusu yaratmak için kullanılmaktadır. Uzamsal sesin kullanılması gerçekçilik duygusu yaratmaya yardımcı olmakta ve bu şekilde ürkütücü ve rahatsız edici bir atmosfer oluşturulmaktadır.

5.1.b. Işık

“İnsanlar gün ışığında ve geceleri başkalarıyla birlikteyseler hayaletlerden, hortlaklardan ve yaşayan ölümlere karşı genellikle güvendedirler, ancak bir kişi karanlıkta yalnız olduğunda, tüm bahisler kapalıdır. Karanlıkta yalnız kalan erkekler ve kadınlar açık kapılar gibidir, Jessie. Yardım isteseler ya da çığlık atarlarsa, ne tür korkunç şeylerin cevap vereceğini kim bilebilir?”

- Stephen King, Gerald's Game

“O kadar karanlıktı ki odada bizden başka hiçbir şey yokmuş gibiydi. Sadece hiçlik aslında bir şeydi çünkü gözlerimi ve ciğerlerimi doldurdu ve omuzlarıma oturdu.”

- Paul Tremblay, A Head Full of Ghosts

İnsanların korktuğu birçok farklı şey vardır. Bunlardan beki de en yaygın olanı ise niktofobi yani karanlık korkusudur ve korku oyunlarında sıkça kullanılmaktadır.

Korku oyunlarındaki depresif, iç karartıcı ve ürpertici ortamın sağlanmasında ışık oldukça önemli bir rol oynamaktadır. Yalnızca ışık değil; gölge ve karanlık da olmazsa olmazdır. Bu üç unsur birini destekler ve birbiriyle var olurlar. Korku oyunları genel olarak karanlık yapıda olsalar da ışığın varlığı, varlığında oluşturduğu gölgeler ve yarılsamalar, bunların kullanılış şekli de oldukça önemlidir. Zifiri karanlık odalar, ucu bucağı görünmeyen korkutucu ormanlar kadar; sürekli yanıp sönen floresan lambalar, bir mahzendeki titrek mum ya da meşale ışıkları, tamamen karanlık bir evde elinizdeki fenerden gelen zayıf ışık da oyuncuları korku dolu anlara sürükleyebilmektedir.

“Işık sönerken gölgeler avcılar gibi üzerlerine düştü.”

- China Miéville, Perdido Street Station

Işık efektleri, bir korku oyununun benzerleri arasında öne çıkmasını sağlayabilmektedir. Gölgeleri tam olarak doğru yerlere yerleştirmek, bir oyuncu için bazı ürkütücü durumlar yaratarak oyuna gerilim katabilmektedir (Stubbs & McAllister, 2015). Korku oyunları genellikle karanlık ortamlarda geçer ve oyuncuya sınırlı sayıda ışık kaynağı sunar. Bu kaynaklar ise dar bir alanı ya da tek bir yönü aydınlatır. Elinde ışık kaynağı olmasına rağmen çevresini göremeyen oyuncu ise çaresizliğe kapılır ve diken üstünde olmaya devam eder. Çevresinde olanları göremeyişi ve tehdit unsurlarını anlayamaması oyuncuların hayal gücünü harekete geçirir. Bu durumda insanlar kendilerini en korkutan şeyleri düşünmeye eğilimlidirler. Bu nedenle her oyuncuda farklı karşılığı olsa da ortak olan şey hissettikleri korkudur.

“İnsanların korktuğu karanlık değil; karanlıkta hayal ettikleri şeylerdir.”

-Byron Katie

"Tabii ki hayal gücü her kapıyı açabilir. Anahtarı çevirin ve terörün içeri girmesine izin verin."

- Truman Capote, In Cold Blood

Daha önce de bahsedildiği üzere insanların en büyük korkularından biri de bilinmezliktir. İnsanlar yüzyıllardır bilmedikleri, göremedikleri ve anlamadıkları şeylerden korkma eğilimi gösterirler. Işık yokluğunun yani karanlığın oyuna kattığı bilinmezlik etkisi bu korkuyu da tetikleyerek daha başarılı sonuçlar alınmasını sağlayabilmektedir. Kısıtlı ışık sadece bir bölgeyi aydınlatır ve geri kalan alanları karanlık bırakır. Oyuncu ne kadar çabalasa da her yeri aynı anda kontrol edemez ve panik duygusuna kapılır. Karanlığın sonsuzluğu ve sonunda ne ile karşılaşacaklarını bilmemeleri kaçınılmaz bir tedirginlik oluşturur.

Korku oyunlarında huzursuz edici ve ürkütücü bir atmosfer yaratmak için aydınlatmanın kullanılabileceği birkaç yol vardır:

- **Gölgeler:** Gölgeler, belirsizlik ve huzursuzluk duygusu yaratmak için kullanılır. Gölgelerin kullanılması, tehlike duygusu yaratmaya yardımcı olur ve oyuncunun görüş alanının hemen ötesinde ürkütücü ve tehlikeli bir şeyin gizlendiğini düşündürebilir.
- **Titrek Işıklar:** Titreyen ışıklar genellikle bir kararsızlık ve öngörülemezlik duygusu yaratmak için kullanılır. Titreyen ışıkların kullanılması, gerilim ve şüphe oluştururken ürkütücü ve rahatsız edici bir atmosfer yaratmaya yardımcı olur.
- **Loş Aydınlatma:** Loş aydınlatma, gizem ve tehlike duygusu yaratmak için kullanılır. Loş ışık kullanımı, bir belirsizlik duygusu yaratabilirken ürkütücü, rahatsız edici bir atmosfer oluşturmaya yardımcı olabilir.
- **Açık ve Koyu Kontrastlar:** Açık ve koyu kontrastların kullanılması, bir gerilim ve endişe duygusu yaratmaya yardımcı olur. Belirli alanlarda parlak ışıklar ve diğerlerinde çok koyu gölgeler kullanarak oyunun hedeflediği öngörülemezlik ve tehlike duygusunu yaratması sağlanır.
- **Renkli Aydınlatma:** Kullanılan aydınlatmaların renkleri belirli bir ruh hali veya atmosfer yaratmaya yardımcı olur. Örneğin, kırmızı ışık kullanımı bir

tehlike duygusu yaratırken, mavi ışık kullanımı soğukluk, yalnızlık, üzüntü ve depresyon duygusu yaratır.

Korku oyunlarında aydınlatma kullanımı, oyuncunun deneyimini büyük ölçüde etkilemektedir. Oyun, aydınlatmayı dikkatli bir şekilde kontrol ederek tedirginlik ve belirsizlik duygusu yaratır. Bu durum gerilim ve merak uyandırmaya yardımcı olur. Etkili bir şekilde kullanıldığında aydınlatma, oyundaki genel korku ve gerilim hissini büyük ölçüde artırmaktadır.

5.1.c Mekân

Tüm oyunlarda olduğu gibi korku oyunlarında da kullanılan mekânlar oldukça önemlidir. Hatta mekânların kullanım şeklinin kattığı değer diğer oyun türlerine nazaran çok daha belirgindir. Önceden bahsedildiği üzere korku oyunlarında bazı fobilerden destek alınmaktadır. Mekânların destek aldığı fobilerden biri yalnız kalma korkusu yani monofobidir. İnsanlar, doğaları gereği sosyal canlılardır ve içgüdüsel olarak iletişime geçme eğilimindedirler. Çevrelerindeki etkileşim sıfıra indirilip tamamen yalnız bırakıldıklarında ise kaçınılmaz olarak panikleyebilmekte ve çaresiz hissedebilmektedirler.

"Tek başına. Evet, anahtar kelime bu, İngilizcedeki en korkunç kelime. 'Cinayet' onun yanına bile yaklaşamaz ve 'cehennem' sadece zayıf bir eş anlamlıdır."

- Stephen King

Korku oyunlarında ise mekân tam olarak bu şekilde kullanılır. Dış dünyadan ve insanlardan uzak, tamamen izole edilmiş, yapayalnız olduğunuz bir dünya içerisindesinizdir. Ne olursa olsun yardım isteyemez, sesinizi kimseye duyuramazsınız. Belki karanlık bir ormandasınızdır belki hiçbir çıkışın olmadığı yıkık dökük bir evde belki de yıllar önce terkedilmiş korkunç geçmişe sahip bir akıl hastanesinde. Ancak tek bir konudan emin olabilirsiniz; panikleyeceksiniz, yalnızsınız, kaçabilir ama saklanamazsınız. Panik duygusu korku oyunlarının ihtiyacı olan gerilimi katma açısından önemlidir. Bu sayede oyuncu acele karar vermeye ve hızlı davranmaya zorlanır.

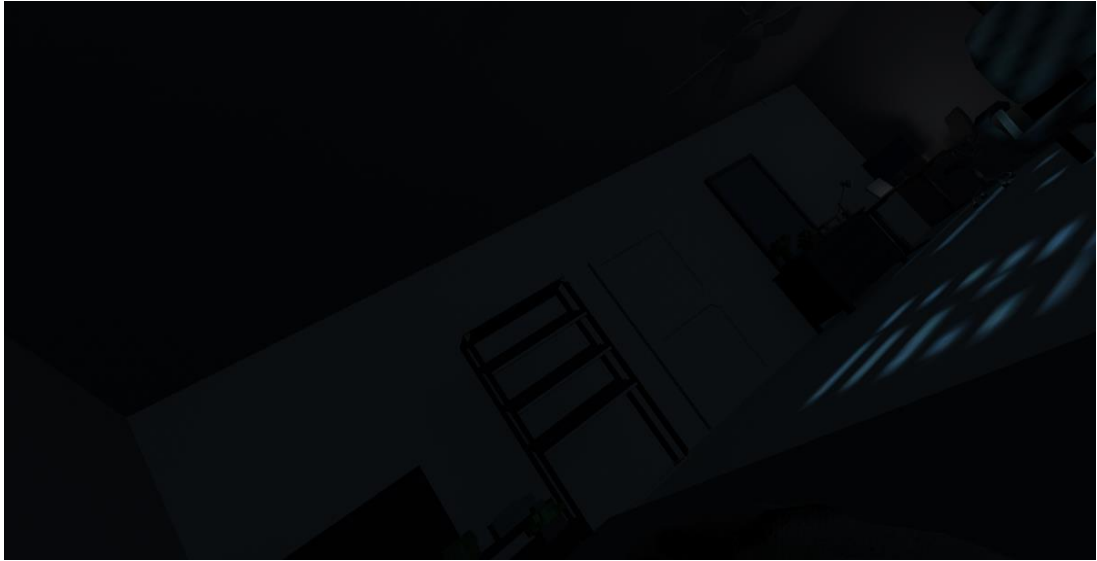
Korku oyunlarında genellikle oyuncuyu yalnız hissettirmek, her yandan gelebilecek tehlikelere karşı savunmasız bırakmak için büyük yerler seçilse de mekân, her zaman aynı şekilde kullanılmayabilir. Oldukça küçük, hareket edemeyeceğiniz ve kaçamayacağınız alanlar da korku oyunlarında sıklıkla kullanılmaktadır. Bu tür mekânlar oluşturulurken yararlanılan korku türü ise dar alan korkusu yani klostrofobidir. Klostrofobi, kişinin kapalı veya dar bir alanda kalması durumunda ciddi iç sıkıntısı yaşamasına ve fizyolojik belirtiler görülmesine neden olan psikolojik bir rahatsızlıktır (Memorial, 2021). Bu korkuyu tetiklemek isteyen oyunlar genellikle; asansör, mağara, kilitli oda, yer altı, su altı, mahzen, tren, metro gibi yerleri mekân olarak kullanabilmektedir.

Korku oyunlarında esrarengiz ve ürkütücü bir atmosfer yaratmak için mekân tasarımının kullanılabileceği birkaç yol vardır:

- **Karanlık ve Tüyer Ürpertici Ortamlar:** Terk edilmiş oteller, ıssız arazilerdeki binalar, sonu görünmeyen ormanlar ve korkutucu zindanlar gibi karanlık ve tüyer ürpertici ortamlar, ürkütücü ve rahatsız edici bir atmosfer yaratmak için sıklıkla kullanılmaktadır. Bu ortamlar, tehlike hissi yaratırken, oyuncunun görüş alanını karanlıkla kısıtlayarak çevresindeki tehlikelere karşı bilinmezliğe düşmesine neden olmaktadır.
- **Harabeler ve Terk Edilmiş Ortamlar:** Terk edilmiş eski hastaneler, yıkılmış binalar veya okullar gibi harabeler, terk edilmiş ortamlar, korku ve kaygı duygusu yaratmaya yardımcı olabilmektedir. Bu tür ortamların kullanılması, öngörülemezlik ve tehlike duygusu yaratarak ürkütücü, rahatsız edici bir atmosfer oluşturmaya yardımcı olmaktadır.
- **Dar ve Sıkışık Alanlar:** Korku oyunlarında; dar koridorlar, küçük odalar ve hatta bir tabutun içi gibi dar ve sıkışık alanlar, klostrofobi gibi korkuları yaratma amacıyla kullanılmaktadır. Dar ve sıkışık alanların kullanılması, bu korkuları tetikleyerek gerilim, panik oluşturmakta ve hedeflenen atmosferin oluşmasında büyük katkı sağlamaktadır.

- **Gerçeküstü ve Kâbus Gibi Ortamlar:** Çarpık manzaralar, canavarlar gibi gerçeküstü ve kâbusları andıran ortamlar, huzursuzluk, belirsizlik, çaresizlik duygusu yaratmada sıklıkla kullanılmaktadır. Gerçeküstü ve kâbus benzeri ortamların kullanılması, gerçekliğin sınırlarının olmaması, sınırsız olasılıklar bulunması sebebiyle öngörülemezlik duygusu yaratmaya katkı sağlar. Bu şekilde ürkütücü ve rahatsız edici bir atmosferin oluşumu sağlanmış olur.
- **Ortamdaki Detaylar:** Ortamdaki detaylar, korku oyunlarında mekân tasarımının bir diğer önemli parçasıdır. Duvarlardaki ürpertici grafitiler, garip semboller ve kırık nesneler gibi küçük detayların kullanılması gerçekçilik duygusu yaratarak ürkütücü ve rahatsız edici bir atmosfer oluşturmaya yardımcı olur.

Uyku felci (sleep paralysis) halk arasında karabasan olarak bilinen durum da pek çok insanın korkuları arasında yer alır. Bu durumdayken vücuda söz geçirilemez ve hareket edilemez. Hissedilen çaresizlik ise korku oyunlarını besleyen bir kaynaktır. Uyku felcini konu alan pek çok oyun vardır ve bu oyunlar genellikle karanlık bir odayı mekân edinir. Karakter ise bir yatağın üzerindedir ve hareket edemez. Sadece olanları izleyebilir ve hareket etmeye çalışır.



Görsel 5.1. Paralyzis (2021) - JN Squared

Paralyzis, uyku felcini konu alan birinci kişi korku oyunudur (Görsel 5.1). Oyun tamamen karanlık bir odada geçmektedir ve oyuncu hareket edemez. Oyunun size

hissettirdiği gerilim, çaresizlik ve korku, uyku felcinin ne kadar ciddi ve zorlu olabildiğini gösteren bir çeşit simülasyon olarak da görülebilir.

“Yatakta uyanıyorsunuz ve hareket edemiyorsunuz. Yapabileceğiniz tek şey, olaylar önünüzde gelişirken izlemek. Tek umudun, her şeyi yok etmek için ışıkları açmak.”

- JN Squared

Kısacası korku oyunlarındaki mekân sadece görsel bir unsur değil, oyunun amacını, istediği etkiyi yaratmasını ve sürdürmesini destekleyen en önemli unsurlardan biridir. Etkili bir şekilde kullanıldığında, mekân tasarımı oyundaki genel korkuyu ve korku hissini büyük ölçüde artırabilmektedir.

5.2. Karakter Tasarımı

Kullanılan karakterler video oyunlarında en çok göz önünde olan ve en çok özen isteyen unsurlardır. Karakter tasarımı; hikâyeye kattıkları, altlarında yatan anlam gibi pek çok açıdan büyük önem taşımaktadır.



Görsel 5.2. Little Nightmares 2 (2021) ‘The Teacher’ - Bandai Namco Entertainment

Little Nightmares 2, Bandai Namco Entertainment tarafından 2021 yılında yayınlanan bir korku macera oyunudur. Oyunda çocuklar ve yetişkinler olarak iki grup vardır çocuklar oldukça küçük boyuttayken yetişkinler çocukların korkularını,

yansıtmaktadır ve aşırı derece büyüktürler. Görsel 5.2'deki karakterin takma adı sadist öğretmendir. Adından da anlaşılacağı gibi öğrencilerine korku salan ve kendine itaat edilmesini isteyen bir öğretmendir.

Korku oyunlarında da karakterler aynı derecede önemlidir. Korku oyunlarında kullanılan karakterler genellikle asıl korku unsurudur. Genellikle mide bulandırıcı, çirkin ve ürkütücü canavarlar olarak kullanılırlar. Bunun amacı ise oyuncuyu tehdit karşısında çaresiz ve savunmasız hissettirmektir. Bu karakterler için her zaman insan formu kullanılmaz. Korku oyunlarında çok sık kullanılan fobiler karakter tasarımı konusunda da yapımcılara yardımcı olmaktadır. Özellikle son zamanlarda korku oyunlarında görülen uzak doğu etkisiyle oyunlarda küçük kız çocuklarının ana korku etmeni olarak kullanımı yaygınlaşmıştır. Burada pedofobi yani küçük çocuk korkusu ön plandadır. Araknofobi yani örümcek korkusunun öne çıkarıldığı bir oyunda devasa ve saldırgan örümcekler kullanılırken, kakofobi yani çirkinlik korkusunun baz alındığı oyunlarda genellikle çürümüş ve deforme olmuş karakterler kullanılmaktadır (Görsel 5.3).



Görsel 5.3. Resident Evil Village (2021) 'Moreau' – Capcom

Korku oyunlarında oyuncunun etrafındaki karakterler kadar oyuncunun oynadığı karakterler de önemlidir. Bu tür oyunlarda genellikle sıradan insanlar ana karakter olarak seçilir ve oyuncu ile karakter arasında empati oluşturarak korkunç sahnelerin etkisinin artması sağlanır. Küçük bir çocuk, yaşlı bir insan, silahı olmayan bir sivil ya

da eve gitmeye çalışan bir öğrenci gibi savunmasız ve savaşma yeteneği olmayan karakterlere hayat verilir. Sonuç olarak savaşma seçeneği ortadan kalkacak ve geriye sadece kaçmak kalacaktır. Bu da panik duygusunu tetikleyecek ve oyun deneyimini daha korkutucu kılacaktır. Koulrofobi kişinin Palyaçolardan korkmasıyla oluşan bir fobidir. Palyaçolar konusunda insanları tedirgin eden konulardan biri makyajları ve kostümleriyle kim olduklarını saklayabilmeleridir. Bazı insanlar göremedikleri ve bilmedikleri kişilere karşı tedirgin hissetmektedir. Ancak koulrofobi, yetişkinlerde de görülebile de genellikle çocuklarda görülen bir fobidir. Palyaçolar yetişkin kişiler tarafından canlandırılması ve çocuklardan çok daha büyük olmaları sebebiyle onların gözünde çok daha korkutucudurlar. Bu nedenle palyaçoları konu alan bir korku oyununda oyuncu genellikle küçük bir çocuk olarak oynamaktadır.



Görsel 5.4. Death Park 2 (2021) - Euphoria Games

Death Park 2 Euphoria Games tarafından 2021 yılında piyasaya sürülmüş birinci kişi korku oyunudur (Görsel 5.4). Oyunun amacı bir yandan korkunç bir palyaçodan kaçarken bir yandan da çeşitli bulmacalar çözerek terk edilmiş lunaparktan kaçmaktır. Oyuncular oyunda kız kardeşini kurtarmaya çalışan küçük bir erkek çocuğa hayat vermektedir.

“Palyaço kıyafeti ve lastik burun giydiğinizde, içeride nasıl görüldüğünüz hakkında kimsenin bir fikri olmaz.”

-Stephen King

Elbette silahları olan ve savaşabilen karakterlere sahip korku oyunları da bulunmaktadır. Ancak bu tür oyunlarda oyuncuya saldıran çok sayıda güçlü yaratıklar varken oyuncu, oldukça sınırlı sayıda ve zor bulunan kaynağa sahiptir. Bu şekilde oyuncu rahatlamaya vakit bulamayacak, atmosfer ve oyunun korkutuculuğu korunup olumlu sonuçlar alınmış olacaktır. Bu tür korku oyunlarının en başarılı örneklerinden biri Capcom'un Resident Evil adlı korku oyunu serisidir.

5.3. Renk Tasarımı

Renk tasarımı, korku oyunlarında atmosferi yaratmanın önemli parçalarından biridir. Renk kullanımı, oyuncunun deneyimini ve oyun boyunca yaşayacağı duyguları büyük ölçüde etkilemekte, gerilim ve korku ortamını pekiştirmektedir.

Korku oyunlarında gergin ve ürkütücü bir atmosfer yaratmak için renk tasarımının kullanılabileceği birkaç yol vardır:

- **Koyu renkler:** Koyu maviler, yeşiller, sık kullanılan griler, siyahlar gibi koyu, derin renkler korku ve dehşet duygusu yaratmaya yardımcı olmaktadır (Görsel 5.5). Bu renkler, bir gizem ve tehlike ortamı oluştururken oyuncunun depresif ve çaresiz hissetmesini sağlamaktadır.



Görsel 5.5. Five Nights at Freddy's (2014) - Scott Cawthon

- **Parlak ve zıt renkler:** Kırmızı veya sarı gibi parlak ve kontrast renkler, şok ve sürpriz duygusu yaratılırken sıklıkla kullanılmaktadır. Bu renklerin kullanılması, öngörülemezlik duygusu yaratmaya, ürkütücü ve rahatsız edici bir atmosfer oluşturmaya yardımcı olmaktadır. 2017 yılında Joey Drew Studios tarafından geliştirilen “Bendy and the Ink Machine” parlak sarı ve siyah renklerinin kullanımıyla zıt renklerin kullanımına çok iyi bir örnek oluşturmaktadır (Görsel 5.6).



Görsel 5.6. Bendy and the Ink Machine (2017) - Joey Drew Studios

- **Soluk renkler:** Soluk maviler, griler ve yeşiller gibi doymamış renkler, bir kopukluk, izole edilmişlik ve gerçeküstücülük duygusu yaratmaktadır. Doygunluğu azaltılmış renklerin kullanılması, bir tedirginlik, belirsizlik duygusu yaratırken, ürkütücü ve rahatsız edici bir atmosfer oluşturmaya yardımcı olmaktadır.
- **Sınırlı renk paleti:** Tek renkli veya iki tonlu renk şeması gibi sınırlı bir renk paleti, tutarlılık ve tekdüzelik duygusu yaratmaya yardımcı olabilir. Sınırlı bir renk paletinin kullanılması, sadelik ve sakinlik duygusu yaratırken ürkütücü ve rahatsız edici bir atmosfer oluşturmaya da yardımcı olabilmektedir.
- **Renk sembolizmi:** Renk sembolizmi, korku oyunlarında renk tasarımının bir başka önemli yönüdür. Siyah gibi ölümle ilişkilendirilen renklerin kullanılması

korku duygusu yaratmaya, kırmızı gibi hayatla ilişkilendirilen renklerin kullanılması ise enerji ve heyecan duygusu yaratmaya yardımcı olabilir.

Renk tasarımı, korku oyunlarında sürükleyici ve korkutucu bir deneyim yaratmanın çok önemli bir yönüdür. Oyun, renk kullanımını dikkatli bir şekilde kontrol ederek bir tedirginlik, belirsizlik duygusu yaratabilmekte ve gerilim, merak uyandırmaya yardımcı olabilmektedir. Etkili bir şekilde kullanıldığında, renk tasarımı oyundaki korku hissini büyük ölçüde artırabilmektedir.

5.4. Ara Sahneler

Ara sahneler (cutscene) oyunlardaki etkileşim kurulamayan ve müdahale edilemeyen film kesitleridir. Oyunlarda genellikle hikâyeye açıklık getirmek, oyuna katkı sağlamak için kullanılan bu görsel zenginlik, yoğun oyun temposunda oyuncuya verilen bir mola olarak da görülebilir. Özellikle kendi karakterini yaratmaya imkân tanıyan oyunlarda kendi karakterini ara sahnelerde görmek adeta bir ödül olarak görülebilmektedir.

Korku oyunlarında da ara sahneler kullanılmaktadır. Ancak oyunun tarzına bağlı olarak bu sahnelerin kullanılma amacı farklılık gösterebilmektedir. Örneğin bazı ara sahneler oyundaki kötü karakterleri ve korku unsurlarını tanıtmak amacıyla kullanılmaktadır (Görsel 5.7). Bu tür sahnelerde oyuncu, oyunun ilerleyen zamanlarında ne ile karşılaşacağını önceden görmüş olacak ve kendini bulacağı olası senaryoları düşünmek zorunda kalacaktır. Bu sahnelerde karakterler en güçlü ve görkemli hallerindedir ancak oyunun başında olan oyuncu güçsüzdür. Sonuç olarak karakterler oyuncunun gözünde daha korkutucu görünecek ve onu tedirgin edecektir.



Görsel 5.7. Resident Evil Village (2021) – Beş Büyük Düşmanın Tanıtıldığı Ara Sahne

Bazı ara sahneler, korku oyunundaki karakterlerin başına gelen rahatsız edici hazin sonları kaçınılmaz olarak oyuncuya izletmek için kullanılır. Bu tür sahnelerde oyuncu kontrolde değildir ve karakterlerin maruz kaldığı olayları ayrıntılı olarak görür. Eğer bu sahnelerdeki karakterler yüksek empati kurulmuş karakterler ise oyunun geri kalanında oyuncuda negatif duyguların oluşmasına neden olacağından daha sonraki korku anlarına hazırlıksız yakalanmalarını sağlayacaktır.



Görsel 5.8. Until Dawn (2015) – Supermassive Games, Jessica'nın Yakalanma Sahnesi

Supermassive Games tarafından 2015'te piyasaya sürülen “Until Dawn” ara sahne kullanımına oldukça sık yer vermiştir. Öyle ki oyun, seçeneklerinizle yön verebildiğiniz bir film hissi yaratmaktadır (Görsel 5.8).



Görsel 5.9. Crimson Snow (2022) – Steppe Hare Studio
Jumpscare (Ani Korku) Ara Sahnesi

Bazı durumlarda bu tür ara sahneler üçüncü kişi olarak izlenirken bazı durumlarda ise birinci kişi olarak izlenir. Birinci kişi olması durumunda oyuncu kendini direkt olarak oyundaki karakterin yerine koyacağından içinde bulunulan durumun etkileyiciliği farklı olabilmektedir (Görsel 5.10).



Görsel 5.10. Resident Evil Village (2021) – Capcom
Ana Karakterin (Ethan Winters) Lady Dimitrescu ve Kızları Tarafından Yakalanıp İşkence Edildiği
Ara Sahne

Ek olarak ara sahneler jumpscare (ani korku unsuru) ile başlayabilir ya da bitebilir (Görsel 5.9 ve 5.11). Bu yöntem korku oyunlarında sıklıkla kullanılır ve en klasik korkutma yöntemidir.



Görsel 5.11. Outlast Whistleblower (2014) “The Groom” – Red Barrels

Kısacası ara sahneler oyunlarda görsel tatmini sağlamanın dışında pek çok amaçla kullanılmaktadır. Tüm oyunlarda olduğu kadar korku oyunlarında kullanımı da oldukça önemli ve yaygındır. Ses, ışık, ortam ve karakter unsurlarının tamamını içinde barındıran ve aynı zamanda onları tamamlayan son parçadır. Oyunlar için ise vazgeçilmezdir.

BÖLÜM VI

TASARIM UNSURLARININ KORKU OYUNLARI ÜZERİNDE İNCELENMESİ: “RESIDENT EVİL 7” VE “LITTLE NIGHTMARES” DEĞERLENDİRMESİ

Tasarım unsurları, etkili bir korku oyunu yaratmada kritik bir rol oynamaktadır. Bu unsurlar tüyler ürpertici bir atmosfer oluşturmak, havayı ayarlamak ve oyuncuyu korkutmak için kullanılmaktadırlar. Tasarım, oyunun atmosferini ve ruh halini büyük ölçüde artırabileceği için korku oyunlarındaki yeri doldurulamazdır. Görsel tasarım unsurları, oyuncuda bir korku ve gerilim duygusu yaratarak, kendilerini oyun dünyasına tamamen kaptırmış hissetmelerini sağlayabilmektedir.

Manipüle edilerek ürkütücü, rahatsız edici bir atmosfer yaratmada kullanılan ışıklar ve gölgeler, ortam sesleri, müzik, ses efektleri, çaresiz ve yalnız hissettirecek şekilde tasarlanan mekânlar oyunun genel korku atmosferini oluşturan ve güçlendiren unsurlardır. Korkutucu olaylardan önce yanlış bir güvenlik duygusu yaratmak için kullanılan renkler, korku ve tiksinti duygusu yaratan karakterler ve canavarlar, bir yandan hikâyeyi ilerletirken bir yandan oyuncuları bekleyen tehlikeleri tanıtan ara sahneler, fazladan bir korku ve gerilim katmanı eklemek için kullanılan görsel efektler de korku oyunlarındaki tasarım unsurlarının en önemli parçalarındandır.

Bu tasarım unsurlarına ek olarak, korku oyunları genellikle korku duygusuna katkıda bulunan görsel ve oynanış öğelerini kullanır. Bunlar, canavarları, rahatsız edici görüntüleri ve oyuncuyu hazırlıksız yakalayan aniden ortaya çıkan korku unsurları (jumpscare) içermektedir.

Distorsiyon, bulanıklık veya diğer görsel aksaklıklar gibi efektlerin kullanılması, oyuncuda bir huzursuzluk ve yönelim bozukluğu hissi yaratabilmektedir. Bu efektler, oyuna korku ve gerilim eklemek için kullanılmakta, bu da oyuncunun neler olup bittiğinden emin olmamasına neden olarak tehlike hissini artırmaktadır.

Genel olarak, tasarım unsurları, etkili bir korku oyunu yaratmada çok önemlidir. Oyun tasarımcıları, oyuncuları koltuklarının ucunda tutan sürükleyici ve ürkütücü bir deneyim yaratabilmek için aydınlatma, ses, karakterler, ara sahneler ve diğer tasarım unsurlarını planlı ve dikkatli şekilde kullanmalıdır.

6.1. Resident Evil 7 Oyunu ve Tasarım Unsurları

Resident Evil 7: Biohazard, Capcom tarafından geliştirilen ve yayınlanan bir hayatta kalma korku video oyunudur (Görsel 6.1). 24 Ocak 2017'de Microsoft Windows, PlayStation 4 ve Xbox One için, sonrasında Nintendo Switch ve Google Stadia için yayınlanmıştır.



Görsel 6.1. Resident Evil 7 (2017) - Capcom

Oyunun hikâyesi 2017 yılında Louisiana'da, üç yıl sonra kayıp karısı Mia'dan bir mesaj alan Ethan Winters'ın etrafında gelişmektedir. Karısının Louisiana, Dulvey'deki bir çiftlik malikanesinde esir tutulduğunu öğrenen Ethan, çiftliğe gider ve gizemli mantar benzeri bir organizma ile enfekte olarak çirkin canavarlara dönüşen Baker ailesiyle karşılaşır. Ethan malikaneyi keşfederken, hayatta kalmak için Baker'lara ve mantarın yarattığı diğer yaratıklara karşı savaşmak zorunda kalır.

Resident Evil 7, Resident Evil serisinde bir ilk olan birinci şahıs bakış açısıyla oynanır, yeni bir karakter ve düşman setinin yanı sıra yeni bir mekâna da ev sahipliği

yapmaktadır. Oyun keşif, bulmaca çözme ve savaşa odaklanmıştır. Ethan, canavarlara karşı mücadelesinde ona yardımcı olmak için oyun boyunca çeşitli silahlar ve eşyalar toplamaktadır. Oyun, oyuncuların yeni silahlar, cephane ve sağlık kaynağı oluşturmak için farklı öğeleri birleştirmesine olanak tanıyan bir üretim sistemine de sahiptir. Bu sistem oyuncuların, Ethan'ın sağlığını yönetmek ve hayatta kalmak için iyileştirici öğeler bulmasını ve kullanmasını gerektirmektedir. Oyun birden fazla zorluk seviyesine sahiptir ve en zor seviye olan "Madhouse", oldukça sınırlı kaynaklar ve daha zorlu düşmanlar içermektedir. Hataların ve dikkatsizliğin affının olmadığı bu seviye, oyuncuların çaresizliği ve korkuyu iliklerine kadar hissetmelerine neden olmaktadır. Resident Evil 7: Biohazard, oyuncuların oyunu daha sürükleyici bir şekilde deneyimlemelerini sağlayan VR desteğini de içermektedir.

Resident Evil 7, eleştirmenlerden olumlu yorumlar almış ve serinin hayatta kalma korku köklerine dönüşü, atmosferi ve oynanış mekanikleriyle övgü toplamıştır. Oyunun grafikleri ve ses tasarımının da özellikle etkileyici olduğu belirtilmiştir. Oyun ticari olarak büyük başarı yakalamış ve Capcom, Mayıs 2017'ye kadar dört milyondan fazla kopya satmıştır. O zamandan beri, "Not a Hero", "End of Zoe", "Banned Footage Vol. 1" ve "Banned Footage Vol. 2" olmak üzere dört hikâye genişletmesi ve 2021 yılında piyasaya sürülen devam oyunu Resident Evil Village ile başarısını devam ettirmiştir.

6.1.a. Atmosfer

Atmosfer tasarımı, Resident Evil 7: Biohazard'ın en güçlü noktalarından biridir ve oyuncular için sürükleyici olduğu kadar ürkütücü bir deneyim yaratmada önemli bir rol oynamaktadır. Oyunun atmosferi karanlık, klostrofobik ve baskıcı olacak şekilde tasarlanmıştır. Bu durum oyuncunun, sürekli olarak oyunun canavarları ve huzursuz edici ortamı tarafından tehdit altında hissetmesi amaçlanmıştır.

Resident Evil 7'nin atmosfer tasarımının en önemli özelliklerinden biri oyunun mekânlarıdır. Oyun, ürkütücü bir yer olan Louisiana'da büyük ve eski bir malikanede geçmektedir. Malikane, oyuncuların kendilerini kaybolmuş ve yönlerini şaşırması hissetmelerine neden olması için çok katlı, gizli geçitler ve gizli odalar ile dolu, bir labirenti anımsatacak şekilde tasarlanmıştır. Titreşen ışıklar, gıcırdayan döşeme

tahtaları gibi uzaktaki seslerin tümü tehlike-huzursuzluk duygusuna katkıda bulunurken, ışıklandırma ve ses kullanımı da malikanenin atmosferini oluşturmada anahtar görevi görmüştür.

Resident Evil 7'nin atmosferinin bir diğer önemli yanı da ses tasarımının kullanılmasıdır. Oyunun müzikleri, korku ve gerilim duygusu yaratmak için bir araya gelen huzursuz edici ortam sesleri, tüyler ürpertici ses efektleri ve ürkütücü müziğin bir karışımını içermektedir.

Ani korku unsurlarının (jumpscare) kullanımı, Resident Evil 7'nin atmosfer tasarımının da önemli bir parçasıdır. Oyun, oyuncuları korkutmak için aniden ortaya çıkan canavarlar ve beklenmedik anlarda gelişen olaylarla doludur. Bu anlar, oyuncuları gergin tutmaya ve oyunun korku faktörünü artırmaya yardımcı olmaktadır.

Genel olarak, Resident Evil 7'deki atmosfer tasarımı, oyuncular için ürkütücü ve sürükleyici bir deneyim yaratmada başarılı bir oyundur. Oyunun kurgusu, ses tasarımı ve ani korkuların (jumpscare) kullanımı, baskıcı, tehlikeli ve korku dolu bir ortam yaratmak için birlikte çalışmaktadır.

6.1.a.i. Ses

Ses tasarımı, Resident Evil 7: Biohazard'ın sürükleyici korku deneyiminin çok önemli bir parçasıdır ve oyunun ses tasarımcılarının detaylı çalışmaları sonucunda hem ürkütücü hem de atmosferik bir ortam yaratılması sağlanmıştır.

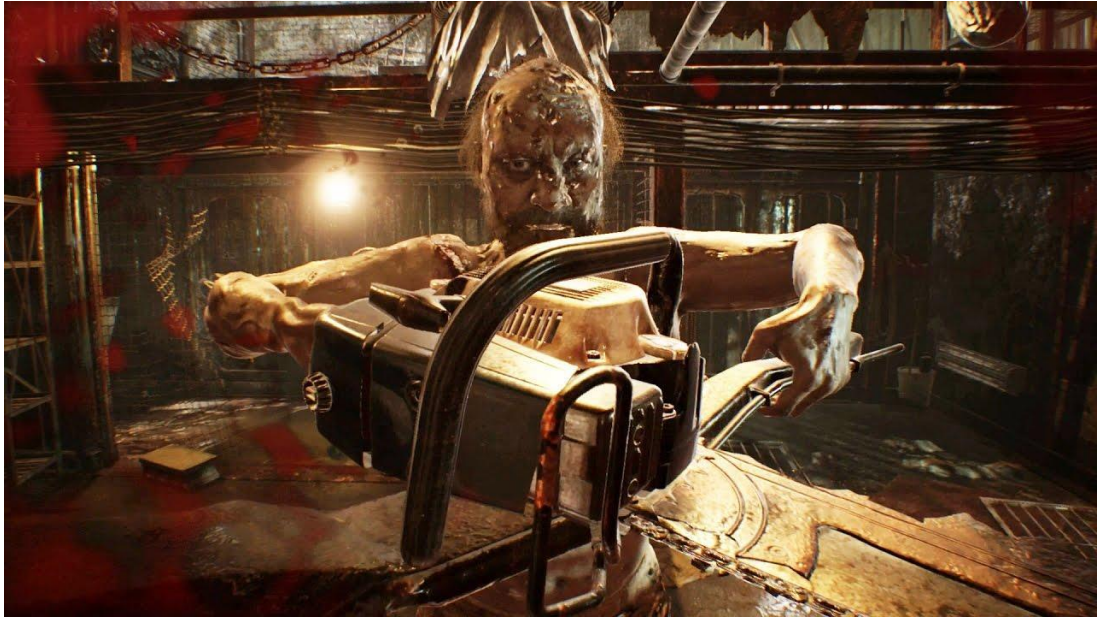
Resident Evil 7'de ses tasarımının kullanıldığı ana amaçlardan biri, gerilim ve huzursuzluk duygusu yaratmaktır. Oyunun korku ve tehlike duygusu oluşturmak için, ürkütücü ses efektleri, huzursuz edici ortam sesleri ve ürpertici müziği birlikte kullanmaktadır. Sesler, bir canavarın yaklaştığını işaret eden ayak sesleri ve nefes alma sesleri ile oyuncuları düşmanların varlığına karşı uyarmak için de kullanılmaktadır.

Resident Evil 7'deki ses tasarımının bir diğer önemli noktası da uzamsal sesin kullanılmasıdır. Oyunun tasarımcıları, oyunun ses efektlerinde bir derinlik ve yön duygusu yaratmak için 3B ses teknolojisini kullanarak oyuncuların gürültülerin

kaynağını bulmasını kolaylaştırmıştır. Bu özellik, oyuncuların çevrede gezinmek ve hayatta kalmak için duyularına güvendiği Resident Evil 7 gibi birinci şahıs oyunlarda oldukça önemlidir.

Sesler, Resident Evil 7'de oyun dünyasına çekilme ve kendini kaptırma hissi yaratmak için de kullanılır. Oyun, ortamı daha gerçek ve inandırıcı hissettirmeye yardımcı olan yağmur, rüzgâr, gök gürültüsü gibi çok sayıda ortam gürültüsüne sahiptir. Sesler, oyuncunun eylemlerine ve ekranda meydana gelen olaylara uyacak şekilde değişen ses efektleri ve müzikle oyunun görsel uyumunu güçlendirmek için de kullanılmaktadır.

Resident Evil 7'de ani korkular (jumpscare) ve yoğun korku anları yaratmak için de ses tasarımı kullanılır. Örneğin, duvardan fırlayan bir canavarın sesi veya elektrikli testerenin gıcirtısı gibi çok sayıda ani, ürkütücü ses, oyuncuyu şok etmek ve korkutmak için tasarlanmıştır (Görsel 6.2). Oyunun ses tasarımcıları, istenen etkiyi yaratmak için ani ses değişiklikleri, düzensiz sesler ve ani sessizlik gibi bir dizi teknik kullanmıştır.



Görsel 6.2. Jack Baker ve Ethan Winters'ın Testere Kullanılan Savaşı

Genel olarak, Resident Evil 7'deki ses tasarımı, hem sürükleyici hem de ürkütücü bir korku deneyimi yaratmada kilit bir unsurdur. Oyunun ses efektleri, müziği ve

mekânsal sesi, baskıcı, tehlikeli ve korku dolu bir ortam yaratmak için birlikte çalışmaktadır.

6.1.a.ii. Işık

Işık tasarımı, Resident Evil 7: Biohazard'daki korku deneyiminin önemli bir parçasıdır. Oyun, gerginlik, huzursuzluk duygusu yaratmak ve çevrenin önemli alanlarını vurgulamak için bir dizi aydınlatma tekniğinden yararlanır.

Resident Evil 7'deki aydınlatma tasarımının en dikkat çekici özelliklerinden biri karanlığın kullanılmasıdır (Görsel 6.3). Oyunun oynandığı malikane, tek aydınlatma kaynağı olarak titreşen ışıklar, mumlar ve fenerler ile genellikle karanlıkla örtülmektedir. Oyuncular gölgelerde neyin gizlendiğinden hiçbir zaman tam olarak emin olamadığından, bu bir tedirginlik ve belirsizlik atmosferi yaratır.



Görsel 6.3. Oyun Karanlığı Kapı Arkalarında Kullanarak Oyuncuyu Bekleyen Bilinmezliğin Altını Çizer.

Resident Evil 7'deki aydınlatma tasarımının bir başka önemli yönü de kontrast kullanımıdır. Oyun, şok ve sürpriz anları yaratmak için sıklıkla parlak ışıklar, flaşlar ve ani aydınlatma değişimleri kullanır (Görsel 6.4). Örneğin, ani bir ışık patlaması karanlıkta gizlenen bir canavarı ortaya çıkarabilmekte veya titreşen bir ışık, statik bir ortamda hareket edildiği yanılsaması yaratabilmektedir.

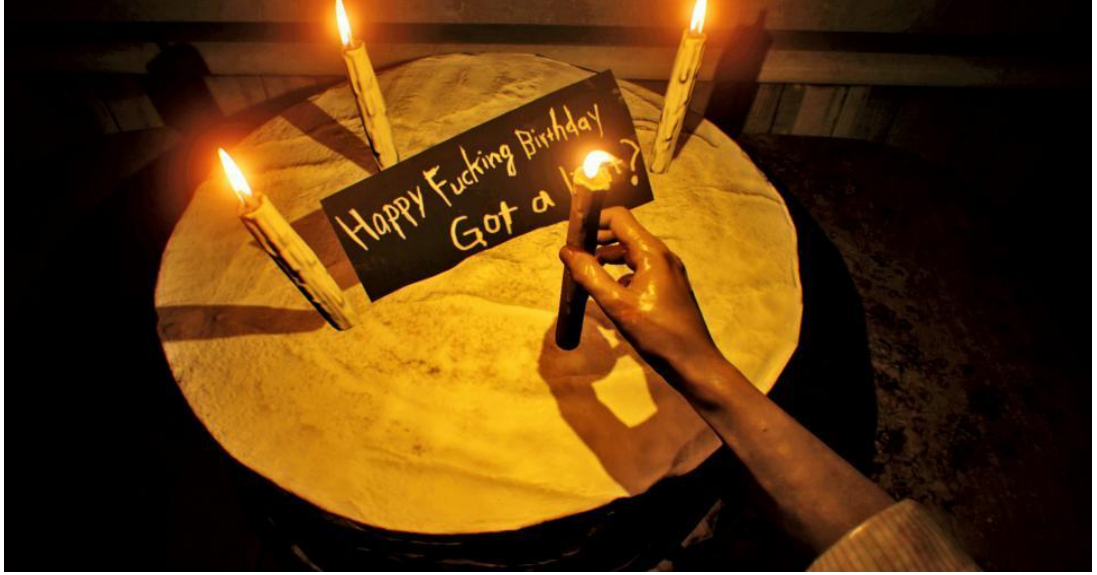


Görsel 6.4. Oyunda “Birthday Puzzle” Kısımında Başarısız Olunması Halinde Pasta Patlar.



Görsel 6.5. Oyunda Işıklar Yönlendirici Olarak da Kullanılmaktadır.

Oyun ayrıca, ortamın önemli alanlarını vurgulamak için yön verici aydınlatmadan yararlanır. Bu, oyuncuların malikanede gezinmesine ve oyun dünyasında odaklı kalmasına yardımcı olur. Örneğin, bir ışık huzmesi, oyuncuların oyunda ilerlemek için ihtiyaç duyduğu gizli bir geçidi veya önemli bir nesneyi aydınlatabilir. Bu şekilde oyuncu oyunun istediği yere giderek hikâyede ilerlemek ya da ilerlemeden önce başka alanları araştırmak arasında seçim yapabilmektedirler (Görsel 6.5).



Görsel 6.6. Resident Evil 7 - Birthday Puzzle



Görsel 6.7. Resident Evil 7: Banned Footage Vol. 2 - Daughters (2017)

Resident Evil 7'deki aydınlatma tasarımı etkileşimli olacak şekilde tasarlanmıştır. Oyuncular, mum, çakmak gibi ortamdaki ışıklar ve diğer nesnelerle etkileşime girebilir (Görsel 6.6 ve 6.7). Bu, oyuncuların daha iyi görmek için parlak alanlar veya düşmanlardan saklanmak için karanlık alanlar oluşturmak gibi oyundaki aydınlatmayı kendi avantajlarına göre değiştirmelerine olanak tanımaktadır.

Genel olarak, Resident Evil 7'deki aydınlatma tasarımı, oyuncularda bir korku ve huzursuzluk duygusu yaratmada önemli bir rol oynamaktadır. Oyunun karanlık,

kontrast, yön verici aydınlatma ve etkileşimli aydınlatmanın uyum içinde kullanılması, sürükleyici ve ürkütücü bir deneyim yaratılması ile sonuçlanmıştır.

6.1.a.iii. Mekân

Resident Evil 7: Biohazard'daki mekân tasarımı, oyunun tasarımcılarının hem ürkütücü hem de baskıcı bir ortam yaratmak için çeşitli teknikler kullandığı, oyunun sürükleyici korku deneyiminin önemli parçalarındandır.

Resident Evil 7'deki mekân tasarımının en önemli özelliklerinden biri oyunun kurgusudur. Oyun hem ürkütücü hem de atmosferik bir yer olan Louisiana bataklıklarında bulunan harap bir plantasyon malikanesinde geçmektedir (Görsel 6.8). Malikane, oyuncuların kendilerini kaybolmuş ve yönlerini şaşırmış hissetmelerine neden olacak şekilde çok katlı, gizli geçitler ve gizli odaları olan labirent benzeri bir yapı olarak tasarlanmıştır. Malikane ayrıca eski mobilyalar, çürüyen duvarlar, terk edilmiş kişisel eşyalar gibi oyunun yer duygusuna katkıda bulunan çeşitli nesne ve öğelerle doldurulmuştur (Görsel 6.9).



Görsel 6.8. Resident Evil 7 Konsept Tasarım - Ward Lindhout



Görsel 6.9. Resident Evil 7 Konsept Tasarım - Ward Lindhout

Resident Evil 7'de mekân tasarımının bir diğer önemli unsuru aydınlatmadır. Oyun, gerginlik ve huzursuzluk duygusu yaratmak için yoğun bir şekilde aydınlatma kullanır. Malikane, oyunun ürkütücü atmosferine katkıda bulunan titreyen ışıklar, mumlar ve meşalelerle aydınlanır genellikle karanlıktır (Görsel 6.11). Aydınlatma ayrıca, oyuncuların oyunda ilerlemek için ihtiyaç duyduğu gizli geçitler ve ipuçları gibi ortamın önemli alanlarını vurgulamak için de kullanılır.



Görsel 6.10. Resident Evil 7 Konsept Tasarım - Ward Lindhout

Ses kullanımı, Resident Evil 7'deki mekân tasarımının da önemli bir unsurudur. Oyunun büyük bölümünün geçtiği eski ve çürümüş malikane ile (Görsel 6.10)

bütünleşen gıcırdayan döşeme tahtaları, uzaktan gelen sesler ve ürkütücü ortam sesleri gibi oyunun ses efektlerinin tümü, baskıcı ve rahatsız edici bir ortam yaratmak için bir arada kullanılmıştır. Uzamsal sesin kullanılmasıyla, yön ve konum duygusu oluşturmaya yardımcı olarak oyuncuların malikanede gezinmesinin ve hayatta kalmasının kolaylaştırılması hedeflenmiştir.



Görsel 6.11. Baker Malikânesi'nin İçi

Oyunun mekân tasarımı da görsel açıdan çarpıcı olacak şekilde tasarlanmıştır. Oyunun görsel tasarımı, çürüyen cesetler, çarpık canavarlar ve kan lekeleri gibi bir dizi rahatsız edici görüntüler içermektedir (Görsel 6.12). Bu görüntüler, oyunun korku duygusunu artırırken oyunculara karşılaştıkları tehlikenin görsel bir temsilini sağlamaktadır.

“İğrenç, çürümüş bir yer - büyük Spencer malikanesinde çok uzak - ve şaşırtıcı ayrıntılarla işlenmiş.”

- PC Gamer (Kelly, 2017)



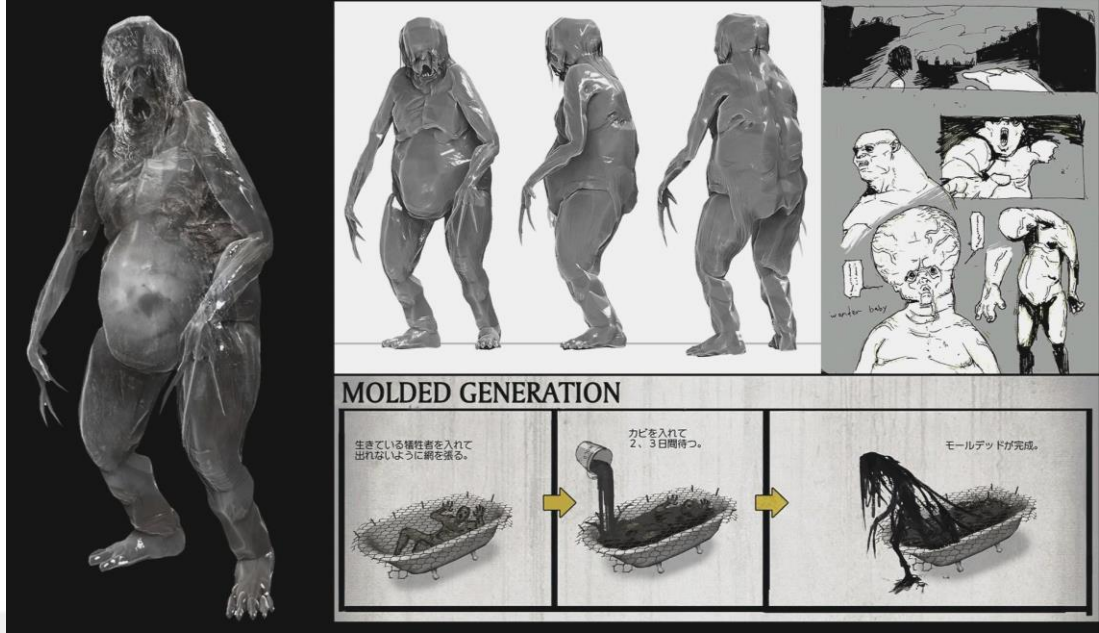
Görsel 6.12. Malikanenin İçi Kirli, Çürük ve Küflenmiş Odalarla Doludur.

Son olarak, Resident Evil 7'deki ortamlar etkileşimli olacak şekilde tasarlanmıştır. Oyun, oyuncuların etkileşime girebileceği kapılar, pencereler ve gizli anahtarlar gibi bir dizi nesne ve öğeye sahiptir. Bu etkileşimli öğeler, ortamın daha gerçek ve sürükleyici hissettirilmesine yardımcı olur. Ayrıca oyunculara oyunda ilerlemelerine yardımcı olacak ipuçları ve püf noktaları sağlamaktadır.

Genel olarak, Resident Evil 7'deki mekân tasarımı, oyuncular için sürükleyici bir korku deneyimi yaratmada kilit bir unsurdur. Oyunun ortamı, aydınlatması, sesi ve etkileşimli öğeleri, ürkütücü, bunaltıcı ve tehlikelerle dolu bir ortam yaratmak için bir arada kullanılmıştır.

6.1.b. Karakter Tasarımı

Resident Evil 7'deki karakter tasarımının önemli noktalarından biri, oyunun canavarları, kötü karakterleri için tiksiniç ve rahatsız edici görüntülerin kullanılmasıdır (Görsel 6.16). Oyunun düşmanları genellikle çarpık özelliklere, canavarca uzantılara ve ürkütücü, rahatsız edici animasyonlara sahip insanların mutasyona uğramış, çarpık versiyonlarıdır (Görsel 6.13 ve 6.14). Bu tasarımlar, oyunun dehşetini artırmakta ve oyuncuda tiksinti duygusu yaratmaya yardımcı olmaktadır.

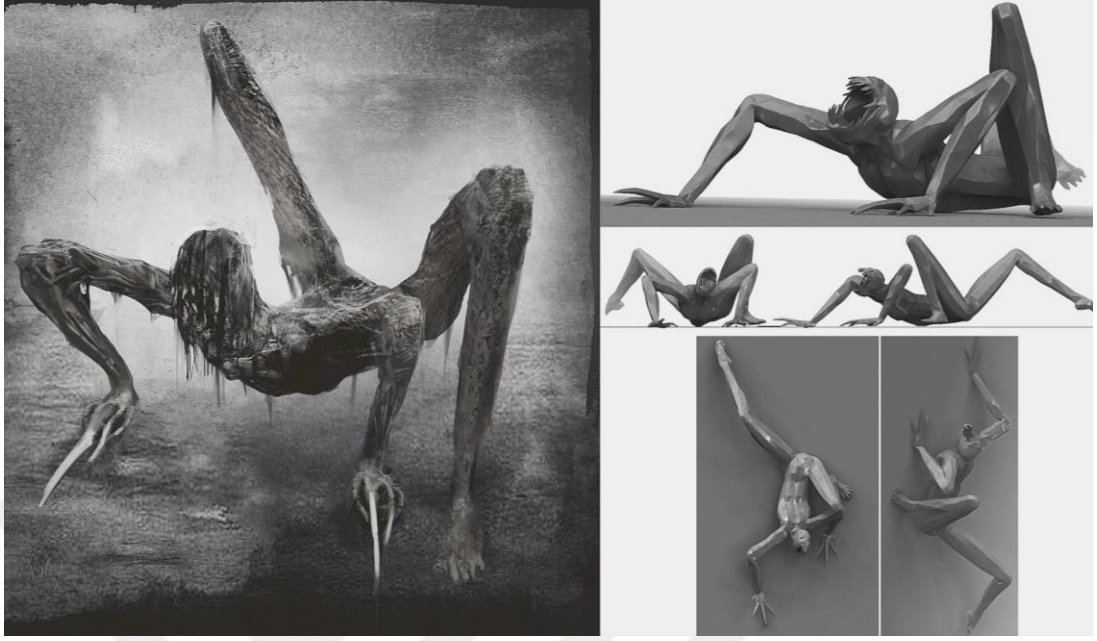


Görsel 6.13. Resident Evil 7 - The Tragedy of Ethan Winters Konsept Tasarım

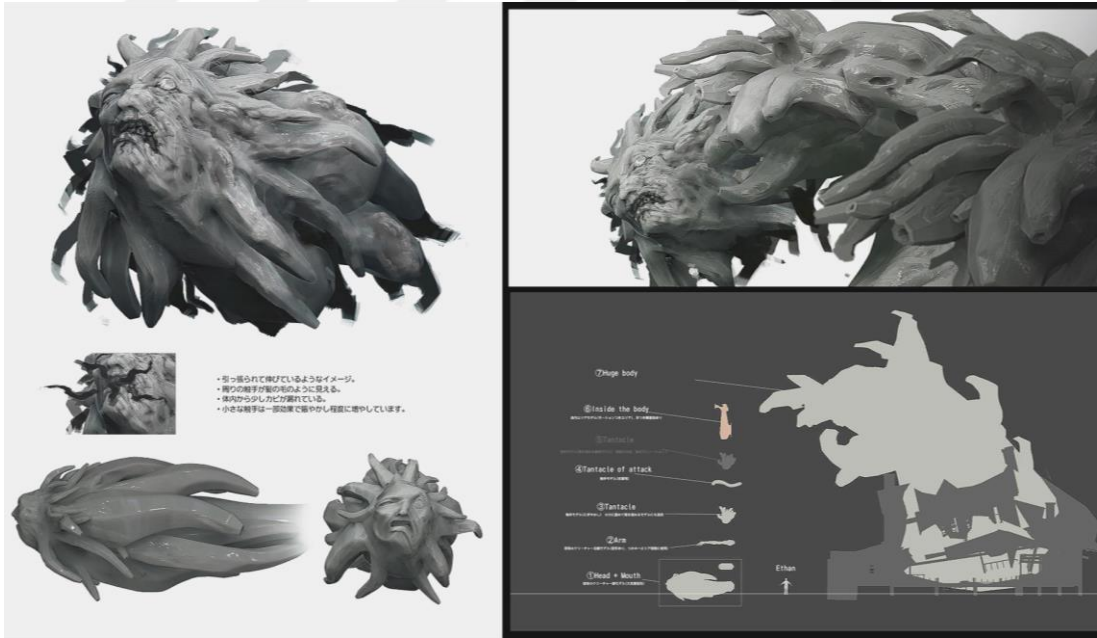


Görsel 6.14. Resident Evil 7 - Mold Konsept Tasarım

Oyunda “Molded” adlı yaratıklar (Görsel 6.15) ve çeşitli bölüm sonu canavarları gibi düşmanlar da Resident Evil 7'deki karakter tasarımının önemli bir parçasıdır. Molded, bir zamanlar insan olan çarpık ve mutasyona uğramış yaratıklardır ve tasarımları itici ve huzursuz edicidir. Mutasyona uğramış Jack Baker ve böcek benzeri Marguerite (Görsel 6.17) gibi asıl düşmanlar, insansı görünüşlerine rağmen korkunç animasyonlar ve saldırılarla benzer şekilde rahatsız edici hale getirilmiştir.



Görsel 6.15. Resident Evil 7 - The Tragedy of Ethan Winters Konsept Tasarım



Görsel 6.16. Resident Evil 7 - Eveline'in Son Hali Konsept Tasarım



Görsel 6.17. Resident Evil 7 - Marguerite” Konsept Tasarım

Oyunun ana kahramanı Ethan Winters’ın karakter tasarımı, Resident Evil 7 için oldukça önemlidir. Ethan, olağanüstü bir görünüme ve kişiliğe sahip olmayan sıradan bir karakter olarak tasarlanmıştır (Görsel 6.18). Bu, oyuncuların kendilerini karaktere yansıtma ve bir empati duygusu hissederek oyun boyunca mücadele etmek ve hayatta kalmak için daha çok uğraşmalarını sağlamaktadır. Oyunun birinci şahıs bakış açısını kullanılmasıyla, oyuncuların olayları onun gözlerinden deneyimlemesi, karakterle özdeşleşme duygusunu güçlendirmeye yardımcı olmaktadır.

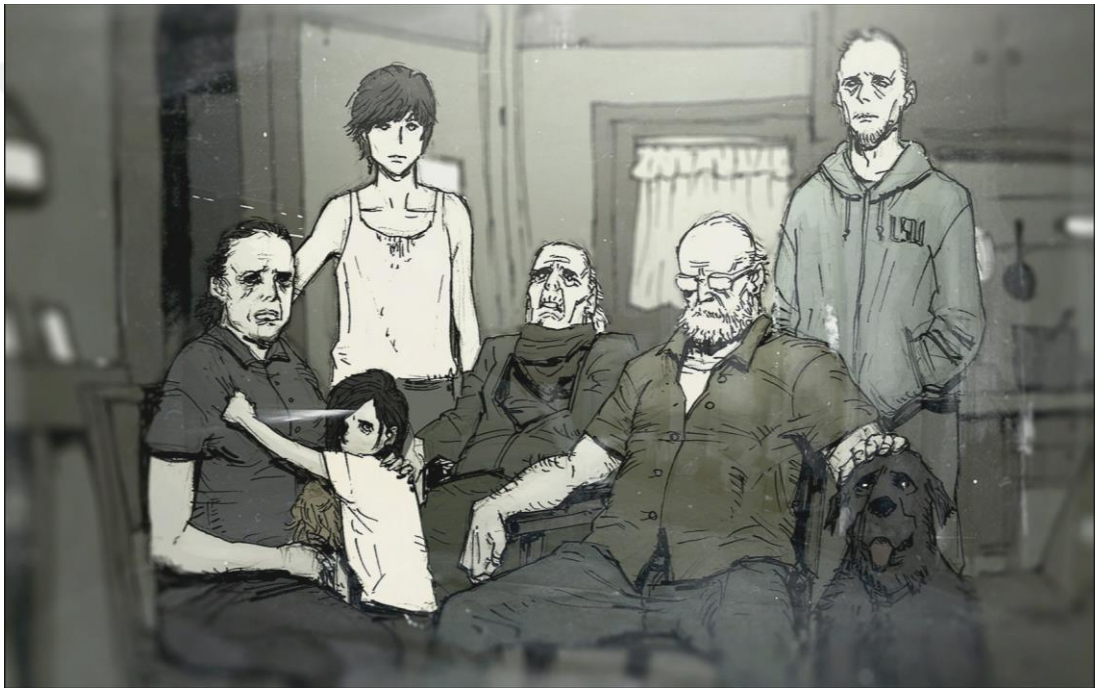


Görsel 6.18. Resident Evil 7 - “Ethan & Mia” Konsept Tasarım

“Benim için olayları Ethan'ın gözünden görmenin daha samimi bir tarafı var.”

-PC Gamer (Kelly, 2017)

Oyunun düşmanları olan Baker ailesinin tasarımları Resident Evil 7'nin hedeflediği korku atmosferinin önemli bir parçasıdır. Baker'lar, her birinin kendine özgü görünümü ve kişiliği olan problemli ve sapkın bir ailedir. Ailenin reisi Jack Baker, kaba ve sadist bir figür olarak tasvir edilirken, karısı Marguerite, dengesiz ve böceklere takıntılı bir karakterdir. Oğulları Lucas, sosyopat bir düzenbaz ve kızları Zoe, oyun boyunca Ethan'a yardım eden sempatik bir figürdür (Görsel 6.19).



Görsel 6.19. Resident Evil 7 - “Baker Ailesi” Konsept Tasarım

Son olarak Resident Evil 7'deki karakter tasarımı (Görsel 6.20), ses tasarımı kullanımı ve seslendirmeleriyle de dikkat çekmektedir. Oyun, oyunun karakterlerini inandırıcı performanslarla hayata geçiren bir dizi yetenekli seslendirme sanatçısına sahiptir. Ayak sesleri, nefes alma ve ortam sesleri gibi ses efektleri de oyunun karakterleri için inandırıcılık ve gerçekçilik duygusu yaratmaya yardımcı olmaktadır.



Görsel 6.20. Resident Evil 7 - Oyun Karakterleri Konsept Tasarım

Genel olarak, Resident Evil 7'deki karakter tasarımı, oyunun korku deneyiminin önemli bir parçasıdır. Oyunun ayrıntılı yüz animasyonları, canavar tasarımları, empati kurulabilen kahraman ve yüksek kaliteli seslendirme ve ses tasarımının kullanımı, oyuncular için bir çekim duygusu yaratmaktadır.

6.1.c. Renk Tasarımı

Resident Evil 7: Biohazard'daki renk tasarımı, oyunun korku atmosferini yaratmanın önemli bir bileşenidir. Oyun, karanlık, gölge, klostrofobi ve izolasyon hissi yaratmaya yardımcı olan solgun, cansız bir renk paletine sahiptir.

Oyunun gece yağmur fırtınası sırasında geçen açılış sekansı, loş ışıklı ortam ve solgun renklerle oyunun renk tasarımını gözler önüne sermektedir. Bu, şüphe veren bir atmosfer yaratır ve oyuncuyu önlerinde yatan korkuya hazırlar.

Baker ailesinin malikanesinin iç kısmına da yeşil ve kahverenginin hâkim olduğu soğuk bir renk paleti hakimdir. Bu, bir çürüme ve terk edilmişlik duygusu yaratmaya yardımcı olur ve oyuncunun tehlikeli, yaşanması zor bir ortamda kapana kısıldığı hissini güçlendirir.

Konağın solgun renklerinin aksine, oyundaki dış mekânlar, bataklığın gür yeşillikleri ve yanan enkazın parlak turuncu alevleri gibi daha parlak renklere sahiptir. Bununla birlikte, bu renkler genellikle, çevredeki solgun renklerle zıt düşerek bir tehlike veya huzursuzluk duygusu yaratmak için idareli ve bilinçli olarak kullanılır.

Resident Evil 7'de renk kullanımı aynı zamanda oyunun hikâyesi ve oynanışına ilişkin temel unsurları vurgulamaya da hizmet etmektedir. Örneğin, oyuncunun bileğinde görüntülenen akıllı saat benzeri cihaz, oyuncunun sağlık seviyesini belirtmek için renk değiştirir (Görsel 6.21). Oyuncu hasar aldıkça sağlık ibresinin rengi yeşilden sarıya ve kırmızıya döner, bu da oyuncuların savaşın hararetinde sağlık durumlarını hızlı bir şekilde değerlendirmelerini kolaylaştırır.



Görsel 6.21. Ethan Winters'ın Sağlık Durumunu Gösteren Saat

“Yeşil Gösterge - Sağlık Durumu İyi”

Genel olarak, Resident Evil 7'deki renk tasarımı, oyunun genel tasarımının önemli bir parçasıdır ve oyunun korku atmosferini yaratmada çok önemli bir rol oynamaktadır. Soğuk, doygunluğu azaltılmış renklerin kullanımı, karanlık ve izolasyon hissi yaratırken, daha parlak renkler, kontrast ve tehlike hissi yaratmak için kullanılmaktadır. Ek olarak, renk kullanımı oyunun oynanışına entegre edilmiştir ve bu da renkleri oyuncunun deneyiminin önemli bir parçası haline getirmektedir.

6.1.d. Ara Sahneler

Resident Evil 7: Biohazard'daki ara sahneler, oyunun hikâyesini ilerletmek ve oyunculara sinematik bir deneyim sağlamak için kullanılmaktadır. Oyun, oyuncuları oyunun dünyasına ve anlatısına bağlamak için kullanılan hem önceden oluşturulmuş hem de oyun içi ara sahnelere sahiptir.

Resident Evil 7'deki önceden oluşturulmuş (pre-render) ara sahneler, oyunculara sinematik bir deneyim sağlamak için tasarlanmıştır. Bu ara sahneler yeni karakterleri veya ortamları tanıtmak ve oyunun hikâyesini ilerletmek için kullanılmaktadır (Görsel 6.22). Genellikle oyun içi ara sahnelerden daha yüksek kaliteli grafikler ve animasyon kullanılarak oluşturulurlar, bu da ara sahneleri öne çıkararak geleneksel bir film veya TV şovu gibi hissedilmesini sağlar.

Resident Evil 7'deki oyun içi ara sahneler ise oyun ve hikâye arasında sorunsuz bir şekilde geçiş yapmak için kullanılmaktadır. Bu ara sahneler, oyunun motoru kullanılarak oluşturulmuştur ve önceden oluşturulmuş ara sahnelerden daha sürükleyici olacak şekilde tasarlanmıştır. Oyuncuların, yükleme ekranlarına veya kesintilere gerek kalmadan hikâyeyi gerçek zamanlı olarak deneyimlemelerine olanak tanımaktadır.



Görsel 6.22. “Mia Jumpscare” Ara Sahnesi

Resident Evil 7'deki ara sahne tasarımının göze çarpan özelliklerinden biri, birinci şahıs bakış açısının kullanılmasıdır. Oyunun birinci şahıs bakış açısı, bir çekim hissi yaratır ve ara sahnelerin daha gerçekçi ve kişisel hissettirmesini sağlar. Bu özellik, birinci şahıs bakış açısının klostrofobi ve huzursuzluk hissi yaratabileceği yoğun veya korkutucu anlarda etkilidir. Resident Evil 7'deki ara sahnelerde de oyuncunun deneyimini geliştirmek için ses tasarımından yararlanılır. Oyunun atmosferik müziği, ses efektleri gerilim yaratmak ve merak uyandırmak için kullanılırken, seslendirmeler duyguyu iletmek ve hikâyeyi ilerletmek için kullanılmaktadır.

Sonuç olarak, Resident Evil 7'deki ara sahneler, oyuncuları oyunun dünyasına ve hikâyesine çekmek için tasarlanmıştır. Oyunun birinci şahıs bakış açısı, başarılı ses tasarımıyla birlikte önceden işlenmiş ve oyun içi ara sahnelerin kullanılması, oyunculara hem sürükleyici hem de ürkütücü bir sinema deneyimi yaşatmaktadır.

Resident Evil 7'nin görsel tasarımı oyunun en göze çarpan, en güçlü özelliğidir ve oyunun sürükleyici, ürkütücü atmosferini yaratmada çok önemli bir rol oynar. Birinci şahıs bakış açısı, aydınlatma, gölgeler, karakter tasarımı ve ara sahneler hem görsel olarak çarpıcı hem de inanılmaz derecede korkutucu bir deneyim yaratmak için başarılı ve etkili bir şekilde kullanılmıştır.

Sonuç olarak, Resident Evil 7'nin görsel tasarımı, gerçekten dehşet verici bir korku deneyiminin nasıl yaratılacağına dair başarılı bir örnektir. Oyunun aydınlatma, ses tasarımı ve kamera açıları birlikte çalışarak oyuncuları tüm oyun boyunca gergin tutan sürükleyici ve ürkütücü bir atmosfer yaratmaktadır. Karakter tasarımları oldukça itici, çirkin ve gerçekçi oluşuyla oyunun genel korku duygusuna katkıda bulunmaktadır. Resident Evil 7'nin görsel tasarımı, gerçekten unutulmaz bir korku deneyimi yaratmada iyi hazırlanmış görsellerin gücünün bir kanıtıdır.

6.2. Little Nightmares Oyunu ve Tasarım Unsurları

Little Nightmares, Tarsier Studios tarafından geliştirilen ve Bandai Namco Entertainment tarafından yayınlanan bir korku bulmaca-platform video oyunudur (Görsel 6.23). Oyun, Nisan 2017'de Microsoft Windows, PlayStation 4, Nintendo Switch ve Xbox One için piyasaya sürülmüş ve Şubat 2021'de PlayStation 5 ve Xbox Series X/S için yeniden düzenlenmiş bir sürümü yayınlanmıştır.



Görsel 6.23. Little Nightmares (2017) - Bandai Namco

Little Nightmares'te oyuncular, kendisini Maw adlı gizemli bir su altı gemisinde kapana kısılmış bulan Six adlı küçük bir çocuk rolünü üstlenirler. Maw, hepsi insan etine aç olan çeşitli çirkin, itici, insansı yaratıklar için bir tesis görevi gören devasa, labirent bir yapıdır. Oyun, bulmacaları çözerken, yol boyunca karşılaşılan çeşitli tehlikelerden ve düşmanlardan kaçınırken Maw'ın çeşitli seviyelerinde gezinmeyi içerir. Hayatta kalmak için saklanması, koşması ve tırmanması gereken Six'in tek silahı zekâsı ve etrafındaki unsurları kendi lehine kullanabilmesidir.

Little Nightmares'ın felsefesi güç, baskı ve insanlık durumu temaları etrafında dönmektedir. Oyun, temelde adaletsiz, güçlünün zayıfı avladığı ve hayatta kalmanın sürekli bir mücadele olduğu bir dünya sunmaktadır. Bir video oyunu olarak Little Nightmares birçok yönden yorumlanabilmekte ve analiz edilebilmektedir.

Bu yorumlardan biri; oyunun geçtiği mekân olan Maw'ın, zengin ve güçlülerin lüks içinde yaşarken, fakir ve güçsüzlerin sömürüldüğü, tüketildiği toplumun mecazi bir temsili olması üzerinedir. Maw'da yaşayan çirkin, çarpık yaratıklar (Görsel 6.24), konumlarını korumak ve altındakiler üzerinde kontrolü sürdürmek için ne gerekiyorsa yapmaya istekli olan yöneticileri ve üst kademedekileri temsil etmektedir.



Görsel 6.24. Maw'ın Konukları

Little Nightmares özünde, gücün doğasını ve ona sahip olanları nasıl yozlaştırıp insanlıktan çıkarabileceğini gözler önüne sermeyi amaçlayan bir oyundur. Oyun oyuncularından, güçlülerin zayıfları sömürdüğü, kötüye kullandığı, hayatta kalmanın genellikle şans ve belirli koşullara bağlı olduğu bir dünyada rahatsız edici gerçekle yüzleşmelerini istemektedir.

Bir diğer yorum ise çocukların bilinmeyen ve potansiyel olarak tehlikeli durumlarla karşılaştıklarında yaşadıkları korku ve endişeyi temsil ettiği yönündedir.



Görsel 6.25. Six, Oyun Boyunca Sürekli Canavarlar Tarafından Kovalanır



Görsel 6.26. Six, Tuzağa Düşer ve 'The Janitor' Tarafından Yakalanır

Pek çok oyuncu ve eleştirmen, oyunun görüntülerinin ve temalarının büyük ölçüde karanlık korkusu, yalnız kalma korkusu, yatağın altındaki canavar korkusu ve tuzağa düşme korkusu (Görsel 6.26) gibi çocukluk korkularından kaynaklandığını düşünmektedir. Little Nightmares, çocukluğun endişeleri ve belirsizlikleri için bir metafor olarak yorumlanabilmekte, Six'in oyunun çarpık dünyasındaki yolculuğu, çocukların korkularını yenmek ve yollarını bulmak için girmeleri gereken yolculuğun bir temsili olarak görülebilmektedir.



Görsel 6.27. Yatağın Altına Saklanan Six

Kasvetli temasına rağmen oyun aynı zamanda bir umut ve dayanışma duygusu da sunmaktadır. Oyuncular, aktif olarak kendilerini öldürmeye çalışan bir dünyada (Görsel 6.25) hayatta kalmak için zekasına ve becerilerine güvenmek zorunda olan küçük ve görünüşte güçsüz bir kahraman olan Six rolünü üstlenirler (Görsel 6.27). Oyun, ezici zorluklar karşısında bile baskıya direnmenin ve baskının üstesinden gelmenin mümkün olduğunu, bir kişinin bile fark yaratabileceğini göstermektedir.

Oyun karanlık, ürkütücü bir atmosfere, Maw ve sakinlerinin çirkin, çarpık doğasını vurgulayan farklı bir görsel stile sahiptir. Oyunun ses tasarımı aynı zamanda gerilim ve sürükleyicilik oluşturmada çok önemli bir rol oynamaktadır.

Little Nightmares, piyasaya sürüldüğünde sanat yönetmenliği, atmosferi ve oyun mekanikleri ile büyük beğeni toplamıştır. Korku, bulmaca ve platform öğelerinin benzersiz karışımının yanı sıra akılda kalan karakter tasarımları ve büyüleyici hikâye anlatımıyla övgüler almıştır. Oyunun piyasaya çıkışından sonra hikâyesini genişleten, yeni karakterler ve mekanikler sunan “The Depths”, “The Hideaway”, “The Residence” adlı üç bölümü olan “Secrets of the Maw” indirilebilir içerik genişletmesi yayınlanmıştır. Little Nightmares II adlı devam oyunu, Şubat 2021’de yayınlanmıştır ve yeni kahraman Mono’nun Six ile benzer yaratıklarla dolu bir dünyada yolculuk etmesini konu almaktadır.

6.2.a. Atmosfer

Atmosfer tasarımı, Little Nightmares'in çok önemli bir parçasıdır ve oyunun öne çıkarıcı özelliklerinden biridir. Oyunun geliştiricisi olan Tarsier Studios hem görsel olarak çarpıcı hem de son derece huzursuz edici, sürükleyici ve korkutucu bir dünya yaratmıştır.

Little Nightmares'in atmosferi, karanlık, ürkütücü ve klostrofobik olarak tanımlanır. Oyun, gizli geçitler, ölümcül tuzaklar ve çirkin yaratıklarla dolu devasa, labirent bir yapı olan Maw'ın sınırları içinde geçmektedir. Çevre, huzursuzluk ve yönelim bozukluğu hissi yaratan çarpıtılmış nesneler (Görsel 6.28), yapılarla karanlık ve öngörülemezdir.



Görsel 6.28. Oyundaki Orantısız ve Çarpık Ortamlardan Biri

Oyunun sanat tarzı da atmosferi için oldukça önemlidir. Karakter tasarımları, insan dışı olduklarını vurgulayan abartılı oranlar, çarpık özellikler ile itici ve rahatsız edicidir. Aydınlatma genellikle loş, karamsar bir korku ve belirsizlik atmosferi yaratmaktadır. Ses tasarımı, ani gürültü ve müzik sarsıntılarıyla noktalanarak rahatsız edici bir ortam müziği ile gerilim oluşturmada da çok önemli bir rol oynamaktadır.

Little Nightmares'ın atmosfer tasarımının en etkili yönlerinden biri ölçek kullanımıdır. Oyun genellikle oyuncuyu olduğundan çok daha büyük ortamlara yerleştirerek bir savunmasızlık ve güçsüzlük duygusu yaratır (Görsel 6.29). Bu, tehlikenin her köşede pusuya yatmış olabileceği Maw'da kapana kısılmış ve izole edilmiş olma hissini vurgulamaya yardımcı olur.



Görsel 6.29. Karakterden Oldukça Büyük Mekânlardan Biri

Genel olarak, Little Nightmares'teki atmosfer tasarımı oldukça başarılıdır. Oyuncuyu güzel olduğu kadar ürkütücü bir dünyanın içine çekerek neredeyse elle tutulur bir korku ve huzursuzluk duygusu yaratır. Atmosfer, oyunun farklı sanat tarzı ve kurgusu ile bir bütün hale gelerek Little Nightmares'ın son yılların en unutulmaz korku oyunlarından biri haline gelmesine yardımcı olmuştur.

6.2.a.i. Ses

Little Nightmares'teki ses tasarımı, oyunun ayrılmaz bir parçasıdır ve ürkütücü, rahatsız edici atmosferine büyük katkıda bulunur. Ses efektleri, müziği, ortam sesleri, oyunun her yönüne nüfuz eden bir korku ve huzursuzluk duygusu yaratmak için birlikte çalışır.

Little Nightmares'ta ses tasarımının en etkili yönlerinden biri sessizliği kullanmasıdır. Oyunda genellikle bir kapının gıcirtısı, tetiklenen bir tuzağın sesi, ani gürültü ve müzik sarsıntılarıyla noktalanan uzun sessizlik süreleri bulunur. Oyuncu tehlikenin ne zaman geleceğinden asla tam olarak emin olmadığından, bu bir beklenti ve gerilim duygusu yaratır.

“Tüm kötü gıcirtıları ve gürültüleri mükemmel bir şekilde ele alıyor. Ancak sessizliğin de bir o kadar rolü var. Garip ve düpedüz berbat seslerin sürekli uğultusu kesildiğinde, çok geçmeden korkunç bir şeyin onu bozacağını biliyordum.”

- Polygon (Reynolds, 2017)

Oyunun ortam müzikleri de unutulmaz ve rahatsız edici bir atmosfer yaratmada son derece etkilidir. Little Nightmares; yaylılar, piyano ve diğer enstrümanların bir araya gelmesiyle oluşturulmuş, genellikle birkaç basit nota veya akor içeren minimalist ve unutulmaz müziklere sahiptir. Müzik genellikle yavaş ve melankoliktir, gerilim ve şüphe duygusu yaratmaya vurgu yapmaktadır. Müzik aynı zamanda huzursuzluk ve korku ortamı yaratmak veya ekrandaki aksiyonu pekiştirmek için mükemmel bir şekilde zamanlanmıştır. Oyundaki sesler ve müzikler, oyuncu tehlikeli bir bölgeye yaklaştığında gergin, uğursuz akorların bir kreşendo³ oluşturmasıyla gerilim yaratmak için de kullanılmaktadır.

Little Nightmares'teki ses efektleri de son derece etkilidir; her gıcirtı, inilti ve ayak sesi oyunun genel atmosferine katkıda bulunmaktadır. İnlemeleri, çığlıkları ve oyunun korku duygusuna katkıda bulunan diğer seslendirmeleri olmak üzere oyundaki yaratıkların hepsinin benzersiz ve rahatsız edici sesleri vardır. Buna ek olarak Six'in ayak sesleri, üzerinde yürüdüğü yüzeye göre değişmektedir. Ahşap zeminlerin gıcırdaması ve metal yüzeylerin şingırdaması gibi ayrıntılara verilen bu dikkat, oyuncularını oyunun dünyasına çekme konusunda oldukça yardımcı olmaktadır.

Little Nightmares'teki yaratıkların da genel korku duygusuna katkıda bulunan benzersiz ve rahatsız edici sesleri vardır. Örneğin, “The Janitor”ın (Hademe) hırıltılı nefesi ve “Leydi”nin uzaktan mırıldanması (Görsel 6.30) son derece ürkütücü ve

³ Çalgıların giderek daha yüksek ses verecek biçimde çalınma durumu (tdk, t.y.).

akılda kalıcıdır. Oyuncular yaklaşan tehlikenin sesini dikkatle dinlemek zorunda kaldığından, yaratıkların ses tasarımı genellikle bir gerilim ve beklenti duygusu yaratmak için kullanılmaktadır.



Görsel 6.30. Lady'nin Mırıldandığı Sahne

Genel olarak Little Nightmares'teki ses tasarımı, oyuncular için gerçekten sürükleyici ve ürkütücü bir deneyim yaratmaya yardımcı olmaktadır. Döşeme tahtasının gıcirtısından oyunun müziklerinin unutulmaz melodisine kadar her ses, güzel, gizemli, huzursuz edici ve ürkütücü bir dünya yaratmak için özenli ve planlı şekilde kullanılmış, oyunda yerini almıştır.

6.2.a.ii. Işık

Little Nightmares'teki aydınlatma tasarımı, oyunun genel estetiğinin önemli bir parçasıdır ve oyunun korku ve huzursuzluk duygusuna büyük ölçüde katkıda bulunan unutulmaz ve ürkütücü bir atmosfer yaratır.



Görsel 6.31. Six'ın Elindeki Çakmak Genellikle Oyuncuların Tek Işık Kaynağı Olmaktadır



Görsel 6.32. Oyunda Sınırlı Miktarda Işık Vardır ve Genel Olarak Karanlık Hakimdir

Little Nightmares'teki aydınlatma tasarımının en önemli yönlerinden biri, karanlığın kullanılmasıdır (Görsel 6.32). Oyun, ortamı aydınlatan küçük ışık parçaları haricinde genellikle gölgelerle örtülür (Görsel 6.31). Oyuncular karanlıkta neyin gizlendiğinden asla tam olarak emin olamadığından, bu klostrofobik ve belirsizliklerle dolu bir ortam yaratır. Karanlık ayrıca herhangi bir ışık kaynağıyla güçlü bir kontrast oluşturarak onların daha fazla öne çıkmasını sağlar ve oyuncu ışık kaynaklarıyla karşılaştığında bir rahatlama hisseder.



Görsel 6.33. Çakmakla Yolunu Aydınlatan Six

Oyun, derin gölgeler ve keskin bir zıtlık oluşturan parlak ışık hüzmeleri ile kontrastı etkili bir şekilde kullanmaktadır (Görsel 6.33). Bu, oyuncuları oyunun dünyasına çekmeye yardımcı olan çarpıcı bir görsel zenginlik oluşturur. Kontrast ayrıca ortamdaki belirli alanları veya nesneleri vurgulayarak oyuncunun dikkatini bunlara çeker ve oyuncu yaklaştıkça planlanan gerginlik, korku unsurlarını öne sürer (Görsel 6.34).



Görsel 6.34. “Twin Chefs”e Dikkat Çekmek İçin Kullanılan Işık

Little Nightmares'teki aydınlatma tasarımı, belirli bir ruh hali ve atmosfer yaratmak için renklerden de yararlanır. Örneğin, oyunun açılış sekansı, rahatlık ve güvenlik hissi yaratan sıcak, turuncu bir ışıkla yıkanır (Görsel 6.35). Bununla birlikte, oyun ilerledikçe, renk paleti daha soğuk ve daha rahatsız edici hale gelir ve maviler ve griler baskınlaşır (Görsel 6.36). Oyun giderek daha karanlık ve öngörülemmez hale geldikçe, renk kullanımı ile oyuncuya, ilerleme ve tehlike duygusu hissettirilir.



Görsel 6.35. Oyunda Kullanılan Sıcak Işık Örneği



Görsel 6.36. Oyunda Kullanılan Soğuk Renkli Işıklar ve Loş Ortam

Oyun ayrıca, yanıp sönen lambalar ve zayıf ışık kaynakları ile titreyen ışığı etkili bir şekilde kullanmaktadır. Bu, oyuncuları gergin tutan rahatsız edici ve güvenilmez bir atmosfer yaratır. Titreşen ışık aynı zamanda oyundaki mekânlarda bir hareket ve yaşam duygusu yaratmaya yardımcı olarak oyunun yaşayan, nefes alan bir dünya gibi hissettirmesine yardımcı olur.



Görsel 6.37. Lady'nin Silüeti



Görsel 6.38. Six'in Maw İçinde Hareket Ederken Görülen Silüeti

Little Nightmares'teki aydınlatma tasarımı, ürperti ve gerilim duygusu yaratmak için gölgeler ve silüetlerden de yararlanır. Karakterler ve nesneler, ana hatları gölgeler veya karanlık tarafından gizlenmiş olacak şekilde kısmen görünür (Görsel 6.37 ve 6.38). Oyuncular neye yaklaştıklarından veya gölgelerde onları neyin beklediğinden hiçbir zaman tam olarak emin olamadıklarından, bu bir belirsizlik ve beklenti duygusu yaratır.

Little Nightmares'teki aydınlatma tasarımı, bir video oyununda zengin ve sürükleyici bir atmosfer yaratmak için aydınlatmanın nasıl kullanılabileceğinin bir örneğidir. Oyunun geliştiricileri hem güzel hem de ürkütücü bir dünya yaratmak için ışık kaynaklarının yerleştirilmesinden ışığın rengine kadar aydınlatmanın her yönüne çok dikkat etmiştir.

6.2.a.iii. Mekân

Little Nightmares'teki mekân tasarımı, oyunun genel deneyiminin önemli bir parçasıdır. Oyunda, kendi benzersiz tasarımına ve atmosferine sahip ortamlar bulunmaktadır (Görsel 6.39). Tasarımcılar hem sürükleyici hem de inandırıcı bir dünya yaratmak için ayrıntılara büyük önem vermişlerdir.

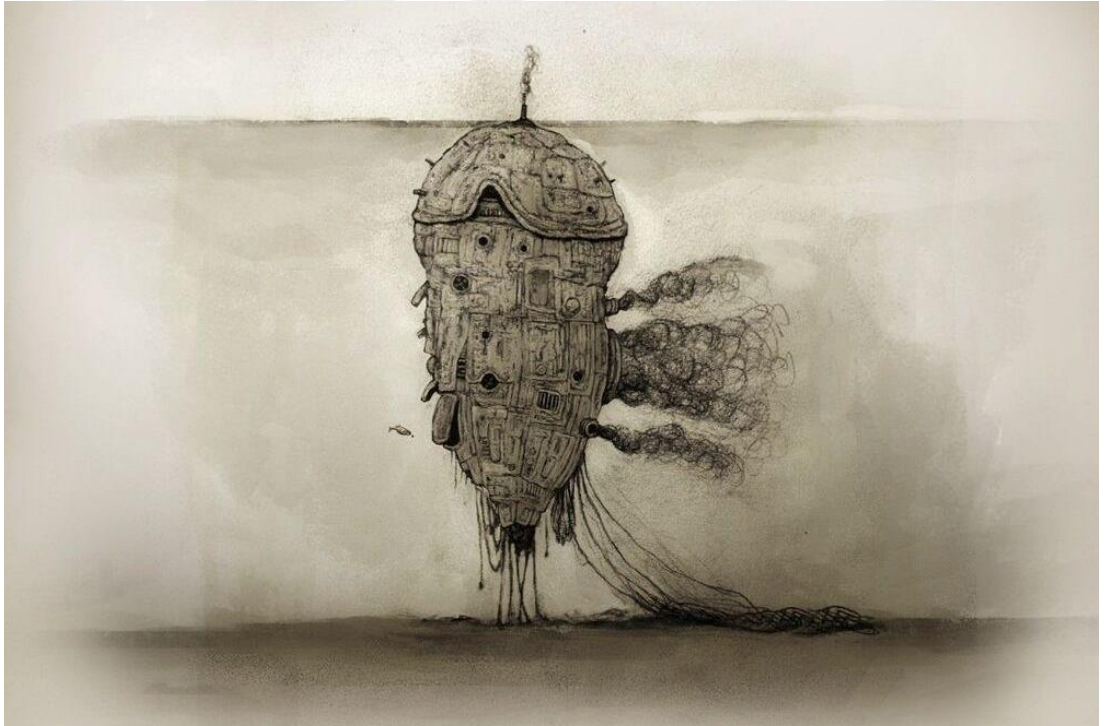
Mekân tasarımının temel özelliklerinden biri ortamların çeşitliliğidir. Oyuncular küçük, klostrofobik bir odada başlar ve ardından denizde büyük, gizemli bir gemi olan Maw'ın derinliklerine doğru ilerler (Görsel 6.40). Her ortam, belirli bir ruh halini veya duyguyu uyandırmak için özenle hazırlanmış ve tutarlı bir dünya yaratmak için hepsi sorunsuz bir şekilde birbirine uymaktadır.

“Maw'ın kendisi dünyanın en kötü bebek evi gibi bir şey.”

- IGN (Skrebels, 2017)



Görsel 6.39. Maw'ın Konsept Tasarımı

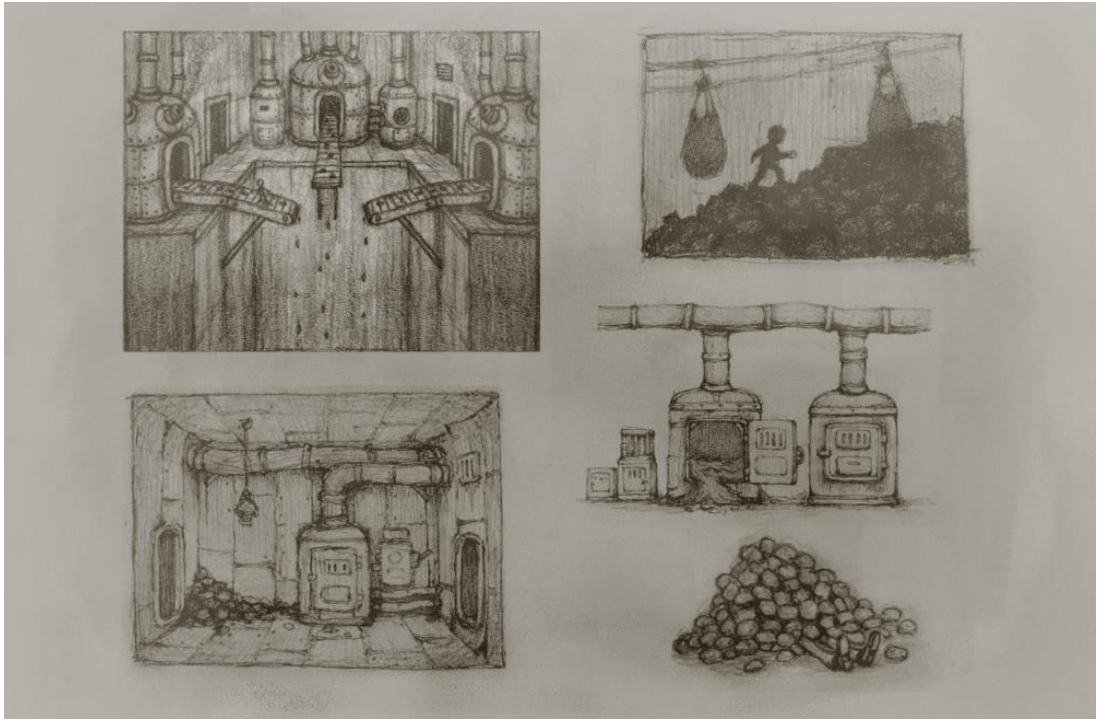


Görsel 6.40. Maw'ın Konsept Tasarımı

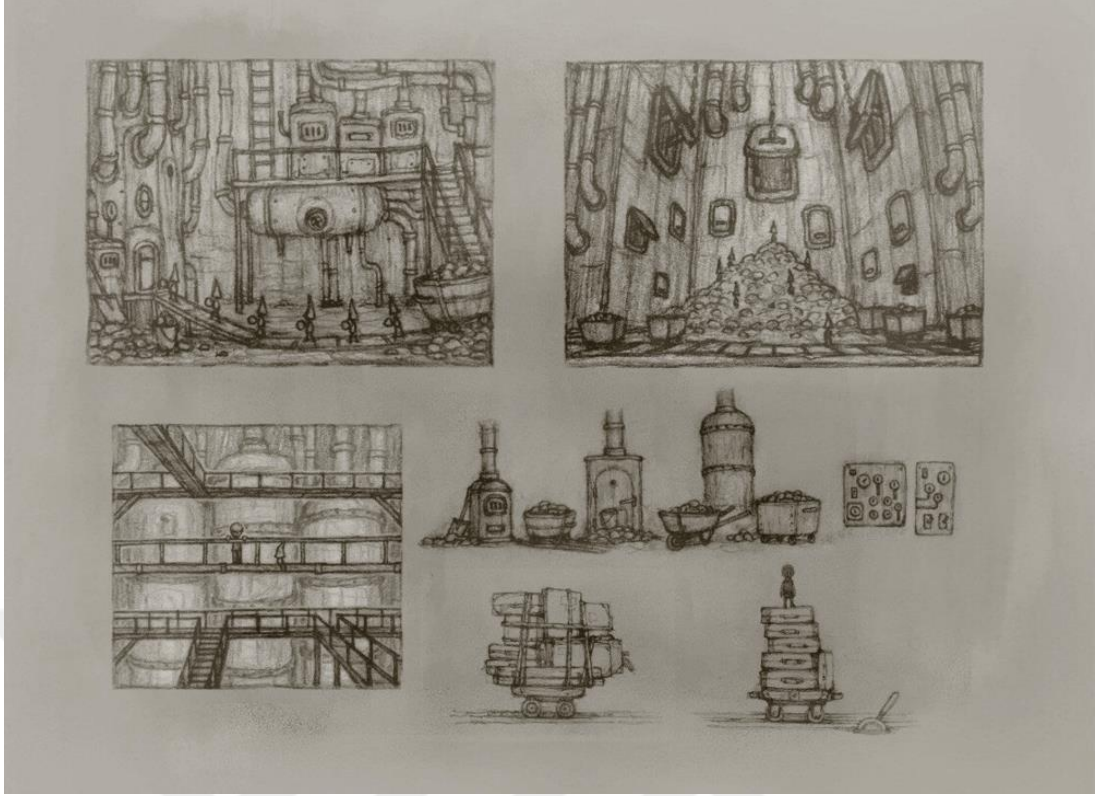
Little Nightmares'ın mekân tasarımında da aydınlatma yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Oyunun ilk ortamları genellikle sıcak, rahatlatıcı bir ışıkla aydınlanırken, sonraki ortamlar daha soğuk ve daha fazla önsezi niteliğindedir. Gölgeler ayrıca, oyun ortamlarında gezinirken bir gerginlik ve huzursuzluk duygusu yaratarak oyuncuyu etkilemek için kullanılmıştır.

Little Nightmares'te ses tasarımı da mekân tasarımının önemli bir parçasıdır. Oyuncular, döşeme tahtalarının gıcırdamasından borulardan damlayan sulara kadar çeşitli ortam seslerini duyabilmektedirler. Ortam sesleri, oyuncular sürekli olarak çevrelerinin farkında olduğundan, oyunun dünyasına gerçekçilik katar ve bu dünyanın bıraktığı etkiyi artırmaya yardımcı olur.

Little Nightmares'teki mekân tasarımı, belirli bir ruh hali ve atmosfer yaratmak için renkten de yararlanır. Oyunun ilk ortamları sıcak, rahatlatıcı renklerle yikanırken, sonraki ortamlar daha soğuk ve daha önsezili hale gelir. Renk kullanımı, oyuncu oyunun karanlık ve gizemli dünyasının derinliklerine doğru ilerlerken, oyunun hikâyesinde bir ilerleme ve yükselme duygusu yaratmaya yardımcı olur.

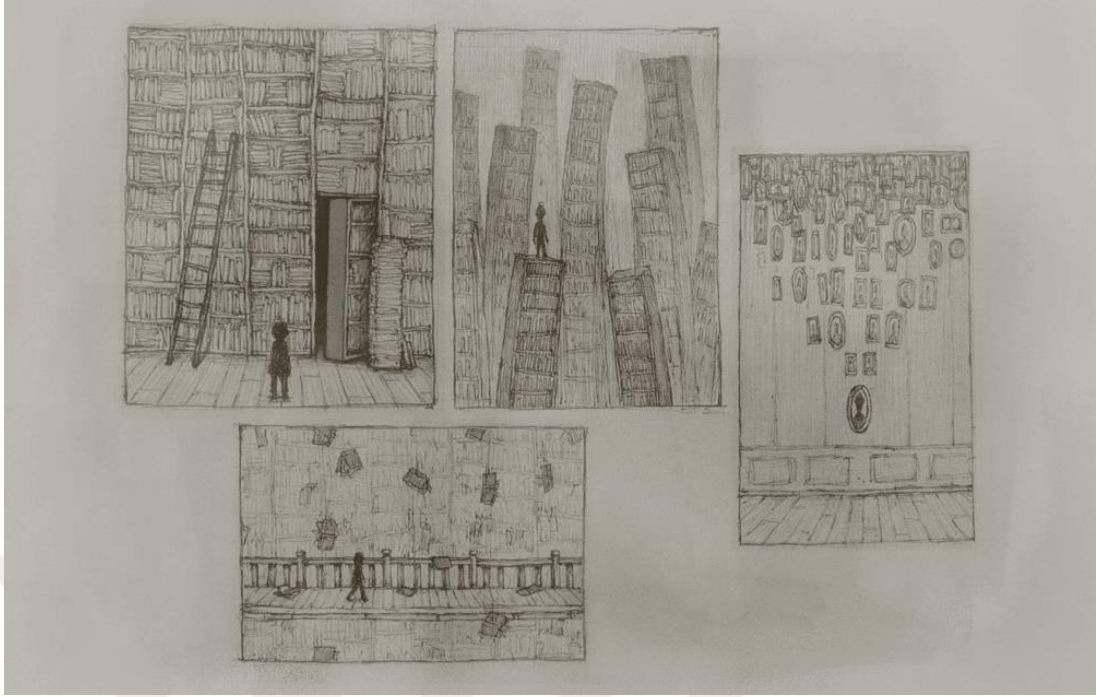


Görsel 6.41. Little Nightmares: Hideway Konsept Tasarım - 1



Görsel 6.42. Little Nightmares: Hideway Konsept Tasarım - 2

Mekân tasarımıındaki detaylara gösterilen özen de göze çarpan bir özelliktir (Görsel 6.41 ve 6.42). Her nesne ve doku, oyuncunun oyunun dünyasıyla bağıını geliştirmek için özenle hazırlanmıştır. Örneğin, mutfak ortamında, oyuncular etrafa dağılmış yiyeceklerin yanı sıra, kullanılmış ve kullanılma sürecinde olan pişirme gereçleri ve aletleri görebilirler. Başka odalarda orada çocukların yaşadığını gösteren oyuncaklar, duvarlardaki sayısız portre ve resimler, kütüphanedeki oldukça uzun kitaplıklar ve kitap yığınları gibi ayrıntılar da tasarımcıların başarısını gözler önüne sermektedir (Görsel 6.43 ve 6.44). Detaylara gösterilen özen oyunun her köşesine yayılır ve oyuncuyu içine çeken bir gerçekçilik duygusu yaratır.



Görsel 6.43. Little Nightmares: The Residence Konsept Tasarım - 1



Görsel 6.44. Little Nightmares: The Residence Konsept Tasarım - 2



Görsel 6.45. Little Nightmares: The Residence “The Lady” ve “Runaway Kid”

Son olarak, Little Nightmares'te kamera açıları da etkili şekilde kullanılmaktadır. Oyunun tasarımcıları, ölçek ve perspektif yaratmak için kamera açılarını dikkatlice seçmişlerdir. Örneğin, oyuncular kendilerini yüksek kitaplıklara veya derin, karanlık çukurlara bakarken bulabilirler (Görsel 6.45). Bu kamera açıları yalnızca bir sarmal hissi yaratmakla kalmaz, aynı zamanda oyunun genel korku ve belirsizlik atmosferine de katkıda bulunur.

“Kamera, havada süzülen, uçan bir göz gibi hareket ediyor, olayları izliyor ama bu konuda hiçbir şey yapamıyor”

-IGN (Skrebels, 2017)

Genel olarak, Little Nightmares'teki mekân tasarımı, bir video oyununda zengin ve sürükleyici bir dünya yaratmak için mekân tasarımının nasıl etkili kullanılabileceğinin başarılı bir örneğidir. Little Nightmares'teki mekân tasarımı son derece iyi hazırlanmış hem güzel hem de ürkütücü bir dünya yaratmak için nesnelerin boyutlandırılmasından ışıklandırmanın rengine kadar çevrenin tüm ayrıntıları dikkatlice düşünülmüştür. Oyunun tasarımcıları oyun için ideal bir dünya yaratmayı ve oyuncuların ürkütücü, korkunç atmosferinin içine çekmeyi başarmışlardır.

6.2.b. Karakter Tasarımı

Little Nightmares'teki karakter tasarımı, oyunun genel atmosferi için ses, ışık ve mekân tasarımı kadar önemlidir. Oyunun karakterleri ürkütücü, rahatsız edici şekilde tasarlanmıştır ve tasarımları, oyunun geneline hâkim olan korku ve huzursuzluk hissine katkıda bulunmaktadır.



Görsel 6.46. Büyük Kafası ve Minik Bedeni ile Six Savunmasız Bir Çocuk Olarak Görünür.

Little Nightmares'in ana karakteri, parlak sarı renkli bir yağmurluk giyerek oyundaki diğer karakterlerden oldukça farklı görünen Six'tir (Görsel 6.46). Six hem sevimli hem de ürkütücü bir tasarıma sahiptir, büyük kafası ve küçük yapısı savunmasızlık ve masumiyet duygusu yaratmaktadır. Tasarımında kullanılan sadelik ve çarpıcı renkler Six'i oldukça fark edilir ve akılda kalıcı kılmaktadır.

Oyunda ayrıca "Nome" adlı cüce benzeri karakterler bulunmaktadır (Görsel 6.47). Oyundaki çirkin devasa canavarların aksine küçüktürler. Yuvarlak, küçük gövdeleri, iri koni şekilli kafaları, uzun, ince kolları ve bacakları ile nispeten sevimli yaratıklardır.

Oyunda, Nome'lar genellikle gölgelerde saklanırken, nesnelerin arkasından dışarıyı gözetlerken veya yerde koşuştururken bulunur. Genellikle utangaç ve korkak olan bu karakterler zararsızdırlar ve Six'e saldırmazlar hatta belirli durumlarda yardımcı olabilirler. Örneğin Nomes, yüksek yerlere ulaşmak için birlikte çalışarak veya

düşmanların dikkatini dağıtarak bulmacaları çözmek için kullanılabilir (Görsel 6.48). Oyunun karanlık ve ürkütücü ortamlarını aydınlatmaya yardımcı olan küçük lambalar veya mumlar taşıdıkları için genellikle ışık kaynaklarıyla da ilişkilendirilirler.



Görsel 6.47. Nome'lar



Görsel 6.48. Six, Bir Nome'a Sarılırken

Oyundaki diğer karakterler çirkin ve rahatsız edici tasarımlara sahiptir. Örneğin, Hademe (The Janitor), uzun kolları ve gerçek ifadesini gizleyen maske benzeri yüzü olan hantal bir figürdür (Görsel 6.49). İkiz Aşçılar (Görsel 6.50), oldukça iri yapılı, şişman ve vücutlarına küçük gelen kolları olan figürlerdir. Oyundaki baş düşmanı olan Leydi, gerçek yüzünü gizleyen porselen bir maske takan, uzun boylu ve zarif bir figürdür. Little Nightmares'in karakter tasarımının göze çarpan özelliklerinden biri, detaylara gösterilen özendir. Her karakter, belirli bir duyguyu veya ruh halini uyandırmak için özenle hazırlanmıştır. Örneğin, Hademe'nin uzun, cılız parmakları ve İkiz Aşçıların orantısız vücutları, abartılı ve çarpık yüz hatları, oyuncuda huzursuzluk ve rahatsızlık duygusu yaratmak için tasarlanmıştır. Bunu yanında Leydi'nin zarif hareketleri ve delici bakışları, bir korkutma ve güç duygusu yaratmak için tasarlanmıştır.



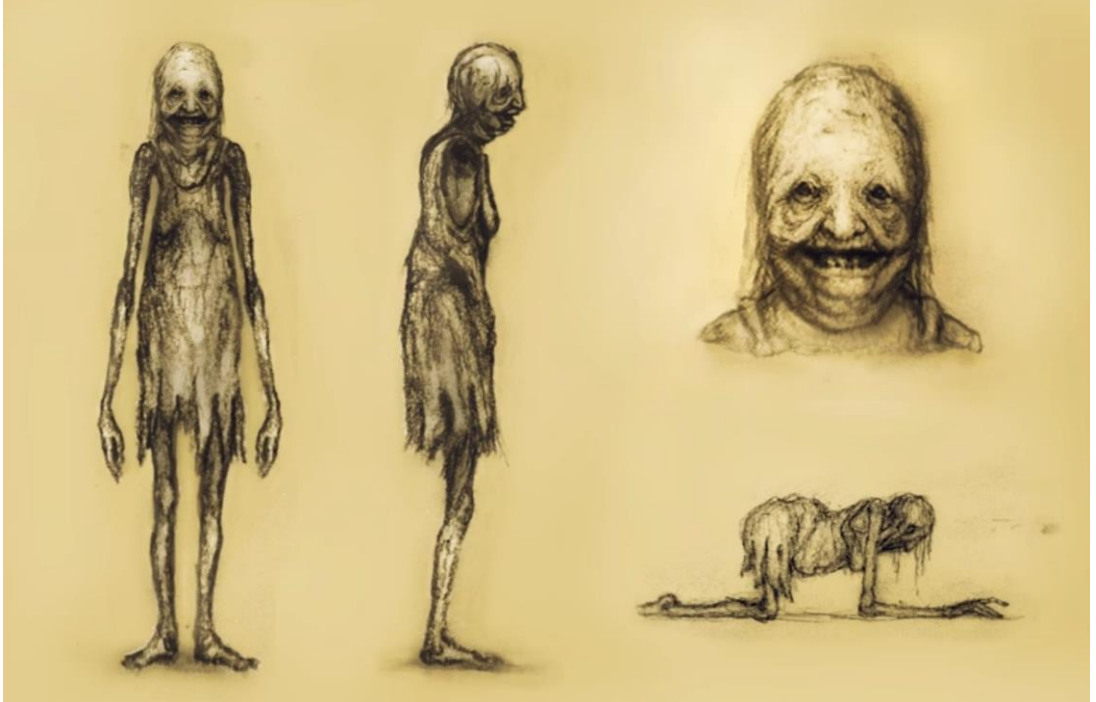
Görsel 6.49. Hademe (The Janitor) Konsept Tasarım

Little Nightmares karakter tasarımında dikkat çeken bir diğer özellik ise animasyondur. Karakterler abartılı, neredeyse karikatürize bir şekilde hareket etmekte ve bu da oyundaki genel gerçek dışılık hissine katkıda bulunmaktadır. Animasyon ayrıca son derece akıcı ve etkileyicidir, Kapıcı'nın kollarının hareket şekli ve İkiz

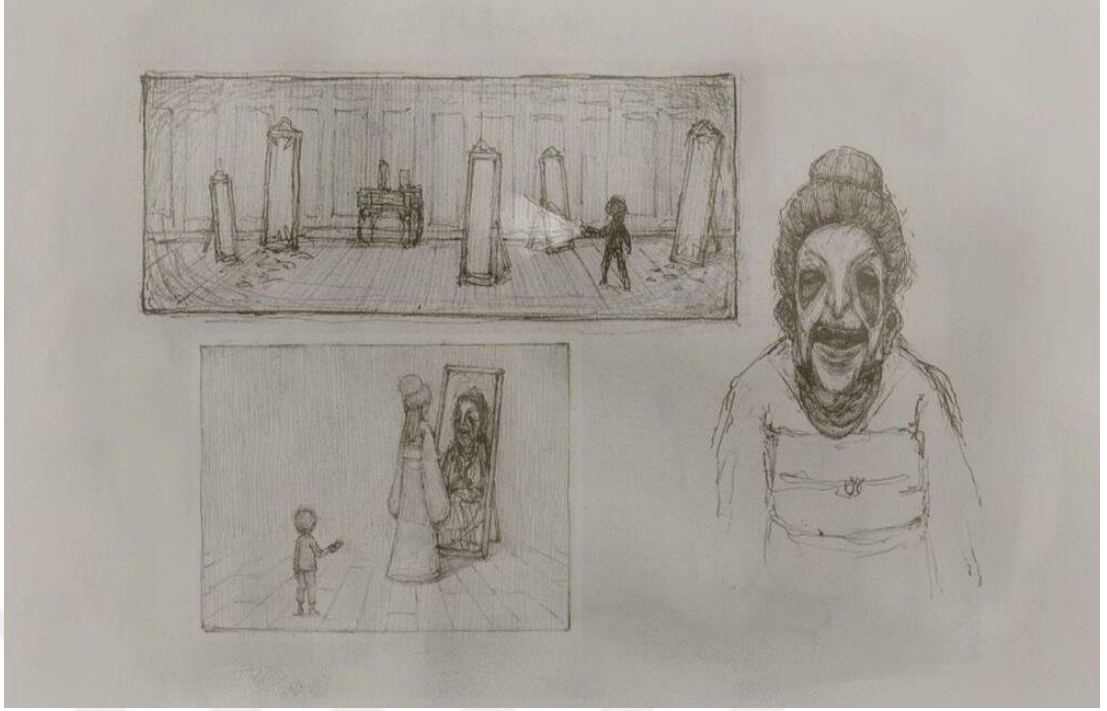
Aşçıların mutfakta dolaşma şekli gibi en küçük hareketler bile kişilik ve karakter duygusu taşımaktadır.



Görsel 6.50. İkiz Aşçılar (Twin Chefs) Konsept Tasarım



Görsel 6.51. Little Nightmares: Secret of the Maw DLC - The Granny Konsept Tasarım



Görsel 6.52. Little Nightmares: Secret of the Maw DLC - The Lady Konsept Tasarım

Özetle Little Nightmares'te karakter tasarımı, oyunun atmosferi ve başarısı için oldukça önemlidir. Karakterler, belirli bir duyguyu veya ruh halini uyandırmak, genel korku ve huzursuzluk atmosferine katkıda bulunmak için özenle tasarlanmıştır. Her ayrıntıyla, rahatsız edici ve itici olarak ana karakterin hissettiklerini oyuncuya da yaşatmaları amaçlanmıştır. (Görsel 6.51). Karakter animasyonları da tüm karakterlerin kişiliğini ve duygularını konuşmadan iletebilmelerini sağlayarak büyük bir başarı örneği oluşturmuştur. Ana karakter Six'ten korkunç ve itici düşmanlara kadar, Little Nightmares'teki karakterler akılda kalıcı ve etkili tasarımlara sahiptir (Görsel 6.52). Bu durum oyunu olumlu yönde etkilemiştir.

6.2.c. Renk Tasarımı

Little Nightmares'teki renk tasarımı, oyunun genel sanat tarzının çok önemli bir parçasıdır ve oyunun ürkütücü atmosferini ve tehlike duygusunu yaratmada önemli bir rol oynar.

Little Nightmares'in renk paleti, oyunun genel kasvetli hissine katkıda bulunan soluk ve doygunluğu giderilmiş renklerden oluşmaktadır. Bu, oyuncunun huzursuzluk hissini artıran rahatsız edici bir atmosfer yaratmaya yardımcı olur. Doygunluğu

giderilmiş renklerin kullanımı, parlak nesneler ve soluk arka planlarda daha fazla öne çıkan bölgeler ile oyunun aydınlık ve karanlık arasındaki kontrastını vurgulamaya da yardımcı olmaktadır.

Oyun ayrıca derinlik hissi yaratmak, oyuncunun dikkatini önemli nesnelere ve alanlara çekmek için renkleri kullanmaktadır. Örneğin oyunda, oyuncuya seviyelerde rehberlik etmesi ve önemli nesneleri vurgulaması için renkli aydınlatmalar kullanılmaktadır (Görsel 6.53). Bu, oyuncunun odaklı kalmasına yardımcı olmakta ve oyunda kaybolmadan ilerlemelerini sağlamaktadır.



Görsel 6.53. Oyun Işık Kullanımıyla Renkler Arasında Kontrast Oluşturarak Oyuncuya Yol Gösterir.

Kontrast kullanımı, Little Nightmares'teki renk tasarımının da çok önemli bir yönüdür. Oyun, önemli nesneleri vurgulamak ve görsel ilgi yaratmak için parlak, doygun renkler kullanır. Örneğin, Six'in parlak sarı yağmurluğu kasvetli, soluk arka planda öne çıkarak oyuncunun dikkatini ona çeker ve Six'in kolayca fark edilmesini sağlar. Oyun ayrıca görsel ilgi yaratmak ve oyun dünyasının belirli unsurlarını vurgulamak için zıt renkler kullanmaktadır.

Little Nightmares'teki renk tasarımı, bir ruh hali ve atmosfer duygusu yaratmak için de kullanılmaktadır. Örneğin, oyunun son seviyesi ağırlıklı olarak kırmızı renklidir (Görsel 6.54). Bu şekilde kaçmak için yarışan oyuncuya, tehlike ve aciliyet duygusu

aşılır. Oyun ayrıca belirli alanlarda sakinlik ve dinginlik duygusu yaratmak için soğuk maviler ve yeşiller kullanır ve bu alanlar ile oyunun daha tehlikeli ortamları arasındaki kontrastı vurgulamaktadır.



Görsel 6.54. Oyunun Sonuna Doğru Leydi'nin Odasına Giderken Soluk Kırmızının Yoğun Kullanımı Göze Çarpmaktadır.

Oyun dünyasında bir süreklilik ve uyum duygusu yaratmak için de renkler kullanılmıştır. Örneğin, belirli renkler ve renk paletleri oyun boyunca tutarlı bir şekilde kullanılarak birleşik, tutarlı bir görsel stil oluşturulmasına yardımcı olmuştur.

Kısacası, Little Nightmares'teki renk tasarımı, oyun için yeri doldurulamazdır. Doymamış tonların, kontrastın ve soluk renklerin kullanılması, oyunun ürkütücü atmosferine ve tehlike duygusuna katkıda bulunarak onu, oyun tasarımının çok önemli bir parçası haline getirmektedir.

6.2.d. Ara Sahneler

Little Nightmares'teki ara sahne tasarımı, drama ve gerilim duygusu yaratmak için sinema tekniklerini kullanarak oyunun hikâye anlatımının önemli bir parçası haline gelmiştir. Little Nightmares'teki ara sahneler, oyunun olay örgüsünü ilerletmek, oyunun dünyası ve karakterleri hakkında önemli bilgileri ortaya çıkarmak ve oyunun dünyasına çekmek için kullanılmaktadır (Görsel 6.55).



Görsel 6.55. Oyunun Başında Six'in Gördüğü Kâbus Ara Sahnesi

Little Nightmares'teki ara sahne tasarımının göze çarpan özelliklerinden biri, drama ve gerilim duygusu yaratmak için kamera açılarının ve hareketlerinin kullanılmasıdır. Oyun, bir ölçek duygusu yaratmak için genellikle alçak kamera açıları kullanır. Bu şekilde oyuncuların Six'e olan empatileri ve canavarlar karşısında hissettikleri pekişmektedir. Kamera, oyun dünyasında hareket eden karakterleri veya nesneleri takip ederek dinamizm ve hareket duygusu yaratmaktadır.

Little Nightmares'teki ara sahnelerde, atmosfer oluşturmak ve gerilim yaratmak için ses tasarımı kullanılmaktadır. Örneğin, ara sahneler sırasında müzik ve ses efektlerinin kullanılması, sahnenin genel etkisine katkıda bulunarak korku ve dram duygusu yaratmaya yardımcı olur.

Little Nightmares'teki ara sahne tasarımının bir başka dikkate değer yönü de, bir ruh hali ve atmosfer duygusu yaratmak için ışıklandırma ve renk kullanıyor oluşudur. Örneğin, ara sahneler sırasında loş ışık ve soluk renklerin kullanılması, sahnenin genel etkisine katkıda bulunan bir rahatsızlık ve gerilim duygusu yaratmaya yardımcı olmaktadır.

Little Nightmares'in ara sahnelerindeki animasyonlar, her karaktere hareket ve kişilik katmak için özenle hazırlanmıştır. Animasyonların akıcılığı ve etkileyiciliği, oyundaki karakterlere hayat vermeye, onları daha akılda kalıcı ve çekici kılmaya yardımcı olmaktadır.

Little Nightmares'teki ara sahneler bir hikâye anlatmak için tasarlanmıştır. Oyun, yeni karakterleri tanıtmak, oyundaki olaylar için bağlam sağlamak ve bir ilerleme duygusu yaratmak için ara sahneleri kullanır. Oyunun birçok ara sahnesinde karakterin kontrolüne devam edilebilmektedir (Görsel 6.56). Bu şekilde oyuncu, oyunun her anına dahil edilmiş ve ara sahnelerde dahi dikkatli olmak zorunda bırakılmıştır.



Görsel 6.56. Konukların Maw'a Girdiği Sahnede Bir Yandan Arkadaki Sahneyi İzlerken Bir Yandan da Tırmanmaya Devam Etmeniz Gerekir.

Hikâye anlatımı hemen göze çarpmayacak, gizemli olacak şekilde tasarlanmıştır ve oyuncuların boşlukları doldurmasına, hikâyeyi kendi yöntemleriyle yorumlamasına

izin verilmiştir. Bu nedenle oyunun hikâyesi ve karakterleri hakkında birbirinden farklı pek çok teori bulunmaktadır.



Görsel 6.57. Six'in Maw'dan Çıkışını Gösteren Sahne

Genel olarak, Little Nightmares'teki ara sahne tasarımı, drama ve gerilim duygusu yaratmak için sinema tekniklerini kullanan oyunun hikâye anlatımının önemli bir parçasıdır. Kamera açılarının, ses tasarımının, ışıklandırmanın, rengin ve animasyonun kullanımı, oyunun sürükleyici ve ilgi çekici hikâye anlatımına katkıda bulunarak onu oyunun göze çarpan bir özelliği haline getirmektedir (Görsel 6.57).

Sonuç olarak, Little Nightmares'in görsel tasarımı, karanlığın, huzursuzluğun, gizemin ve çocuksu korkuların olağanüstü bir karışımıdır. Aydınlatma, renk ve ölçeğin kullanımı, oyuncuları tehlikeli maceralarla dolu lanetli bir dünyaya çeken başarılı bir atmosfer yaratmaktadır. Çirkin ve gerçeküstü karakter tasarımları hem rahatsız edici hem de etkileyicidir ve oyunun genel ürkütücü estetiğine katkıda bulunmaktadır. Little Nightmares, görsel ayrıntılara gösterilen özenle bir oyunun nasıl hem görsel olarak hem de duygusal olarak çarpıcı olabileceğini kanıtlamaktadır.

6.3. “Resident Evil 7” ve “Little Nightmares” Arasındaki Benzerlikler

Resident Evil 7 ve Little Nightmares kendine özgü görsel tasarımlara sahipken, tasarım unsurlarında not edilebilecek birkaç benzerlik bulunmaktadır (Tablo 6.1).

Tasarım Unsurlarındaki Benzerlikler	Resident Evil 7	Little Nightmares
Karanlık ve Loş Ortamlar	✓	✓
Ayrıntılı Ortamlar	✓	✓
Çirkin ve Çarpık Düşmanlar	✓	✓
Korku Ortamı İçin Ses ve Işık Tasarımının Kullanılması	✓	✓

Tablo 6.1. “Resident Evil 7” ve “Little Nightmares” Tasarım Benzerlikleri

İki oyunda da karanlık, öngörülemez ve ikileme düşüren ortamlar bulunmaktadır: Hem Resident Evil 7 hem de Little Nightmares, rahatsız edici ve ürkütücü olacak şekilde tasarlanmış ortamlara sahiptir. Bu oyunlardaki ortamlar, korku hissini artıran gölgeli köşeler ve gizli geçitlerle genellikle loş bir şekilde aydınlatılır.

Her iki oyun da detaylı görselliğe ve ayrıntılı ortamlara sahiptir: İki oyun da zengin ayrıntılarla dolu ve sürükleyici ortamlarda geçmektedir. Resident Evil 7, dokulara ve aydınlatmaya çok dikkat edilerek gerçekçi bir şekilde işlenmiş ortamlar sunar. Little Nightmares ise gerçeküstü ve tuhaf olacak şekilde tasarlanmış, renk ve perspektife büyük önem verilen ortamlar içermektedir.

Her iki oyunda da çirkin ve çarpık düşmanlar bulunmaktadır: Resident Evil 7 ve Little Nightmares'teki düşmanlar farklı görsel tarzlara sahip olsa da her ikisi de rahatsız edici ve itici olacak şekilde tasarlanmıştır. Resident Evil 7'nin düşmanları genellikle oyuncuları rahatsız edecek şekil bozuklukları ve yaralanmalarla tasvir edilirken, Little Nightmares'in düşmanları genellikle abartılı oranlar ve gerçek dışı özelliklerle

tasarlanmıştır. İki oyun da gerilim yaratmak için ses tasarımı kullanılmaktadır: Hem Resident Evil 7 hem de Little Nightmares, gerilim ve huzursuzluk hissi yaratmak için ses tasarımından oldukça başarılı bir şekilde yararlanmaktadır. Resident Evil 7'de, oyunun ses efektleri ve müziği genellikle bir korku duygusu yaratmak için kullanılırken, Little Nightmares oyunun gerçeküstü ve tuhaf atmosferine katkıda bulunmak için ses efektleri kullanılır.

Genel olarak, Resident Evil 7 ve Little Nightmares çok farklı görsel tasarımlara sahip olsalar da, bazı ortak tasarım unsurlarına sahiptirler

6.4. “Resident Evil 7” ve “Little Nightmares” Arasındaki Farklılıklar

Resident Evil 7 ve Little Nightmares, tasarım açısından benzerlikleri kadar farklılıkları da olan iki korku oyunudur (Tablo 6.2).

Tasarım Elemanları	Resident Evil 7	Little Nightmares
Perspektif	1. Kişi Bakış Açısı	3. Kişi Bakış Açısı
Grafikler	Realistik ve Ayrıntılı	Eşsiz, Karikatürize
Oynanış	Savaş ve Silahlarla Aksiyon Odaklı	Bulmaca Çözme ve Gizlilik Odaklı
Oyunun Geçtiği Dünya - Mekân	Louisiana'da Terk Edilmiş Bir Malikane	Maw Adlı Gizemli, Karanlık Dünya
Hikâye	Karmaşık; Ethan Winters'ın etrafında gelişen Baker ailesine ve yaratıklara odaklanır	Minimalist; Six'in etrafında gelişen Maw ve sakinlerinin olaylarına odaklanır

Tablo 6.2. “Resident Evil 7” ve “Little Nightmares” Tasarım Farklılıkları

Resident Evil 7'nin görsel tasarımı, gerçekçi ve inandırıcı bir oyun dünyası yaratmaya odaklanmıştır. Oyunun geliştiricileri, göz alıcı grafiklerle son derece detaylı ve oyuncuyu içine çeken bir deneyim yaratmayı amaçlamışlardır. Oyun, bir öngörülemezlik hissine neden olan loş koridorlar ve karanlık köşeleri, korku ve gerilim atmosferi yaratmak için aydınlatma ve gölgeleri başarılı bir şekilde kullanmaktadır. Oyun aynı zamanda atmosferi güçlendiren rahatsız edici derecede gerçekçi düşmanlar,

kan ve şiddet içermektedir. Oyun, bir bozulma ve çürüme hissi yaratmak için koyu ve soluk renkler içeren bir renk paleti kullanmaktadır. Resident Evil 7'deki karakter tasarımı da gerçekçidir. Bütün karakterler için gerçeğe yakın yüz ifadeleri ve vücut hareketleri yaratmaya dikkat edilmiştir. Oyun, yıkık bir malikane, bataklık ve terk edilmiş bir gemi gibi her biri kendine özgü görsel stile sahip çeşitli konumlara sahiptir.

Buna karşılık Little Nightmares, onu diğer korku oyunlarından ayıran benzersiz ve ayırt edici bir görsel stile sahiptir. Oyun, akılda kalıcı ve etkileyici olan abartılı ve stilize karakter tasarımlarıyla hem sevimli hem de ürkütücü karikatürize bir grafik tarzı kullanmaktadır. Little Nightmares ayrıca, loş ışıklı alanlar, gizem ve tehlike duygusu yaratan kontrast vurgularla gerilim ve huzursuzluk atmosferi yaratmak için aydınlatma ve gölgeleri kullanır. Little Nightmares, koyu renklere ve zıt vurgulara odaklanan sınırlı bir renk paleti kullanır. Oyun, her alanın kendine özgü görsel temaları ve motifleri olan Maw adlı gerçeküstü ve dünya dışı bir ortamda geçmektedir. Oyun, “kâbus” gibi görünmek için tasarlanmış devasa düşmanlar, çok sayıda çirkin ve rahatsız edici görüntü içermektedir.

Bunun yanında, Resident Evil 7 gerçekçi ve sürükleyici bir korku deneyimi hedeflerken Little Nightmares ise daha stilize ve gerçeküstü bir yaklaşımı tercih etmiştir. Her iki oyun da doğru bir etki için aydınlatma ve gölgeler kullansa da Resident Evil 7 korku duygusu yaratmak, Little Nightmares ise bunları bir gerilim ve huzursuzluk duygusu yaratmak için kullanmaktadır. Genel olarak, Resident Evil 7 ve Little Nightmares arasında görsel tasarım açısından büyük farklar bulunsa da iki oyunda korku türündeki oyunların başarılı örnekleri arasında yerini almıştır.

6.5. “Resident Evil 7” ve “Little Nightmares” Tasarım Unsurları Karşılaştırması

Tasarım Elemanları	Resident Evil 7	Little Nightmares
Boyut	3B	2.5B
Perspektif	1. Kişi	3. Kişi
Tasarım	Gerçekçi	Stilize
Mekân	- Oyunun genelinde karanlık, kirli, küflü ve klostrofobik ortamlar kullanılmıştır. - Yıkık binalar, terk edilmiş madenler, yer altı tünelleri, bataklık gibi gerçekçi mekânlar kullanılmıştır. - Normal boyutlarda ve oyun karakterleriyle orantılı büyüklükte mekânlar kullanılmıştır.	- Karanlık, bükülmüş, çarpık ve tuhaf ortamlar yoğunluktadır. - Genellikle fantastik, rüya gibi ve gerçeküstü, sürrealist ortamlar kullanılmıştır. - Anormal boyutlarda ve ana karakterden oldukça büyük eşya ve mekânlar kullanılmıştır. Bu şekilde oyuncunun savunmasız, güçsüz ve çaresiz hissetmesi amaçlanmıştır.
Ses Tasarımı	- Ürkütücü ses efektleri, ortam sesleri ve müzikler kullanılmıştır. - Oyunda uzamsal ses kullanılmıştır. Oyunun tasarımcıları, oyunun ses efektleri ve ortam seslerinde derinlik ve yön duygusu yaratmak için 3B ses teknolojisi kullanarak oyuncuların gürültülerin kaynağına yönelmesi sağlanmıştır. Bu özellik, oyuncuların kaynak bulmak, çevrede gezinmek ve hayatta kalmak için duyularına güvendiği birinci şahıs oyunlarda oldukça önemlidir.	- Ses efektleri, müzik, ortam sesleri, oyunun her yönüne nüfuz eden bir korku ve huzursuzluk duygusu yaratmak için birlikte çalışır. - Ses tasarımının en etkili yönlerinden biri sessizliği kullanımıdır. Oyunda genellikle bir kapının gıcırtısı, tetiklenen bir tuzağın sesi, ani gürültü ve müzik sarsıntılarıyla noktalanmış uzun bir sessizlik süreci bulunur.

Işık Tasarımı	• Oyunun mekân edindiği malikanede, aydınlatma kaynağı olarak titreşen ışıklar ve mumlar kullanılmıştır. • Aydınlatma tasarımının en dikkat çekici ve akılda kalıcı özelliklerinden biri karanlığın kullanımıdır. Oyundaki mekânların çoğu genellikle karanlıkla örtülüdür ve bu durum oyuncuda tedirginliğe neden olur. • Oyun, şok ve sürpriz anları yaratmak için sıklıkla parlak ışıklar, flaşlar ve ani aydınlatma değişimleri kullanır.	• Aydınlatma tasarımının en önemli yönlerinden biri, gölge ve karanlığın kullanımıdır. Oyun, ortamı aydınlatan küçük ışık parçaları dışında genellikle gölgelerle kaplıdır. • Oyunun, derin gölgeler ve keskin bir zıtlık oluşturan parlak ışık hüzmeleri ile kontrastı etkili bir şekilde kullanmaktadır. • Yanıp sönen lambalar, zayıf ışık kaynakları ile titreyen ışığı etkili bir şekilde kullanmaktadır. Bu, oyuncuları gergin tutan rahatsız edici ve güvenilmez bir atmosfer yaratır.
Görsel Detaylar	Detaylara oldukça önem verilmiş, gerçekçi ortamlar ve karakterler kurgulanmıştır.	Detayla oldukça önem verilmiş; stilize, çarpık, orantısız boyutlarda eşyalar, mekânlar ve karakterler kullanılmıştır.
	Oyun genel anlamda karanlık ve öngörülemezdir. Sürükleyici ve görsel olarak etkileyicidir. Kullanılan mekânlarda, oyundaki çürük ve hastalıklı havayı destekleyecek mantar, küf ve balçık gibi detaylar kullanılmıştır.	Oyundaki mekânlarda orada başka çocukların yaşadığını gösteren eşya ve oyuncaklar, duvarlardaki sayısız portre ve resimler, kütüphanedeki çok sayıda kitap yığını ve sonsuz kitaplıklar gibi ayrıntılar kullanılmıştır
Ana Karakter	Ana karakter Ethan Winters; kayıp karısını bulmaya çalışan, olağanüstü bir görünüme, özelliğe ve kişiliğe sahip olmayan sıradan bir karakter olarak tasarlanmıştır. Bu, oyuncunun kontrol ettiği karakteri benimsemesi, bir empati duygusu hissederek oyun boyunca mücadele etmek ve hayatta kalmak için daha çok çaba sarf etmelerini sağlamaktadır.	Ana karakteri, parlak sarı renkli bir yağmurluk giyerek diğer karakterlerden oldukça farklı görünen Six'tir. Six, sevimli olduğu kadar da ürkütücüdür. Büyük kafası, zayıf ve küçük vücut yapısı savunmasız ve masum bir çocuk izlenimi vermektedir. Tasarımındaki sadelik ve çarpıcı renkler Six'i oldukça fark edilir ve akılda kalıcı kılmaktadır.

Karakterler	● Gerçekçi karakterler, ayrıntılı vücut ve yüz animasyonları, korkutucu canavar tasarımları, empati kurulabilen karakterler oyunun güçlü yönlerinden biridir. ● Karakter tasarımının önemli noktalarından biri, oyunun canavar ve kötü karakterleri için tiksiniç, rahatsız edici görüntülerin kullanılmasıdır. ● Karakter tasarımı, ses tasarımı kullanımı ve seslendirmeleriyle de dikkat çekmektedir. Oyun, karakterleri gerçekçi ve inandırıcı kılan yetenekli ses sanatçılara sahiptir.	● Little Nightmares'in karakter tasarımının göze en çarpan özelliklerinden biri, detaylara gösterilen özendir. ● Karakterler abartılı, karikatürize bir şekilde hareket etmektedir ve bu da oyundaki gerçek dışılık hissine katkıda bulunmaktadır. ● Six'in küçük yapısına karşılık kötü karakterler oldukça büyüktür. Bu boyut farkı canavarların korkutuculuğunu artırmaktadır.
Düşmanlar	● Oyundaki düşmanlar çarpık özelliklere, canavarca uzantılara ve ürkütücü, rahatsız edici animasyonlara sahip insanların mutasyona uğramış, çarpık versiyonlarıdır ● Oyundaki yaratık ve düşmanların tasarımları, oyunun korku ve dehşetini artırmakta, oyuncuda tiksinti duygusu yaratması sağlanmaktadır.	● Oyundaki düşmanlar; ürkütücü, rahatsız edici şekilde tasarlanmıştır ve tasarımları, oyunun geneline hâkim olan korku, huzursuzluk hissine katkıda bulunmaktadır. ● Düşmanlar, belirli bir duyguyu veya ruh halini uyandırmak için hazırlanmıştır. Her ayrıntı, rahatsız edici, itici olacak ve ana karakterin hissettiklerini oyuncuya yaşatacak şekilde tasarlanmıştır.

Renk Tasarımı	Oyun; belirsizlik, karanlık, gölge, klostrofobi ve izolasyon hissi yaratmaya yardımcı olan solgun, cansız bir renk paletine sahiptir. • Oyunun hikâyesi ve oynanışına yönelik temel noktaları ve unsurları vurgulamaya da hizmet etmektedir. • Soğuk, soluk ve doygunluğu azaltılmış renklerin kullanımı, karanlık, yalnızlık, izolasyon hissi yaratırken, daha parlak renkler, kontrast oluşturmak ve tehlike hissi yaratmak için kullanılmaktadır.	• Oyunun renk paleti, oyunundaki genel kasvetli havaya katkıda bulunan soluk ve doygunluğu giderilmiş renklerden oluşmaktadır. • Kontrast kullanımı, oyundaki renk tasarımı için çok önemli bir noktadır. Oyun, önemli bölge, nesneleri vurgulamak ve görsel ilgi yaratmak için parlak, doygun renkler de kullanır.
Ara Sahneler	Resident Evil 7 önceden oluşturulmuş ve oyun içi ara sahneler içerir. • Önceden oluşturulmuş ara sahneler, sinematik bir deneyim sağlamak için tasarlanmıştır. Bu ara sahneler yeni karakterleri, ortamları tanıtmak ve oyunun hikâyesini ilerletmek amacıyla kullanılmaktadır • Oyun içi ara sahneler ise oyun ve hikâye arasında sorunsuz bir şekilde geçiş yapmak için kullanılmaktadır. Bu ara sahneler, oyun motoru kullanılarak oluşturulmuştur ve önceden oluşturulmuş ara sahnelerden daha sürükleyici olacak şekilde tasarlanmıştır.	• Ara sahneler, oyunun hikâye ve olay örgüsünü ilerletmek, oyunun dünyası ve karakterleri hakkında önemli bilgileri ortaya çıkarmak ve oyunun dünyasına çekmek için kullanılmaktadır. • Ara sahne tasarımında göze çarpan özelliklerden biri, drama ve gerilim duygusu yaratmak için kamera açılarının ve hareketlerinin kullanılmasıdır. Oyun, bir boyut duygusu yaratmak için genellikle alçak kamera açıları kullanır. Bu şekilde oyuncuların Six'e olan empatileri ve canavarlar karşısında hissettikleri pekişmektedir.

Tablo 6.3. “Resident Evil 7” ve “Little Nightmares” Tasarım Unsurları Karşılaştırması

Resident Evil 7, aydınlatma, dokular ve ses tasarımı aracılığıyla gergin ve rahatsız edici bir atmosfer yaratmaya odaklanan daha gerçekçi ve cesur bir görsel tasarıma sahiptir. Oyunun ortamları ayrıntılıdır ve genellikle kan, çürüme ve vücut korkusu gibi ürkütücü unsurlar içermektedir. Oyunun birinci şahıs bakış açısını kullanması da oyuncu ve ana karakter arasında bağ kurulmasını, deneyimin sürükleyici ve klostrofobik hissine katkıda bulunmaktadır.

Little Nightmares ise renk, ışık ve perspektif kullanımıyla gerçeküstü ve rahatsız edici bir atmosfer yaratmaya odaklanan daha stilize ve tuhaf bir görsel tasarıma sahiptir. Oyunun ortamları da ayrıntılıdır ancak yandan görünümlü üçüncü kişi perspektiften sunulur, bu da bir mesafe ve kopukluk hissi yaratılmasını, oyuncunun ana karakterden ayrılmasını sağlar. Oyunun karakterleri ve düşmanları, abartılı oranlara ve şekil bozukluklarına odaklanılarak görsel olarak farklı ve akılda kalıcı olacak şekilde tasarlanmıştır.

Hem Resident Evil 7 hem de Little Nightmares'in etkileyici bir görsel tasarım sergilediğini söyleyebiliriz. Her iki oyun da sürükleyici ve akılda kalıcı bir oyun deneyimi yaratmak için kimi zaman benzer kimi zamandan farklı tasarım unsurları kullanmaktadır. Her oyunun görsel stilleri farklı olsa da her ikisi de görsel tasarımın oyuncularda bir gerginlik ve huzursuzluk duygusu yaratmadaki gücünü sergilemiştir.

Resident Evil 7 ve Little Nightmares üzerinde yapılan analizlere dayanarak, sürükleyici ve akılda kalıcı bir oyun deneyimi yaratmada görsel tasarımın çok önemli bir rol oynadığı söylenebilmektedir (Tablo 6.3). Bir oyunun görsel tasarımı, oyunun zeminini ve atmosferini oluşturmaya, oyun dünyasının içine çekmeye ve oyunu oyuncular için daha akılda kalıcı hale getirmeye yardımcı olmaktadır. Oyun geliştiricilerin, oyuncular için etkili ve tutarlı bir deneyim yaratmak için ortamlar, karakter tasarımları, ara sahneler, ses ve ışık tasarımı gibi görsel tasarım unsurlarına dikkat etmesi önemlidir. Görsel tasarım, bir oyunu aynı tür veya kategorideki diğerlerinden ayırmaya yardımcı olarak kalabalık bir pazarda öne çıkmasını sağlayabilir. Genel olarak görsel tasarım, başarılı ve keyifli bir oyun deneyimi yaratmada oldukça önemli ve etkilidir.

BÖLÜM VII

ANKET ÇALIŞMASI VE DEĞERLENDİRME

7.1. Anket Çalışması

Tasarım unsurları özellikle duygusal ve psikolojik etmenlerin yoğunlukta olduğu korku oyunları için büyük önem taşımaktadır. Atmosfer, renk, karakter ve ara sahnelerin doğru kullanımı; bir oyunu ilgi çekmeyen, çok sayıda benzeri bulunan bir oyundan, uzun zaman sonra bile hatırlanacak başyapıtlara dönüştürebilmektedir. Bu unsurlar oyun geliştiricileri ilgilendirdiği kadar oyuncuları da ilgilendirmektedir ve oyunun oynanabilirliği, yarattığı etki açısından büyük önem taşımaktadır.

“Korku Yaratmak: Korku Oyunlarında Kullanılan Tasarım Unsurları Üzerine Bir İnceleme” adlı çalışmanın amacı tasarım unsurlarının korku oyunlarına olan katkısını kanıtlamaktır. Bu doğrultuda oyuncuların görüşlerini almak ve çalışmanın bulgularına destek olmak amacıyla bir anket çalışması gerçekleştirilmiştir. Türkiye’de yaşayan farklı yaş ve mesleklerden 128 kişinin katıldığı çevrimiçi ankette katılımcılara; genel bilgilerine, korku oyunlarına ve tasarım unsurlarına yönelik olmak üzere üç başlık altında toplam 21 soru yöneltilmiştir.

7.2. Değerlendirmeler ve Bulgular

Anket sonucunda elde edilen bulgular aşağıdaki grafiklerde ve veri değerlendirmelerinde verilmiştir.

Genel bilgi sorularının deęerlendirmesi

Cinsiyet	Yaş				Toplam
	18 - 24	25 - 34	35 - 44	45 ve üzeri	
Erkek	9	49	19	4	81
İlkokul/ Ortaokul	1	1	2	2	6
Lise	2	8	6	1	17
Üniversite	6	38	2	1	47
Yüksek Lisans/ Doktora	-	2	9	-	11
Kadın	16	26	3	2	47
İlkokul/ Ortaokul	-	1	-	-	1
Lise	5	2	2	-	9
Üniversite	11	21	1	2	35
Yüksek Lisans/ Doktora	-	2	-	-	2
Toplam	25	75	22	6	128

Tablo 7.1. Katılımcıların Cinsiyet, Yaş ve Eğitim Durumları

- Ankete 81'i erkek, 47'si kadın olmak üzere toplam 128 kişi katılmıştır.
- Her yaştan katılımcı bulunmasına rağmen 25-34 yaş aralığındaki katılımcılar yoğunluktadır.
- Eğitim durumu üniversite olan katılımcılar yoğunluktadır.

Meslek	Yüzde
Kamu Görevlisi	22.65%
Özel Sektör	15.62%
Öğrenci	33.6%
Serbest Meslek	19.53%
Emekli	3.12%
Çalışmıyor	5.48%

Tablo 7.2. Katılımcıların Meslek Dağılımları

- Katılımcılar arasında, %33,6 ile öğrenci yoğunluğunun yanı sıra; esnaf, öğretim görevlisi, tasarımcı, içerik üreticisi gibi farklı mesleklerden kişiler de bulunmaktadır.

	Video oyunu oynar mısınız?		
Cinsiyet/ Yaş	Evet	Hayır	Toplam
Erkek	79	2	81
18 - 24	9	-	9
25 - 34	48	1	49
35 - 44	18	1	19
45 ve üzeri	4	-	4
Kadın	47	0	47
18 - 24	16	-	16
25 - 34	26	-	26
35 - 44	3	-	3
45 ve üzeri	2	-	2
Toplam	126	2	128

Tablo 7.3. Katılımcıların Cinsiyet ve Yaşa Göre Video Oyunu Oynama Durumları

- Ankete katılan 128 kişiden 126'sı aktif olarak video oyunu oynamaktadır.
- Video oyunu oynamayan 2 kişi erkek katılımcılardan ve 25-34, 35-44 yaş gruplarındandır.

Korku oyunları ile ilgili soruların değerlendirilmesi

	Korku türündeki video oyunlarını takip eder misiniz?			
Cinsiyet/Yaş	Evet	Hayır	Toplam	Yüzde
Erkek	74	7	81	%91,4
Kadın	45	2	47	%95,7
Toplam	119	9	128	%93

Tablo 7.4. Katılımcıların Korku Oyunlarını Takip Etme Durumu

	Korku türündeki video oyunlarını oynar mısınız?			
Cinsiyet/Yaş	Evet	Hayır	Toplam	Yüzde
Erkek	76	5	81	%93,8
Kadın	46	1	47	%97,9
Toplam	122	6	128	%95,3

Tablo 7.5. Katılımcıların Korku Oyunlarını Oynama Durumu

- Katılımcıların %93'ü korku oyunlarını takip etmektedir.
- Buna karşılık katılımcıların %95,3'ü korku oyunu oynamaktadır.

- Katılımcılar arasında korku türünü özellikle takip etmese de korku oyunu oynayanlar bulunmaktadır.

	Hangi tür/türlerde korku oyunları oynamayı tercih edersiniz?				
Cinsiyet	Aksiyon	Hayatta Kalma	Multiplayer	Puzzle	RPG
Kadın	32	26	22	27	18
Erkek	49	3	35	18	24
Toplam	81	29	57	45	42
Yüzde	%23,1	%22	%20,9	%22	%12

Tablo 7.6. Katılımcıların Tercih Ettiği Korku Oyunu Türlerinin Cinsiyete Göre Dağılımı

- Katılımcıların seçimlerine göre %23,1 ile aksiyon türündeki korku oyunları ilk sırada yer almıştır. Bunu %22’lik oranlarla puzzle ve hayatta kalma türündeki oyunlar izlemiştir. Multiplayer korku oyunları %20,9’luk orana sahipken %12 ile RPG korku oyunları en az tercih edilen tür olmuştur.
- Kadın katılımcılar arasında en çok tercih edilen korku oyunu türü aksiyon oyunları olurken bunu puzzle ve hayatta kalma türü takip etmektedir.
- Erkek katılımcılar arasında en çok tercih edilen korku oyunu türü de aksiyon olmuştur. Bunu ise multiplayer ve RPG türü takip etmektedir.

	Süre				
Cinsiyet/ Yaş	1 Saatten Az	1 – 4 Saat	5 – 9 Saat	10+ Saat	Toplam
Erkek	3	44	29	5	81
18 - 24	-	6	3	-	9
25 - 34	3	27	15	4	49
35 - 44	-	9	10	-	19
45 ve üzeri	-	2	1	1	4
Kadın	5	32	10	0	47
18 - 24	4	11	1	-	16
25 - 34	1	17	8	-	26
35 - 44	-	2	1	-	3
45 ve üzeri	-	2	-	-	2
Toplam	8	76	39	5	128
Yüzde	%6,2	%59,4	%30,5	%3,9	

Tablo 7.7. Katılımcıların Oyun Oynama Sürelerinin Cinsiyet ve Yaşa Göre Dağılımı

- Katılımcıların %59,4'lük kısmı korku oyunlarını aralıksız 1-4 saat arasında oynayabildiklerini belirtmiştir. Bunu %30,5'lik oranla 5-9 saat oynayanlar takip etmektedir.
- Hem kadın hem erkek katılımcılar arasında oynama süresindeki yoğunluk 1-4 saat aralığındadır. Bu sürede oynayanların çoğunluğunu ise 25-34 yaş aralığındaki katılımcılar oluşturmaktadır.

Size göre korku oyunları için en uygun platform/platformlar nedir?					
Yaş Aralığı	Mobil cihazlar	Oyun konsolları	PC	VR	Toplam
18 - 24	6	17	18	4	45
25 - 34	21	45	53	17	136
35 - 44	7	12	12	10	41
45 ve üzeri	2	1	6	2	11
Toplam	36	75	89	33	233
Yüzde	%15,4	%32,2	%38,2	%14,2	

Tablo 7.8. Tercih Edilen Oyun Platformlarının Yaşa Göre Dağılımı

- Katılımcılar tarafından seçilen korku oyunu oynamak için en uygun platform %38,2'lik oranla PC olmuştur. Bunu %32,2 ile oyun konsolları takip etmiştir.
- Korku oyunları için VR platformu yüzde olarak, 35-44 yaş aralığındaki katılımcılar arasında diğer yaş gruplarında olduğundan daha popülerken genel olarak en az tercih edilen platform olmuştur. Bu sonuç H5 hipotezini desteklememiştir.

Size göre oyunlarda kullanılan görüş açısı kamera çeşitlerinden hangisi korku oyunlarına daha uygundur?			
Cinsiyet	1. Kişi (Karakter) Bakış Açısı	3. Kişi (Hakim, Anlatıcı) Bakış Açısı	Toplam
Erkek	61 (%75,3)	20 (%24,7)	81
Kadın	38 (%80,9)	9 (%19,1)	47
Toplam	99	29	128
Yüzde	%77,3	%22,7	

Tablo 7.9. Katılımcıların Korku Oyunlarında Tercih Ettiği Bakış Açıları

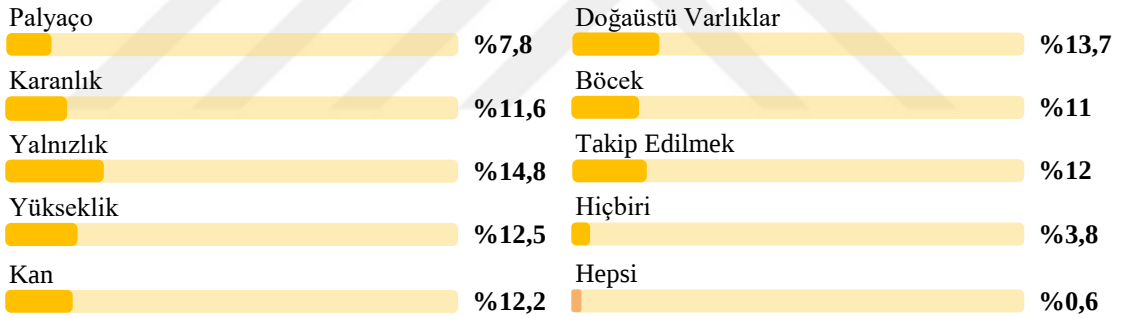
- Katılımcıların %77,3'ü korku oyunları için en uygun bakış açısının 1.kişi (karakter) bakış açısı olduğunu düşünmektedir. Buna karşılık 3.kişi (hâkim, anlatıcı) bakış açısını tercih edenlerin oranı %22,7'dir. Bu sonuç H1 hipotezini desteklemektedir.
- Kadın katılımcıların 1. kişi bakış açısını tercih etme oranı (%80,9) erkek katılımcıların tercih etme oranından (%75,3) daha yüksektir.

- Bunun yanı sıra 3. kişi bakış açısı erkek katılımcılar arasında (%24,7) kadın katılımcılar arasında olduğundan (%19,1) daha popülerdir.

Cinsiyet	Fobiler										
	Böcekler	Doğaüstü varlıklar	Kan	Karanlık	Takip edilmek	Yalnız kalmak	Yükseklik	Palyaço	Hepsi	Hiçbiri	Toplam
Erkek	25	31	27	24	23	27	22	19	1	11	210
18 - 24	4	5	4	2	4	4	1	2	-	-	26
25 - 34	18	18	14	17	11	15	17	11	1	7	129
35 - 44	2	6	8	5	6	7	4	4	-	3	45
45 +	1	2	1	-	2	1	-	2	-	1	10
Kadın	13	16	15	16	18	24	21	8	1	2	134
18 - 24	6	4	3	5	5	10	8	4	1	1	47
25 - 34	6	9	12	9	10	13	11	4	-	-	74
35 - 44	1	1	-	1	1	1	1	-	-	1	7
45 +	-	2	-	1	2	-	1	-	-	-	6
Toplam	38	47	42	40	41	51	43	27	2	13	344

Tablo 7.10. Katılımcı Fobilerinin Yaşa ve Cinsiyete Göre Dağılımı

Şekil 7.1. Katılımcıların Sahip Oldukları Fobilerin Oranı



- Katılımcılara korku oyunlarında sıklıkla yer verilen korkulardan hangisi veya hangilerine sahip oldukları sorulmuştur. %14,8'lik oranla katılımcıların en çok yalnızlıktan korktuğu görülmüştür. Bunu %13,7'lik oranla doğaüstü varlıklardan korkma ve %12,5 ile yükseklik korkusu takip etmiştir. Listenin devamında kan, takip edilme ve karanlık gibi korkular yer alırken katılımcılar arasında korkusunun olmadığını söyleyenler de olmuştur.
- Erkek katılımcılar arasında en çok sahip olunan fobi doğaüstü varlıklar olurken, ikinci sırada kan korkusu ve yalnız kalmak gelmiştir.
- Kadın kullanıcılar ise en çok sahip olunan fobi yalnız kalmak olmuştur. Bunu ise yükseklik korkusu takip edilmek gelmiştir.

Sebepler				
Cinsiyet	Genel anlamda korku türünü sevmek (film, kitap, oyun...)	Meydan okuyucu ve zorlayıcı olması	Yarattığı duygu (korku, heyecan vs.)	Toplam
Erkek	20 (%24,7)	30 (%37)	31 (%38,3)	81
Kadın	20 (%42,5)	17 (%36,2)	10 (%21,3)	47
Toplam	40	47	41	128
Yüzde	%31,3	%36,7	%32	

Tablo 7.11. Katılımcıların Korku Oyunu Oynama Sebeplerinin Cinsiyete Göre Dağılımı

- Katılımcıların korku oyunlarını oynama sebeplerinin oranı oldukça yakındır. Yapılan ankete göre oyuncuların %36,7'lik kısmı korku oyunlarını zorlayıcı ve meydan okuyucu olmasından dolayı tercih etmektedir. %32'lik kısım korku oyunlarını yarattığı korku, heyecan vb. duygular için tercih ederken genel anlamda korku türünü sevdiği için tercih edenlerin oranı %31,3'tür.
- Kadın katılımcılar korku oyunlarını genel olarak korku türünü sevdikleri için oynarken erkek katılımcıların çoğunluğu korku oyunlarını yarattığı duygular için oynamaktadır.
- Korku oyunlarının meydan okuyucu ve zorlayıcı olması sebebiyle oynanmasının oranı ise kadın ve erkek katılımcılar arasında oldukça yakındır.

Oyunculardaki korku deneyimi hakkında sorulan soruları uygun gördüğünüz seçenekleri işaretleyerek cevaplayınız.

E: Etkilemez N: Negatif P: Pozitif	E	N	P
1. Sizce 1. kişi bakış açısının kullanılması oyundaki korku deneyimini nasıl etkiler?	%6,3	%3,9	%89,8
2. Sizce 3. kişi bakış açısının kullanılması oyundaki korku deneyimini nasıl etkiler?	%25	%49,2	%25,8
3. Oynadığınız korku oyunlarında sahip olduğunuz bir fobinin konu alınması yaşadığınız korku deneyimini nasıl etkiler?	%7	%1,6	%91,4
4. Korku oyunlarını başka oyuncularla birlikte oynamak korku deneyiminizi nasıl etkiler?	%12,5	%25	%62,5
5. Korku oyunu oynarken içinde bulunduğunuz ortamın (odanız, oyun salonu vs.) kalabalık ve sesli olması yaşadığınız korku deneyimini nasıl etkiler?	%14,1	%56,2	%29,7
6. Korku oyunu oynarken içinde bulunduğunuz ortamın (odanız, oyun salonu vs.) izole edilmiş ve sessiz olması yaşadığınız korku deneyimini nasıl etkiler?	%5,5	%3,9	%90,6
7. Bir korku oyununu uzak bir ekrandan (PC, oyun konsolu, mobil cihaz) oynamak yaşadığınız korku deneyimini nasıl etkiler?	%14	%5,5	%80,5
8. Bir korku oyununu VR gözlükle oynamanın yaşadığınız korku deneyimine nasıl bir etkisi vardır?	%7	%1,6	%91,4

Tablo 7.12. Oyunculardaki Korku Deneyimi Hakkında Sorular

- Korku oyunlarında 1.kişi bakış açısının kullanılmasını katılımcıların %89,8'i tarafından olumlu bulurken bu oran 3.kişi bakış açısının kullanıldığı oyunlarda %25,8'e kadar düşmüştür. Bunun yanında 3.kişi bakış açısının kullanımı %49,2 oranında olumsuz karşılanmıştır.
- Katılımcıların %90,6'sı korku oyunlarının sessiz, izole edilmiş ortamlarda oynamanın korku deneyimine olumlu etki ettiğini düşünmektedir. Korku oyunlarını sesli ve kalabalık ortamda oynamasını olumlu bulanların oranı ise %29,7'dir. bu durumu olumsuz bulanların oranı ise %56,2'dir.
- Katılımcılar, korku oyunlarında sahip oldukları bir fobinin bulunmasını %91,4 oranında olumlu karşılamaktadır. Bu durumun korku deneyimini artırdığı düşünülmektedir.
- Korku oyunlarını başka oyuncularla (ekip olarak) oynamak, katılımcıların %62,5'i tarafından olumlu bulunmaktadır. Bu durum yalnızlık duygusunu ortadan kaldırıp korkuyu daha rahat deneyimlemelerini sağlamaktadır.
- Katılımcıların %80,5'i korku oyunlarını uzak bir ekranda oynamanın korku deneyimini olumlu etkilediği düşünmekte, %14'ü ise bu durumun bir etkisinin olmadığını savunmaktadır.
- Korku oyunlarının VR gibi oldukça yakın bir ekranda oynamasını olumlu bulanların oranı ise %91,4'tür
- Bu durum ankete katılan oyuncular için korku atmosferine yakın olmanın ve olayları ilk elden tatmanın daha olumlu bir etmen olduğunu kanıtlamaktadır.

Korku oyunlarında daha gerçekçi ve/veya bilimsel konulara dayandırılan konuları mı yoksa doğaüstü konuları mı tercih edersiniz?			
Cinsiyetiniz	Doğaüstü	Gerçekçi	Toplam
Erkek	33 (%40,7)	48 (%59,3)	81
Kadın	31 (%66)	16 (%34)	47
Toplam	64	64	128
Yüzde	%50	%50	

Tablo 7.13. Korku Oyunlarının Gerçekçiliği Hakkında Görüşler

- Son olarak korku oyunlarının gerçekçi mi yoksa doğaüstü mü olması gerektiği konusundaki görüşlerde bir eşitlik söz konusudur. Ankete katılan 128 kişinin 64'ü gerçekçi konuları tercih ederken, kalan 64 kişi doğaüstü konuları tercih etmiştir. Bu

şekilde de konusu ne olursa olsun doğru kurgulanmış bir korku oyununun başarılı olduğunu ve oyuncularını çektiğini söyleyebiliriz.

Tasarım unsurlarına yönelik soruların değerlendirilmesi

Size göre bir korku oyununu başarılı kılan tasarım unsuru nedir?				
Cinsiyet	Doğru korku atmosferinin sağlanması (Mekân, Işık, Ses)	Korkutucu yaratıklar ve karakterler	Oyun grafikleri	Toplam
Erkek	53	7	21	81
Kadın	34	2	11	47
Toplam	87	9	32	128
Yüzde	%68	%25	.%7	

Tablo 7.14. Katılımcılar Tarafından Korku Oyunlarını Başarılı Kıldığı Düşünülen Tasarım Unsurları

- Katılımcıların %68'i korku oyunlarını başarılı kılan en önemli tasarım unsurunun atmosfer yani; mekân, ışık ve ses tasarımı olduğunu söylemiştir. Bu sonuç H2 hipotezini desteklemektedir.

Sizce korku oyunlarında gerçekçi grafikler mi yoksa gerçek dışı grafikler mi daha etkilidir?				
Cinsiyet	Gerçek dışı grafikler	Gerçekçi grafikler	İki tür de etkilidir	Toplam
Erkek	15	17	49	81
Kadın	3	7	37	47
Toplam	18	24	86	128
Yüzde	%18,8	%14,1	%67,2	

Tablo 7.15. Katılımcıların Tercih Ettikleri Grafik Türlerinin Cinsiyete Göre Dağılımı

- Katılımcıların %18,8'i korku oyunlarını etkili kılanın gerçekçi grafikler olduğunu düşünürken, %14,1'i gerçeküstü grafikleri daha etkili bulmaktadır. Buna karşılık katılımcıların %67,2'si iki grafik türünü de eşit derecede etkili bulmaktadır. Bu durum daha önce yapılan “doğru kurgulanmış bir korku oyunu başarılı olur ve oyuncuları kendine çeker” çıkarımını destekler nitelikte olmuştur.

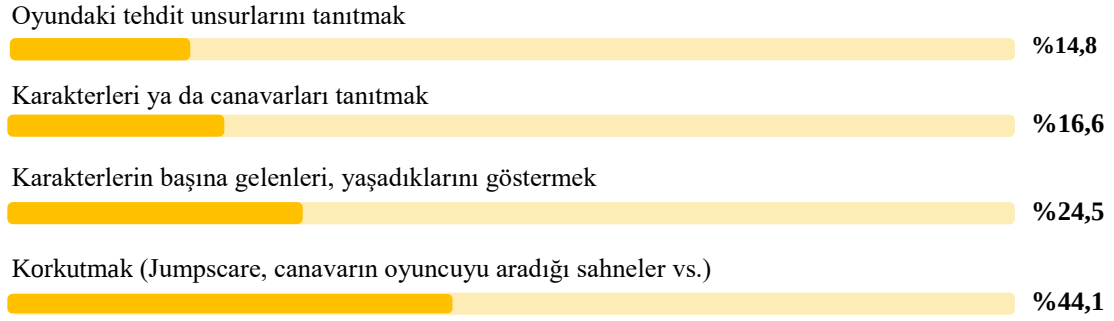
	Puan					
Tasarım Unsurları	1	2	3	4	5	Ortalama
Mekân Tasarımı	1	7	26	23	71	4,2
Erkek	1	4	9	13	54	4,4
Kadın	-	3	17	10	17	3,9
Ses Tasarımı/ Müzik	0	0	4	18	106	4,8
Erkek	-	-	4	11	66	4,8
Kadın	-	-	-	7	40	4,8
Işık/ Karanlık Kullanımı	0	0	4	20	104	4,8
Erkek	-	-	3	14	64	4,8
Kadın	-	-	1	6	40	4,8
Karakter Tasarımı	0	4	28	42	54	4,1
Erkek	-	3	17	22	39	4,2
Kadın	-	1	11	20	15	4
Ara Sahne Kullanımı	1	4	22	39	62	4,2
Erkek	1	4	10	22	44	4,3
Kadın	-	-	12	17	18	4,1

Tablo 7.16. Katılımcıların Tasarım Unsurlarına Verdiği Puanların Ortalaması ve Cinsiyete Göre Dağılımı

- Anket kapsamında katılımcılardan Korku oyunlarında kullanılan tasarım unsurlarının oyunun başarısına olan katkısını puanlamaları istenmiştir. Buna göre 5 üzerinden 4,8 puan ortalamasına ulaşan ışık ve ses tasarımları oyun içindeki değerini ve atmosfere katkısını kanıtlamış olmaktadır. Hemen arkasından 4,2 ortalama ile mekân tasarımı ve ara sahneler gelmektedir. En sonda ise 4,1 ortalama ile karakter tasarımı yer almaktadır. Sonda yer alan tasarım unsurunun bile ortalama olarak 4'ün üzerinde olması ise tüm tasarım unsurlarının son derece değerli ve etkili olduğunu kanıtlar nitelikte olmuştur.

Şekil 7.2. Ara Sahnelerin Kullanım Amaçları

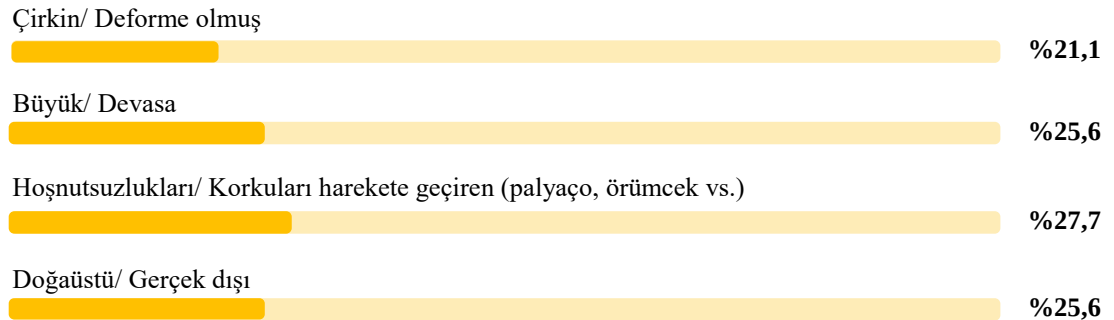
Sizce oyunculara kısa süreli sinematik deneyimler yaşatan ara sahnelerin, korku oyunlarında en uygun kullanımı/kullanımları nedir?



- Katılımcıların %44,1'i korku oyunlarında ara sahnelerin kullanım amacının oyunculara ani korku unsurları (jumpscare) göstermek olduğunu belirtmiştir. Bu durum hali hazırda korku oyunlarında ara sahnelerin en yaygın kullanılma nedenidir. Bu sonuç H3 hipotezini desteklemektedir.

Şekil 7.3. Karakterlerin Korkutucu Olması İçin Gereken Özellikler

Sizce korku oyunlarında yer alan bir karakterin korkutucu olması için ne gibi özellikler taşımalıdır?



- Anket kapsamında oyunculara, korku oyunlarındaki karakterlerin korkutucu olabilmesi için ne gibi özellikleri bulundurması gerektiği sorulmuştur. Oyuncuların cevaplarının oranı ise oldukça yakın olmuştur. Cevaplara göre en çok seçilen özellik hoşnutsuzlukları ve fobileri harekete geçiren (palyaço, örümcek vb.) karakterler olmuştur. Bunu %25,6 ile büyük/devasa ve doğaüstü/gerçek dışı canavarlar takip etmekte son olarak da %21,1 ile çirkin/deforme olmuş yaratıklar gelmektedir. Buna göre insanların fobilerinin kendilerine karşı kullanılması etkisini tekrar göstermiştir.

N: Negatif P: Pozitif Y: Yoktur	N	P	Y
1. Doğru müzik seçimleri ve kaliteli ses tasarımının oyundaki korku deneyimine nasıl bir katkısı vardır?	%0	%100	%0
2. Bir korku oyununda doğru aydınlatma kullanımının atmosfer ve gerilime nasıl bir katkısı vardır?	%3,1	%96,1	%0,8
3. Oyunda kullanılan mekanların alışıldık ortamlar(ev, mutfak, banyo vs.) olmasının korku deneyimine nasıl bir katkısı vardır?	%39,8	%32,8	%27,4
4. Oyunda kullanılan mekanların alışılmışın dışında ortamlar(mezarlık, terk edilmiş bir hastane vs.) olmasının korku deneyimine nasıl bir katkısı vardır?	%4,7	%87,5	%7,8
5. Sizce kontrast renklerin kullanılması (karanlık ortamda parlak renkli kıyafetler giyen bir karakter olması veya siyah-beyaz bir dünyada farklı tek bir rengin kullanılması gibi) bir korku oyununa nasıl katkı sağlar?	%20,3	%61,7	%18
6. Korku oyunlarında gerçekçi karakterler kullanılmasının oyuna nasıl bir etkisi vardır?	%2,3	%95,4	%2,3
7. Korku oyunlarında gerçek dışı karakterler kullanılmasının oyuna nasıl bir etkisi vardır?	%6,2	%88,3	%5,5

Tablo 7.17. Tasarım Unsurlarının Oyuna Katkısı Hakkındaki Görüşler

- Anketin sonunda oyunculardan bazı tasarım unsurlarının oyuna katkısını değerlendirmeleri istenmiştir. Buna göre korku oyunlarında müziğin doğru kullanımı oyunculara göre oyuna %100 olumlu etki etmekte ve ses tasarımının korku atmosferine katkısı bir kez daha kanıtlamış olmaktadır. Bu sonuç H4 hipotezini desteklemektedir.
- Korku oyunlarında ışığın doğru kullanılması ise katılımcıların %96,1'i tarafından olumlu bir unsur olarak görülmüştür.
- Oyunda kullanılan mekanların alışıldık ortamlar(ev, mutfak, banyo vs.) olması katılımcıların %39,8'i tarafından olumsuz bulunurken, alışılmışın dışında ortamlar(mezarlık, terk edilmiş bir hastane vs.) olması %87,5'lik kısımdan olumlu bulunmaktadır. Bu durum oyuncuların, günlük hayatta sık ziyaret etmediği yabancı ortamların olduğu oyunlarda korkmaya daha meyilli olduğunu ve korku deneyimini güçlendirdiğini göstermektedir.
- Korku oyunlarında karanlık ortamda parlak renkli kıyafetler giyen bir karakter olması veya siyah-beyaz bir dünyada farklı tek bir rengin kullanılması gibi kontrast renklerin

kullanılması oyuncuların %67,1'i tarafından olumlu bulunurken %20,3'ü bu durumu olumsuz bulmuştur.

- Korku oyunlarında gerçekçi karakterler kullanılmasını oyuncuların %95,4'ü olumlu değerlendirirken bu oran gerçek dışı karakterler için %88,3'dür. Bu durumda görülmektedir ki gerçekçi karakterlere olan ilgi daha fazla olsa da gerçek dışı karakterlere olan ilgi de göz ardı edilemeyecek kadar fazladır. Oyunların başarısında karakter tasarımı önemli yer tutar ancak bu karakterlerin oyun içerisindeki kullanımı diğer tasarım unsurlarıyla bütün oluşturmalıdır. Bu şekilde gerçekçi veya gerçek dışı karakterlerle başarılı bir oyun geliştirilebilir.





BÖLÜM VIII

DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Görsel tasarım unsurları, oyuncular için sürükleyici ve akılda kalıcı bir deneyim yaratmada önemli bir rol oynadığı için korku oyunlarının önemli bileşenlerinden biridir. Aydınlatma, gölge ve renk kullanımı, oyunun ruh halini ve atmosferini ayarlayarak oyuncularda korku ve huzursuzluk duygusu oluşturabilir. Karakterlerin, ortamların ve nesnelerin tasarımı, tehlike ve şüphe ima etmek için görsel ipuçları kullanarak oyuncularda korku ve endişe uyandırabilir. Ayrıca, bozulma, çarpıklık ve diğer grafiksel anormallikler gibi görsel unsurların kullanılması, oyuncular için kafa karıştırıcı ve ürkütücü bir deneyim yaratabilir. Genel olarak, korku oyunlarının görsel tasarımı, tüyler ürpertici ve unutulmaz bir oyun deneyimi sunmak için oyuncuların en derin korkularına ve endişelerine dokunarak sürükleyici ve ürkütücü bir deneyim yaratmak için kullanılır.

Bu araştırma; korku oyunlarında oyuncularda korku ve endişe yaratmak için kullanılan tasarım öğelerinin ayrıntılı ve kapsamlı bir analizini sunmaktadır. Literatür taraması yoluyla bu çalışmada, korku oyunu tasarımında atmosferin önemini ortaya koyulmuş, oyunların görsel tasarım unsurları ve bunların oyuncu duyguları üzerindeki etkisine ilişkin mevcut araştırmalar incelenmiştir.

Çalışma kapsamında 2017 yılında çıkan ve büyük ses getiren iki korku oyunu, “Resident Evil 7” ve “Little Nightmares” üzerinde incelemeler yapılmıştır. Oyun kritikleri ve oyunculardan yüksek notlar alan oyunlar, temayı işleyiş ve tasarım unsurlarını kullanışlarındaki farklılıklar bu oyunları tez için ideal kılmıştır. Bazı noktalarda benzerlik gösterse de konu, hikâye ve grafikler açısından birbirinden oldukça farklı olan bu iki oyun; ses, ışık, mekân, renk, karakter ve ara sahne tasarımları açısından derinlemesine değerlendirilmiş, elde edilen sonuçlar tezin savunduğu noktayı destekler nitelikte olmuştur. Bu sonuçların yanında tezin; başarılı bir korku oyununun geliştirilebilmesi için gerçekçi görünümün gerekliliğini kanıtlamaya yönelik alt sorusuna da cevap aranmıştır.

Çalışma; çeşitli korku oyunlarının ve bunların atmosfer, karakter ve ara sahne tasarımı dahil olmak üzere tasarım öğelerinin kapsamlı bir analizini içermektedir. Ayrıca, bu tasarım öğelerinin korku uyandırmadaki etkinliğine ilişkin geri bildirimlerini ve düşünceleri toplamak için 128 katılımcıyla yapılan 21 soruluk bir anket de içermektedir.

Anket sonuçları analiz edilmiş, belirli tasarım öğelerinin önemini doğrulamak ve korku oyunu deneyimine katkıda bulunan ek faktörleri belirlemek için kullanılmıştır. Analiz ve anket sonuçları, korku oyunlarında oyuncularda korku ve endişe yaratmak için kullanılan en kritik tasarım unsurlarının ses efektleri, ışıklandırma ve mekân tasarımı olduğunu ortaya koymaktadır. Gerilim yaratmak için ses efektleri, mekân ve çevreyi kontrol etmek, klostrofobi veya izolasyon hissi yaratmak için ışık tasarımı sıklıkla kullanılmaktadır. Korku oyunlarının karakterleri ve ara sahneleri de oyuncularda gerilim oluşturmada, korku yaratmada önemli roller oynamaktadır. Anket sonuçlarında ayrıca oyuncuların, korku oyunlarında sahip oldukları fobilere yer verilmesi ve bunların kullanılmasının oyuna nasıl katkısı olacağı hakkındaki görüşlerine ait bulgulara da ulaşılmıştır.

Bu çalışma, oyun geliştiricilerin oyuncularda korku ve endişe yaratmak için belirli tasarım öğelerini kullanabileceklerini göstermektedir. Atmosfer, ara sahne, renk ve karakter tasarımının korku uyandırmadaki önemine dair bilgiler sağlamakta ve anket sonuçları ile bu tasarım unsurlarının etkililiğini doğrulamaktadır. Bu bulguların, daha sürükleyici ve etkili korku oyunları yaratmak isteyen oyun geliştiricileri için çıkarımlar sağlamıştır.

Sonuç olarak anlaşılmıştır ki video oyunlarında atmosfer tasarımı, oyuncu için benzersiz ve ilgi çekici bir deneyim yaratmaya yardımcı olduğundan oyun geliştirmenin önemli bir parçasıdır. Video oyunlarında görsel tasarım unsurları, oyuncunun genel deneyimi üzerinde büyük bir etkiye sahiptir ve oyunun hedeflerine ulaşmasını, oyuncular için eğlenceli ve ilgi çekici olmasını sağlamaktadır. Oyun geliştiriciler, bu çalışmada tanımlanan tasarım unsurlarını ve faktörlerini kullanarak, oyuncularda etkili bir şekilde korku ve endişe uyandıran oyunlar yaratabilecek ve bu da daha ilgi çekici ve etkili oyun deneyimlerinin oluşturulmasına yardım edecektir.

Günümüzde gerçekliği artırılmış oyunlar, sonsuz dünyaları ve oldukça akıllı, insansı karakterleri ile sektörün ortaya ilk çıktığı zamanlardan bu yana bizi etkilemeye devam etmektedir. VR (virtual reality) teknolojisi sayesinde gerçek anlamıyla oyun dünyasına girebildiğimiz oyunlar ise sektörü bambaşka bir boyuta taşımıştır. Bu durum özellikle duyguları hissetme ve karakterlerle empati kurmanın son derece önemli olduğu korku oyunları için bambaşka bir çağın açılmasını sağlamıştır. Korku atmosferinin tam anlamıyla içinde olunması, oyuncunun karakterin kendisi haline gelmesiyle canavarlar ve yaratıklar ile ilk elden yüzleşmesi korkunun iliklere kadar nüfuz etmesini sağlamıştır. Kısacası korku oyunları, 1970'ler ve 1980'lerdeki mütevazî başlangıcından günümüze kadarki yolculuğunda çok yol kat etmiştir. Kesin olan bir şey var ki o da oyun sektörünün ve korku oyunlarının gelişmeye, her yenilikle bizi şaşırtmaya devam edeceğidir.



KAYNAKÇA

Adobe. (t.y.). *Cut-Out Animation | How Does Cutout Animation Work?* Adobe. 30 Ocak 2023 tarihinde, <https://www.adobe.com/uk/creativecloud/animation/discover/cut-out-animation.html> adresinde erişildi.

Adobe. (t.y.). *Stop Motion Animation: Everything You Need to Know*. Adobe. 30 Ocak 2023 tarihinde, <https://www.adobe.com/creativecloud/animation/discover/stop-motion-animation.html> adresinden erişildi.

ATARI. (2018, Nisan 27). *About us*. ATARI. 20 Şubat 2022 tarihinde <https://www.atari.com/about-us/> adresinden erişildi.

Alexander, S. (2020, Ekim 10). *The Evolution of Cinema*. So The Theory Goes. 10 Ocak 2023 tarihinde, <https://www.sothetheorygoes.com/the-evolution-of-cinema/> adresinden erişildi.

Ampex. (t.y.). *History of Ampex Data Systems - AMPEX*. Ampex Data Systems. 13 Ocak 2023 tarihinde, from <https://www.ampex.com/ampex-history/> adresinden erişildi.

ArtStation. (t.y.). *Ward Lindhout*. ArtStation. 1 Mart 2023 tarihinde, <https://www.artstation.com/artbyward> adresinden erişildi.

Bandai Namco. (t.y.). *Little Nightmares*. Bandai Namco. 22 Şubat 2023 tarihinde, <https://www.bandainamcoent.com/games/little-nightmares> adresinden erişildi.

Bellis, M. (2017, Nisan 6). *Television History and the Cathode Ray Tube*. ThoughtCo. 11 Ocak 2023 tarihinde, <https://www.thoughtco.com/television-history-cathode-ray-tube-1991459> adresinden erişildi.

Borazan, E. A. (2022, Nisan 7). *Tarihteki ilk film gösterimi “Lumière Kardeşler”*. Fırat Haber. 10 Ocak 2023 tarihinde, <https://gazete.firat.edu.tr/tarihteki-ilk-film-gosterimi-lumiere-kardesler.html> adresinden erişildi.

Britannica, T. E. (2015, Nisan 8). *Space Invaders*. Britannica. 22 Şubat 2022 tarihinde, <https://www.britannica.com/topic/Space-Invaders> adresinden erişildi.
Britannica, T. E. (2017, Nisan 20). *Nim*. Britannica. 22 Şubat 2022 tarihinde, <https://www.britannica.com/topic/nim/additional-info#history> adresinden erişildi.

Bulovalı, A. H. (2019, Ekim 6). *Dünden Bugüne Sinemanın Yolculuğu*. Dünden bugüne sinemanın yolculuğu. 10 Ocak 2023 tarihinde,

<https://www.aa.com.tr/tr/kultur-sanat/duydu-bugune-sinemanin-yolculugu/1603789> adresinden erişildi.

Cantu, D. J. (2020, Eylül 2). *A Brief History of Cinema*. A Brief History of Cinema - Barut B'log. 10 Ocak 2023 tarihinde, <https://blog.baruthotels.com/en/a-brief-history-of-cinema> adresinden erişildi.

CAPCOM. (t.y.). *History | Resident Evil Portal | CAPCOM*. CAPCOM Accounts. 13 Şubat 2023 tarihinde, <https://game.capcom.com/residentevil/en/about-portal.html> adresinden erişildi.

Capote, T. (t.y.). *Truman Capote (Author of In Cold Blood)*. Goodreads. 24 Ekim 2022 tarihinde, https://www.goodreads.com/author/show/431149.Truman_Capote adresinden erişildi.

Chikhani, R. (2015, Ekim 31). *The History Of Gaming: An Evolving Community*. TechCrunch. 23 Şubat 2022 tarihinde <https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/> adresinden erişildi.

Cummins, C. (2019, Ekim 29). *A Brief History of Retro Horror Gaming*. Den of Geek. 23 Şubat 2022 tarihinde <https://www.denofgeek.com/games/a-brief-history-of-retro-horror-gaming/> adresinden erişildi.

Çakan, G. (2019, Ağustos 16). *Geek Terminoloji: Slapstick Komedi Nedir?*. Kahramangiller. 24 Ocak 2023 tarihinde, <https://www.kahramangiller.com/genel/geek-terminoloji-slapstick-komedi-nedir/> adresinden erişildi.

Euphoria Games. (2021, Şubat 25). *Death Park 2*. Steam. 27 Mart 2022 tarihinde, https://store.steampowered.com/app/1525890/Death_Park_2/ adresinden erişildi.

Dirks, T. (t.y.). *Crime and Gangster Films*. Filmsite.org. 24 Ocak 2023 tarihinde, <https://www.filmsite.org/crimefilms.html> adresinden erişildi.

Death Park 2. (2021). Euphoria Games. 27 Mart 2023 tarihinde, <https://euphoriagames.ru/dp2> adresinden erişildi.

Filmdienst. (t.y.). *Der Jazzsänger (1927) - Film | Kritik | Trailer – Filmdienst*. Filmdienst. 10 Ocak 2023 tarihinde, <https://www.filmdienst.de/film/details/51444/der-jazzsanger-1927> adresinden erişildi.

Freiberger, M. R. S. A. (2008, Ekim 7). *EDSAC | computer*. Encyclopedia Britannica. 5 Nisan 2023 tarihinde <https://www.britannica.com/technology/EDSAC> adresinden erişildi.

Gambino, A. (2021, Ocak 16). *Pyrolysis by JN Squared - Games*. JN Squared. 27 Mart, 2022 tarihinde, <https://jn-squared.itch.io/pyrolysis> adresinden erişildi.

Grimshaw, M. (2009, Ocak 1). The audio Uncanny Valley: Sound, fear and the horror game. University of Bulton. *Games Computing and Creative Technologies: Conference Papers (Peer-Reviewed)*

Hadzinsky, C. (2004, Nisan 28). A Look into the Industry of Video Games Past, Present and Yet to Come. CMC Senior Theses.

Herodote.net. (2018, Kasım 27). *9 mai 1893 - Edison fait son cinéma*. Herodote.net. 10 Ocak 2023 tarihinde, https://www.herodote.net/9_mai_1893-evenement-18930509.php adresinden erişildi.

history.com. (2017, Eylül 1). *Video Game History*. HISTORY. 31 Ocak 2022 tarihinde <https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games> adresinden erişildi.

Joey Drew Studios. (2017, Şubat 10). *Bendy and the Ink Machine*. Steam. 28 Mart 2022 tarihinde, https://store.steampowered.com/app/622650/Bendy_and_the_Ink_Machine/ adresinden erişildi.

Joey Drew Studios. (2017). *Bendy and the Ink Machine*. Joey Drew Studios. 28 Mart 2022 tarihinde, <https://www.joeydrewstudios.com/batim> adresinden erişildi.

Kelly, A. (2017, Ocak 23). *Resident Evil 7: Biohazard review*. PC Gamer. 22 Şubat 2023 tarihinde, <https://www.pcgamer.com/resident-evil-7-biohazard-review/> adresinden erişildi.

King, J. K. (2015, Mayıs 1). *An Analysis of the Methods and Techniques Used to Create an Unsettling Atmosphere in Horror Games*. University of Abertay Dundee Institute of Arts, Media and Computer Games, UK

King, S. (2020). *Oyun (Gerald's Game)* (G. Suveren, Çeviri.; 8. Baskı.). Altın Kitaplar. (Original yayın tarihi 1992)

King, S. (t.y.). *Stephen King (Author of The Shining)*. Goodreads. 26 Ekim 2022 tarihinde,

https://www.goodreads.com/author/show/3389.Stephen_King?from_search=true&from_srp=true adresinden erişildi.

Lindhout, W. (2017, Temmuz 3). *Resident Evil 7 Concept Art*. ArtStation. 1 Mart 2023 tarihinde, <https://artbyward.artstation.com/> adresinden erişildi.

Little Nightmares Wiki. (t.y.). Little Nightmares Wiki. 2 Şubat 2023 tarihinde, https://littlenightmares.fandom.com/wiki/Little_Nightmares_Wiki adresinden erişildi.

Loguidice, B. (2009, Haziran 10). *The History of Spacewar!: The Best Waste of Time in the History of the Universe*. gamasutra. 22 Şubat 2022 tarihinde <https://www.gamedeveloper.com/design/the-history-of-spacewar-the-best-waste-of-time-in-the-history-of-the-universe> adresinden erişildi.

Mansaray, S. (2022, Mayıs 29). *Talking Head Videos: An Ultimate Guide on Video Production*. iSpring Solutions. 30 Ocak 2023 tarihinde, <https://www.ispringsolutions.com/blog/talking-head-videos> adresinden erişildi.

Memorial. (2021, Haziran 22). *Hastalıklar Klostrofobi (Kapalı alan korkusu) nedir? Klostrofobi belirtileri nelerdir?* Memorial. 5 Nisan 2023 tarihinde, from <https://www.memorial.com.tr/hastaliklar/klostrofobi-nedir> adresinden erişildi.

Messitte, N. (2022, Mayıs 12). *What Is the Difference Between Mixing and Mastering?* iZotope. 3 Şubat 2023 tarihinde, <https://www.izotope.com/en/learn/what-is-the-difference-between-mixing-and-mastering.html> adresinden erişildi.

Miéville, C. (t.y.). *China Miéville (Author of Perdido Street Station)*. Goodreads. 24 Ekim 2022 tarihinde, https://www.goodreads.com/author/show/33918.China_Mi_ville adresinden erişildi.

Millenicom. (2021, Eylül 21). *LAN (Local Area Network) Nedir?* Millenicom. 28 Mart 2023 tarihinde, <https://www.milleni.com.tr/blog/teknoloji/lan-nedir> adresinden erişildi.

Milliyet. (2022, Şubat 22). *Mix Mastering Nedir, Nasıl Yapılır? - En Son Haberler*. Milliyet. 3 Şubat 2023 tarihinde, <https://www.milliyet.com.tr/egitim/mix-mastering-nedir-nasil-yapilir-6706083> adresinden erişildi.

Mitchell, C. (2022, Aralık 15). *What Is the Difference between Comedy and Satire?* Language Humanities. 24 Ocak 2023 tarihinde, <https://www.languagehumanities.org/what-is-the-difference-between-comedy-and-satire.htm> adresinden erişildi.

Museum of Play. (2021). *Video Game History Timeline*. the strong. 2 Şubat 2022 tarihinde, https://www.museumofplay.org/video_games/ adresinden erişildi.

Museum of the Game. (n.d.). Crown Soccer Special - Pinball by Taito. Museum of the Game - Arcade, Videogame, Pinball Machine, Game, and Antique Coin-Operated History -- International Arcade Museum. 5 Nisan 2023 tarihinde https://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=16047 adresinden erişildi.

New York Film Academy. (2022, Tammuz 21). *The First Horror Movie & The History of the Horror Genre*. New York Film Academy. 25 Ocak 2023 tarihinde, <https://www.nyfa.edu/student-resources/how-horror-movies-have-changed-since-their-beginning/> adresinden erişildi.

Rechsteiner, A. (2020, Ocak 29). *The history of video games*. National Museum. 22 Şubat 2022 tarihinde, <https://blog.nationalmuseum.ch/en/2020/01/the-history-of-video-games/> adresinden erişildi.

Red Barrels. (2013, Eylül 4). *Outlast*. Steam. 3 Nisan 2022 tarihinde, <https://store.steampowered.com/app/238320/Outlast/> adresinden erişildi.

Reddit. (2021, Haziran 15). *THE TRAGEDY OF ETHAN WINTERS (PDF) + EXTRAS : r/residentevil*. Reddit. 26 Ekim 2022 tarihinde, https://www.reddit.com/r/residentevil/comments/o0o800/the_tragedy_of_ethan_winters_pdf_extras/ adresinden erişildi.

Renderforest Staff. (2019, Eylül 23). *2D Animation: Everything You Should Know About it*. Renderforest. 30 Ocak 2023 tarihinde, <https://www.renderforest.com/blog/2d-animation> adresinden erişildi.

Resident Evil Wiki. (t.y.). Resident Evil Wiki. 10 Şubat 2023 tarihinde, https://residentevil.fandom.com/wiki/Resident_Evil_Wiki adresinden erişildi.

Resident Evil Wiki. (t.y.). *Resident Evil 7: Biohazard | Resident Evil Wiki | Fandom*. Resident Evil Wiki. 10 Şubat 2023 tarihinde, https://residentevil.fandom.com/wiki/Resident_Evil_7:_Biohazard adresinden erişildi.

Reynolds, W. (2017, Nisan 21). *Little Nightmares review*. Polygon. 1 Mart 2023 tarihinde, <https://www.polygon.com/2017/4/21/15381324/little-nightmares-review> adresinden erişildi.

Sarkar, S. (2022, Şubat 14). *Romantic Comedy | Definition, Characteristics, Movie, Examples in Literature*. All About English Literature. 24 Ocak 2023, <https://www.eng-literature.com/2022/02/romantic-comedy-definition-characteristics-examples.html> adresinden erişildi.

Science and Media Museum. (2020, Haziran 18). *A very short history of cinema*. National Science and Media Museum. 10 Ocak 2023, <https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/objects-and-stories/very-short-history-of-cinema> adresinden erişildi.

Scott Cawthon. (2014, Ağustos 18). *Five Nights at Freddy's*. Steam. 28 Mart 2022 tarihinde, https://store.steampowered.com/app/319510/Five_Nights_at_Freddys/ adresinden erişildi.

Singh, U. (2018, Temmuz 11). *Exploring The Game of Nim*. OpenGenus IQ. 21 Ocak 2022 tarihinde, <https://iq.opengenus.org/game-of-nim/> adresinden erişildi.

Skrebels, J. (2017, Nisan 26). *Little Nightmares Review*. IGN. 1 Mart 2023 tarihinde, <https://www.ign.com/articles/2017/04/26/little-nightmares-review> adresinden erişildi.

Sony. (t.y.). *Sony Group Portal*. Sony. 11 Ocak 2023 tarihinde, <https://www.sony.com/en/SonyInfo/CorporateInfo/History/SonyHistory/1-14.html#block2> adresinden erişildi.

Steam. (t.y.). *Little Nightmares*. Steam. 2 Mart 2023 tarihinde, https://store.steampowered.com/app/424840/Little_Nightmares/?l=turkish&newsId=29033 adresinden erişildi.

Steam. (t.y.). *Resident Evil 7 Biohazard*. Steam. 15 Şubat 2023 tarihinde, https://store.steampowered.com/app/418370/Resident_Evil_7_Biohazard/ adresinden erişildi.

Steppe Hare Studio. (2022, Aralık 7). *Crimson Snow (2023)*. Steam. 27 Ocak 2023 tarihinde, https://store.steampowered.com/app/2067790/Crimson_Snow_2023/?curator_clanid=31326029 adresinden erişildi.

StudioBinder. (2021, Haziran 27). *What is Film Noir? A Brief History with Examples from Cinema*. StudioBinder. 24 Ocak 2023 tarihinde, from <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-film-noir/> adresinden erişildi.

Supermassive Games. (2015). *Until Dawn*. Supermassive Games. 3 Nisan 2022 tarihinde, <https://www.supermassivegames.com/games/until-dawn> adresinden erişildi.

Şenler, F. (2005). Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları . Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (HÜTAD) , (3) , 99-114 .

TDK. (t.y.). *Türk Dil Kurumu*. Türk Dil Kurumu Sözlükleri. 28 Mart 2023 tarihinde, <https://sozluk.gov.tr/> adresinden erişildi.

The Tragedy of Ethan Winters Concept Art – Resident Evil Village 2. (t.y.). Resident Evil Village. 26 Ekim 2022 tarihinde, <https://www.residentevilvillage8.com/the-tragedy-of-ethan-winters-concept-art-resident-evil-village/> adresinden erişildi.

Tremblay, P., & O'Nan, S. (t.y.). *Paul Tremblay (Author of A Head Full of Ghosts)*. Goodreads. 24 Ekim 2022 tarihinde, https://www.goodreads.com/author/show/648612.Paul_Tremblay adresinden erişildi.

University of Delaware. (t.y.). Research Guides: Film Finders: Exploring Special Topics: Silent Films. Home - Research Guides at University of Delaware. 5 Nisan 2023 tarihinde https://guides.lib.udel.edu/filmfinders_topics/Silent_Film#:~:text=A%20silent%20film%20is%20a,plot%20and%20key%20dialogue%20lines adresinden erişildi.

Walden, M. (2015, May 29). Sega vs. Nintendo: A History of the Epic Video Game Rivalry. GameSpot. 5 Nisan 2023 tarihinde <https://www.gamespot.com/gallery/sega-vs-nintendo-a-history-of-the-epic-video-game-/2900-165/#1> adresinden erişildi.

Walia, A. (2020, Eylül 25). *10 Notable Games Famous Movie Directors Worked On*. Game Rant. 11 Ocak 2023 tarihinde, <https://gamerant.com/video-games-film-directors-work/> adresinden erişildi.







EK 1

Evrak Tarih ve Sayısı: 13.03.2023-E.38620



T.C.
TOBB EKONOMİ VE TEKNOLOJİ ÜNİVERSİTESİ
İnsan Araştırmaları Değerlendirme Kurulu

Sayı : E-27393295-100-38620
Konu : 2023-10 Numaralı Başvuru

13.03.2023

DAĞITIM YERLERİNE

İnsan Araştırmaları Değerlendirme Kurulu'na etik yönden değerlendirilmek üzere sunmuş olduğunuz 2023- 10 kayıt numaralı "Korku Yaratmak: Korku Oyunlarında Kullanılan Tasarım Unsurları Üzerine Bir İnceleme" başlığını taşıyan projeniz etik yönden uygun görülerek onaylanmasına karar verilmiştir.
Bilgilerinizi rica ederiz.

Prof. Dr. Tayyibe Nur ÇAĞLAR
Kurul Başkanı

Dağıtım:
Dr. Öğr. Üyesi Filiz ŞENLER
Selin ERSAN

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu : BSDFA2H1E
Söğütözü Caddesi No:43 06560 Söğütözü/Ankara
Telefon No:(0312) 292-4000 Faks No:(0312) 287-1946
e-Posta: bilgi@etu.edu.tr İnternet Adresi: www.etu.edu.tr
Kep Adresi: tobbetu@hs01.kep.tr

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/tobb-universitesi-ebys>

Bilgi için: Nimet Zorlu
Sekreter

Bu belge 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununun 5. Maddesi gereğince güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.



EK 2

ANKET SORULARI

Aşağıda “Korku Yaratmak: Korku Oyunlarında Kullanılan Tasarım Unsurları Üzerine Bir İnceleme” başlıklı tez için hazırlanmış anket yer almaktadır. Bu araştırmanın amacı oyunlarda kullanılan ara sahnelerin, mekanların, karakterlerin, görüntü ve ses efektlerinin belirtilen oyun türüne uygun olarak kullanılmasının önemini kanıtlamaktır.

Bu amaca yönelik hazırlanan ankette korku türündeki video oyunları hakkında oyuncuların görüşlerinin alınması, bu oyunlarda kullanılan atmosfer (mekân, ışık, ses), karakter ve ara sahneler gibi tasarım unsurlarının oyuncular açısından öneminin tespit edilmesi hedeflenmektedir. Gönüllülük esaslı bu ankete vereceğiniz cevaplar ile rekabeti yüksek oyun sektöründe fark yaratarak benzerlerinden ayrılan oyunların kullandığı yöntemler araştırılacaktır. Elde edilen sonuçlar özellikle, bu sektöre katılmak isteyen kişilere fikir vermesi ve Türk oyun sektörünün gelişmesine katkı sağlayacak olması açısından önemlidir. Vakit ayırdığınız için teşekkür ederiz.

Lütfen verilen soruları uygun şekilde cevaplayınız.

A. GENEL BİLGİLER

1- Cinsiyetiniz

☐ Kadın

☐ Erkek

☐ Diğer

☐ Belirtmek istemiyorum

2- Yaşınız

- ☐ 18-24
☐ 25-34
☐ 35-44
☐ 45 ve üzeri

3- Eğitim durumunuz

- ☐ İlkokul/ Ortaokul
☐ Lise
☐ Üniversite
☐ Yüksek Lisans/ Doktora

4- Mesleğiniz

Lütfen belirtiniz...

5- Video oyunu oynar mısınız?

- ☐ Evet ☐ Hayır

B. KORKU OYUNLARI İLE İLGİLİ SORULAR

1- Korku türündeki video oyunlarını takip eder misiniz?

- ☐ Evet ☐ Hayır

2- Korku türündeki video oyunlarını oynar mısınız?

- ☐ Evet ☐ Hayır

3- Hangi tür/türlerde korku oyunları oynamayı tercih edersiniz?

- ☐ RPG
☐ Multiplayer
☐ Puzzle
☐ Hayatta Kalma
☐ Aksiyon

4- Aralıksız ortalama kaç saat korku oyunu oynayabilirsiniz?

- ☐ 1 Saatten Az
- ☐ 1 – 4 Saat
- ☐ 5 – 9 Saat
- ☐ 10 Saatten Fazla

5- Size göre korku oyunları için en uygun platform hangisidir?

- ☐ Mobil cihazlar
- ☐ PC
- ☐ Oyun konsolları
- ☐ VR

6- Size göre oyunlarda kullanılan görüş açısı kamera çeşitlerinden hangisi korku oyunlarına daha uygundur?

- ☐ 1. Kişi (Ben) Bakış Açısı
- ☐ 3. Kişi (Tanrısal) Bakış açısı

7- Korku oyunlarında sıklıkla yer alan fobilerden hangisi veya hangilerine sahipsiniz?

- | | |
|-------------------------------------|--|
| ☐ Palyaço | ☐ Doğaüstü varlıklar |
| ☐ Karanlık | ☐ Böcekler |
| ☐ Yalnız kalmak | ☐ Takip edilmek |
| ☐ Yükseklik | ☐ Diğer |
| ☐ Kan | |

Lütfen belirtiniz...

8- Korku oyunlarını oynama sebebiniz nedir?

- ☐ Genel anlamda korku türünü sevmek (film, kitap, oyun...)
- ☐ Yarattığı duygu (korku, heyecan vs.)
- ☐ Meydan okuyucu ve zorlayıcı olması
- ☐ Diğer

Lütfen belirtiniz...

9- Oyunlardaki korku deneyimi hakkında sorulan soruları uygun gördüğünüz seçenekleri işaretleyerek cevaplayınız.

P: Pozitif N: Negatif E: Etkilemez

Korku Deneyimi	P	N	E
Size 1. veya 3. Kişi bakış açısının kullanılması oyundaki korku deneyimini nasıl etkiler?	☐	☐	☐
Oynadığınız korku oyunlarında sahip olduğunuz bir fobinin konu alınması yaşadığınız korku deneyimini nasıl etkiler?	☐	☐	☐
Korku oyunlarını başka oyuncularla birlikte oynamanın korku deneyiminizi nasıl etkiler?	☐	☐	☐
Korku oyunu oynarken içinde bulunduğunuz ortamın (odanız, oyun salonu vs.) kalabalık ve sesli olması yaşadığınız korku deneyimini nasıl etkiler?	☐	☐	☐
Korku oyunu oynarken içinde bulunduğunuz ortamın (odanız, oyun salonu vs.) izole edilmiş ve sessiz olması yaşadığınız korku deneyimini nasıl etkiler?	☐	☐	☐

10- Korku oyunlarında daha gerçekçi ve/veya bilimsel konulara dayandırılan konuları mı yoksa doğaüstü konuları mı tercih edersiniz?

☐ Gerçekçi ☐ Doğaüstü

C. TASARIM UNSURLARINA (ATMOSFER, KARAKTER, ARA SAHNE) YÖNELİK SORULAR

1- Size göre bir korku oyununu başarılı kılan nedir?

- ☐ Doğru korku atmosferinin sağlanması (Mekân, Işık, Ses)
- ☐ Korkutucu yaratıklar ve karakterler
- ☐ Oyun grafikleri

2- Size korku oyunlarında gerçekçi grafikler mi yoksa gerçek dışı grafikler mi daha etkilidir?

- ☐ Gerçekçi grafikler
- ☐ Gerçek dışı grafikler
- ☐ İki tür de etkilidir

3- Lütfen aşağıda verilen tasarım unsurlarının korku oyunlarındaki değerini kendi görüşünüze göre puanlayınız.

Tasarım Unsurları	1	2	3	4	5
Mekân Tasarımı	☐	☐	☐	☐	☐
Ses Tasarımı/ Müzik	☐	☐	☐	☐	☐
Işık/ Karanlık Kullanımı	☐	☐	☐	☐	☐
Karakter Tasarımı	☐	☐	☐	☐	☐
Ara Sahne Kullanımı	☐	☐	☐	☐	☐

4- Sizce oyunculara kısa süreli sinematik deneyimler yaşatan ara sahnelerin, korku oyunlarında en uygun kullanımı nedir?

- ☐ Oyundaki tehdit unsurlarını tanıtmak
- ☐ Karakterleri ya da canavarları tanıtmak
- ☐ Karakterlerin başına gelenleri, yaşadıklarını göstermek
- ☐ Korkutmak (Jumpscare, canavarın oyuncuyu aradığı sahneler vs.)

5- Sizce korku oyunlarında yer alan bir karakterin korkutucu olması için ne gibi özellikler taşımalıdır?

- ☐ Çirkin/ Deforme olmuş
- ☐ Büyük/ Devasa
- ☐ Travmaları/ Korkuları harekete geçiren (palyaço, örümcek vs.)
- ☐ Doğaüstü/ Gerçek dışı

6- Lütfen aşağıda tasarım unsurlarının oyuna etkisi hakkında sorulan soruları yanıtlayınız.

P: Pozitif N: Negatif Y: (Katkısı) Yok

Tasarım Unsurlarının Etkisi/ Katkısı	P	N	Y
Doğru müzik seçimleri ve kaliteli ses tasarımının oyundaki korku deneyimine nasıl bir katkısı vardır?	☐	☐	☐
Bir korku oyununda doğru aydınlatma kullanımının atmosfer ve gerilime nasıl bir katkısı vardır?	☐	☐	☐
Oyunda kullanılan mekanların alışıldık ortamlar(ev, mutfak, banyo vs.) olmasının korku deneyimine nasıl bir katkısı vardır?	☐	☐	☐
Oyunda kullanılan mekanların alışılmışın dışında ortamlar(mezarlık, terkedilmiş bir hastane vs.) olmasının korku deneyimine nasıl bir katkısı vardır?	☐	☐	☐
Sizce kontrast renklerin kullanılması (karanlık ortamda parlak renkli kıyafetler giyen bir karakter olması veya siyah-beyaz bir dünyada farklı tek bir rengin kullanılması gibi) bir korku oyununa nasıl katkı sağlar?	☐	☐	☐
Korku oyunlarında gerçekçi karakterler kullanılmasının oyuna nasıl bir etkisi vardır?	☐	☐	☐
Korku oyunlarında gerçek dışı karakterler kullanılmasının oyuna nasıl bir etkisi vardır?	☐	☐	☐