

**T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

VIDEO OYUNLARINDA MEKÂN ALGISI VE MİMARİ

Sinan ÖNAL

Y.LİSANS TEZİ

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Sorunları Programı

Tez Danışmanı: Yard. Doç. Dr. F. Emel Ardaman

HAZİRAN 2012

**T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

VIDEO OYUNLARINDA MEKÂN ALGISI VE MİMARİ

Sinan ÖNAL

Y.LİSANS TEZİ

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Sorunları Programı

Tez Danışmanı: Yard. Doç. Dr. F. Emel Ardaman

HAZİRAN 2012

Sinan ÖNAL tarafından hazırlanan VİDEO OYUNLARINDA MEKAN ALGISI VE MİMARİ adlı bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak uygun olduğunu onaylarım.

Yard.Doç. Dr. F. Emel ARDAMAN

Tez Yöneticisi

Bu çalışma, jürimiz tarafından Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalında Mimari Tasarım Sorunları Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan: : _____

Üye : _____

Üye : _____

Üye : _____

Üye : _____

Bu tez, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına uygundur.

Yu Suzuki'ye

Ve ShenMue'ya adanmıřtır...

ÖNSÖZ

Henüz okuma-yazma bilmediğim 80’li yıllarda, video oyunlarının altın çağında, hikayelerini oldukça pikselize ve garip dilleriyle aktarmaya çalışan sanal dünyalar bugüne dek bana yüzlerce sık dokunmuş temsil sundular. Bugün artık okuma-yazma bilen bir mimar olarak, hem bir vefa borcu ve hem de bir geri besleme mahiyetinde; onların sunmuş oldukları dünyalar üzerinde, eğitimini almış olduğum disipline dair okumalar yapabilecek ve yazarak deneyimlediklerimi benim gibi onlarla büyümüş olanlara ve düşsel dünyalara adım atmak isteyenlere elimden, kalemimden geldiğince nakledebileceğim. Bana okumayı ve yazmayı öğretenlere şükranlarımı sunuyorum.

Öncelikle oyun oynamak güzel huyunun hiç bir araştırma deneyimi veya akademik amaç gütmmediği, mücadelenin en keyifli ve fakat en zor olduğu yıllardan beri en iyi oyun arkadaşım ve en büyük rakibim olan kardeşim Sergio’ya ve uykusuz gecelerde birbirimize ve ‘kompüter’e beraberce meydan okuduğumuz tüm oyun arkadaşlarıma; bugüne dek sunamadığım minnettarlığımı şeref-i ikbal ile takdim ediyorum. “Sağolun, varolun, ve her zaman hatta olun.”

Araştırma ve yazma süreçleri boyunca cesaret aşıl原因 ve aydınlık yollar gösteren tez danışmanım Yard. Doç. Dr. Emel ARDAMAN’a...

Yağmurlu bir akşamı incelikli bir dokunuşla güneşli bir güne çeviren; elimdeki bir yığın samanı; bir balyaya çevirmemi sağlayan değerli büyüğüm Sayın Zeynep AYGİN’e...

Yazılı-çizili yapraklarda yüzlerce hatamı bulan, adeta bu yapraklarla burnumu silen ve “böyle daha yakışıklı oldun!” diyen Yard. Doç. Dr. Ayşegül Kuruç’a...

...ve araştırmaya talip olduğum oyun, mekan, mimari evrenlerinde aslında ne kadar az şey bildiğimi anlamamı sağlayan Yard. Doç. Çetin TÜKER’e...

İçtenlikle yapmış oldukları tüm katkılar için sonsuz şükranlarımı sunuyorum.

Son olarak, düşsel dünyaları var eden video oyunu endüstrisinin tüm değerli çalışanlarına ve akademik çalışmalarıyla bu sanal dünyalara hizmet eden/etmeye çalışan değerli bilim insanlarına teşekkür ediyorum.

Çocukluk ve gençlik yıllarımda, oynarken, binlerce anlık imtihanlarına tâbi tutulduğum oyun uzayları, bugün yüksek lisans tezi yazımlarım esnasında da oldukça farklı bir biçimde; bilgimi, birikimimi ve kalifikasyonumu teste tâbi tutmakta. Henüz o yaşlarımda birgün böyle bir çalışmayla, böyle bir imtihana tâbi olacağımı öngöremeyeceğim gibi yarın bu alanın bizi daha başka nelerle test edeceğini kestirmek de bir hayli güç.

Ve imtihan devam ediyor...

Mayıs 2012

Sinan ÖNAL
(Mimar)

İÇİNDEKİLER

Sayfa

1. GİRİŞ.....	4
1.1. Amaç	5
1.2. Kapsam ve Sınırlar	6
1.3. Yöntem	7
2. VİDEO OYUNU	7
2.1 VİDEO OYUNU NEDİR?	8
2.1.1 Herşey Pong İle Başladı	9
2.1.2 Neden Video Oyunu Oynuyoruz?	11
2.1.3 Video Oyunu Ve Kültür	13
2.2 VİDEO OYUN KRONOLOJİSİ	15
2.3 DEĞERLENDİRME	15
3. VİDEO OYUN YAPISI VE TİPOLOJİLER	18
3.1 VİDEO OYUN YAPISI	18
3.1.1 UZAY VE OYUN STRÜKTÜRÜ	21
3.1.2 ETKİLEŞİM - İNTERAKTİVİTE	22
3.2 VİDEO OYUN TİPOLOJİLERİ	24
3.2.1 Genre	25
3.2.2 Rolling-Adams Taksonomisi	27
3.3 GENRE VE İÇERİK	28
3.3.1 Platform	29
3.3.2 Mode	29
3.3.3 Milieu	30
3.3.4 Simülasyon	31
3.3.5 Rpg (Role Playing Game)	32
3.3.6 Aksiyon	32
3.4 VİDEO OYUNLARI, GÖRSEL SEÇİCİ DİKKAT ve MEKAN ALGISI	33
3.5 DEĞERLENDİRME ve SONUÇ	35
4. VİDEO OYUN UZAYI	38
4.1 VİDEO OYUN DÜNYALARI	38
4.1.1 Basit Bir Tasarım Şeması	39
4.1.2 Anlamlı Bir Oynanış	40
4.1.3 Uzay	41
4.2 UZAYIN GENİŞLETİLMESİ ve UZAY YIKIMI	42
4.3 OYUN UZAYINDA MEKANSAL STRÜKTÜR ÖRNEKLERİ	45
4.3.1 Raylar Ve Parkurlar	46
4.3.2 Maze ve Labirent	49
4.3.3 Arena	52
4.4 MİMARİ YAKLAŞIMLAR	56
4.5 DEĞERLENDİRME	59

5. OYUN HARİTASI TASARIMINDA MEKAN VE MİMARİ.....	62
5.1 OYUN UZAYINDA MİMARLIK.....	63
5.2 İÇ ve DIŞ MEKAN KARŞILAŞTIRMASI.....	64
5.3 OYUN MİMARİSİ TİPLERİ.....	65
5.3.1 Fantazi	66
5.3.2 Bilim-Kurgu	66
5.3.3 Periyot Ve Günümüz	67
5.4 MİMARİ VE EĞLENCE	68
5.4.1 Lineer Oynanış	70
5.4.2 Lineer Olmayan Oynanış.....	70
5.4.3 Mimari Ve Taktikler.....	71
5.5 DEĞERLENDİRME ve SONUÇ.....	71
6. VIDEO OYUN İNCELEMELERİ	74
6.1 PONG / 1972	74
6.2 2D OYUN UZAYLARI.....	75
6.2.1 Super Mario Bros / 1985	75
6.2.2 Prince Of Persia / 1989	77
6.2.3 Arcade Side-Scrolling Klasikleri.....	81
6.2.4 Moonwalker / 1990.....	83
6.2.5 Beneath A Steel Sky / 1994	87
6.3 İLK 3D OYUN UZAYLARI	94
6.3.1 Maze War / 1974	94
6.3.2 3d Monster Maze	94
6.4 3D OYUN UZAYLARI.....	95
6.4.1 Wolfenstein 3d / 1992	96
6.4.2 Grand Theft Auto / 1997	98
6.4.3 Open World Konsepti.....	100
6.4.4 Metal Gear Solid / 1998	102
6.4.5 The Getaway / 2002.....	109
6.4.6 Silent Hill 4 – The Room / 2004.....	114
6.4.7 Tomb Raider: Legend / 2006.....	120
6.4.8 Killzone 2 – Online / 2009	125
6.5 DEĞERLENDİRME VE SONUÇ	132
7. SONUÇ.....	139
KAYNAKÇA.....	146

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1 : Video Oyun. Michael Nitsche - Image, play and structure in 3D games...	9
Şekil 6.1 : Pong, Atari Inc.	74
Şekil 6.2 : Super Mario Bros world 1-1 başlangıç (solda), bitim (sağda)	75
Şekil 6.3 : Super Mario Bros; kale boyutları, kale dış cepheleri ve kale iç mekan temsili.....	76
Şekil 6.4 : Prince of Persia başlangıç ekranı	78
Şekil 6.5 : Prince of Persia zindan ve saray mimari temsilleri	79
Şekil 6.6 : Final Fight, Capcom, 1989	81
Şekil 6.7 : Captain Commando, Capcom, 1991.....	82
Şekil 6.8 : Cadillac & Dinosaurs, Capcom, 1993	82
Şekil 6.9 : 1990 Moonwalker Amusement Quarter cutscene	84
Şekil 6.10 : 1990 Moonwalker birleştirilmiş ekranları ile oyun haritası bütününe bakış	86
Şekil 6.11 : Beneath a Steel Sky, Union City mimarisi, genel görünüm.....	87
Şekil 6.12 : Beneath a Steel Sky, Union City mimarisi, St. James istasyonu çevresinde bir park	90
Şekil 6.13 : Beneath a Steel Sky, Dönüşüm tesisi, iç mimarisi	91
Şekil 6.14 : Beneath a Steel Sky, Dönüşüm tesisi, Boru fabrikası ve şehre bakış	92
Şekil 6.15 : Maze War, oyun ekranı, Labirent planı ve görünüşü	94
Şekil 6.16 : 3D Monster Maze, Labirent temsili ve Yaklaşmakta olan T-Rex temsili	95
Şekil 6.17 : Wolfenstein 3D, Nazi kalesi.....	96
Şekil 6.18 : GTA, oynanış esnasındaki oyun ekranı ve oyun kapağı	98
Şekil 6.19 : Red Dead Redemption, John Morston Rio Bravo kentine yaklaşmakt	

Şekil 6.20 : Mafia 2, Vito Amerika'nın bir çok şehrinden ilham alan oyun şehrini tanımakta.	101
Şekil 6.21 : GTA IV, Amerikan şehirlerinden ilham alarak tasarlanan Liberty Cit	101
Şekil 6.22 : Metal Gear Solid, Yoji Shinkawa illüstrasyonu, oyun kapağı	102
Şekil 6.23 : Metal Gear Solid, Nükleer silah hangarı ve Metal Gear - Rex	103
Şekil 6.24 : Metal Gear Solid, Tonozla örtülü küçük liman yapısı	105
Şekil 6.25 : Metal Gear Solid, çelik ve betonarme strüktürlerle kurulmuş tank hangarı.....	108
Şekil 6.26 : The Getaway, 2002. Oyun kapağı	109
Şekil 6.27 : The Getaway, 2002. Londra sokakları ve bina cepheleri.	110
Şekil 6.28 : The Getaway, 2002. Londra haritası sadeleştirilerek oluşturulan oyun haritası	111
Şekil 6.29 : The Getaway, Hammond tarihi yapılarla dolu kent caddelerinde kaçarken.	112
Şekil 6.30 : Silent Hill 4: The room, oyun kapağı	115
Şekil 6.31 : Silent Hill 4: The room, yatak odası ve kabus esnasındaki mutfak görünüşü	116
Şekil 6.32 : Silent Hill 4: The room, oturma odasından koridora, kapıya ve mutfığa bakış	116
Şekil 6.33 : Silent Hill 4: The room, banyoda oluşan gizemli delik	117
Şekil 6.34 : Silent Hill 4, Sokak (solda), Hastane (ortada), Metro (sağda) mimari örnekleri	117
Şekil 6.35 : Silent Hill 4: The Room, Apartman kat planı ve Daire planı krokileri	118
Şekil 6.36 : Tomb Raider: Legend, Doğal coğrafyaya yayılmış Tiwanaku kent kalıntıları	120
Şekil 6.37 : Tomb Raider: Legend, Bir tepenin içine yerleşmiş kurgusal tapınak ..	122

Şekil 6.38 : Tomb Raider: Legend, Tapınak iç mimarisi ve mimariye eklenen mekanizmalar	123
Şekil 6.39 : Tomb Raider: Legend, Stone Henge benzeri taş Tiwanaku sunağı	124
Şekil 6.40 : Killzone 2, Radec Academy, multiplayer haritası.....	126
Şekil 6.41 : Killzone 2, Helghan uygarlığının düşmanı Vektan uygarlığı mimarisi	127
Şekil 6.42 : Killzone 2, Scolar Visari Helghan halkına seslenmekte.	127
Şekil 6.43 : Killzone 2, Visari Palace	128
Şekil 6.44 : Killzone 2, Helghan Parlamento Binası	129
Şekil 6.45 : Killzone 2, Salamun Market, multiplayer haritası, genel plan.....	130
Şekil 6.46 : Killzone 2, Radec Academy, multiplayer haritası.....	131

ÇİZELGE LİSTESİ

Sayfa

Çizelge 3.1 : Rolling & Adams genre sınıflandırması.....	28
Çizelge 3.2 : www.allgame.com Kasım/2011 genre çizelgesi 211 adet genre içermektedir.....	160
Çizelge 3.3 : www.gamespot.com Kasım/2011 oyun genre'leri çizelgesinden alıntı	161

VIDEO OYUNLARINDA MEKAN ALGISI VE MİMARİ

ÖZET

Çalışmanın öncelikli gereksinimi bir mimar olarak video oyunu kavramını ve tarihsel gelişimini etraflıca algılayıp bu bilgiyle yola koyulmaktır. Bir inceleme alanı olarak büyüyen video oyunu teknolojisinin seçilme nedeni gelişmekte olan ve onu var eden endüstrinin hikayeleriyle her geçen gün kullanıcılarına sunmaya devam ettiği mimari yapılanmalar ve mekan kurulumlarıdır ve geleneksel medyadan oldukça farklı metodlarla işlemekte oluşudur.

Bir video oyununda oyuncu, hem izleyici - okuyucu ve hem de olayların üreticisidir. Video oyunu uzayı için bu şu anlama gelmektedir ki; oyuncu yalnızca oyun dünyasına girmekle kalmaz aynı zamanda onu ve içeriğini değiştirebilir. Bu olay-şekillendirici özellikler, etkileşimli erişimi geleneksel medya deneyiminden ayırır ve interaktif oyun dünyalarını 80’li yılların sonunda yayımlanan, farklı sayfa kombinasyonları ile farklı serüvenler yaşatan “Macera Tüneli ” okumalı ve seçmeli metinlerinin ötesine taşır.

Çalışma bu geniş araştırma alanının çerçevesini belirlemeye; interaktif dijital medyadaki metinlerin dinamiklerini tanımlamaya çalışarak, video oyununun yapısını, var ettiği uzay içerisinde oyun dünyasını oluşturan ve sınırlandıran unsurları, anlatı bağlamı arayüzlerini ve ne tip interaktif yapılara sahip olduklarını tanımlamaya çalışarak başlamaktadır. Buradan edindiğimiz deneyimlere yüzlerce oyun arasından var ettiği mimari strüktürlerle çalışmamızın konusu olacak türleri saptamamız ise video oyunu tipolojisini inceleyerek gerçekleşecektir.

Çalışmanın son bölümünde ise; belki daha önce içlerinden geçip giderken farkına varamadığımız mimari özellikleri ve oluşturduğu mekan algısıyla sanal dünyaların detaylı şekilde incelenmesi ve analiz edilmesi bölümleri yer almaktadır. Oyunlar defalarca kez oynanmasıyla edinilen deneyimlerle; konumuz açısından sahip oldukları önemli düğüm ve çözüm noktalarına hakim olmaya çalışacağız.

SPATIAL PERCEPTION AND ARCHITECTURE IN VIDEO GAMES

SUMMARY

Main purpose of this study is, comprehending the historical evolution and the concept of the video game as an architect. The reason for choosing emerging video game technology as a research field is: the architectural structures and spatial installations in different stories, that has been presented by developing and inspiring industry in very different methods than the traditional media methods.

In a video game, the player is both the reader and the developer of the events. To the video game space it means, player doesn't only get into the game space, he can also change the game and the content. These incident-forming features, separates the interactive access from traditional media and carries the interactive game worlds further from the read and choose concept of the "Adventure Tunnel" in the 80's which gave the people opportunity of experience different adventures in every single different page combination.

We start the identification of the framework of the study, with identifying the text dynamics in interactive digital media, the structure of the game, the elements which borders and creates the gameworld within the space it creates, diagesis context interface and the types of interactive structures they have. With our experience up to this point, we can assign the types of video games which includes the architectural elements and installations those are connected to subject of our research.

In the last part of the study, examining and analysing the architectural features and space perception of the interactive worlds in detail, we probably passed through inbetween them and did not notice the preferences of them. We will try to master the clinchers and keys which are important for our study, with the experience we gained by playing these games several times.

1. GİRİŞ

Mimarların ve Video oyunu uzaylarını tasarlayan oyun haritası tasarımcılarının ortak sanatı “boşluğa şekil verme” eylemidir. Boşluğa şekil elbette doluluklarla verilecek ve içerisinde gerçek Dünya’daki insan ve/veya diğer canlıların yaşayışı, sanal uzayda ise insan avatarının eylemleri ve/veya hareket eden yapay zekalar varlıklarını sürdürecektir. Bu dolulukla boşluğu şekillendirme işlemleri, elle tutulur, gözle görülür metaryallerle yapılırsa da, veya yalnızca 1 ve 0 sayısal değerlerinden ibaret olsalar da; her anlamda işlevsel ve sanatsal olarak ele alınmaları gerekmektedir. Bu her zaman süreçlere bağlı olan tasarım aşamalarında, estetiğe ve işlevsellik vasfına bağlı kalınmaksızın üstün körü atılan adımlar genellikle kullanıcıların geri bildirimleriyle mimarın veya oyun haritası tasarımcısının kapısını çalacaktır. Oyun haritası tasarımcısı sanal varlıklar için çalışmakta ve keyfe keder tasarımlar yapmakta, mimara nispetle daha küçük sorumluluklar altına girmekte gibi görünse de; mimar bir müşterisi için bir ev tasarlarlarken, oyun haritası tasarımcısı daha geniş potansiyel kitlelerin sanal gereksinimleri ile baş etmek zorundadır.

“Oyun keyfe kederdir, ve oyundan alınan zevk oyunu ihtiyaç olarak hissettirdiği ölçüde oyunun gerekliliği emredici hale gelmektedir.” (Homo Ludens, J. Huizinga, 1999, s 25) Yani sonuçta her iki tasarım disiplininin de karşısında sorumluluk duyması ve sağduyu beslemesi gereken olgu insan ihtiyaçlarıdır.

Bu birbirine benzer dinamiklerle mimari ve mekansal hacimler oluşturma eğilimindeki oldukça benzer iki çaba; iki noktada ise birbiriyle taban tabana zıt çalışmaktadır. Mimarlar boşluğa şekil vermeye çalışırken; boşluk fiziksel çevrenin şartlarıyla sınırlıdır ve mimarların kurduğu strüktürler daima yerçekimine tabidir. Oyun haritası tasarımcıları ise; sınırları olmayan veya tasarımcının dilediği gibi yapıp yıkabileceği sanal bir uzay içerisinde, yerçekimi gibi bir fenomene bağlı kalmaksızın inşa edebilirler. Her iki durum da insan ihtiyaçları karşısında tasarımcıları farklı sınavlarla karşı karşıya bırakmaktadır. Mimar olarak insanların gündelik yaşantılarında barınmalarına ve konaklamalarına hizmet edecek optimum

hacimlerde, optimum maliyetlerle, çalışan şemalar ve estetik çözümlemeler yapmanız gerekirken oyun haritası tasarımcısı olarak insanlara günlük hayatlarında yaşayamayacakları maceraları deneyimleyecekleri oyun platformlarında; stabil, akılcı, eğlenceli, yenilikçi, kafa karıştırıcı olmaksızın çözülmesi zevk veren, kimi zaman günümüz yapılarına benzeyen, kimi zaman fantastik ve kimi zaman da bilim-kurgu yapıları tasarlamamız gerekmektedir.

Gönüllü bir eylem olan video oyunu oynama eylemi esnasında, bugüne dek bize sunulan mimarilerin aklımızda bıraktıkları olduğu izler bu çalışmanın ilk kıvılcımlarıdır. Bu örneklerden okunan veya izlenen mimari strüktürlerin ve mekan kurulumlarının bahsi geçen izleri oldukça öznel, oyuncunun mantalitesine ve algısına göre değişir, şekillenir ve bir yer bulur. İşin diğer yanında ise video oyununu tasarlayan insanın ve ekibin aklarındaki düşsel imgeleri bir çok süzgeçten geçirerek bu evrene sunmakta olduğu sancılı bir tasarım evresi mevcuttur. Bu somutlaşarak vücut bulan düşsel dünyaları mümkün olduğunca irdeleyerek, içlerindeki; onları mimarinin ışığıyla zenginleştirmemize ışık tutacak esasları bulup analiz etmek ve yorumlamak basamakları, sonraki başlıklar altında, video oyunu dünyaları ve mimarlık kuramı karşılıklı diyaloglarıyla incelenecek, yorumlanmaya ve anlaşılmaya çalışılacaktır.

1.1 AMAÇ

Bu çalışma, ana amacı doğrultusunda; video oyununu inceleyerek mimarlık kuramının onunla nasıl ilişkilendirilebileceğini ve ona nasıl ve / veya hangi alanlarda yardımcı olabileceği sorularına yanıt aramaktadır. Boşluğu insanın ve yeryüzündeki diğer canlılığın gereksinimleri doğrultusunda şekillendirmeye çalışan mimarlık kuramının; sanal dünyanın gereksinimleri doğrultusunda sanal uzayları şekillendirmeye çalışan video oyunu tasarımı disiplininin, hedeflemekte olduğu; anlamlı bir oynanış sunma gayesini gerçekleştirmeye çalışması esnasında, oluşturduğu mimari ve mekansal kurulumların oyuncunun sanal dünyadaki hareketine nasıl yön vereceği, bu kurulumlara ait fragmanların varlıklarıyla veya

eksiklikleriyle oyuncu zihninde oluşturduğu imgeler hakkında söyleyebileceği olası sözler, olası yaklaşımlar not edilmeye çalışılacaktır.

Video oyunu tasarımına yüklü bir bilgi birikimine sahip köklü bir disiplinin ışığında yaklaşmak belki de, video oyunu tasarımcısına kapsamlı düşünceler ışığında tasarımlar yapma olasılıklarının kapılarını aralayarak, video oyunu oyuncusuna bu düşsel dünyalarda daha anlamlı oynanışlar (bkz. 4.1.2. Anlamlı bir Oynanış) ve daha güçlü imersiyon¹ sağlayan oynanabilirlikler hediye edecektir.

1.2 KAPSAM

Çalışma 2. Bölümde video oyununu tanımlayı ve tariflemeyi, kültür içindeki yerini anlamaya çalışmayı, kısacası video oyununun nasıl var olduğunu irdelemektedir. Bu bölümü takip eden 3. Bölümde video oyununun yapısı araştırılarak, genel kabuller üzerinden tipolojiler aktarılmaya çalışılacak ve bu karmaşık ve kalabalık ailenin çalışmamızı birinci dereceden ilgilendiren bireyleri tanınmaya çalışılacaktır. 4. Bölüm video oyununun tasarımına etki eden faktörleri tanımlayarak başlamakta, ilerleyen sayfalarda video oyunu uzayında oluşturulmakta olan önemli mekansal kurguları işlemektedir. Bunu izleyen 5. Bölüm oyun tasarımlarının oyun haritalarını oluştururken kullanmakta olduğu önemli tür ayarlarını içermektedir. Bu ayarlar anlatı doğrultusunda oluşturulan ayarlar ve oynanış doğrultusunda oluşturulan ayarlar olarak iki farklı gruptur. 6. Bölüm video oyun haritası tasarımı alanında kronolojik sırayla seçilen bazı aksiyon oyunlarının dünyalarını mimari kuramının strüktürel ve mekansal algı merceği ile inceleyerek tamamlanmakta ve son olarak 7. Bölümde edinilen toplam bilgi masaya yatırılarak çalışmanın amaçladığı mimarlık kuramının video oyunu tasarımına ve oynanışına nasıl yardımcı olabileceği sorusunu irdeleyerek kapanmaktadır.

¹ Oyuncunun yaşamakta olduğu oyuna kapılma hissi.

1.3 YÖNTEM

Çalışmanın yöntemi belirlenirken, oyun uzayını karşısına alıp, mimarlık disiplini çerçevesinden bakan birinin sorduğu soru, aldığı yanıt ve yaptığı yorum ile oyunlarda var olan strüktürel ve mekansal öğelerin ve bu öğelerin; oyun anlatısı, oyun haritaları kurulumları, ve oyunu oynayan oyuncu ile etkileşimi yorumlanmaya çalışılmaktadır. 70'li yılların piksellerden oluşan oyun uzayına sahip ilk oyunlarından başlayarak günümüzün yüksek çözünürlükte sunulan tamamen üç boyutlu, farklı coğrafyalardan oyuncuları eş zamanlı olarak aynı sanal mücadele alanlarında buluşturan ve eşzamanlı etkileşime dayanan oyunlar oynama imkanı sunan oyun uzaylarına dek oyun tiplerinin incelenmesi, video oyunu iç yapısının incelenmesi, teknolojik ve kronolojik incelemeler gözetilerek seçilen aksiyon türüne ait önemli örnekler üzerinde analizler yapılmaya, örnekler incelenirken oyun haritası mimarileri ve mekansal tasarımlarının gelişimi ve kronolojik sıra göz önünde tutularak bir sıralama ve kategorizasyon yapılmıştır. bu esnada sorular sorulmaya ve yanıtlar aranmaya çalışılmıştır.

2. VIDEO OYUNU

Bu bölümde çağımız insanın artık farklı ve çok çeşitli platformlar aracılığı ile her yerde karşılaşmakta veya buluşmakta olduğu (en basit şekilleri ile cep telefonu içerikleri olarak her bireyin bilinçli veya bilinçsiz yanında taşımakta olduğu) 'video oyunu' olarak tanımlanan eğlence sistemlerinin tanımı, açıklamaları, neden oynandıkları ve kültür içindeki yerine bakış başlıklarını içeren incelemeler ve analizler yer almaktadır.

2.1 VIDEO OYUNU NEDİR?

Kavram adını oluşturan sözcükler irdelendiğinde;

“Video; kaydedilen, tekrar-oluşturulan, yayınlanan hareketli görsel imajlar. Sözcük kökü Latince “videre” (görmek) sözcüğüdür. Bu sözcük 1930’larda “audiere” (işitmek) kökünden gelen ve “audio” olarak kullanılan sözcüğe benzetilerek türetilmiştir.

Game (oyun); rekabete dayalı aktiviteler veya kurallara göre oynanan spor faaliyetleri.”

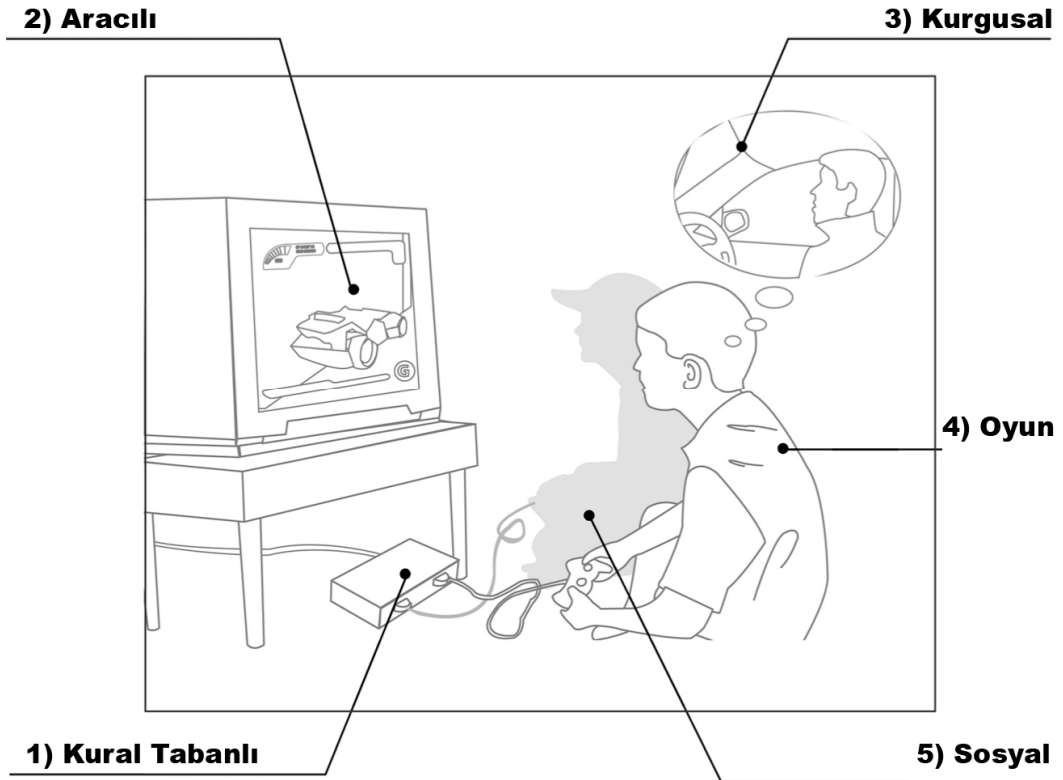
(Oxford Dictionary of English 2e, Oxford University Press, 2003.)

Yukarıdaki anlamlar birarada düşünüldüğünde video oyununun; rekabet ve mücadelenin video platformunda gerçekleşmesi olduğu kolaylıkla anlaşılmaktadır.

Video oyunu Oxford Sözlük² tarafından; “Bir bilgisayar programı tarafından üretilen ve televizyonda görüntülenen imajların elektronik olarak manipüle edilmesiyle oynanan bir oyun türü. ” olarak tanımlanmaktadır.

Daha geniş bir tanımla video oyunu; Kullanıcı hareketlerini kontrolcüler vasıtasıyla öncelikle işlemci konsola dijital sinyaller olarak aktaran, ardından konsolda işlenen sinyalleri televizyon, monitör gibi kullanıcı arayüzlerinde grafik ifadeler ve ses aygıtlarında işitsel ifadelerle dönüştüren eğlence ve/veya eğitim teknolojileri olarak da düşünülebilir.

² Oxford Dictionary of English



Şekil 2.1 : Video Oyun. Michael Nitsche - Image, play and structure in 3D games

2.1.1 Herşey Pong İle Başladı

İnsanlar pong'u sevdi.

Sevdiler. Ama neden?

“Oyun adına fazla birşey içermez: siyah bir ekranın iki tarafında hareket eden künt beyaz çizgiler halinde bir çift raket, aralarında gidip gelen top olduğu varsayılan dörtköşe bir cisim, ve o topu ıskaladığınızda rakibe yazılan bir sayı. İlk skor yapan oyuncu onbeş puan kazanır. Büyük meseledir. Ancak neredeyse ilkel sadeliğine rağmen, Pong anlamlı bir oyun sunmaktadır.” (Salen, K., Zimmerman, E., 2003)

Video oyunu kronolojisine bakıldığında Pong eskidir. Başlangıçta Magnavox Odyssey ev video oyunu sistemi için Ralph Baer tarafından tasarlanmış, 1972 yılında Nolan Bushnell ve Atari tarafından Pong bir arcade makinesi ve ev konsolu olarak tasarlanmış oldu. Pong bir gecede sansasyon oldu desek abartı olmaz. İlk prototip Atari merkezi yakınında, Sunnyvale, California, Andy CAPP adında bir barda halka sunuldu.

“Bilgisayar oyunu tarihçilerine göre: Pong oyuncu ile buluşacağı ilk gece bir bar köşesine kurulmuş, parlayan bir tv monitörü ve oyun kabini insanların ilgisini çekti ama kafasını karıştırdı. Üzerindeki salt okunur ve anlaşılır talimat "yüksek puan için topu ıskalamaktan sakının" idi. Çeyreklik ile çalışan tilt makinelerine aşına biri sonunda bir bozuk para atıp oturdu ve puanlar üstüste birikirken topun birbiri ardına bir yandan diğerine fırlatılışını izledi. Oyunculardan biri nihayet raketlerden birini oynatabildi ve top raketten tatmin edici bir 'pong' sesi çıkartarak sekti. Bu onlara ne yapmaları gerektiğini söylemek için yeterliydi, hemen oynamaya başladılar. İlk oyunun sonunda her iki oyuncu da top yere değmeden (ekrandan çıkmadan) vurmaya öğrenmişlerdi. İlk gecenin sonunda bardaki herkes bir iki oyun oynamaya çalışmıştı. Ertesi sabah Andy Capp's barının kapısında bir kuyruk oluşmuştu, insanlar daha fazla Pong oynamak için sabırsızlanıyorlardı.”(Salen, K., Zimmerman, E., 2003)

Pong bugün hala canlı ve iyi. Emülatörler üzerinden ve Internet banner reklamlarda Pong oynayabilirsiniz. Battle Pong ve Text Pong gibi zeki takipçileri web üzerinde geliştirdiler. Pong dikkat çekici bir şekilde klasik oyun bitpazarlarında ve hayran anketlerinde başrolde. Oyun yayımcısı Infogrames bir kaç yıl önce Pong'un güçlendirilmiş bir 3D versiyonunu piyasaya sürdü. En önemlisi ise orijinal olanı oynamanın hala eğlenceli olması... GameLab'daki Super Pong games IV TV 'ye ilk bağlandığı zaman, bir kalabalık toplamak için asla başarısız olmadı.

Pong gibi oldukça basit bir oyunun nasıl bir fenomene dönüştüğü; aslında lüdojoloji, sosyoloji, antropoloji ve teknoloji bilimlerinin ortak paydasında belki de oldukça karmaşık cevaplarla açıklanabilecek basit bir sorudur.

Lüdojoloji açısından da 'insanların neden oynadığı ve niçin bazı oyunların çok sevildiği' büyük önem taşır.

“Oynaması basittir. Tek hat talimatları ve sezgisel topuz arayüzü Pong cana yakın ve kolay anlaşılır hale getirir. Öğrenilmesi gereken gizli hareketler ve kilidi açılması gereken özel hareketler yoktur.

Her oyun eşsizdir. Çünkü top ekranın her yerine seyahat edebilir. Pong sonsuz ihtimallerle açık uçlu bir oyundur. Pong kolay öğrenme ve zor ustalaşmaya adanmış bir oynanış armağan eder.

Zarif bir temsildir. Pong sonuçta bir başka oyunun tasviridir: Masa tenisi. Pong'un soyutlanmış doğası, avatarınızın indirgendiği tekil beyaz çizgi, bu oyuna hemen tatmin edici fiziksel ve algısal bir ilişki oluşturur.

Sosyaldir. Pong oynamak için iki kişi gerekir. Oyun oynama sayesinde, bir başka insan ile etkileşimde bulunursunuz. Pong'un sosyal çemberi iki oyuncunun da ötesine ulaşır, kendisini harika bir seyircili spor yapar.

Eğlencelidir. Basit gibi görünebilir ama Pong ile etkileşim gerçekten eğlencelidir. Oyuncular, çok farklı nedenlerden dolayı oyunun zevkini çıkarır, yarışıyor ve topuzun tatmin edici, taktiksel manipülasyonu ile kazanıyor olmanın verdiği hazdan dolayı keyiflidirler.

Havalıdır. Kültürel bir eser olarak Pong modernitenin poster çocuğudur, klasik arcade oyununun en düşük ve yeterli grafikleridir. Arkadaşlarınızla oturma odasında geçirdiğiniz öğleden sonralara nostaljik çağrışımlar yapar, TV etrafında kümeleşip cips yediğinizi ve gazoz yudumladığınızı hatırlatır.” (K. Salen, E. Zimmerman New York City, May 2003)

İnsanlar tüm bu nedenler ve daha fazlası nedeniyle Pong'u sever. Pong'un interaktif, temsili, sosyal ve kültürel yönleri aynı anda oynayıp deneyimine katkıda bulunur. Oyunlar tasarlanmış kültürün herhangi diğer formları kadar karmaşıktır; onları tamamen takdir etmek demek onları çoklu bakış açılarından anlıyor olmak demektir.

2.1.2 Neden Video Oyunu Oynuyoruz?

Video oyunları eylemlerdir. Video oyunları ve diğer medya türleri arasındaki biçimsel farklılıklar göz önünde bulundurulduğunda, gerçekten de, “biri fotoğraf çekmek diğeri ise bir film canlandırmak gibidir. Ancak bu eylemler çalışmanın üretimi esnasında veya öncesinde ortaya çıkmalıdır, bir çalışma nihai olarak fiziksel bir obje şekline bürünür. Video oyunları oynamak işinin kendisi, maddi bir eylemdir.

Biri, bir oyun oynar ve yazılım çalışır. Operatör (oyuncu) ve makine, adım-adım, hareket-hareket oyunu birlikte oynarlar.” (Alexander R. Galloway 2006, p. 2)

Oyunların nasıl işlediğine odaklanmak yerine ne ortaya koyduğu incelenabilir. Nasıl bilgilendirirler, değiştirirler veya insan faaliyetlerine nasıl katılırlar. Böylesine karşılaştırmalı bir video oyunu eleştirisi birincil olarak; oyunların ifade kapasitesi ve video oyunlarının ortaya koyduğu; (insan olmanın ne anlama geldiğini gösteren) beşeri değerler açısından doğruluğu üzerine odaklanacaktır. *“Video oyunları hakkındaki işlevselci sorular -ne oldukları veya nasıl işledikleri- geçersiz veya ilgi çekici bile olmayan sorular değildir. Ancak diyebilirim ki; aynı derecede veya daha da önemli olanlar var: Video oyunları ne yapar? , Oyuncular onlarla etkileşime geçtiğinde ne olur? , Video oyunun kültürel ifadesi diğer kültür eserlerinde yapılan çalışmalarla nasıl ilişki kurarlar? Onları nasıl genişletirler? Onlara Nasıl katkıda bulunurlar? Onları nasıl revize ederler ve canlandırırlar?” (Games and Culture, Bogost 2006a, s. 45)*

Iser'in “Edebi Antropoloji” geç dönem çalışması oyun bilimciler için umut verici ve önemli bir eserdir. " Literarischer Anthropologie"’de (Iser, W. 1993; 1991); Iser; bugün mevcut olan kurgusallığın en sürdürülebilir teorisinde neyin tartışılabileceğini ortaya koymuştur. Edebi metin araştırmaları ile bilenmişken, Iser'in teorisi farklı kültürel uygulamalar arasındaki ayrımları derecelendirmeksizin, bize en çok; çeşitli medyalar hakkında kurgunun kültürel işlevinden bahseder. Tıpkı daha geç dönem çalışmalarının video oyunları hakkında okuma sağlayamadığı fakat oyun araştırmaları topluluğunu " özellikle 'oynanış'³, 'simülasyon'⁴, 'kurgu' ve 'imersiyon' hakkında bazı merkezi kavramları yeniden gözden geçirmeye davet etmekte olduğu gibi. Daha da önemlisi, Iser'in Edebi Antropolojisi, insanoğlu neden kurguya ihtiyaç

³ Gameplay, oyunun oynanışı

⁴ Simülasyon: Benzetim; Bir araç olarak kullanılan benzetim, günümüzde mevcut olan ve ileride mevcut olabilecek işlemler hakkında objektif bilgiler sağlar. Taklit edilen gerçek bir olay, genelde bilgisayar yardımıyla modellenmektedir. (Varol, A. Benzetim (Simulasyon), 1999.) “Benzetim; gerek deneyim kazanma, gerek deney yapma amacıyla devingen sistemlerle ilgili uygulamalarda altyapı sağlayan önemli bir teknolojidir. (Ören, Elçi, Köksal, Boğaziçi Uni, 1985)

duyar konusunu sondajlamakta ve böylece bizi Bogost'un oyunlar hakkında kendine sorduğu soruları sormaya davet etmektedir: *"Nasıl bilgilendirirler? Nasıl değiştirirler? Veya başka yoldan insan aktivitesine nasıl katılırlar?"* ve *"insan olmanın ne anlama geldiğini ortaya koymak"* (Iser, W. A.g.e.) konusunda nitelikleri nelerdir?

2.1.3 Video Oyunu Ve Kültür

Video oyunu kültürü nedir? Elektronik bir medyumun⁵ tüketiminden doğan bir kültüre sahip olmak ne anlama gelmekte? Ayrıca belirli bir şekilde bu kültürü tanımlamanın yansımaları nelerdir? Video oyunu kültürü konusu üzerine oldukça fazla mürekkep harcanmış olmasına rağmen, yazarlar genellikle sağduyulu davranarak terimin gerçek tanımını işlemekteler. King and Krzywinska'nın da işaret ettiği gibi, *"En güçlü ideolojiler tam olarak bulundukları yere gelebilmek için, ideoloji olarak direkt tanınmak yerine, sağduyunun belirli rejimleri anlamış olmasının bir parçası olarak kabul görmüştür."* (King G., Krzywinska, T. 2006, s. 188) Sağduyuyu ambalajından çıkarıp video oyunu kültürünün akademik araştırmalar yanısıra, ana akım olan Birleşik Devletler basınında nasıl tanımlandığına bakmak gereklidir. Tüm video oyunu araştırmalarının kültürel açıdan yaklaşması gereklidir diyemeyiz, fakat video oyunlarına kültürel bir mercekten yaklaşımlarda bulunan bilim insanları, kültürel çalışmaların içerdiği kültürel yaklaşımların esnekliğini ve eleştireliliğini benimsemelidirler.

"Oyun kültürü" sıklıkla oyuncuların açıklamaları ile tanımlanmıştır. Çalışmamızın konusu oyuncuların klişelerini yeniden ele almak değildir. Fakat bu klişelerin kaynaklandığı kategoriler de göz ardı edilemezler. Bu kategoriler (a) Video oyunlarını kim oynar? (b) Nasıl oynarlar? ve (c) Neleri oynuyorlar? konularını içerir. Bu kategorilerle başlayıp, oyuncu kimliğinin prototip tanımına bakmamak; popüler söylemlerin aslında video oyunlarının onların prim verdiği pek çok şeyin ötesine nasıl geçtiğine çok daha farklı bir biçimde bakabilmeyi sağlar. Dünya'nın dört bir yanından oyuncular "video oyunu kültürü"nü ana akım olan Amerika

⁵ 'Aracın'; 'Vasitanın'

Birleşik Devletleri genel kabullerinden oldukça uzak ve oldukça farklı birşey olarak ifade etmekte. Oyunları bu şekilde ötekileştirmek; ister olumlu ister olumsuz bir tutumla yapılsın, video oyunlarının bilimsel olarak nasıl incelendiği konusunu şekillendirmektedir. "Video oyunu kültürü"nü çevreleyen söylemleri didiklemek, onu "video oyunu kültürü" diye adlandırabilmek kadar; onun belirli karakteristiklerine atfeden güç dinamiklerini görebilmemizi sağlar. Oyun kültürünün tanımlamaları oyunların bilimsel incelenişine ve daha geniş biçimlerde incelenen "kültür" ile nasıl bağlantılı olduğu konusunda gizli birtakım anlamlar içermektedir. Basında ve akademik çalışmalarda yer alan video oyunu kültürünü eleştirel olarak inceleyen çeşitli makaleler, ("kültür tabanlı oyun araştırmaları" kendine daha iyi yerler bulabilecekken) bu tip tanımlamaların video oyunu üzerine yapılan akademik çalışmayı nasıl kısıtladığına ışık tutmaktadır.

Kültür oyunları incelemek için tek yol değildir. Herhangi metin, vasıta veya olguda olduğu gibi, oyun incelerken de ele alınabilecek farklı yaklaşımlar ve bakış açıları vardır. Eğer kültür çerçevesinde oyunları araştırıcaksak, bununla birlikte bilim insanları gibi düşünebilmeli, kültürel çalışmaların çatışmaları kadar içerdiği kavramların da altını çizebilmeliyiz. Zira metodolojide ve inceleme objesi konusunda hem dönüşlü hem de eleştirel olmak; araştırmacıyı varmak istediği bir nokta yerine gerçekten varılması gereken nokta veya noktalara ulaştırabilir.

Oyun kültürünü, genel kültürden farklı ve ayrı olarak inşa edilmiş birşey olarak tanımlamak bizi yalnızca yaygın olan "rastgele oyun" anlayışını içine almaksızın, "oyuncu olarak ifade edilen kişilerin oyunları"nı incelemeye teşvik eder. Yani "kültür olarak oyunu araştırmak" yerine, video oyunlarını kültür içinde aramak gereklidir. Video oyunları; eğitim, mobil teknolojiler, müze teşhiri, sosyal işlevler, aile etkileşimleri ve iş alanlarına nüfuz etmektedirler. Her yaştan, her cinsten, her ırktan, her dinden ve her millettten diye tabir edemesek de gerçekten çok sayıda insan tarafından oynanmaktadır. "Tüm oyunlar ve oyuncular", herhangi izole bir oyun topluluğundan oluşmakta değildir. Hatta diğerlerinin ötesindeki bazı oyun metinlerini cisimleştirmek çalışma alanını sınırlar.

2.2 VIDEO OYUN KRONOLOJİSİ

Video oyunlarının doğuşu 70'li yıllarda gerçekleşmiş olsa bile bu doğumun ve olgunlaşmanın zaman çizelgesi; onlara hayat veren eğlence sektörünün bir asra yakın zamana yayılmış yatırımları, şirketlerin birbiriyle yarışan hummalı çalışmaları ve bu süre içerisinde oyunun teknolojik gelişmeler doğrultusunda geçirdiği evrim gibi önemli başlıklarla incelenmeksizin oluşturulacak bir video oyunları kronolojisi; bu oldukça sancılı ve bir o kadar ışıltılı tarih cetvelini sunmak için yetersiz kalacaktır. Bundan 120 yıl kadar önce basılan oyun kartlarından günümüz yeni jenerasyon oyun teknolojilerine dek atılan önemli adımlara eklerde yer alan “Video oyunu Kronolojik Cetveli”nde (Bkz. Ekler) yıllarıyla değinilmeye çalışılmıştır.

Kronoloji detaylı biçimde incelendiğinde: önemli başlıkları oluşturan oyunlar kronolojik sıraya göre izlendiğinde ve hatta oynandığında; Oyun uzayları anlatı, grafik, ses, algı, hikaye ve oyuncuda meydana getirdiği imersiyon parametrelerinin PONG’dan bugüne ne denli gelişmiş ve gelişmeye devam etmekte olduğu rahatlıkla gözlenebilir. Bu durum sağlıklı bir bireyin, çocukluğundan olgunlaşmasına yaşama dair unsurları ruhsal ve düşünsel kavrayışı parametrelerinin giderek artmış oluşuna benzetilerek tariflenebilir.

Bir tek farkla; teknoloji ve sanatın ölümsüz vücutlar içinde; devinimi hiç bitmeyen ve hiç hız kesmeyen ruhlarla sahip olduğu mecazi yaklaşımı, video oyunu dünyalarının bugün olgunluk dönemi yaşıyor olduğunu söylememizi engelleyecektir.

2.3 DEĞERLENDİRME

Huizinga, Homo Ludens adlı temel eserinde yeryüzünde insana ait her şeyin başlangıcının oyun olduğunu göstermekte. *“Önce oyun vardı! Oyun kurgusal olduğu bilinen ve gündelik hayatın dışında yer alan, bununla birlikte oyuncuyu da tamamen içine çeken, gönüllü, özgür bir eylemdir. Sınırları özellikle belirlenmiş zaman ve mekan içinde gerçekleşen, her türlü maddi çıkardan ve yarardan uzak bu eylem, verili kurallara göre belirli bir düzen içinde yerine getirilir. Oyuncu ve kimi zaman da seyirci kendinden geçer, coşar...”* Bu şekilde tanımlanan oyun tarih boyunca, hayatın her alanında kültürün temel ögesi olarak varlığını sürdürmüştür.

İlk basımı 1938 yılına tarihlenebilecek eserde, o günün henüz sanayileşme çabaları içinde olan dünyası ve oyunun giderek insanlığın yitirdiği en önemli vasıflarından biri olduğu olgusuna karşın; diğer tarafta 1800’lerin sonundan 1970’li yıllarda (Huizinga’nın tariflediği) oyunu, bambaşka bir platforma taşıyarak bütün insanlığa sunuşuna kadar kendi içinde yarışan dünya çapında bir endüstrinin verdiği mücadele “2.2 Video oyunu Kronolojisi” başlığında sunulmuştur. Huizinga’nın 1. ve 2. Dünya Savaşları arasındaki Dünya’nın çalkantılı ve hayli bunalımlı olduğu yıllarda ele aldığı modern çağ insanının hayatındaki oyun olgusunun eksikliği; aynı zamanda insanlığın oyunun gereksinimini ona yepyeni bir şekil verecek ve bir devrim yapacak derecede fevkalade çabalarla yeniden ele almasını tetiklemiştir.

*“Modern çağlarla birlikte oyun, hayatı zenginleştiren bir unsur olmaktan çıkıp o günkü dar anlamına sıkıştırılınca, dönemin insanının katlanması daha güç, renksiz ve tek düze hayatlar yaşamaya başladığı”*nı da Huizinga’dan öğreniyoruz(Huizinga, J. A.g.e.): Huizinga; Homo Ludens’in yazıldığı yıllarda, Ekonomik güç ve çıkarların dünyanın gidişatını belirleyeceğine inandırmaktadır; İbadet eder gibi çalışan ve üreten; yavan ve kuru yarar duygusu, burjuva rahatlığı ideali zihinlerini etkileyen, oyundan uzak zamanın insanını enikonu betimlemektedir.

Ve bir anlamda hayıflanarak; *“Oyuna toplumumuzda artık yer yok, hayatın bütünlüğünden dışlanıp sanayiye malzeme olsun diye bir köşeye atıldı.”* demektedir. Böylece dönemin insanının oyuna özlemini dile getirirken; Huizinga bugün yaşasaydı, oyunun sırf malzeme olsun diye atıldığı köşede, neredeyse ölmüşken endüstriyel olarak dirilişi, gelişmesi ve günümüzdeki şekline ulaşması, tarih cetvelinde geçirdiği evrim ve bulduğu yeni vücut ile ilgili neler söyleyebilirdi bilemiyoruz. Ancak öncelikle; oyunun teknolojik evrimi öncesi ve sonrası oyun alanları ve platformlarını ayrı ayrı düşünerek; günümüz video oyunu endüstrisi değirmenini döndüren suyu, oyun dünyalarının büyüklüğü ve ulaştığı insan sayısının, uzanabildiği ve insanları online⁶ olarak birbirine bağladığı geniş evrenin çok daha geri planında ele alarak, oyunun sanayii malzemesi oluşundan yakınmasını

⁶ İnternete ve / veya bir diğer bilgisayara bağlı, internet ve / veya bir diğer bilgisayar kontrolü altında olan. (online, Oxford Dictionary)

bir para dindirebilirdi. Zira endüstriye ödenen maddiyat, insanların birbiriyle ve yapay zekalarla farklı şehirlerde, farklı ülkelerde fakat evlerinin konforunda mücadele ettikleri düşsel dünyaların, sanatsal olarak kurgulanması, sayısal olarak tasarlanması, kullanıcıya sunulması ve ayakta tutulması için gereken yüzlerce insan emeğinin karşılığıdır.

Huizinga, oyunu ve oyun oynayan insanı tariflerken; kollektif hayatın bütün önemli biçimlerini (ibadet, şiir, müzik, dans, bilgelik, bilim, hukuk, mücadele ve savaş) ortaya çıkışında oyunun son derece etkili bir rol oynadığını doğu ve batı dünyasına ilişkin zengin tarihsel bilgilere dayanarak gösteriyor. Oyunun yüzyıllarca katkıda bulunarak gelişimine yardımcı olduğu hayata dair bu önemli biçimlerin birçoğu bugün video oyunu platformlarında tüm insanlığa sunulan yepyeni oyun anlayışına geri beslemelerde bulunarak türler ve tipolojiler oluşturmakta, birbirine entegre olan ve bir diğerini çağrıştıran unsurlarıyla devasa, endüstrileşmiş ve teknolojik yeni nesil oyun uzaylarını oluşturmaktadır.

3. VİDEO OYUN YAPISI VE TİPOLOJİLER

Video oyunlarının strüktürlerini oluşturan öğelerden kural, anlatı, etkileşim tipi vb unsurlar aynı zamanda akademik araştırmalar ve genel kabuller tarafından belirlenen video oyunu tipolojilerini belirlemede büyük bir rol oynamaktadır.

3.1 VİDEO OYUN YAPISI

Kurgusal ve analitik düzlemler arasındaki bağlantı oyun alanları için bazı yapısal formlar talep etmektedir. "Kurallar", "anlatı", "etkileşimlilik" ve "uzay" gibi ana terimlerin tamamı bu yapısalılığı oluşturmak için çeşitli yöntemler sağlar. Sorun bu terimlerin, oyun araştırmalarında aşırı kullanılıyor olması, yersiz kullanılıyor olması ve bazen yanlış kullanılıyor olmasıdır. Bu taslağın bireysel elementleri bir defa tanımlandığında, onları birleştirerek; bir oyunun mekânsal niteliklerine nasıl uygulanabileceklerini görmek için oyun dünyalarının anlatı yapısının çeşitli unsurlarına tekrar göz atabiliriz.

Ana terimlerden olan 'kurallar'ı yani bir bakıma sanal dünyalara hükmeden "kanun"u ve kurallar bütünü oluşturarak tasarımcıyı; E-Topia'da J.W. Mitchell ve Weizenbaum "*Kod kanundur*" (Mitchell, 1999, 50) ve "*Bilgisayar kanunun vücut bulması ve programcı kanun koyucudur.*" (Weizenbaum 1994, 230) ifadeleriyle tanımlamakta ve ilişkilendirmektedir.

Bu ifadeler, programcının kural tabanlı uzayın müellifi olduğuna atıfta bulunmaktadır. Bu düzlem, gelişmekte olan platform çalışmaları alanıyla birlikte, oyun uzayına dair tartışmalar için son derece önemlidir. Turkle "*Her zaman fantazi ötesinde, kurallar vardır*" (Turkle, S., *The Second Self*, 1984, s. 83) görüşünü savunuyor, ama bir oyuncu deneyimi olarak, oyuncunun oyun hissini yaşadığı alan kurgusal düzlemdir. Bu oyuncunun kişisel yorumlama ve değerlendirme alanıdır.

Oyun dünyası giderek daha karmaşık hale geldikçe, oyun üreticileri gün geçtikçe daha fazla potansiyel dengesizliklerle karşılaşmaktalar. Özellikle multiplayer online⁷ RPG⁸ oyunlarında bazı kullanıcıların kurallara ait bazı açıkları istismar etmesi tehlikesiyle karşı karşıya kalmaktalar.

Pro Evolution Soccer 2012’de (Takatsuka, S., 2011) "davranış kuralları"nda oyuncu etkileşimi ve aktiviteleri düşünülerek, online sistemin operatörü olan Konami tarafından açıkların kullanılması kesinlikle yasaklanmıştır, kurallarda "kullanıcının oyunun doğasına uymayan veya oyunda istenmeyen şeylerden yarar sağlaması" maddesi de bulunmaktadır.

Bu açıklamada, "kanun koyucu" kendi oluşturduğu oyun dünyasında "olası doğal olmayan" ya da "istenmeyen" unsurların var olabileceğini kabul etmektedir. Üstelik bunların oyunu tamamen çökertebilecek sistematik açıklar olması da gerekmemektedir. Bahsi geçen açıklar sıklıkla, belirli spesifik bir oyuncu davranışından kaynaklanan boşluklardır ve sistemdeki bir dengesizliği, örneğin; oyunu mücadele etmeden kazanmak için istismar ederler.

“Bünyesinde dengesizliklerin olduğunu kabul eden bir oyun ortamında kurallar uzlaşılabilir olmaktan uzaktır. Oyuncular, toplumsal olarak kabul edilmiş davranışların ve mantıksal kodlanmış ancak bulanıklaşmaya başlamış kuralların arasındaki sınır çizgileri kadar ‘dosdoğru’ olacaktırlar.” (Nitsche, M., 2008, s 25)

“Aslında, eski grafik çok oyunculu dünyaların tasarımcıları ‘detaylı merkezi planlamanın imkânsız olduğu’nu öğrenmek zorundalar.” (Morningstar ve Farmer, 1991, s 285).

Gelişmekte olan oynanış biçimi, video oyunu metinselliğinin karmaşıklığı için iyi bir örnektir. Gelişen oynanış biçimi orijinal oyun ayarlarından sapmakta ve son derece ileri düzeyde, kendi kendini tanımlayan topluluklara ve yapılara dönüşmektedir.

⁷ Çoklu kullanıcıyla internet üzerinden oynanan.

⁸ RPG- Role Playing Game. Rol yapma oyunu

Julian R. Kücklich, oyun editör programlarının ve avatar özelleştirmenin dolaysız oyunun ötesine geçeceğine işaret etmektedir. Kuralların temel sorununu ele almakta ve süreçlerin sonucunun olası yapılandırılmasına umut vadeden bir yön göstermekte, fakat argüman olarak *"Eğer oyunun kendisi sadece metnin kişisel okuması ise, metni, oyunun kurgusal dünyasını yöneten bir dizi kurallar olarak tanımlayabiliriz."* (Kücklich, J.,R., 2001, 51) açıklamasını kullanmaktadır. Açıklama mümkün olabilecek kural bozulması durumlarını kapsamamaktadır.

Metni yazanın metni okuyandan daima bir adım önde olmasını ve metni okuyanların yapabileceği her hareketi ölçüp biçip kuralları bu doğrultuda oluşturmasını gerektiren bir uzay düşünüldüğünde; 'kanun koyucu'ya, oyuncu ve oyun toplulukları karşısında ciddi bir dizi araştırma, çözümleme, gözlem, deneyimleme ve uygulama sorumlulukları yüklemektedir.

Bir kültürü temsil eden oyun modifikasyonu (MOD) toplulukları genellikle oyun kurallarını yeniden tanımlar. Onlar bir oyun motorunun kurallarını değiştirirler ve var olanları kendi özel oyun ihtiyaçlarına uyarlayarak, varolan oyunlara dayanan yeni formlara dönüştürürler. Half-life'in gayet başarılı bir modifikasyonu olan Counter Strike orijinal oyunu yeniden şekillendiren fakat orijinal oyunun vasıflarının birçoğunu koruyan örneklerden biridir.

Oyunu modifiye edenlerin eklediği yeni oyun ayarları, teröristleri ve anti-terör timini tamamen birbirinden ayıran; yeni içerik, yeni üniformalar, yeni oyun haritaları, yeni silahlar ve ses efektleri içermektedir. Yeni kurallar esas olarak çatışmanın farklı kurulumları üzerinedir. Oyuncular kendi oyun uzaylarını oluşturabilirler ve bunu yaparken çoğunlukla temel teşkil eden oyunun ana kurallarını değiştirirler.

Fakat hiçbir modifikasyon geçirmemiş oyun dünyalarında bile, yalnızca üç boyutlu mekân ve mimari kurulumlarının bütünü veya parçaları ile sağlayabilecekleri avantajlar, oyuncuların kendilerine bildirilmiş kurallarla başa çıkmasını sağlayabilir.

Aracı olan taslak üzerindeki sinematik ve görsel kurallar, mekansal özellikler ve mimari strüktürler; oyuncunun oyun uzayını kavramasını etkileyebilir; Tek başına kod oyun uzayını ve sağlayabileceği deneyimleri tanımlayabilmek için yeterli değildir.

3.1.1 UZAY VE OYUN STRÜKTÜRÜ

3D uzay her an farklı bir dönüş seçeneğinin, yeni bir seçimin veya geleneksel düğüm ve bağlantıların daha ağır bastığı çeşitli perspektiflerin olabileceğini ima etmektedir. Uzaysal uygulama özgürlüğü, verilen hedeflere meyiletme veya hedeflerin yeniden tanımlanmasını destekler.

Salen ve Zimmerman'ın, oynanışı, *"daha sert bir yapı içinde serbest dolaşım"* (2003, 304) olarak tanımlamak için mekânsal metaforlar kullanmasının nedeni budur. Oyuncuların oyun boşluklarını kullanışı, genellikle tam olarak kuralları bükmesini ve yıkmasını temsil eder.

Bazı oyun tasarımcıları bu faktörü kabul etmiş ve oyunlarında yalnızca oyuncuların uzaysal özgürlüğünü sağlamasının da ötesinde keşifler yapıp yapamayacağını anlayabilmek amacıyla dikkate almıştır. Bir örnek gerekirse; bir FPS⁹ oyunu olan Deus Ex (Spector 2000) oyunculara yalnızca avatar özelleştirmeleri değil aynı zamanda birden çok yol ve mekânsal çözümler ve özelleştirmeler içeren bir oyun dünyası sunmakta idi.

Ancak yenilikçi oyuncular bu denli özelleştirmeler içeren bir "olasılıklar uzayı"nı bile yeniden keşfetmenin yollarını buldu. Oyun, oyuncuların duvarlara diğer karakterlere tuzak olarak mayın yerleştirmesini sağlamakta idi. Fakat oyuncular kendi mayınlarının üzerinde durabildiklerini, mayınların patlamadığını ve mayınları duvara istedikleri pozisyonda yerleştirebileceklerini anladıklarında tuzak yerine aynı objeler adım taşı olarak kullanıldı ve oyuncular tarafından oyun mimarisine ek doğaçlama ve geçici merdivenler oluşturuldu. Kural tabanlı bir davranış üzerindeki etki: yaklaştığında kendi mayınların patlamaz; Mayınlar döşeme elemanı olarak çalıştırıldığında; çarpışma kontrolü sağlayacak genişlikte poligon yüzeylere sahiptir; yani mayın oyun karakterini taşıyabilir.

Sonuç olarak, *"çarpışma algılamının kendisi klasik bir matematiksel kural-tabanlı sorundur. Aynı zamanda yeni bir uzaysal davranışla sonuçlanmaktadır: oyuncular,*

⁹ First Person Shooter, birinci şahıs bakış açısı ile oynanan vuruş oyunu

oyundaki engellerin ve oyun uzayının sınır dışı olduğu düşünülen alanlarına ulaşmanın üstesinden gelebilmektedir.” (Smith, 2001)

“Bazı oyun tasarımcıları kuralların bu şekilde bükülebiliyor olmasını benimsediler ve oyunda bir bug olarak görülebilecek durumların oyun uzayında bilinçli ve zekice kullanılabilecek özellikler olarak kabul edilmesini önerdiler.” (Nietche, M., 2008, s 169) Super Mario Bros (Miyamoto, 1985) oyununda oyuncular oyundaki dünyanın kabul edilen limitlerini aştılar. Zıplayıp oyuna ayrılan çerçeveyi kırarak, bu “bir taraftan diğerine koş ve zıpla” klasiğinin çizilmiş sınırlarını deldiler ve oyunun ek özelliklerini keşfettiler. Ancak Super Mario oyun uzayının sadeliği karşısında çok daha karmaşık olan; Massive Multiplayer (çoklu oyuncu) Online (çevrimiçi) oyunlardır.

Super Mario’dan Crysis 2’ye (Crytek, 2011) (Oyun dünyasında) Açıkça işaretlenmiş mekansal ve mimari sınırlar oyun tasarımı kriterleriyle uzlaşılabilir hale gelmiştir. Sürprizler günümüzde de bir kural sistemi üzerinden uygulanmakta fakat birbiriyle girift bir yapı içinde birarada bulunan çoklu katmanlar halinde bulunmaktadır.

Ancak mekansal ve mimari sınırların öngörülmemiş bir çok sürpriz içermesi durumunda oyun dünyası bükülmüş kurallarla dolu bir zarfa veya hırpalanmış bir oyun bahçesine dönüşebilir. ‘Kanun koyucu’ yapısal model olarak neyi önerirse önersin, böylesi koşullar altında bile çalışan bir model olmalıdır. Oyun dünyası gelişen oynanıştan ve multiplayer koşullarından doğan sayısız ihtimaller karşısında hazırlıklı mekansal, mimari ve metinsel kurallar içermek zorundadır.

3.1.2 ETKİLEŞİM - İNTERAKTİVİTE

Bilgisayar tabanlı medyanın tanımlayıcı bir özelliği de etkileşimli erişimdir, bu sayede interaktif dijital medya; etkileşen kullanıcının sanal dünyayı sadece algılamasına değil aynı zamanda onu manipüle etmesine (yön vermesi, işlemesi) olanak sağlayarak geleneksel medyadan ayrılmaktadır.

Crawford, bir oyun tasarımcısı ve teorisyen olarak etkileşimi; *"bir sohbet; iki aktörün dönüşümlü olarak dinlediği, düşündüğü ve konuştuğu döngüsel bir süreçtir. "* (2000,

5) şeklinde açıklıyor. Crawford'ın bu tanımı: giriş unsurları (input), süreç ve çıkış unsurları (output) olarak bir başka şekilde ifade edilebilecek bir özdeyiştir.

Bir video oyununda oyuncu, hem okuyucu (bilgisayar veri çıktısı) hem de olayların üreticisidir (veri girdisi üzerinden). Video oyunu uzayı için bu şu anlama gelmektedir ki; oyuncu yalnızca oyun dünyasına girmekle kalmaz aynı zamanda onu ve içeriğini değiştirebilir. Bu olay-şekillendirici özellikler etkileşimli erişimi geleneksel medya deneyiminden ayırır. İnteraktif dijital medyadaki metinlerin yeni dinamiklerini tanımlarken, Aarseth bir 'metinsel makina' konsepti geliştirir. Konsept modelinde *“Metinsel süreç, operatörün (insan kullanıcı) ve mediumun (bilgisayar) akıcı işbirliğine ve siber metni oluşturabilmek için gerekli söz sinyali alışverişine bağlıdır.”* (Aarseth 1997, 21). Bu model teknik unsurları metinsel tanımlara tercüme etmekte ve video oyunlarındaki interaktif metnin sürekli üretim halinde olduğu konusuna zarif bir açıklama sunmaktadır.

Arayüzler oyuncu ve oyun sistemi arasındaki ağ geçitleridir. Tennis for Two'nun raketini kontrol eden topuz ve butondan sonra oldukça değiştiler, ancak yeni jenerasyon 'hareket tespit giriş aygıtları'na yani herhangi bir günümüz kontrolcüsüne uzanan teknoloji tarihi, hala amaçlanan arayüzler için yeterli değildir. Erken dönem arayüzler için bazı referanslar sağlanabilir, fakat farklı noktalarda argümanlar vücut bulmaktadır. Soyutlama elemanları ve nasıl uygulandıklarıyla ilgili ilk uğraşlar, özellikle oyun uzaylarına bağlantıyı sağlayan arayüzler hakkında olmuştur. İkinci uğraşlar uzaysallığın çoklu katmanlar üzerinde aynı anda interaktif erişim uygulaması üzerinedir. Bu noktalara dayanarak konuyu toparlarsak, Video oyunlarında uzaysallığa odaklanıldığı ve diğer temsili formlarla uzlaşan video oyunlarındaki farklı arayüz tasarımlarını kapsamadığı sürece, anlatı elemanının arayüz tasarımında yerleştirilmesinin gerekliliğine dikkat çekebiliriz.

Konuyu daha basitleştirmek için sanal uzaydaki İki farklı etkileşimi, Uzaya doğru hareket ve o uzay içerisindeki elemanların özelleştirilmiş manipülasyonu yoluyla ayırt edebiliriz.

Uzaya doğru hareket, gezilebilir sanal dünyalarda etkileşimin her yerde bulunan bir şeklidir fakat gerçek dünyadaki hareketin yanında önemli ölçüde soyutlama kalır.

Özelleştirilmiş etkileşimler bu dünyadaki objelere erişim sağlayabilir (örneğin, L.A. Noire [Mc Namara, B., 2011] sanal nesneleri el ile tutabilme), uzayın kendisine erişim sağlayabilir (örneğin, Age of Empires [Ensemble Studios, 1997], sanal ortamı değiştirebilme), veya diğer kullanıcılar ile etkileşim sağlayabilir (örneğin, Call of Duty MW3 [Sledgehammer Games, 2011] voice chat – sesli sohbet).

Bu özelleştirilmiş etkileşim düzeyinde, çoğu oyun "doğrudan manipülasyon" yaklaşımını kullanmaktadır. Oyuncular sanal dünyadaki nesneleri doğrudan etkiliyor gibi görünmekte. Bir tek tıklama ile; "Resident Evil 2"de "Leon Kennedy" çakmağını yakıp bir tabloyu ateşe vermekte ve içinden düşen mücevheri alıp cebine koymakta ya da "Red Dead Redemption"da "John Morston" altıpatlar şarjörlerini değiştirmektedir. Bu; eski programcıların makinaları fiziksel ayarlı topuzlar ve tuşlama metoduyla işletmesi esnasında da görülebilen, insan-bilgisayar iletişiminin en eski şeklinin bir soyutlamasıdır.

Önünüzde yüzlerce basamaktan oluşan, kule merdivenleri mimari ögesini; Metal Gear Solid'de [Kojima, H., 1998] playstation analog kontrolcüsü aracılığı ile Snake'e yön vermeye, hızlanmaya ve yavaşlamaya çalışarak gerçek zamanlı bir şekilde aşmak mümkün olduğu gibi, Dino Crisis'de [Mikami, S., 1999] Regina'nın yirmi basamaklık bir çelik merdiveni, aynı analog kontrolcünün bir tek tuşuna basarak, bir çırpıda sinematik olarak tırmandığını izlemek de mümkündür. Burada görülen mimari ile iki farklı şekilde etkileşim türü 'kanun koyucu' yani oyun tasarımcılarının birbirinden farklı 'anamlı oynanış'lar (Bkz 4.1.2. Anamlı Bir Oynanış) hedeflemeleri ile belirlenmektedir.

3.2 VIDEO OYUN TİPOLOJİLERİ

Video oyunları alanında henüz evrensel bir tipoloji kurulamadığı gibi evrensel bir genre tipolojisi kurulması beklenemez. Bu alanda Moine; "*Tipolojiler herkes tarafından tanınan ayrımlar üzerine inşa edilmiş, istikrarlı kategoriler halinde düzenlenmiş ve bu sinemanın manzarasını; kesin, açık ve net film gruplarıyla bölümlemektedir.*" (Moine 2005, s. 20) görüşünü aktarırken kullandığı "*herkes tarafından tanınan ayrımlar*" sözcükleriyle kesin bir dille belirtmekte olduğu yargıyı çürütmektedir. Zira bir video oyunu içerisinde genel kabullere ait farklı tipoloji

fragmanları barındırabilir ve değişik oyuncular tarafından içerdiği farklı tiyolojilerden biriyle sınıflandırılabilir.

Tiyolojiye dair genel kabuller ana akım olan Birleşik Devletler'in genel kabullerinden ortaya çıkmış ve tüm Dünya'da tiyolojilere verilen İngilizce isimlerle adlandırılmıştır. Tiyoloji konusundaki genel teorilerin oluşumunda büyük gelişmeler bu ülke dahilinde gerçekleştirilen akademik çalışmalar ışığında gerçekleşmiştir. Genel teorilere ilişkin Klevjer; *"Video oyun tiyolojileri alanında belirli oyunlar için genel teori ve analiz arasında bir boşluk mevcuttur. Estetiğe, sosyal ve psikolojik mekanizmalara dair hem çok genel hem oyunu hem de genel oynanışını ele alan bir çok teorik sorgulama görmekteyiz. Öte yandan belirli bir oyuna veya 2- 3 oyuna odaklanan, oyunların modernite durumu hakkında genel gözlemler içeren fakat büyük oyun kategorilerinin tipik özelliklerini tanımlamak için tutarlı iddialarda bulunamamış bir çok analizler de var."* (Klevjer 2006 – genre blindness) görüşünü dile getirmektedir. Klevjer'in savına göre; genel tiyoloji sınıflandırması içerisinde yer alan önemli bazı başlıklar kabul görmüş olmalarına rağmen bu başlıklarla anılan türlerin sahip olduğu nitelikler farklılıklar gösterebilmektedir. Perron ise, akademik çalışmalara dayanan, genel kabullerin de ötesinde açık seçik bir akademik video oyun tiyolojisi kurulabileceğini destekler nitelikte; *"Video oyunu hakkında genel akademik çalışmaların çoğaltılması ışığında, önerilen kavramların açık şekilde tanımlanmış külliyat kullanılarak test edilmesi gerekir."* (Perron et al., 2008) yargısından bahsetmektedir.

3.2.1 Genre başlığı altında oldukça kalabalık ve detaylı sınıflandırma ve açıklamalar, video oyunu külliyatını endüstriyel ve geniş kapsamda ele alan belli başlı web sitelerinden alınan tiyoloji çizelgeleriyle karşılaştırılmaktadır.

3.2.1 Genre¹⁰

Genel tiyolojinin ilk belirleyici unsuru kullandığı kriterlerin içinde gizlenmektedir. Video oyunları söz konusu olduğunda, iki tür kriterimiz vardır: oyunun oynanışı ile

¹⁰ Oyun türü kavramını ifade etmektedir ve metnin genelinde diğer anlamlarda kullanılan tür sözcüğü ile karıştırılmaması için çalışmanın tamamında İngilizce olarak kullanılmıştır.

ilgili olanlar ve oyunun teması veya anlatısı ile ilgili olanlar. Video oyunu tipolojileri üzerine bilimsel yazımlarda, çoğu taksonominin ya yalnızca interaktif (etkileşimli) türler üzerine odaklandığı ya da interaktifin çoklu tabiatını, anlatısını, tematikliğini, sosyalliğini ve/ veya metaryal türünü anlamaya yönelik olduğunu görebiliyoruz.

Video oyunu tipolojilerine dair geniş kapsamlı bir sınıflandırma allgame.com tarafından 15 ana başlık ve 211 alt başlık halinde oluşturulmuş bulunmaktadır. (Bkz Ekler, genre tabloları) Bu tabloda yer alan tüm genre'ler kendi başlarına bir video oyununun taksonomideki yerini belirleyebilmek üzere oluşturulmuştur.

Diğer bir yandan, Bilim-Kurgu, Fantazi ve Korku gibi tematik ya da ikonografik türler, Lüdolojik (oyun bilimi) düşünce biçimi açısından göz boyamadan ancak biraz daha iyi görülüyor veya anlatı etkinleştiriciler ve estetik ya da yorumlanma biçimine rehberlik edebilecek önceki medyaya rağmen ikonografik başarısızlıkları göze çarpıyor. Diğer yandan, Action, Adventure, Role-Playing, Strategy, vb gibi oynanış veya interaktivite tipleri mevcuttur ki; gerçekten de çok farklı kriterleri tamamı oynanışa bağlı olarak içerebilmekteler.

Çoğu zaman karşılaştığımız olağan şüpheliler şu şekildedir: gerçek zamanlı veya sırayla oynanan strateji, birinci veya üçüncü şahıs shooter oyunları, Aksiyon/ macera, Role-Playing, Spor, Platform, dövüş, v.b. .Mark J.P. Wolf'un "Genre ve video oyun" (Wolf 2002) sınıflandırması, iki genre kategorisi arasındaki çizgiyi, "soyut", "etkileşimli film", "metinsel macera" gibi içinde "macera" ve "shoot'em up" gibi türleri de içeren kategoriler tanımlayarak bulanıklaştırmakta, taksonomide interaktif türlerin tematik olanlar üzerine baskınlığı tesbit edilmektedir.

“İkonografi ve temanın Hollywood filmleri gibi video oyununu da analiz edebilmek için uygun araçlar olduğu fikri ile karşı karşıya olsak da, başka bir alan olan, interaktivite, her oyun yapısının vazgeçilmez bir parçası ve video oyunu genre'sini tanımlamak ve incelemek için daha uygun bir yoldur.”(Wolf 2002, sayfa.114).

Daha sektör odaklı bir bakış açısından, Daniel Cook daha sade bir dille sorunu şöyle gidermekte; *"Adım Daniel ve ben bir genre tiryakisiyim. " "Oyun endüstrisinde genre, oyun mekaniği ve arayüz standartlarının ortak başlığı konumundadır.*

Warcraft ve Starcraft gibi oyunların bir çok entrika ve ayarları var fakat onlar hala aynı türe, RTS (Gerçek Zamanlı Strateji)'ye aitler. " (Cook 2005, sayfa.1)

Dünya çapında milyonlarca kullanıcı ve binlerce üyesi olan Gamespot.com ise bu karmaşık kategori oluşturma işlemini; türlerin alt türlerinin bile gerektiğinde alt dallara ayrılabilceği, 157 kategoriden oluşan daha basit bir forma dönüştürmektedir. (Bkz Ekler, genre tabloları)

Prensip olarak her kategori benzersiz ve bağımsız olsa da, bazı alt katmanlı tanımlayıcılar, bazı aşamalarda birden fazla türün alt dalları olarak görünmektedir. Unutulmaması gereken; bu genre'ler dahilinde isimlendirilmemiş aşama veya dalların olması, bunları karşılaştırmanın hiçbir anlamı veya dayanağı yoktur anlamına gelir. Sözü gelimi sınıflandırma için kullanılan "bakış açısı" Action > Shooter > First-Person sıralamasında 3. sırada gelirken, Role-Playing > First-Person tür ve alt dal sıralamasında ikinci sırada gelmektedir. Oyun incelemelerinde 2. seviye karşılaştırmaları; olası elmayı portakal ile, ayakkabıyı inançla kıyaslamalar kadar anlamlıdır. Hatta; fighting, party, FPS, PC stili RPG, geleneksel ve gerçek zamanlı spor oyunları gibi oyunların aynı potada karşılaştırılması ve ele alınması gibidir.

Dikkat edilmesi gereken, farklı taksonomilerin vurguladığı şey; Genre (tür) konseptinin akışkanlığı, kesinlik sahibi olmaması ve esasen oyunları tanımlarken nasıl kullanıldığıdır. Sébastien Genvo'nun tesbitine kısaca göz atarsak; "*American McGee's Alice (Rogue Entertainment 2000) adlı oyun, Şubat 2001'de oyun dergilerinde 4 değişik Genre ile tanımlanmıştır: 'Platform'(GEN4 PC CD-ROM #142), 'Third-person Action' (Joystick #123), 'Action/Adventure' (PC Fun #69), ve 'Adventure/Platform' (PC Team #65)*" (Genvo 2003, sayfa. 12) oyunun aynı zaman diliminde önemli yayınlar tarafından farklı yorumlandığı ve farklı kategorize edildiğini görebiliriz. Oyun tipolojisi belirli genre'lere uymayan X oyunların nerede yer alması gerektiği konusunda farklı görüşler mevcut iken, bir yandan da tipolojilerin kendileri sorgulanmaya, analiz edilmeye, yenilenmeye devam edecektir.

3.2.2 Rolling-Adams Taksonomisi

Andrew Rolling ve Ernst Adams ise araştırmaları sonucu New Riders Publishing tarafından yayımlanan "Andrew Rolling and Ernst Adams on Game Design"da oyun

‘genre’lerini Bölüm II: Oyun Türleri’nde alt bölümler halinde oldukça basit bir genre taksonomisi oluşturarak açıklamaktadır;

Bölüm 9	Aksiyon Oyunları
Bölüm 10	Strateji Oyunları
Bölüm 11	Role-Playing Oyunları
Bölüm 12	Spor Oyunları
Bölüm 13	Araç Simülasyonları
Bölüm 14	İnşaat ve Yönetim Simülasyonları
Bölüm 15	Macera Oyunları
Bölüm 16	Sanal Yaşam, Yapboz Oyunları ve Diğer Tarzlar
Bölüm 17	Online Oyunlar

Çizelge 3.1 : Rolling & Adams genre sınıflandırması

Açıkça görüldüğü üzere oluşturulan bu taksonomi yalnızca tematik veya yalnızca tekniğe dayandırılacak bir sınıflandırma değildir. Oyun tasarımcısı Ernest Adams oyun sınıflandırmasının 5 boyutunu tanımlar; Genre, Ayar, Seyirci, tema ve amaç. Adams, çalışmasında, su götürmez bir şekilde ve kararlılıkla, *"Video oyunu genreleri oynanış biçimi tarafından belirlenir: oyuncunun yüzleştiği mücadelelerin ne olduğu ve bu zorluklar karşısında hangi eylemleri gerçekleştirdiği oyunun oynanış biçimidir."* (Adams, 2009, sayfa.2) ifadesini beyan etmekte ve genre'nin oynanış ile belirleneceği fikrini savunmaktadır.

3.3 GENRE VE İÇERİK

Video oyunlarının birbirinden farklı karakteristiklerine yanıt olarak, bir genre kavramı kurabilme çabası karşılığı Birleşik Devletler’de akademilerin oyun bölümleri tarafından yararlı burslar verilmiştir ve bu birbirinden farklı alanlar üzerinde kaba da olsa bir çerçeve koyabilmek için yardımcı olmuştur. Jesper Juul'un "Games Telling Stories (Hikayeler Anlatan Oyunlar)"teki oyunlar ve anlatılar üzerine kısa denemesine rağmen, Mark J P.Wolf (2001, p. 113) “Genre and the Video Game” de Hollywood'un tür kavramını: *“Formüllerin, Film yapımcılığı ve stüdyo sisteminin (Film türü sınıflandırması izleyici ve prodüktör arasındaki uzlaşmacı bir anlaşmadır.) video oyunları konusunda da düşünülebileceği*

gerçeği”ni (1981, p. 15) savunmaktadır. Genre konusundaki bu anlayış, Genre video oyunlarının teknolojisi kadar esnek, dinamik ve entegredir şeklinde düşünülmektedir.

3.3.1 Platform

"Platform" video oyunu genre kategorisi, oyunun oynanmakta olduğu sistem donanımını ifade eder. PC, çeşitli konsollar (Sony PlayStation 3, Nintendo GameCube, Microsoft Xbox, vs.), gameboy advance, pda cep telefonu gibi bir çok el oyun aygıtları birer oyun ‘platform’udur. Önemsiz gibi görünmesine rağmen, yaygın olarak popüler oyunların çeşitli bayilikler arasında geçiş yapmasını sağlar, Newman (2004, p. 44) ve Will Brooker (2001) *“herhangi bir konsol için tasarımın özgünlüğünün, yazılım başka bir donanıma ayarlandığında taklit edilemeyeceği”*ne işaret ediyor.

Sonuç olarak, oyun oynama deneyimi, farklı bir kontrolcü veya grafik arayüzü ile başa çıkmak için yapılan ayarlamalar nedeniyle büyük ölçüde farklı olabilir. Örneğin; Sega tarafından piyasaya sürülen Sonic the Hedgehog (Naka, Y., Ōshima, N., 1991) Genesis Platformunda Joypad (kontrolcü) ve televizyon ekranı, Game Gear el oyun platformunda tümleşik el ekranı ve el kontrolcüsü ile oynanmaktadır ki; bu farklı kontrol ve monitör sistemleri ve biraz da farklı grafik yapısı oyuncuya birbirinden değişik deneyimler sağlar. Oyunun Sonic CD versiyonu ise orijinal oyuna ek aşamalar içermekte ve Mega CD’den Playstation 3’e bir çok platformda oynanmakta olan, saniyede 25 kare görüntü akışı ile bile çok farklı bir oynanış deneyimi yaşatan bir versiyondur. Tüm bu platformlar arası geçişler esnasında oyun yazılımı her oyun platformu için aynen taklit edilerek kullanılamamakta, platformun arayüzleri, donanımı ve teknolojisiyle uyum sağlar biçimde şekil değiştirmektedir. Platform genre’sinin bu özellikleri yanısıra, kullanılan platform genellikle oyunun kendine yer bulduğu alanları ve sosyal ilişkileri dikte edebilir.

3.3.2 Mode

Karakteristik özellikler anlamına da gelen ‘Mode’ Türkçe’ye ‘Kip’ olarak çevrilmektedir ve oyunları istatistiksel biçim değerleriyle kategorize etmektedir. King and Kryzwinska’nın (2002, p. 26) genre kategorilerinde "mode" en net biçimde tanımlanmış olanıdır. Bir oyun hakkında; oyuncular tarafından oynanması esnasında

"oyun dünyasının deneyimlediği" kipi işaret etmektedir. Spesifik olarak oyunun zamansal ve mekansal düzenlemeleri ile ilişkili çevresel ve deneysel faktörlere başvurulmalıdır. Geçmişte, Video oyunları uzayı analizi ve oyuncunun bu uzaydaki hareketi ortak bir odak noktası olmuştur. Holodeck'teki Hamlet'de¹¹, Janet H. Murray (1997, p. 132) Serbest dolaşım ve doğrusal temel hareket kontrastını ifade etmek için "labirent" ve "kök sap"¹² kavramlarını kullanır.

Henry Jenkins and Kurt Squire tarafından yazılan In "The Art of Contested Spaces"; hangi oyunlarda oyuncunun hareketinin sıkı bir şekilde yapılandırılmış olduğunu ve bahsi geçen oyunların çok yönlü ya da çoklu doğrusal olup olmadığını ayırt etmek için: "*Hard Rails*"(sert hatlar üzerinde seyir) ve "*Soft Rails*"(yumuşak hatlar üzerinde seyir) (2003, p. 69) terimlerini kullanarak benzer kategorisel gözlem yapmaktadır.

'Mode' belirlenirken hangi terimlerle kategorisel gözlem yapılıyor olursa olsun, hangi analizlere başvurulursa vurulsun oyun kipini belirleyen istatistiksel bilgiler toplamı ve istatistiksel olarak en çok elde edilen değerlerdir.

3.3.3 Milieu

Milieu (ortam) video oyununun görsel tarzını tanımlamak için kullanılır. Milieu türünde bir çok farklı oyun genresi kurulmuştur: bilimkurgu, fantazi ve korku bunların göze çarpanlarından. Aarseth (2004, p. 48) ve diğer bazı lüdojistler oyunun bu çeşit "görsel" yönünün simülasyonun mekanik kurallarıyla ilgisiz olduğunu iddia etmektedir. Buna karşı, örneğin: gelişen korku oyun genresi çalışmaları korku ortamının etkinliğinin özellikle mekanik ve yapısal kuralların

¹¹ Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace 1997

¹² Orijinal sözcük 'rhizome'

TDK tanımı, Kök sap: kök süren ve yer üstüne sap çıkaran, çok yıllık yer altı gövdesi.

Açıklama; Kök sapta yer altındaki tüm kökler ışınsal bir biçimde birleşerek doğrusal bir gövdeye bağlanır.

kullanılarak geliştirilmiş olduğunu savunmakta (Carr, 2003, pp. 2, 7; Kryzwinska, 2002, p. 207).

3.3.4 Simülasyon

Türkçe’ye teknik anlamda, “benzetim” (TDK sözlük, Simülasyon.) olarak geçmiştir ve “*devingen modellerle amaca yönelik deney yapma*” (Ören, Elçi, Köksal, Boğaziçi Uni, 1985) anlamına gelir. Burada kastedilen modeller taklit edilen bir sistemin modelleridir. Bu tip modeller taklit edilen sistemin bazı özelliklerini amaçlananın çizdiği çerçevede içermek zorundadırlar. Yani konumuz doğrultusunda; “Simülasyon genre’sine ait oyunların mimari ve mekan kurulumları, modellemekte oldukları gerçek hayattaki sistemlerin mimari ve mekan kurulumlarına mümkün olduğunca benzemelidir ve / veya gerçek sistemlerdeki gibi detaylı olmalıdır.” yargısında bulunamamamızın ana nedeni, simülasyonun, modeli ve modele ait mimari ve mekanı belirli amaçlar doğrultusunda oluşturmasıdır.

Simülasyon oyun türü, sporları, uçuşu, sürüşü ve kasabaların, şehirlerin ve küçük toplumların dinamiklerini simüle eden ve bunların taklit modellerini oluşturan video oyunlarını içerir. Düzenleme kavramıyla içiçe bir çok simülasyon oyununun, sinema ve televizyon medyasında olduğu gibi içeriklerini ve oynanışlarını ilişkili, yaygın faaliyetlerle yeniden işlevlendirdikleri ve/veya bu faaliyetleri tasvir ettikleri görülmüştür. Hernasıl, ludolojistler için simülasyon kavramı çok daha büyük bir bahistir. Aarseth, “Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation” (2004, p. 52)’de Video oyunlarının simülasyonun özel bir türü olarak anlaşılması gerektiğini savunuyor. Bu durum Frasca tarafından daha da genişleyebilir bir şekilde “Simulation Versus Narrative: An Introduction to Ludology,”(2003, p. 222)’de ele alınmış ve denmiştir ki; “*Video oyunlarının köklerini önceki medya formlarından kopan simülasyonlar teşkil eder,*” Video oyunları simülasyondan farklı sistemlere sahiptir. “*Tıpkı simülasyonun ortodoks anlatı medyasından daha değişik ve göstergebilimsel sistemlere sahip olduğu gibi.*” (a.g.e., 2003, p. 222)

Bir simülasyon oyunundaki sürekli etkileşim (bir oyuncunun seçimi, bilgisayarın neredeyse anında yanıtı, oyuncunun yanıtı verdiği yanıt ve böylece sürüp giden

eylemler arasında daimi geri bildirimler) oyuncunun bilincinin sonu ve bilgisayarın dünyasının bulanmaya başlamasının sınırlarını çizen sibernetik bir döngüdür.

3.3.5 Rpg (Role Playing Game)

Role-Playing game yani Rol-Yapma Oyunu genre'si tanımı Oxford tarafından; "Oyuncuların serüvenler yaşamakta olan hayali karakterlerin rollerini üstlendiği, genellikle belirli bir fantastik ortamda geçen , ve bir hakem tarafından denetlenen bir oyun türü." şeklinde yapılmıştır. Ancak çalışmamız doğrultusunda, bu genre'ye ait örneklerin genellikle fantastik mimari ve mekansal konseptler içerdiğinden bahsedebiliriz. Macera (adventure) ya da rol oynama (RPG) oyunları türleri fantazi edebi türüne yakından bağlıdır. King and Kryzwinska (2002, p. 29) ve Bolter and Grusin (1999, p. 94) her ikisi de genre'yi "*düzenlenmiş Tolkien*" olarak tanımlamaktadır.

Bu sav RPG'nin aracılık ve düzenleme sürecinde anahtar bir aşamayı gözden kaçırmaktadır: en yaygın olarak bilinen örneği, yani "Dungeons And Dragons" (1974) olan kalem ve kâğıt Rol oynama oyununu. Bu gözetimi adreslemenin önemini vurgulamak için burada değilse bile; Fantazi türüne vekâleten "Tolkien" ve kalem-kâğıt rol oynama oyunları arasındaki farkları analiz etmek ve incelemek gereklidir.

3.3.6 Aksiyon

Action (aksiyon) Genre'si: first person shooter (birincil şahıs vurucu) ve third person (üçüncü şahıs) olmak üzere iki önde gelen alt genre'den meydana gelir. Birincil şahıs oyunlarda oyun ekranı oyuncunun kendi görüşüymüş gibi olmasına rağmen, üçüncül şahıs olanlarda oyuncuya tamamen görünür olan avatarlar ile oynanır. King ve Kryzwinska (2002) tarafından önerilen kategorilere göre, "mode" türünün çizgileri arasındaki bu ayrım, oyun ortamı ile oyuncunun algısal yükümlülüğüne atıfta bulunmaktadır. Bu alt türler bir kez daha anlatımın edebi tanımlarına dayanan sinematik bakış açısından, terminolojinin düzenlenmesinin sınırlarını çizmektedir.

Sinema asıl olarak üçüncü şahıs bakış açısını baskın olarak kullanmasına rağmen, birincil şahıs bakış açısını; anlatımın baskın bir formu olan bir tanımlama tekniği olarak kullanır. Üçüncü şahıs çok daha yaygındır ve tarihsel olarak sinemanın baskın

bakış açısıdır. Üçüncü şahıs filmi, belirli bir karakterin gözünden eylemi görmek yerine anlatıcı kameranın gözünden açılan eylemi, izleyici tarafından karakterize eder.

Diğer video oyunu genre'lerinde oyuncu çoğunlukla arzuladığı eylemi yalnızca seçer ve bilgisayar o eylemin yerine getirilmesini kararlaştırırken, bir çok aksiyon oyununda, oyuncu aslında arzulanan bir eylemi doğru ve ardarda veri girişi kombinasyonları yaparak yerine getirir. Bu aksiyon genre'sini diğer genre'lerden ayıran önemli özelliklerdendir.

3.4 VIDEO OYUNLARI, GÖRSEL SEÇİCİ DİKKAT ve MEKAN ALGISI

Aksiyon oyunlarında oyuncu bir yandan; hareket etmekte veya durmakta olan avatarını, mimariyi, mekanı, oyun dahilindeki diğer yapay zeka varlıklarını, çevresel koşulları, kısacası oyunun kadrajlamakta olduğu tüm hareketlilik ve durağanlık öğelerini izlerken, oyun dünyasına ait ses efektleri ve müzik kompozisyonlarını dinlerken, bazı oyunlar tarafından sağlanan titreşim vb. etkileri hissederken, medyum tarafından operatöre sunulan tüm bu anlık değerleri yine anlık olarak; avantaj, dezavantaj, tehlike, potansiyel yarar, nötral his vb. duygu ve düşünce durumları süzgeçlerinden geçirerek yorumlamalı ve hükmetmekte olduğu avatarının hareketlerini ve varsa diğer unsurları eş zamanlı ve çoğunlukla ardarda veri girişleri yaparak yönetmeye ve olası tüm sonuçları izlemeye, takip eden sayılamayacak süreçleri yine bu şekilde geri beslemeye devam etmelidir. Üstelik tüm bu aksiyon oyunları oyuncu yükümlülüklerine; günümüz 3D aksiyon oyunlarının neredeyse tamamında, kadrajlama işleminin de oyuncu tarafından gerçekleştirilmesi eklenmektedir. Medyum ve operatör arasındaki tüm bu karşılıklı tersinir tepkisel süreç içerisinde, oyunun ilerleyebilmesi için; aksiyon oyunu yazılımı, yani 'kod' tutarlılığını, oyuncu oyunla zihinsel bağlantısını ve el-göz koordinasyonunu korumak durumundadır.

Örneğin; The Getaway (Mc Namara, B., 2002.) oyununda Mark Hammond karakterinin bir antrepodan çıkıp yürüyerek koşarak, Londra trafiğinde seyreden araçlar tarafından ezilmeden, dikkatle karşı kaldırıma ulaşmasını ve park halindeki arabasının kapısını açarak arabasına binmesini sağlamak; oyuncunun gerçek hayatta

da oldukça yakın bir süreçte, oldukça yakın davranışlarla yapabileceği bir aksiyonu, sürekli çalışan kodlara sahip sanal bir dünyada gerçekleştiren sanal bir karaktere, sürekli veri girişi yaparak eşlik etmesi deneyimidir.

Ancak bir aksiyon oyununda operatör ve medyumun elbirliği ile canlandırdıkları deneyim, gerçek bir hayat deneyiminden çok uzak olduğu gibi sinematik bir deneyim de değildir ve operatörün yani oyuncunun görsel ve zihinsel algı sistemine etki etmekte ve onu değiştirmektedir.

Burada, New York'ta bulunan Rochester Üniversitesi, Görsel Bilimler Fakültesi, Beyin ve kavrama bilimleri anabilimdalı üyeleri Shawn Green ve Daphne Bavellier tarafından gerçekleştirilen “Aksiyon video oyunları görsel seçici dikkati değiştirmektedir.” (Bkz, Ekler,Aksiyon Video Oyunları ve Görsel Seçici Dikkat) Başlıklı 5 deneylik bir dizi laboratuvar çalışması; *“Oyuncuyu aynı anda çeşitli bir dizi görev (mevcut düşmanları izliyorken, yeni düşmanları ve yerlerini tespit etmek, bu esnada yaralanmaktan kaçınmak, v.b.) arasında bir denge kurmaya ve oynayarak yerine getirmeye yönlendirerek, aksiyon oyunu oynamak görsel dikkatin limitlerini üç farklı açıdan zorlamaktadır. Bu yeni görevler ve eğitim sadece 10 gün sonra talim yapılmamış alanlarda bile algılanabilir etkilere yol açar. Bu nedenle, video oyunu oynamak oldukça akılsızca gibi görünüyor olsa da, görsel-dikkatsel işlemeyi kökten değiştirme yeteneğine sahiptir. Video oyunlarına çalışmak bir çok yönden benzer gelişimlere yol açabilir. Bilinen dikkat darboğazlarında değişiklikler kesin bir olasılık olmakla birlikte, hızlandırılmış algısal süreçlerin ve / veya merkezi yönetim düzeyindeki çeşitli görevlerin daha iyi yönetilmesine katkıda bulunması da olasıdır.”* açıklamasıyla sonuçlanmaktadır.

Aksiyon video oyunlarının görsel seçici dikkati modifikasyona uğratarak bilinen ve bilinmeyen bir çok hangi yönlerden insan zihnini etkilediği, üzerinde emek sarfedilmesi gereken büyük laboratuvar çalışmalarının konusu olabilir.

Ancak bu veriler ışığında belki de; genellikle gerçek insanı ve gerçek sistemi esas alarak; oyuncunun avatari ile çevresindeki sanal dünyayı deneyimlemesini sağlayan aksiyon oyunlarının, insan zihni mimari ve mekansal algısında bıraktığı izler, oynayan insanın yalnızca görsel olan deneyimleri ve vücut bulan yaşamsal deneyimleri arasında ince bir imgesel çizgiye yerleşmektedir sonucuna varabiliriz.

Bu nedenle bu çalışmada ele alınacak, incelenecek örnekler video oyunları kronolojisinden, geniş oyuncu kitleleriyle buluşmuş önemli aksiyon oyunlarından derlenmiştir.

3.5 DEĞERLENDİRME ve SONUÇ

Oyun mekaniği kendi başına bir amaç değil tıpkı Katie Salen ve Eric Zimmerman'ın belirttiği gibi, bir amaca ulaşmak için araçtır. Başarılı bir oyun tasarımının hedefi anlamlı biçimde oynanmasıdır fakat oynanış kuralların işlevselliğinden ortaya çıkan birşeydir. Bir oyun tasarımcısının hiç bir zaman doğrudan oyunun oynanışını tasarlaması mümkün değildir. Sadece onu doğuran kuralları tasarlayabilir. Oyun tasarımcıları deneyimi tasarlar, ancak dolaylı yoldan.

İşin üretim tarafından bakıldığında, video oyunu türü; amaçlanan oyun deneyimleri içinde bir aralığı ifade etmek için özel mekaniklerin ve oyun tasarım kalıplarının kodlanmış kullanımı olarak anlaşılabilir. Bu bağlamda, bir video oyunu genre'sini grafize etmek, belirtilen mekanikler için bir "çamaşır listesi" hazırlamanın daha ötesine gitmeli ve özel mekaniklerin bir tek yolla metaryalleştiği genel oyun deneyimi tarihini incelemelidir.

Video oyunu türleri, Tomas Shatz'ın film türlerini *"film yapımcıları için ifade aralığı ve izleyiciler için bir dizi deneyim"*(Schatz 1981, s.22) olarak tanımlamasını adeta cisimleştirmektedir. Video oyunu endüstrisinin üretim ve alım tarafında yakınsama, genre sözleşmelerine dayanır ve belirli oyunların işlevsel yönlerini anlamayı kolaylaştırarak bu sözleşmeleri okuyan yazarın oyuncuların estetik beğenisine sunar. Bu genre'nin ana işlevini vurgulamaktadır. Genre yani 'Tür sözleşmeleri' sayesinde, gözümüzü ilk oyuna diktiğimiz günden bugüne çok daha kolay bir şekilde, yeni bir 3D shooter oyununa dalıp; etrafa bakabiliriz, yürüyebiliriz, eğilebiliriz, şarjörümüzü doldurup, ortalığı dağıtabiliriz, vb.

Kullanıcısının beklentileri doğrultusunda hızla evrilen oyun mekaniği ve arayüzleriyle tasarlanan aksiyon oyunu dünyaları deneylerle kanıtlanmış bir biçimde kullanıcısının beyinsel fonksiyonlarını modifiye etmektedir. Görsel seçici dikkat

mekanizması modifikasyonu aynı zamanda ekranda beliren oyun uzayının mimari ve mekânsal kurulumlarının yapı taşlarının, metaryal farklılıklarının, oluşturdukları doluluk ve boşlukların, görünmez yönlenim izlerinin algılanmasının modifikasyonu ile de ilişkilendirilebilir.

Aksiyon video oyunu oynamanın algısal ve motor beceriler üzerindeki etkilerinin boyutları ve bu tip oyunlardaki yaygın mimari kullanımının bu beceriler üzerindeki olası etkileri düşünüldüğünde, Aksiyon oyununun geneline yayılan mimari ve mekansal kurulumlar; yalnızca oyunun oynanışını yönlendirmek, gerçeklik hissini artırmak veya bir kolaylık-zorluk dengesi kurmak gibi, oyunun sahip olması gereken, temel bileşenlerden biri sayılabilir. Bu özelliği nedeniyle oyun uzayındaki mekansallığın algılanmasını geliştiren bir yapıya sahip olduğu iddia edilebilir, varsayılan bu gelişim aynı zamanda algı düzeyi diğerlerine göre yüksek oyuncular için de oyundan beklentileri artırmaktadır.

Yani oyuncuların oyunlardaki mekân-uzay-boşluk-yapı unsurlarındaki eksiklik ve / veya tutarsızlıkları fark etmesi kaçınılmazdır. Bu farkındalık, oyuncuda memnuniyetsizlik veya tatminsizlikle sonuçlanabilir. Bu farkındalığa sahip olmayanların, sayılan olumsuzluklardan nasıl etkileneceği ise oldukça uzun araştırma, inceleme süreçleri ile uzun metinlere dökülebilecek bir konudur. Somut örnek vermek gerekirse; bir binanın iç mekanları ile dış cephesinin hacimsel tutarsızlığı, bir diğer yapının farklı katları arasındaki genişlik-uzunluk tutarsızlığı, açık alanlarda nirengi öğeleri eksikliği ve coğrafi yönlenim zorlukları gibi durumlar oyuncu tarafından kavrandığında, hiç önemsenmeyebileceği gibi bilinç dahilinde rahatsızlıklar oluşturabilir veya bilinçaltında çözülmemiş düğümler olarak kalabilirler. Bu tip durumlar oyunun oynanabilirliğine bir zarar vermiyor olsa bile oyuncunun gerçeklik algısı ve mekânsal algısı üzerinde kargaşa oluşturabileceği ihtimali göz önünde bulundurularak, tasarımcı tarafından daima hesap edilmelidir. Aksiyon video oyunu ve görsel seçici dikkat hakkında yapılan deneyde VOO'nun (bkz. Ekler, 3-Video Oyunları ve Görsel Seçici Dikkat Modifikasyonu Başlıklı Deney Dizisi) dikkat kapasitesi, mekan-uzay-boşluk-yapı ve oyun karakteri-hikaye gibi öğeler arasında bağlantı kurma yetenekleri, odaklanma ve seçici görsel dikkat kapasiteleri, bu tip etkenlerle olumlu veya olumsuz değişim gösterebilir.

Mimariyi oluřturan strüktürlerin tüm öğeleriyle rahat okunabilirliğı, boşluklar ve tasarımcının boşluğu sınırlamak için kullandığı mimari, doğal veya fantastik öğelerin birbirine tutarlı entegrasyonu; oyuncular tarafından (farklı düşünce yapılarına sahip olsalar da) oyun evreninin tutarlı bir biçimde kavranmasını, dolayısıyla da oyunun anlamlı bir biçimde oynanabilmesini kolaylařtıracak, doluluk, boşluk ve çarpışma hislerini belirgin hale getirerek, mimari ve mekansal strüktürlerin tutarlı ifade gücünü artırarak; oyun uzayının oyuncu zihnindeki çözümlemesine olumlu etkiler yapacaktır.

4. VİDEO OYUN UZAYI

“Bir oyun dünyası yapay bir evrendir, tasarımı “haydi varsayalım ki..” kelimeleriyle (genellikle söylenmeden) başlayan hayali bir yerdir.” (Salen, K. & Zimmermann, E., 2004) Her oyun, ne büyüklükte olursa olsun, bir dünyada yer almaktadır. Oyunların çoğu, bu dünyanın fiziksel, ya da en azından göze görünür bir tezahürüne sahiptir: bir kart seti, bir oyun tahtası veya bir bilgisayar ekranındaki bir imajdır. Çocukken oynadığımız dokuztaş oyunu akla gelebilecek en basit oyunlardan biridir ve o bile kurallar ve galibiyet koşulu ile yönetilen küçük diyagramsal bir oyun uzayına sahiptir. Diyagram sınırları dünyanın sınırlarıdır. Bunların dışında yaptığımız herhangi işaretler oyunun bir parçası değildir.

4.1 VİDEO OYUN DÜNYALARI

Futbol sahası, futbol oyunu dünyasının fiziksel sınırlarını tanımlar. Futbol oyunu dünyasının da zamanla sınırlı bir başlangıcı ve bir sonu vardır. Saat bittiğinde, dünyanın varlığı sona erer; oyun sona erer. Oyun aynı zamanda bölünebilir; bir devre arası sırasında, dünya donar. Oyunun hala ilerlemekte olduğu oyuncuların ve izleyicilerin aklında kalır ancak devre arası bitene kadar oyun dünyasının içinde herhangi bir değişiklik yer almaz.

Her oyun dünyası görünür bileşenler içermez. "Cesaret-Gerçek" oyunu bazı temel kurallar ve galibiyet koşulundan ibarettir, ama yine de bir dünyası vardır ve dünyasının da sınırları vardır. Eğer cesaret-gerçek oynuyorsanız ve size "buradan çıkınca benimle havuza gelmek ister misin?" diye sorulursa, çoğunluk diyebilir ki: soru oyun dünyasının dışında kalmaktadır. Üstelik sayılabilecek örnekler yalnızca bunlar değildir. Metinsel macera kelimeler tarafından tanımlanan bir başka oyundur; ekrandaki metinler okunduğunda, oyun dünyası oyuncunun imgesel dünyasında oluşur. Bir kaç önde gelen satranç ustası herhangi bir tahtaya bağlı kalmaksızın, oyunu zihinlerinde oynayabilmektedir ve bunlar da fiziksel herhangi bir bileşeni olmayan oyun dünyalarının farklı örnekleridir.

Bir oyunun ayarları, kurgusal bileşenleridir. Dokuztaş herhangi bir ayar içermez, cesaret-gerçek de içermez; onları oynadığınızda, başka bir yerdeymiş gibi veya etrafınızda olmayan birşeyler mevcutmuş gibi davranmanız gerekmez. Satranç bir parça ayar gerektirir; tahta ve hamleler soyut olmasına rağmen, parçalar ortaçağ dönemi savaş alanını andıran, şah, vezir, at, kale gibi isimlere sahiptir.

4.1.1 Basit bir Tasarım Şeması

“Bir şema bir bilginin organize edilmesi ve çerçevelenmesi biçimidir. Bir oyun tasarım şeması oyunları anlamamanın bir yoludur, oyun tasarımına veya analizlerine tutabileceğimiz bir mercektir. Matematiksel olasılık merceği aracılığıyla oyunlara bakarız. Sosyal etkileşim için bağlamlar olarak oyunlara bakarız. Kültürel direnç mevkileri olarak oyunlara bakarız. Oyun tasarımının bakış açısından her durumu düşünerek bakarız. Herbiri ilgili şemaların bir kümesini içerecek şekilde üç ana şemaya göre bu farklı bakış noktalarını organize ederiz. Birincil şemalarımız; KURALLAR, OYNANIŞ ve KÜLTÜR’dür.”

“KURALLAR oyunun temel mantıksal ve matematiksel yapısallığına odaklanan şekilsel oyun tasarım şemalarını içerir.

OYNANIŞ Oyuncunun oyun ile ve diğer oyuncularla mücadelesini ön plana çıkaran deneysel, sosyal ve temsili oyun tasarım şemalarını içerir.

KÜLTÜR Tasarlanmış ve oynanmış oyunlardaki geniş kültürel bağlamları araştıran bağlamsal oyun tasarım şemalarını içerir.” (Salen, K. & Zimmermann, E., 2004)

Şemalar bir anlamda mimarın projeler tasarlarırken geçirgen kağıtlar üzerinde çalıştıkları eskizler gibidir. Yalnızca oyunlara bakış yollarını organize etmekle kalmamaktadırlar, aynı zamanda, bir bütün olarak alındığında oyun tasarımı çalışması için genel bir yöntem sunarlar. Oyunları çok yönlü kavrama adına bir önceki şema üzerine inşa edilen her şema, oyunları ışığa tutarak bazı yönlerini ortaya çıkarır. *“Üç birincil şema ne birbirini dışlayan şemalardır ne de doğal olarak bilimseldir. Onları ‘bu OYNANIŞ’ın bir özelliği değil, KURALLAR’ın bir özelliğidir.’* diyebilmek için bir taksonomi olarak ardarda dizmedik. Onlar, belirli tasarım

sorunları için düşüncemizi odaklamamıza yardımcı olmak için kavramsal tasarım araçlarıdır.” (Salen, K. & Zimmermann, E., 2004)

Bir taslak olarak, KURALLAR, OYNANIŞ, KÜLTÜR sadece oyun tasarımı için bir model değildir. Aynı zamanda her çeşit tasarımı anlamının bir yolunu da temsil eder. Modelin daha geniş alanda uygulandığını göz önünde bulundurun:

KURALLAR: tasarlanan sistemin organizasyonu

OYNANIŞ: bu sistemin insan deneyimi

KÜLTÜR: tasarım esnasında uğraşılan daha geniş bağlamlar ve sistem tarafından daha önce yaşanmış, deneyimlenmiş olan her şey

Mimar bir yapı karakterini analiz ederken veya yeni bir yapı tasarlarırken, örneğin sistemin biçimsel ‘KURALLAR’ını (kütle ve hacimlerin birbirleriyle ilişkisi, döşemeleri taşıması gereken kolon ve kirişlerin teşkili), sistemin ‘OYNANIŞ’ı (yapı tasarlama sürecine kadar edinilen mimari okuma tecrübesi çeşitleri), veya sistemin ‘KÜLTÜR’el yönleri (tarihi referans ve yapı karakterinin görülebileceği içerik) çalışmış olmanız gerekir. KURALLAR, OYNANIŞ ve KÜLTÜR herhangi bir tasarım alanında kritik tasarım düşüncesini kolaylaştıracak bir tasarım şemasıdır.

4.1.2 Anlamli Bir Oynaniş

Saleen ve Zimmerman başarılı bir oyun tasarımı ana hedefinin altını “*Anlam, oynaniş ve oyunlar yakından ilgili kavramlardır. Başarılı oyun tasarımının hedefi anlamli bir oynaniştir.*” şeklinde net bir ifadeyle çizirken, bu ana hedefi; “*Anlamli oynanişi tanımlamak için iki yol vardır: tanımlayıcı yol ve değerlendirici yol. Tanımlayıcı yol tanımı, tüm oyunların oynanişla çalıştırmaya başladığı mekanizmayı adresler. Değerlendirici yol tanımı ise, bazı oyunların neden diğerlerinden daha anlamli bir oynaniş ortaya koyduğunu anlamamıza yardımcı olur.*” ifadesiyle tarfilemekteler.

İlk bakışta oynanişi neye göre anlamli veya neye göre anlamsız olarak niteleyebileceğimiz konusu ardında soru işaretleri bırakmakta gibi görünse de,

burada kastedilen anlam oyun dünyası ve oyuncu etkileşimi sırasında ortaya çıkan bazı değerleri kastetmektedir.

Anlamlı oynanışın açıklayıcı tanımı: oyundaki anlamlı oynanış oyuncu eylemi ve sistem sonucu arasındaki ilişkiden ortaya çıkar; tasarlanmış bir oyun sistemi içinde bir oyuncu harekete geçer ve sistem harekete yanıt verir. Bir oyundaki bir hareketin anlamı, hareket ve sonuç ilişkisine dayanır.

Anlamlı bir oynanışın değerlendirmeci tanımı: Anlamlı oynanış, oyundaki hareketler ve sonuçların her ikisinin de ayırt edilebilir olduğu ve oyunun daha geniş içeriğine entegre edilmiş olduğu durumlarda oluşur.

“Discernability”¹³, bir oyuncunun, oyun dünyasındaki bir eyleminin eş zamanlı olarak nasıl sonuçlanacağını algılamasını ifade eder. Entegrasyon bir eylemin sonucunun oyun sisteminin bütününe içine işlemiş olduğu anlamına gelir.

Anlamlı oynanışı tanımlamanın iki yolu yakından ilişkilidir. Başarılı oyunlar tasarlamak her iki anlamda da 'Anlamlı oynanış'ı kavramayı gerektirir.

4.1.3 Uzay

Uzay kavramı yetmiş yılı aşkın süredir mimarlık kuramı için kritik olmuştur.

Anlaşılması zor bir fikir olarak kalmıştır, bir taraftan herşeye anlam veren ve yönlendirendir, diğer taraftan hiçbirşeye anlam vermeyen ve yön de vermeyendir.

“Şüphesiz uzayın kendisi aktif, en aşırı ve saçma evrenselleştirme tartışmasını açabilecek ettirgen bir etkidir. Düalist olmamama rağmen, düşünce ve hisler için biri zamansal ve biri mekânsal diye ayırım yapabiliyorum, sonrasında gerçek dünyada alanın neyi, zamanın neyi kapladığını kolayca soruyorum. Nihayet konumu, süresi, bağlantısı, içermesi, dönüşümü ve benzer özellikleri olan dilin konuşulamayacak olan, analiz edilemeyecek olan, azaltılamayacak olanı nedir? Hiçbir şey.

¹³ Discernability: Algıyı kolaylaştıran farkındalık (serbest çeviri)

Ve bu "madde" denilen şey nedir? Enformasyondur (bilgi).

Ve enformasyon neyi gerektirir? Öncelikle kendimizi gerektirir. Ve sonra mimariyi gerektirir.” (Benedict, M., L., 2008,)

Bu önerme ile çok hızlı bir şekilde derin bir soyutlama içine gömülüyoruz. Her nasılsa doğrudan uzay kavramının soyut temellerini adreslemek yerine eninde sonunda karşı karşıya kalacağımız soruyla (yani, bir yanda telekomünikasyon gibi "uzay-çözme" teknolojileri, diğer yanda siber alanda bilgisayar grafiğinden şekillenen oluşumlar gibi "uzay-üretme" teknolojileri bir diğerinde ise, şehrin sıradan bir boşluğunun (uzayının) yeniden yapılandırılması ve yeniden önem sırasına koyulması) ilerleme kaydetmekten başka yol göremiyorum. Mimari ve kentsel teorilerde "uzay" kelimesinin gereksiz ya da mecazi olarak ortaya çıkışı, çalışma metnimizin içerdiği sözcüklerden belki çok daha fazladır.

Bu olaylar, nihayet ve en iyi şekilde, aynı anda var olduğunu deneyimlediğimiz birimler arası simetrilere, tekrarlamalara, çevrelemelere, benzerliklere ve farklılıklara değinmektedir. Hatta bulunabilecek hiçbir boşluk yoktur ki (mimari boşluk veya kentsel boşluk) gerçekten de ".. boşluğu", "..için boşluk", "..etrafındaki boşluk", "..içindeki boşluk" veya "..çevresindeki boşluk" diye nitelenmesin ve elle tutulur veya algılanabilir olmasın.

Gerçekten de, uzay yani boşluk kavramı olmadan, durumu ve eğilimi, ebat ve eşzamanlılığı, saymayı ve gruplamayı, çokluğu ve kimliklendirmeyi göremez veya düşünemezdik. Ve bu gözlem çok kritiktir. Uzay (ve zaman) ile birlikte, benzersizlik veya çeşitlilik kaybolmaksızın deneyim öğelerinin kendilerini düzenlemeleri hakkında konuşabilmek mümkündür. Kısacası, bilgi kaybı olmadan... Bu anlamda "boşluk" ve "bilgi" kimliksel değillerse, karşılıklı ilişkidirler. Tüm boşluk, ‘... boşluğu’dur. Şeylerin bilgileri kendileriyle oynamaktadır. Boşluk ve onu şekillendiren bilgi vasıtası ile.

4.2 UZAYIN GENİŞLETİLMESİ VE UZAY YIKIMI

Aksiyon oyun uzayları kurallar dahilinde oyuncuya görevler sunmaktadır, özellikle savaş temalı FPS’lerde oyun uzayının modellediği mimari ve mekansal kurulum, oyuncu ve yapay zeka etkinliğiyle hasarlar almakta hatta yıkılmakta olan fragmanlar

içerir. Örneğin Killzone 2 (Guerilla Games, 2009) hikaye modu Corinth Nehri'ne düzenlenen hava harekatı ile başlar, nehre iniş anı bir checkpoint yani kontrol noktasıdır. Harekatın ilk dakikalarında avatarımız olan Çavuş Shevshenko, nehir üzerindeki bir köprüyü roketatar ile tahrip etmek zorundadır, Roketatar ile bir çok ayak üzerine kurulu köprünün belirli kısımlarını havaya uçurmuş olan Shevshenko eğer bir sonraki kontrol noktasına ulaşmadan ölürse, Birincil şahıs bakış açısı bizi seçilen savaş alanına ve sanal zamanda geri götürür. Shevshenko harekatın başlangıç anında ve buradaki kontrol noktasında yeniden dirilecek ve oyuncu bu sanal ölüm deneyimi yanı sıra; az önce tahrip ederek değiştirdiği oyun uzayı mimarisi ve mekanının yeniden yapılandırıldığını deneyimleyecektir.

Shevshenko defalarca kez ölebilir. Yeniden başlatma fonksiyonu sayesinde sanal ölümün üstesinden gelmek oldukça kolaydır ve bir önceki kontrol noktasına her an geri dönmek mümkündür. Oyun boyunca sürekli olarak öldüğümüzü göz önünde bulundurursak bunun gerçekçi bir simülasyon olmadığını kolayca söyleyebiliriz. Shevshenko sanal keskin nişancılar tarafından vurulduğunda, sanal makineli tüfeklerle öldürüldüğünde, sanal havan toplarıyla havaya uçtuğunda ve sanal el bombalarıyla yok olduğunda bu durum üzerinde düşünmenin yanı sıra Shevshenko ve diğer karakterlerle empati kurmaya başlarsak, genel olarak oyunun bir tür fütüristik savaş konseptli bir panorama gezintisi olmaktan fazlası olduğunu idrak edebiliriz. Gerçek bir savaş harekâtının şok edici ölüm sahneleri ne bir film ne de bir oyun tarafından canlandırılmaz ancak bu iki medya vasıtasıyla izleyici ve oyunculara savaşa dair yeni anlayışlar uyandırabilir.

Gerçek savaş alanındaki tahribatın aksine, gezilebilir sanal savaş alanına hayat veren bilgisayar değerleri, oyuncunun basit bir komutu ile birlikte sıfırlanabilir ve sanal dünya kolaylıkla kaybolur, fakat bu sıfırlamanın etkisi bir oyuncu için etkileyici ve kayda değer olabilir. Bu dünyaya aktif katılım ile, oyuncu, bir dakika sonra yok olabileceğini bilse bile bu dünyaya katkıda bulunmaya, onun bir parçası olmaya, ona sahip olmaya devam eder. Zaman zaman oyuncular bu tip veri kayıplarına isyan etmektedir.

Matematiksel doğası nedeniyle, oyun alanları Norberg-Schulz'un önceden fiziksel alanda göremediği yollarla karşılaşabilirler. Norberg-Shulz'un uzayla ilişkili üç ana etkinliğine bir ekleme sunan iki yeni özellik, uzayın yapımı ve yıkımıdır.

(doğal/fiziksel karşılaştırması yerine) imha kavramı sanal dünyaların matematiksel temelleri nedeniyle deneysel bir oyun dünyasında farklı bir anlama sahiptir. Dijital olarak oluşturulan uzay "yok edilebilir" ve fiziksel dünya için önemli sonuçları olmaksızın unutulmaya yüz tutabilir.

Ama diğer aracılı uzayların aksine, yalnızca etkileşimsel çevreler bu yıkımı oyuncu açısından deneyimsel hale getirebilir.

Dijital uzay dilendiği gibi oluşturulabilir ve genişletilebilir, bilgisayarın yazılımı ve donanımı elverdiğince herhangi bir fiziksel kısıtlamaya maruz değildir. Bu usule ilişkin oyun dünyalarının iyi örnekleri, oyun sırasında gerçek zamanlı oyun uzayları sunanlardır. Yordamsal oyun uzayları, az sayıda oyunda uygulanmıştır, Rescue on Fractalus 1985 önde gelenlerindendir. Modern oyunlar sıklıkla (rastgele) yeni oyun oyun haritaları için level¹⁴ jeneratörleri kullanmaktadır, Age of Empires serilerindeki veya Diablo serilerindeki gibi, Diablo: Rogue'daki (Toy, Arnold, and Wichman 1980) gibi.

Wichman *"Mevcut action/adventure oyunları 'konserve kutusuna konmuş maceralar' sunmaktalar, her oynadığınızda yaklaşık olarak aynılar ve bu durumda programcılar tüm bu bilmeceleri tasarlamak zorundalar, Bu nedenle her zaman oyunu kazanmanın yolunu bilmek zorundasınız. Biz Rouge'da programın kendisinin zindanı inşa etmesine karar verdik, Bu sayede her defasında oyuncularına yeni macera sunacak ve hatta programcılarını bile şaşırtabilecektir. "* (Wichman, 1997)

Şu an uzay oluşturma ve oyuncunun bu dünyayla etkileşimi bağlantısız kalmış durumda. Bunun yerine, Level Jeneratörleri daha çok veya daha az dilemsel oyun uzayları üretmekte. Oyuncular tarafından dünya tasarımı ise bir diğer uçta, örneğin, Second life (Linden Research, Inc, 2003). Burada oyun uzayı büyüyen bir kullanıcı tabanıyla genişler ve daha detaylı, daha oyuncu tabanlı eklentilerle donatılı sanal bir oyun alanı olur. Bu durumlarda, dünya tasarımı var olan oyun evreninden bağımsız gerçekleşmektedir, Second Life'ta görüldüğü gibi veya oyuncudan bağımsız olarak

¹⁴ Level: Oyun etaplarını ifade etmektedir, seviye, aşama anlamına gelir ve metnin genelinde kullanılan başka seviye sözcükleri ile karıştırılmaması için İngilizce olarak kullanılmıştır.

Rescue on Fractalus'ta (Lucasfilm Games, 1984) görüldüğü gibi. Oyun uzayı ve oyuncu temsilleri tasarımın dengelenmemiş olmasıyla ilgilidir.

4.3 OYUN UZAYINDA MEKANSAL STRÜKTÜR ÖRNEKLERİ

Oyuncular uzay üretme sürecine katılabilirler bile, bazı strüktürler sistem veya oyuncu tarafından sağlanmalıdır. Bir dizi anlamlı uzaysal strüktürler, video oyunu uzayında mimari referansların pratik şeklini belirtmek için bu bölümde ele alınacaktır. Bu strüktürler mekânsal birimleri kendi metoduyla düzenler: yollar, kenarlar ve bölgeler, kullanılan dokular, manzaralar ve renkler onların görünümünü ve işlevselliğini tanımlar. Mekânsal mantık ve mimari ile mimarinin oyun dünyasına uygulanması arasındaki bağlantıya dayanarak, bu bölüm uzay-güdümlü işlevsellik için soyut bir model oluşturulması ile sonuçlanır. Bir çok yönden, bu model onu büyük arazilere ve aşamalara yansıtmakta olan oyun uzayındaki çağrışımsal anlatı unsurları konusundaki argümanın geniş ölçekli modelidir.

"Playground" (oyun alanı) ve "sandbox" (kum kutusu) sanal uzay için sıklıkla kullanılan iki metafordur. Her ikisi de oyun uzayı mekaniklerinin belirli yeteneklerini tanımlamak için faydalıdır, hem de oyun dünyasının mekânsal yapısını vurgularlar. Ancak henüz bu metaforlar birincil olarak bir mekânsal strüktürü tarifleyememektedirler. Örneğin Second Life'ın çok oyunculu online dünyası, kullanıcılarının sanal mülkiyetlerini ve kendi strüktürlerini üretebilmeleri için onlara araçlar sağlamaktadır. Dev bir sandbox mekanik altyapısı oyun sakinlerinin kural sistemi ve var olan nesneler dışında strüktürler şekillendirebilmelerine mücadele etmektedir. Benzer şekilde Grand Theft Auto 3'deki 'Özgürlük Şehri' gibi hazır olarak sunulmuş bir çevre, serbest bir 'playground' dahilindeki oynanış mekanik altyapısı olarak görülebilir. Çünkü onun açık mimarisi olabildiğince serbest oynamaya izin vermektedir. İkisi arasındaki farklar metaforların sorunlarını vurgulamaktadır: onlar strüktürlerden söz etmemektedir (Başlangıçta Second Life'ta açılan sanal düz açık arazi ve karşısında Grand Theft Auto III'deki sanal bir şehir) fakat onların, her iki durumda da çok farklı olan kullanımlarına odaklanmaktadır.

Sık kullanılan bir diğer sorunlu mekansal metafor, oyun uzayının bir bahçe olması konseptidir. Bahçenin kendisi bir metafor olarak gelişmiştir, belki de en önemlisi

olan "Garden of Eden" (cennet bahçesi) dir. Kelime bir şekilde peyzajlanmış bir toprak parçası basit açıklamasının ötesine genişçe yayılır. *"Bahçeler retorik manzaralardır."* (Mitchell Moore ve Turnbull, 1988, 49) mekânsal ayarlamalar, gerçek bir tabiat manzarası içinde nitelikler bulundurduğunu düşündürmektedir. Bu nitelik çok farklı olabilir. Bitkisel bir bahçe, kutsal bir bahçeden, temsili bir bahçeden, bir anlatı bahçesinden veya botanik bir bahçeden daha farklı amaçlara hizmet eder. Bu farklılıklar, farklı mekânsal tasarımlar aracılığıyla uygulanmaktadır. Bir yandan, bahçe *"İnsanlık ruhuna, tabiatla ilişkisinde vücut bulduran yerdir."* (Stein 1990, 40). Diğer taraftan, *"Hemen hemen her yönüyle insan tarafından kontrol edilen konstrüksiyondan oluşan otopark yerindeki arabaların zamansal ayarlamasında da bir bahçe formu görülebilir."* (Groth 1990). Bir bahçe, örneğin olası en küçük birim olarak, bir balkon veya bir milli park olabilir. bu şekilde, bir bahçe algılanan kalitenin kendisi olur. Birinin çöp yığını bir başkasının bahçesi olabilir.

Sonuç olarak, bahçenin tek bir mekânsal tanımını belirlemek son derece zordur. *"Bahçelerin yapımı hakkında onbirinci yüzyılda yazılan Sakuteiki Ev & Bahçe'den, bugünkü aylık yayınlara kadar çok sayıda kılavuzlar mevcuttur. Tek bir mekansal yapı da açıklamamaktadırlar. Bunun yerine, Bahçeler boşluğu farklı deneyimleyen kavramsal süzgeçlerden geçirmeyi sunmaktadır. Onlar bireysel sanat parçalarıdır. Bahçe ve sandbox metaforları çok hassas olmayabilir ama boş olmaktan da oldukça uzaktırlar. Bahçelerin, bir oyun oyun haritasının keşfini andıran iki unsuru verilen limitler içinde mikrokozmozlarının tamamlayıcısıdır,"* (Gingold 2003; L. N. Taylor 2006b). Bahçeler mimari strüktür ve oyun uzayı ile ilgili tartışmalara girişin kapısı haline gelmiştir. Başka bir kapı ise, kentsel planlama olacaktır. Örneğin, her ikisi de, mekânsal yapılanmanın değerini uzay ve nokta ile vurgulamakta ancak kesin bir mekânsal biçim önermemektedirler.

4.3.1 Raylar Ve Parkurlar

Video oyunlarının seçkin bir mekânsal formu parkurdur. En saf haliyle tek bir eksen olarak gerçekleşmiştir. Dijital medyanın ani teleportasyona mücade etmesine rağmen, bu eksen ve eksen boyunca hareket Benedikt'in Siber alanda "geçiş ilkesi" ni sorgulaması için yeterlidir.

"Bu ilke, tüm müdahale noktaları aracılığıyla olağanüstü bir şekilde meydana gelmiş siber alanda iki nokta arasındaki seyahate ne kadar hızlı olursa olsun (ışık hızı ile olsa bile) mahal veren oyun uzayındaki mekânsal strüktürlerin örneğidir ve bazı mesafe ölçülerine ve orantılı yolcu maliyetlerine tâbi olmalıdır " (Benedikt, 1991, 168).

Sanal uzaydaki hareket boyunca noktaların bağlantısı siber uzayın kendi prensip strüktürüne yükseltilmiştir. Uygulamada, bu eksen yapısal hareket boyunca dönüştürülmüş, çevirilmiş ve bükülmüştür. Gran Turismo serisi gibi yarış oyunları görünür yarış parkurları ve gerçekte var olan yarış parkurlarının rekonstrüksiyonlarını barındırırlar. Sanal aşamalar, gerçek Dünya'nın mekânsal sınırlamalarına ve sürüş deneyimlerine ayna tutmaktadır. Hava şartlarını, lastiklerin bireysel davranışlarını veya yol şartlarını simüle ederler fakat "gerçek Dünya" yarış parkuru tasarımının diğer önemli unsurlarından yoksundurlar, örneğin izleyici güvenliği, mevkisel bağlam, çevresel uygunluk veya parkurun zamanla aşınması gibi. Onlar mimari bir simülasyonu hedefleyemezler ancak hareket simülasyonu ve genel oyun uzayının sezişsel etkisini hedefleyebilirler. Onlar yarış deneyimini; hızlı tempolu, hedef odaklı ve genellikle öne geçmek için rekabet odaklı olarak yeniden üretirler. Sonuç olarak, parkurun baskın özellikleri yarış uzayının sezişsel deneyimine odaklanır. En temel yarış parkuru özelliği temiz birer düz başlangıç ve bitiş çizgisidir. Eski olimpiik yarışlarda örneğin dümdüz bir yarış pistinin başlangıç ve bitiş noktalarını birer taş ile işaretlerlermiş. Parkur görsel yanıltıcılar, engeller veya kavşaklar içermemektedir. Yarışmacılar bile, herhangi bir karmaşa olmaması için kendi parkur alt bölümleriyle sınırlanmışlardır. Strüktür doğrudan ve sınırlandırılmış hareketi hedefler ve hızı ve yalnızca hızı koşucunun ayarlamasını talep eder. *"Yarış pisti modern fonksiyonalizmin ikonu haline gelmiştir, modern inancı düz bir çizgi ve doğru açının 'doğal' bir hegemonyası içinde metaryalize etmektedir." Bu inanış modern bir din olabilirse, yarış bunun ritüelidir.* (Eichberg 2004, 3). Yarış pistinin kendisi, antik Olimpiyat Oyunlarının, dini ve mekansal ayinlere bağlı olduğu bir ritüel olduğu kadar, kültürel bir yerdir.

Oval parkurlar sürekli yarışa izin verir fakat temel kısıtlamaları korur. Koşucular belirlenen yolda yarışmak zorundadır. Kısa yollar veya yön değişikliği yasaktır. Aynısı saf bir video oyunu yarış pistine uygulanabilir: oyuncular yarışı kazanmak

için, Gran Turismo 4 (Yamauchi, 2004) ya da Grand Prix Legends (Cassidy ve Ark, 1998) oyunlarında parkurda ve araç etkileşiminde ustalaşmayı optimize ederek zamanlamayı minimize etmek zorundadırlar (Gerçek yarış pilotlarında bu görülmemektedir). Oyuncu bir parkurun perde arkasını veya Gran Turismo'nun son versiyonundaki yüksek detaylı yol dokularını oldukça zor farkedebilir. Onlar her zaman geçerli konumları ötesinde bulunan hedeflere ulaşma motivasyonu ile hareket ederler.

Oyun dünyasındaki, herhangi bir fiziksel simülasyonun hassasiyeti isteğe bağlıdır. Grand Prix Legends yarış arabaları tarihi motorların gerçekçi reproduksiyonlarını yapmaya kalkışır fakat Wipeout veya F-Zero serisi havada asılı uzay gemisi yarış araçlarının çok daha az gerçekçi modellerine Formula 1 dinamiklerini uygular. Gerçekçi parkur tasarımı gerginliğini sağlayacak gerekli fiziksel katılım eksikliği halinde dramatik angajmanı artırmak için, parkura bir miktar diğer özellikler eklerler. Bunlar arasında, hız algısını artırma amaçlı sağanak halde geçen aydınlık renkler, (roller coaster¹⁵ tarzı olmasa da) bükümlü pistler, abartılı ses tasarımı, hızı vurgulayan uzun mesafeli zıplamalardır.

Parkur ve rayların kısıtlamaları mevcut seçenekler yelpazesini etkileyebilir ve onun potansiyel bir gölgesine interaktif etkileşimi sınırlandırabilir, ancak kısıtlama arzulanan deneyimin anlamlı bir parçası ise, bu mekânsal formlar oyun dünyasına geçerli strüktürel manalar sunar. Wipeout serilerinde olduğu gibi geliştirilmiş görsel ipuçları sayesinde strüktürlerini gösterebilirler de veya Medal of Honor serisinde olduğu gibi onları daha fazla görsel dikkat dağıtıcılar ile saklasalar da, parkurlar oyun dünyasında yol gösterici bir kuvvet uygularlar. Bu strüktürle etkileşim, sırf hızdan kademeli keşfe kadar değişebilir, fakat mekânsal inşa bu etkileşimin dramatik şekillenmesine müsaade etmektedir. Bu wipeout'taki sıçramalar ve Medal of Honor'daki yetkiyle kararlaştırılmış henüz beklenmedik olaylar arasındaki farktır. Parkurlar bu nedenle, böyle bir görünüm için, verilen sınırlamaların ötesindeki keşifleri kısıtlamış olarak zamansal-mekânsal koşulların yerini oldukça kesin olarak saptayabilirler. Onlar hatlar üzerinde dramatik strüktürler harita ederler.

¹⁵ Yükseklerle çıkıp birden inen heyecanlı lunapark treni.

4.3.2 Maze ve Labirent¹⁶

Parkur düzenlemelerinin artan karmaşıklığı dijital medyadaki bir başka önemli mekansal form hakkında tartışmalara götürür: maze ve labirent. Yönlenimi destekleyen çarpıcı görsel ipuçları eksikliği ve bunun yerine sık sık yinelenen desenler, tekrarlanan ritimler yoluyla labirentler hiyerarşi anlayışıyla oynamaktadır. Aynı zamanda, Medal of Honor'daki gizli korkulukların aksine, labirent genellikle ekranda kısıtlama koyar. İstisnalar, ayna ve cam labirentlerde bile duvarların bulunması gerekmektedir. Mimarlık kuramcısı Kevin Lynch bilinmeyen keşfedilmesinin sevinç sağlayabileceğini kabul eder: *"Bu öyle birşeydir ki, yalnızca iki koşula bağlıdır. Birincisi, yönlenimin temel formunu kaybettirecek hiç bir tehlike bulunmamalıdır. Sürpriz genel taslakta gerçekleşmelidir; kafa karışıklığı görünür bütün içinde küçük bölgelerde gerçekleşmelidir. Daha ötesi, labirent veya gizem kendi içinde keşfedilebilecek bazı formlar ve yakalanabilecek zaman içermelidir. Bağlantı ipuçları olmaksızın tam bir kargaşa asla keyif alınabilir olmaz."* (1960, 5–6)

Parkur tasarımı ile, labirentin mekansal düzenlemesinin keyifli olması için strüktüre ihtiyacı vardır. Eco, bu bölümde dördüncü bir tip daha eklenen labirentlerin üç tip olduğunu savunmaktadır:

- Tek bir yoldan oluşan çizgisel veya tekdüze labirent.
- Dallanan ve çok hatlı formlar sunan 'maze'.
- *"Her noktadan bir diğerine bağlantılı olan ağ veya kök sap"* (Eco, 1984).
- Mantıksal labirent; kullanılabilir alanı şekillendiren erişim koşullarını değiştiren kondüsyonel labirent.

Aşağıdaki paragraflarda açıklandığı gibi, ilk üç form video oyunlarında bir arada bulunur ve mekansal strüktürü bunların içinde anlatı unsurlarını konumlandırmak için uygularlar. Bu etki video oyunu Zanzarah: The Hidden Portal (Nitsche 2002) ile

¹⁶ Labirent bir 'maze' alt türüdür ve 'maze' kelimesinin Türkçe karşılığı bulunamaması nedeniyle bu kelime İngilizce olarak kullanılmıştır.

ilgili bir tartıřmada ilüstre edilmektedir. *“Bu oyunun prodüksüyonunda bulundum ve tüm tasarım dökümanlarına erişime sahiptim. Bu, oyuncu deneyiminin ötesindeki oyun uzayının konstrüksiyonuna, olgusal haritalara ve oyun haritası tasarım kararlarına genel bakışı sağlar.”* (Nitsche, 2007).

Zanzarah'ın merkezi arayışa ev sahipliği yapan ana oyun dünyası, oyuncuların serbestçe keşfedebileceği fakat içinde kaybolabilecekleri çok hatlı bir labirent örneğidir. Oyun aşamaları birinin yolunu kaybetmesine yeterli olanak sağlayacak ormanlar, bahçeler ve mağara strüktürleri içermektedir. Bu aşamalarda oyuncu çeşitli karakterler, eşikler ve yararlı nesneler gibi çağrışımsal anlatı unsurlarıyla karşılaşır. Labirent içindeki düzenleme oyuncunun keşfetmesini ve yeni yönler bulmasını sağlayacak bazı strüktürler sağlar. Oyun genellikle oyuncuları uzun arayışlara gönderir ve oyuncular attıkları adımları takip etmek ve önceki konumlarına dönebilmek zorundadırlar. Birbirini kesen yollar ise, zaten ilerleme olarak kabul edilmektedir.

Oyunda ilerleme kaydetmek için, ulaşılabilir yerlere giderek büyüyen bir ağ içindeki daha fazla opsiyonun kilidini açma amacıyla oyuncu bazı görevleri yerine getirmek zorundadır. Bir çok anlamda anlatı unsurlarının düzenlenmesi labirent üzerinde üstüste bir tek hatlı yollar sunmaktadır. Bunların koşullu kombinasyonu tasarımcının bir "zımnî oyuncu" için öngördüğü ana arayıştır. Kesinlikle lineer olduğu yansıtılmayan arayış (oynanış), tek hatlı yol üzerinde bulunan bir çok unsurla oyuncuyu dünyaya doğru yönlendirmektedir.

Labirent veya maze nasıl bir çok unsurlar içerebilir? Herhangi bir labirente veya maze'e ait nitelikler, bunların sunum şekillerine de bağlıdır. Ching'in görsel özelliklerinde (şekil / boyut / renk / doku / konumu / yönlendirme / görsel atalet) klasik mimari labirentler ve maze'ler yer almaktadır (1979, 51), genellikle önemli bir farklılaşma ve monoton tekrar olmadan mekansal ipuçları en aza indirilir (ayna veya cam labirent gibi). Bu alanın okunmasını zorlaştıran ve labirentteki gezintiyi çok zor hale getiren şeydir.

Çünkü oyun uzayı kameralara bağlıdır, herhangi bir labirentin okunabilirliği, böylece aynı zamanda kamera çalışmasına göre değişir. 2 boyuta indirgenen DOOM'un koridorları 3D FPS bakış açısıyla bir maze'e dönüşmektedir. Kamera bir defa yapının

kuşbakışı ifşasını naklettiğinde; (Pac-Man, örneğin, bkz.) strüktürün fonksiyonu değişir. DOOM'un FPS bakış açısı kamerasını tepeden navigasyon haritasına çevirdiğimizde, aynı zamanda koridorlar boyunca uzayı açık şekilde ileri yönelten herşeyi içeren bölgesel genel bakışa hakim oluruz. Pürüzsüz olan kavrayış ve yivli olan kavrayış biçimleri, oyun dünyasının değişmeyen çifte keşfinde tekrar buluşurlar.

Pac-Man maze'inin tüm koşulları; bir tek bakış açısında, bir tek seferde deneyimlenebilir, Temsili mekânsal algıyı basitleştirmeye çalışan geniş açıklıklı manzaraları olan arenaları yansıtır. Arenada görev, kavga gibi, dans gibi veya diğer başka beceri isteyen performanslar gibi bir problemler setini çözmektir, Becerinin sunumu, boşluğun daha az öngörülebilir keşfine hâkimdir. Tepeden gösterilen bir labirent, bu becerilere odaklanmayı ve her yolun açıklanması, karanlık köşelerde pusu kuran hiçbir tehlikenin artık sürpriz olmaması nedeniyle mekansal keşfin indirgenmesini taklit eder. Tepe görünümünden bir defa gösterilen bir labirent,artık karşılaştırılabilir olur çünkü tüm yollar ortaya çıkmıştır. Oyun uzayının ortasındaki tüm parçalarını ve görünürdeki yollarını birleştirerek çözülecek bir bilmece olmak yerine oyuncuların kaybolamayacağı bir yer olur. Mücadele, tüm fragmanlarıyla sunulan bir uzayda en iyi biçimde mümkün olan performanstır.

“Mantıksal veya çok durumlu labirentler bu mücadeleyi adresler ve onu mantıksal bilmecelerle karmaşıktırır. Bu, oyun uzayı ve benzerleri arasındaki uygulanmış koşulların dikkatli analizleri olmaksızın karşılaşılan uzaydaki bazı görevlerle uğraşarak veya uzlaşarak basit bir görevi çözmez.” (Pegg 2003). *“Labirent/oyun uzayı tamamen açığa çıkmış fakat içinde işlenmesi gereken karmaşık bir bilmece barındırmaktadır. Sonuç olarak, bu bulmaca alabileceği çeşitli şekillerle öğrenmek için kullanılmaktadır.”* (Madden ve Howley 2003) *“Bazı bilişimsel problem çözme stratejilerini, (verilenlerde aramak yerine) kendi mantıksal sistemlerinizde gömülü olarak bulabilirsiniz.”* (Hearn 2006).

Mantık labirentinin öncülerinden Roger Abbott, gezilebilir atraksiyonlar olarak çok durumlu yürüyüş labirentleri tasarlamıştır. Özellikle, oyun uzayındaki mekânsal strüktürlerin mantıksal örneklerine referans olarak, maze; durumsal bağlantıları ve değişen durum opsiyonları ile orijinal maceranın oyun uzayının "devasa bir mağarasıdır. Gerçekten de maze'lerin koşulları, Abbott'un Bürokratik Labirent'inde (2003), görüldüğü gibi, yardımcı metinli düğüm strüktürlerinden birini

hatırlatmaktadır. Serbest bir oyun alanı mekansal düğümleri gibi, labirent; açık bir oda içinde bulunan beş fiziksel masanın etrafında inşa edilmiştir. Her masanın, kendi etiketi vardır.

“Labirente girdiğinizde size verilen bir form der ki; ‘ Bunu alın ve üzerinde insan kaynakları etiketi olan masaya götürün.’ Üzerinde insan kaynakları levhası olan masayı ararsınız, masadaki bürokrata elinizdeki formu uzatırsınız ve o da size bir başka form teslim eder. Bu form der ki, ‘Bu formu bilgi işlem veya pazarlama müdürlüğüne götürün.’ Hmm, bu defa seçim şansınız var. Haydi diyelim ki Bilgi işlem müdürlüğüne karar verdiniz. Formunuzu teslim ettiniz ve teslim aldığınız yenisi diyor ki, ‘bu formu personel servisine veya pazarlamaya götürünüz.’ üzerinde ‘bu formu tüzel uyum masasına veya insan kaynaklarına teslim ediniz.’ yazılı yeni bir form daha alacağınız personel servisine karar verdiniz.” (Abbott, 2005)

Labirentler sadece oyun aşamalarının tipik bir formunu şekillendiren strüktürler gibi ortaya çıkmazlar. Kullanılabilir oyun uzayının hatlarını çizen oyuncuların sanal yolculukları, deneyimlenen yerlerden bir labirent oluşturma süreci olarak yorumlanabilir. Onların hareketleri mekansal bir uygulama oluşturur ve bu uygulama bir labirent uzayına yol açar. Bu strüktürü Abbott'un önerisi kadar dinamik tutmak için, bu oyun dünyaları oldukça prosedürlü yapılanmalar olmalıdır. Çok prosedürlü oyun dünyalarının, örneğin; gerekli karmaşıklığı ve dinamik bir dünyayı sağlaması mümkün olabilmelidir. Arayışın anlatı modeli tekrar ortaya çıkar, mekânsal kısıtlı hareketi ve böylece oyuncunun deneyimini şekillendiren koşulları tekrar kalıba koyar.

4.3.3 Arena

Arenalar çoğunlukla baskın bir sınır hattıyla çevrilmiş açık strüktürlerdir: Ching'in tanımındaki temel bir veri olarak arena: “Çevresi kuşatılmış alan”dır. Labirentin aksine, böyle bir yere dikkati, bulundurdıkları bir kaç görsel ipucuyla çekerler. Labirentlerdeki girift yapı içerisindeki arayış durumu yerine, arena, bir performans için açık bir tuval sağlar. Labirentler kavrayışı zorlaştırıp, karmaşık uzaydaki hareketleri dizginlerken, bir futbol sahası, bir boks ringi, veya bir kolezyum gibi arenalar mevcut bir alanda yüksek görünürlük ile nispeten daha serbest hareket

sağlar. Bunun bir sonucu olarak arenanın mekansal düzenlemesi genellikle savaş, dans veya diğerleriyle iş birliği yada rekabet amaçlı avatarın ustaca kullanması gereken konuşma sekanslarını destekler. Stone, örneğin arenaların değerini video oyunlarını "*arenas for social experience (sosyal deneyim için arenalar)*" (Stone, 1998, s 15) diye ifade ederek vurgulamıştır. Buna karşılık, labirentin uzayı kendini aşılmaz bir rakip haline getirebilir ve maze'de bireysel olarak ustalaşmak herhangi bir oyun uzayı hakkında başka sorumluluklara yol açabilir.

Gauntlet (Porter 1985) oyunundaki bir çok co-operative (işbirliği) modundan, Dungeon Siege (C. Taylor 2002) oyununun labirentler içinde oyuncuları meşgul edişine ve keşif ve fetih labirentlerine bir baktığımızda, labirenti, yalnızca bireysel bir meydan okuma ve arenayı kesinlikle bir sosyal aktivite mekânı olarak tanımlamak indirgeyemeci bir yaklaşımdır. Fakat arenalar kendi mekânsal karmaşıklığını (eğer mevcutsa) kolaylıkla belirli eder, gösterir.

Arenaların mekansal koşulları labirent veya parkurlardan oldukça farklıdır. Labirentler tekrarlayan ve yönlenim algısını zorlaştıran strüktürler içerisinde birkaç yönlenim referans noktası sunarlar: saf yarış pistleri biraz daha başka bir yönlenim sunar, ancak başlangıç ve bitişi işaretleyen bu yönlenim noktaları, yol boyunca çok sayıda kendisi gibi işaretlemelerin arkasında, kendi asıl şeklini saklayan görünmez korkuluklardır. Bununla birlikte, bir sanal arena genellikle daha az keşif niteliğinde daha çok mekân içermektedir. Oyunlardaki arenalar ya işlevselliklerini indirgeyerek şeffaf bir fon oluştururlar (örneğin, Tekken veya Virtua Fighter gibi bir çok klasik dövüş oyunları arenalarında görüldüğü gibi) veya mekansal dengeyi adresleyen belirli kuralları takip eden tasarımlarında, bazı özel nesneler içerirler. Bir online multiplayer¹⁷ savaş oyununda: Mekan tasarımı nedeniyle eğer bir oyuncu veya bir takım adil olmayan bir avantaj kazanırsa arena sinir bozucu hale gelebilir. Bunun yerine oyun dünyası aracılığıyla oyunculara adil pozisyonlar sağlamak gerekir. Örneğin; Warhawk (Incognito Entertainment, 2007) maçlarındaki tüm oyuncular, zaman içinde destekleyici öğelere ulaşmak ve onları kullanmak zorundalar. Savaş esnasında kullanacakları uçak, tank, jip vs araçların konumlandırması, coğrafi

¹⁷ Çoklu oyuncu, birden fazla oyuncu tarafından oynanan

yükseklik durumları, görünür tüm desenleri, nesnelere mesafeleri ve mekânsal tasarımın her elemanı, oyun uzayında karşılıklı olarak dengelenmiştir.

Sonuçta haritasının her iki tarafı bir iskambil kağıdı üzerindeki birbirinin aynı iki papaz figürü kadar eşit yansıtılmış oyun dünyasında, iki rakip takım karşılıklı ve aynı anda oyuna başlayacaktır. karşılıklı eşit tasarlanmış harita bitimleri adil bir kurulumu garanti eder. Warhawk'ın her bütün haritası (bu haritalar oyuncu sayısına göre kısmen de kullanılabilir) örneğin; karşılıklı iki takım oyuncularının bir diğerinin üssüne ulaşmaya ve sancağını çalmaya, sonra da kendi üslerine getirmeye çalıştıkları bir "capture the flag"(sancak çal & getir) ortamıdır. Oyun dünyasının mimarisi aracılığıyla iki tarafın birbirine kurabileceği üstünlük bulunmazken, atak süresince işbirliği ve bireysel beceriler başarının anahtarıdır.

Daha titizlikle sağlanabilecek bir örnek ise tıpkı Warhawk gibi simetrik haritalar sunan Quake III: Arena haritalarından "The Longest Yard" haritasıdır. The Longest Yard'da görünürlük dengesi bile eşit aydınlatma koşullarına sahiptir; Her iki tarafın da kendi üslerinde ana ışıklandırmaları mevcuttur. Hiçbir oyuncu farklı ışık-gölge avantajları yardımı ile veya birbirinden farklı gizli geçitler kullanarak üslere sızamaz. Aynı zamanda harita bir çok zıplama yastıkları ve açık alan içinde yüzen küçük platformlardan oluşmaktadır. Herhangi bir navigasyon hatası sonucu harita dışına çıkmak, Warhawk'daki yavaş yavaş ölüm cezasının aksine anında sanal ölüm ile cezalandırılır ve uzaya hakim olmak daha ciddi bir zorunluluktur. Quake III: Arena-the Longest Yard haritası, titizlikle dengelenmiş mekânsal zorlukları ile birlikte klasik tipte bir arenadır.

Ama bir haritayı dengelemek yansıtılmış mekânsal koşullardan ibaret değildir. Bir Half Life modifikasyonu olan Counter Strike'in en çok oynanmış ve en çok bilinen haritaları simetrik değildir. Bu strüktürel olarak eşit olmayan arenalar haritaları içinde farklı nesneler ve hedefler ile denge kurabilir. Oyun haritası tasarımının nasıl dengeleneceği sadece oyuncuların değil tasarımcıların (Tagliaferri 1996) ve analistlerin (Bartle 2004; Byrne 2005) de bir çok tartışmasına konu olmuştur. Bu karmaşık arenalarda denge; oyun tasarım sürecinden ortaya çıkan nihai bir sanat

çalışmasıdır. Dengelemenin farklı şekilleri Quake III'ün "capture the flag"¹⁸ modu ve Counter Strike mekânsal tasarımında temel farklılıklarla ilüstre edilebilir.

Her iki oyun da iki takımı karşılıklı olarak konumlandırır, takımlara oyun dünyasını dolaştırarak belirli bölgelere ulaştırır ve çeşitli görevler yaptırır. The Longest Yard, her iki taraf için de tam olarak aynı görevi yapacakları karşıt ekipler olarak takımları kurar. Buna karşılık, Counter-Strike birbirlerine karşı zafer elde etmek için farklı amaçlar ile biri anti-terör ekibi ve diğeri terörist olmak üzere ekipleri ikiye böler. Terörle mücadele ekibi teröristlerin sığınağını basacak ve sanal rehineleri kurtaracak, onları güvenli bir şekilde kurtarıp götürecektir, teröristler konumlarını korumalı ve rehineleri tutsak olarak tutmalıdırlar; ancak bu sırada teröristler saldırı yapmalı ve istenen bir bölgeye de bomba yerleştirmelidirler, anti-terör ekibinin de bombayı etkisiz hale getirmesini engellemeleri gerekmektedir. Terörle mücadele ekibi teröristlerin sürekli pusu girişiminde bulunacağı bir yerde bir sanal karakteri koruyarak güvenli bir noktaya çıkartmak zorundadırlar. Counter-strike takımları zıt görevlerle karşı karşıyadır fakat bu görevler birbirine denk değildir. Sonuç olarak, yansıtılmış bir sahne sunmamakta fakat mekansal etkileşimi dengelemektedir. Erişim, görünürlük ve gezinilebilirlik ortam boyunca oldukça farklı ve simetrik olmaktan çok uzaktır. Örneğin teröristler rehineleri sanal iç mekânlarda tutarlar ve terörle mücadele ekibi açık bir alanı geçerek onları kurtarmaya gelmek zorundadır, bu sırada sanal keskin nişancıların görüşüne girmektedirler. Alternatif rotalar yoğun eylemlerin merkezi bobin noktaları olabilecek tek yöllü strüktürler olabilir.

Cs_militia Counter-Strike haritası Andrew Aumann tarafından oluşturulmuştur ve bir rehine kurtarma ayarı kullanır. Kolayca parkurlara ayrılabilir, açık arenavari boşluklar ve labirentvari iç mekânlarla oldukça asimetrik bir haritanın dinamiklerini ilüstre eder. Bunun aksine Quake III Arena oyununun oyuncuları için The Longest Yard hep aynı eğilimle, aynı zıt hedeflerle ve aynı mekânsal konfigürasyonla başlar. The Longest Yard'da Taktikler hala, mekânsal tasarıma bağlıdır. Örneğin, bu oyun haritası özel keskin nişancı platformları sunmaktadır, ancak bu tasarım haritanın iki

¹⁸ Sancak çalma, oyuncunun rakip oyuncular tarafından korunan bir sancağı çalıp kendi üssüne taşımasını amaçlayan tür.

ucunda da eşittir ve eylem asimetric mimariden değil mekânsal davranış çeşitlerinden dolayı farklılaşır.

The Longest Yard, cs_militia arenasının daha net bir yapısı olabilir, ancak her iki haritada tecrübeli oyuncular, çok detaylı olarak alanlara hakimdirler. Bu haritalar tekrar tekrar oynanmış olan bu haritalar ilk defa karşılaşıldığından itibaren ne herhangi bir keşif ve ne de herhangi şaşırtıcı sürprizler sunmamaktadırlar.

4.4 MİMARİ YAKLAŞIMLAR

Bir mekanı oluşturan tüm etkiler mekan oluşturma sürecinde birbirine bağlıdır. Biri bir köprü oluşturmada veya verilen uzayın nitelikleri diğer herhangi bir strüktürü kaplamadan önce, diğeri belirli bir noktanın böyle bir strüktür için en iyi yer olduğunu anlamak zorundadır.

“Bilişsel haritalar gerçek veya kurgusal çevrenin karmaşık zihinsel haritaları ve onun kurgusal düzlemde bileşenleridir.” (Roger M. Downs ve David Stea) "Bilişsel haritalama bir birey tarafından kazanılan, depolanan, anımsanan ve kodları çözülen onun günlük mekânsal ortamda olayların göreceli yerleri ve özellikleri hakkında bilgisinin bir dizi psikolojik dönüşümünden oluşan bir süreçtir.” (Kitchin ve Freundsuh 2000, 1). Böyle bir harita oluşturmak için gereken süreç gözlemciden gözlemciye değişir. Kevin Lynch "Kendi amaçlarının ışığının aynı çevre hakkında farklı haritaların üretilmesinden sorumlu olduğu”nu savunmaktadır (1960, 6)

Her gözlemcinin bilişsel haritası eşsizdir. Bir turist ve bir yerel polis memuru aynı şehir strüktürünü okuyabilmeli fakat bilişsel haritaları, kendi öznel bakış açılarını, şehir içindeki bireysel deneyimlerini ve bu deneyimlerinin koşullarını yansıtacak şekilde birbirinden tamamen farklı olmalıdır. Bununla birlikte Lynch gözlemcilerin bir şehrin böyle bir bilişsel haritasını oluşturma biçimlerini analiz eder ve farklı bireylerden gelişen bilişsel haritaları tanımlayan beş ortak unsuru ayıklar:

“Yol- çağrışım, örneğin, sokak veya demir yollarının görüntüleri;

Nirengi- çağrışım, örneğin, anıtlar ve tarihi yerler;

Kenar- çağrışım, örneğin, nehir veya deniz kenarları;

Düğüm- çağrışım, örneğin, geçitler

Bölge- çağrışım, örneğin, banliyöler” (K. Lynch 1960, 49–83).

Bu beş unsur gözlemcilerin çevrenin bilişsel haritalarını geliştirmelerine yardımcı olan mekânsal strüktürün zihinsel imajının farklı parçalarıdır. Gözlemci pozisyonuna bağlı olarak, bir tek mekânsal strüktür altından geçmeye çalışan bir gemi için bir kenarına iliştirilmiş farklı yan anlamlı (Örneğin, bir köprü, birinin üzerinde durabileceği bir yol olabileceği gibi ondan uzakta duran biri için yönelim nirengisi olabilir.) unsurlara sahip olabilir. Perspektif, konumlandırma ve "amaç ışığı" bu atamaları ve bilişsel harita üretimini derinden etkiler. Bu faktörler değiştiğinde, bilişsel haritalar, Fiziksel uzayın keşfi süresince *"Hiçbirşey kendiliğinden deneyimlenmemiştir, fakat her zaman çevresiyle ilgili olan, hafızadaki geçmiş deneyimlere uzanan ardışık olaylardır."* (a.g.e., 1) sürekli olarak güncellenir ve yeniden düzenlenir. Bilişsel haritanın sonuçlanması, boşlukları anlamlı bir şekilde birbirine bağlar, olayları mekânsal bir sıralamada toparlar ve insanların bununla ilişkisini konumlandırır.

Burada Alexander'ın "Desen Dili" iyi bir referans noktasıdır. "İsimsiz nitelikler" kadar birleştirici olmak zorundadır, Alexander her kültürün, her alt kültürün ve kültürün parçası olan her gerçeğin kendi desen koleksiyonu olduğunu veya olabileceğini kavramaktadır. Ama aynı zamanda paylaşılan desen sistemlerinin tespit edilebilir olduğunu savunmaktadır. Onun 253 desenlik koleksiyonu bu desen sistemlerinden biridir. Bu mekânsal arketiplerin niteliklerine sahip olan bazı hipotezler oluşturur. *"Bu anlamda, burada temsil ettiğimiz dilin en azından bir parçası olası desen dillerinin insanlara yaşadığını ve insan olduğunu hissettiren arketipsel çekirdeğidir."* (Alexander, Ishikawa ve Silverstein 1977, xvii)

"Kalıplar, boyutlarına göre büyük değişiklikler gösterirler, 2 milyon - 10 milyon kişinin yaşadığı büyük bölgelerden (desen 1: Bağımsız Bölgeler), "duvarlara ne gibi şeyler asılmalı"ya kadar (desen 253: Hayatınızdaki şeyler). (a.g.e., 1165). Bir veya daha fazla arkad inşa edilenin; içinde, dışında veya arasındaki belirsiz boşluklar olarak (belirsizlikleri yoluyla) tanımladığı arketipsel desen inşa etme biçimini daha 'dostane' yapar" (a.g.e. 581). Arkadlar, bir ziyaretçinin onlar ile nasıl karşılaşacağı bakış açısıyla ve "yollar", "yerler" ve "kenarlar" terimleriyle tanımlanır. Örneğin, Alexander, Ishikawa ve Silverstein *"Kamusal dünyanın dışında da bir bölge olarak bir yeri inşa ederken, bina içinin bir uzantısı olarak hissedilmeli ve bu nedenle örtülü*

olmalıdır"(a.g.e. 582). Böyle bir desenin detayları içinde Kevin Lynch'in prensipleri tekrar belirmektedir. Detaylı mekânsal gözlemleri metaryalize etmektedirler.

Ching görsel mimarlık üzerine konsantre olur. O, "*şekil / boyut / renk / doku / konum / yönlendirme / görsel atalet*" den oluşan "görsel özellikleri" tanımlar (Ching 1979, 51). Özelliklerin sonuçlanan kombinasyonları çok çeşitlidir, fakat Ching aralarındaki sınırlı sıralı prensipleri belirlemektedir:

Eksen- Uzaydaki iki nokta ile oluşturulan bir çizgi ve hangi şekiller ve boşlukların buna göre ayarlanabileceği.

Simetri- Eşdeğer formların dengeli dağılımı ve ortak bir çizgiyle (eksen) veya noktayla (merkez) ilgili alanlar.

Hiyerarşi- Bir formun veya uzayın önemi veya anlamının eklemlenişi, onun ebatı, şekli ya da yerleşimi ile organizasyonun diğer formlarıyla ve uzaylarıyla ilişkisidir.

Ritm / tekrarlama- bir dizi benzer formlar veya uzaylar organize etmek için yinelenen desen ve nihai tekrarlar kullanımı.

Tarih- Bir çizgi, bir düzlem veya bir hacmin, sürekliliği ve düzenliliği ile, formların ve uzayın bir desenini toplamak, elde etmek ve organize etmek.

Dönüşüm- Organizasyonun bir mimari konseptinin ilkesi muhafaza edilebilir, güçlendirilebilir ve bir dizi ayırık manipülasyonlar ve dönüşümler üzerine inşa edilebilir. (a.g.e., 333)

Bu sıralama ilkeleri, sonrasında Kevin Lynch'in "Zihinsel İmajlar"ını çağrıştıran görsel özellikleri belirler. Tasarım açısından bir köprü, örneğin; özel bir şekilde düzenlenen çeşitli görsel özellikleri oluşturur. Belirli biçimde tekrarlanan desenler içinde ayarlanmış belirli ebatların kemerleri, kirişleri, şekle sahip yüzeyleri, sütunları, renkli dokular olarak çevre içinde belirli bir pozisyon işgal etmektedir. Bu tavanlar, sütunlar ve yollar, arkad yapısını 'dostane'leştirmek için eklenebilir.

Çeşitli örnekler sanal uzayın, kendi rastgele kökenlerini anlamlı dünyalara dönüştürmeye yardımcı olacak çağrışımsal anlatı unsurları ile dolu olduğunu göstermektedir.

Bu oyun dünyalarının tasarımında, Lynch ve Norberg-Schulz ile Ching teorilerini birleştirmek çarpıcı biçimde yardımcı olur. Video oyunu uzayının görsel özellikleri

oyun dünyasında hemen görünür geometrik bilgiye karşılık gelir ve Ching'in ilkelerine uygun olarak analiz edilip tasarlanabilirler. Gerçekten de Maya gibi bir 3D tasarım programının modelleme fonksiyonları Ching'in "görsel özellikler"ini kopyalar. Bunlara Alexander'ın desenini takip etmekte olan strüktürlerde de rastlanabilir. İnteraktif olayların ve açıklamaların kombinasyonu ile, bu strüktürler boşluğun belirli bir biçimde okunmasına çağrışım yapabilirler.

Bu okumalar Lynch'in strüktürün ana unsurları tanımını kullanır ve ziyaretçi için uzayın zihinsel imgesine (bir bilişsel harita sağlayarak) yol verir. Uzayı böylesine bir kavrayış biçimine dayanarak; oyuncu sanal dünyada yeni bir yorum oluşturur. Burada Norberg-Schulz'un taslağı sanal uzay ile gelişen ilişkinin olası tabiatını tanımlayabilir. Kombine model, tekil çağrışımsal mekânsal unsur ve onun görünümünden, uzaya yansıtılan genel bağlama uzanan bir bağlantı sunmaktadır.

Mimarlık teorilerine bu kısa bakışımıza rağmen, onun taleplerine derinlemesine bir değerlendirme sunmasını umut edemeyiz, Özetle, bu teoriler, çağrışımsal mekânsal özelliklerin nasıl oyuncunun algısını ve etkileşimini etkilediğini açıklayan bir yol sağlamaktadır. Fakat oyun uzayları için mimari dağarcık hazırlamış olmak hemen başka bir zorlukla karşı karşıya kalmaktır: Sanal alan, bu mimarlık teorilerinin dayandığı fiziksel alanı sınırlayan limitlerle sınırlı değildir.

4.5 DEĞERLENDİRME

Bugüne dek mimari strüktürler, mümkün olan en küçük aşamadan uzayın en geniş bağlamsallaştırmasına kadar değişik varyasyonlarla biraraya getirilmiştir. Parkurlar / raylar, labirentler / maze'ler ve arenalar bu mimari detaylar ile hayat bulmuş ve belirli etkileşim biçimlerini teşvik etmiştir. Bu düzenleme, (örneğin, farklı bir argüman, oda ve ev düzeyinde işe yarayabilir, iç ve dış ilişkileri hakkında daha fazla konsantre olabilir) tam olmasa da yine de bir dizi mekânsal desen sağlar.

Bu tip desen oluşturma yoluyla uzay; çağrışımsal anlatı unsurlarını ve oyuncunun onu deneyimlemesini yapısallaştırır. Bu uzay bağımlılığı içerik montajı için uzay-güdümlü bir model olarak adlandırılabilir. İnteraktif olayların yapısal gücü olarak uzay için soyut bir model sağlar. Burada sanal sahne bir tuval ve içinde kullanılan strüktürlere dönüşür, parkurlar, raylar, maze'ler, arenalar, ya da başkaları, büyük

ölçekli çağrışımıcı anlatı unsurlarıdır. Mantıksal bağlantıları hala çok önemlidir ancak kendi mekânsal bağlamı ile birleştirilmiştir.

Mekânsal mantık, davranış için ek bir yönlendirici güç olarak görülür ve sanal uzayların anlatı potansiyelinden faydalanmak için uygulanabilir. Burada uzay kullanımının odak noktası, olası olayları ve onların görselleştirmesini şekillendirir. Mimarlar, ziyaretçilerin davranış kalıplarını anlatmak ve çağrışımlar uyandırmak özelliklerini birleştirme umudu olabilecek fiziksel alanın aksine, oyun tasarımcıları daha doğrudan herhangi bir yerde kullanılabilen işlevselliği şekillendirebilir ve bu nedenle etkinlik alanı özelliklerini daha kesin olarak belirlerler.

Angajman olanakları doğrudan mekânsal strüktürün içine inşa edilmiştir. Foucault'un iddia ettiği gibi (1998), birbirlerine olan uzaklıkları ve birbirleriyle ilişkileri ile 'yerleşik'tirler. Yerleşikliği sayesinde bir oyun dünyası tasarımcısı mekânsal bir hisle, Warren Spector'un "*olasılık uzayları*" (Jenkins ve Squire 2002, 70) tabir ettiği şeyi oluşturabilmektedir. Bu, çözülmesi gereken ilginç sorunlar ve yerine getirilmesi gereken görevler sağlar. Olasılık uzayı kavramı matematik kökenlidir ve burada sanal mimariye uygulanır. Bu durumda bir olasılık uzayı, oyun deneyiminin bir anında mekânsal kondüsyon aracılığıyla oyuncuya sunulan mevcut seçenekleri tanımlar. Olasılık uzayının daha derin olması daha fazla seçenek sunmakla olur. Bu seçenekler hareket içinde oyuncu tarafından anlaşılır.

Heim aynı satırlarda, "*iyi bir sanal ortam içerisinde kendin için nesneler gördüğün ortam değil kullanıcının faaliyetlerine uyum sağlayan bir ortamdır.*" görüşünü savunmaktadır (2001, 6). Kendisine göre kullanıcı davranışını etkileyebilecek bir "*atmosferik akış*" ile etkileşim sağlayan aktif bir mekânsal strüktürü savunmaktadır. Açıklamasını; "*V-Zones'un 'aktif dünyaları' ve 'online dünyaları'*" ile örneklemektedir (Heim, 2001). Ancak her iki platform kullanıcı aktivitelerini öğütme konusunda teknik olarak sınırlıdır ve hedef güdümlü oyunlar değildir ancak iletişim ve sanal buluşmalar için ortamdırlar. Daha hedef odaklı çevreler sıklıkla daha güçlü mekânsal yapısal tercih eder ve kullanırlar.

Daha basit bir örnek sunmak adına; Yerçekiminin isteğe bağlı olmasına veya karakterlerin uçabiliyor, zıplayabiliyor ve her türlü engeli aşabiliyor olmasına rağmen köprüler bir çok oyun dünyasında bulunabilir. Buna bağlı kalmayarak

köprüler genellikle kanal etkileşimi için mekânsal strüktürel objeler olarak adapte edilmişlerdir. Sanal bir köprünün yerleşimi, kurulumu ve kullanımı, yapım süreci, ortaya çıkması ve oyunun dramatik ayarlarının sonucu olan böylesine bir strüktürün kullanılabilirliği önceki Killzone 2 örneğinde de görüldüğü gibi çok çeşitli şekillerde yapılabilir.

Sonuçta, uzay-güdümlü bir model, tartışılan mekânsal yapıların soyutlanmasını sağlar, ancak, diğer taraftan, sadece koşullu kural-tabanlı etkileşim tasarımı soru olarak görülebilecek herhangi olasılık uzayının tasarımı ve yönetilmesi içinde uzayın ve mimarinin önemini vurgulamaya yardımcı olur. Oyunun kuralları oyun alanına yazılmış olabilir, bu durumda oyun uzayı inşa edildiğinde, kurallar; çevredeki olası aksiyonları şekillendirebilecek şekilde oluşturulur. Bu basit ama önemli gerçeği vurgulamak ve bağlamsallaştırmak mekansal ve mimari modeller ile mümkündür.

5. OYUN HARİTASI TASARIMINDA, MEKAN VE MİMARİ

Bir çok oyun, oyun çevresi oluşturmak için yalnızca tasarımcının tasarladığı mimariye güvenmektedir. Gerçek hayatta bulunan gerçek ölçekli binalardan garip uzay strüktürlerine kadar, oyun tasarımcıları neredeyse hayal edebileceğiniz herşeyi oyunlarında ayar olarak kullanmışlardır.

Bu çevreleri tasarlamak ve oyunun içine yerleştirmek oyun haritası tasarımcısının görevidir. Bu görev oyun haritası tasarımında en çok vakit tüketen işlerden biridir, ve tasarımcının eğlence üretme, oyuncuların keşfedebileceği ilginç yerler tasarlama kabiliyetleri; genellikle ya oyuncuların aşırı övgüleriyle veya küçümseyerek alay etmeleriyle belirlenir.

İkisi de oyun oyun haritası tasarımcısı olan John Feil ve Marc Scattergood tarafından yazılan “Beginning Game Level Design(Oyun Haritası Tasarımına Başlangıç)”da yazarlar “Mimariyi ve uzayı inşa etmek” adlı bölümde mimari tasarımını 4 ana başlıkta ele almaktalar;

“Oyun haritası tasarımcısının hakim olması gereken önemli dört unsur aşağıdaki gibidir.

- *Çeşitli araç takımları kullanarak mimari ve uzay nasıl tasarlanır?*
- *Çevre mimari ona uydurularak nasıl tasarlanmalıdır?*
- *Mimari daha eğlenceli ve daha oynanışı destekler biçimde nasıl tasarlanır?*
- *Mimari nasıl dokulandırılır?”*

5.1 OYUN UZAYINDA MİMARLIK

Feil ve Scattergood mimari tasarım ve oluşturma süreçlerinin bağlı olduğu koşullar çerçevesinde birer oyun haritası tasarımcısı olarak kendilerini ve yapmakta oldukları işi, “real guys - esas adamlar” olarak tanımladıkları mimarlardan ve mimarların

yapmakta olduđu işten takip eden paragraflarla ayırmaktadırlar: “*Medeniyet şafağından bu yana, insanlık hem fonksiyonel hem de güzel yapılar oluşturmaya çalıştı. Babil şehirleri ve Mısır piramitlerinden, modern gökdelenlere dek mimarlar yeteneklerini artistik yaşam alanları oluşturmaya adadılar. Günümüzün oyun yapımcıları tarih boyunca mimarların hiç hayal edemedikleri fantastik strüktürleri, basit bir avantaja dayanarak tasarlayabilmekteler; Bizler fizik kurallarına riayet etmek zorunda değiliz!*

Biz yerçekiminin kurduğumuz strüktürü nasıl etkileyeceğini düşünmek zorunda değiliz. Bizler yük taşıyan duvarlar veya bir kemerin hem nasıl güzel olacağı hem de nasıl üzerindeki duvarı taşıyarak, çökmemesini sağlayacağını düşünmek zorunda değiliz. Bizim güçlü köprülerimiz rüzgâr veya başıboş bora harmonikleri nedeniyle aniden çökmeyecektir. Bizim barajlarımız kesitine bakıldığında neredeyse görünmez et kalınlığına sahip olsalar bile okyanus dolusu suyu tutabileceklerdir. Biz sivri uçlarının üzerinde başaşağı kaya gibi sağlam duran piramitlere, bir mil yüksekliğinde gökdelenlere, yüzen şehirlere ve üzerindeki tonlarca kayayı taşıyacak sistemler olmaksızın yeryüzünün en derin yerlerinde kurulan ve çökmeyen zindanlara sahip olabiliriz.”(Feil, J., Scattergood, M., 2005)

Öte yandan bu tip strüktürler kurmak oyunların gerçekçiliğini alıp götürebilir. Eğer gerçek strüktürlerin nasıl çalışacağına dair bazı düğümler oluşturulmazsa, oyuncular oyununa tam anlamıyla imersiyon sağlayamayabilirler. Bu nedenle yapıların enazından biraz inandırıcı olması faydalıdır. Oyun haritası tasarımcısının açıklıkları geçebilmek için her yere destek kolonları koymasına gerek yoktur, ya da tasarımlarının koda uygun olup olmaması onu ilgilendirmez ancak tasarladığı duvarların bir et kalınlığı olmalıdır; katların, tezgâhların ve mobilyaların sahip olduğu et kalınlıkları ve hacimler gibi.

Mimarların, fizik yasaları ile vermek zorunda olduğu ödünler, bir çok sanal manzarada göz ardı edilebilir olsa da, aynı tasarım ilkeleri bir çok konuda oyun haritası tasarımı alanında da ağırlığını korumaktadır. Günümüzde bir oyun haritası tasarımcısı olmak için mimar olarak yetişmiş olmak gerekmez, ancak Feil ve Scattergood’un dediği gibi “*oyun endüstrisindeki en iyi ve en profesyoneller tasarım ve mimarlık formal eğitimine sahiptir. Oyun haritası tasarımı eğitimine tâbi olan tasarımcı adaylarının oyun haritası tasarım kitapları yanısıra, esas adamların bu*

meseleye yaklaşımının nasıl olduğunu görmek için bazı temel mimari tasarım kitaplarına ihtiyaç duymaları olasıdır.” (Feil, J., Scattergood, M., 2005)

Mimari tasarımın temel bakış açılarından biri, 'alanlar insanları nasıl iter ve çeker ?' dir. Geniş açık alanlar insanlara ferah bir davet sunarken, kapalı alanlar ve sıkışık köşeler insanları iter, onlara tuzağa düşmüş hissi yaşatır. İten alanları ve çeken alanları sırasına göre oluşturup, bağlayarak mimarlar insanların alandan alana hareketini, kendilerinin baktırmak istediklerine bakmalarını, estetik açıdan ilgilenmelerini istemedikleri şeyleri gözardı etmelerini sağlayıp, bir 'akış' oluşturmaktalar.

Mimarlar aynı zamanda bir ortamda lezzeti artırmak için farklı dokuları ve renkleri kullanmanın ustalarıdır. Yapı malzemelerinin farklı türleri, açılar ve köşeler boya renk ve heykeller veya mobilyalar; arzu edilen ortamı oluşturabilmek için, bir mimarın elinde birlikte çalışırlar. Mimarın sanatının büyük bir kısmı, duygu durumu ve imersiyon oluşturmaktır ve aynısı oyun tasarımcıları için de geçerlidir. Mimari tasarım okumak, oyun haritası tasarımı alanında yeterliliğe sahip bir oyun haritası tasarımcısı için; yalnızca yeterli mimari ve mekansal kurulumlar inşa ediyor olmaktan, sanal uzayların fonksiyonel ve estetik gereksinimlerinden hareketlenen, daha tutarlı ve üslup sahibi, sanatsal oyun haritaları inşa etmeye terfi etmek için, son derece değerli ve çok parametrelili ek bir bilgi birikimi olabilir.”¹⁹ (Mortal Kombat 3, Midway Games, 1995)

5.2 İÇ DIŞ KARŞILAŞTIRMASI

“Bir şeyi her zaman göz önünde bulundurmak gereklidir, mimarinin dışı, içini kapsayacak kadar büyük görünmelidir.” (Feil, J., Scattergood, M., 2005) Oyun haritası tasarımcılarının bu denli kesin bir dille bu açıklamayı yapmalarının önemli bir nedeni oyun haritası tasarımında devamlılığın sağlanmasının gerekliliğiyle örtüşmektedir. Gerçek dünyada fizik oyun haline gelir ve yapının dışı aslında her zaman içindeki herşeyi zaten kapsamaktadır. Oyunlarda ise, bir yapının içine

¹⁹ “hiçbir bilgi yoktur ki; güç sayılmasın...”

girmek bazen o yapının gerçekte kaplayamayacağı yeni bir oyun haritası içine girmek demektir. Bu tasarımcının istediği genişlikte iç tasarım yapmasını sağlar ancak imersiyon hissini hapsetmektedir.

Çoğu durumda, bununla şöyle başa çıkıldığını görüyoruz: Bir yapı yeni bir oyun haritasına açıldığında, tasarımcı, oyuncunun girmek üzere olduğu yapının veya strüktürün yalnızca bir cephesini görebildiğinden emin olur. Oyuncu kayalardan bir duvar üzerinde, muazzam bir yeraltı üssüne yol vermekte olan bir kapı görmektedir. Bu kapıdan geçilmesi esnasında büyük bir olasılıkla bir yükleme ekranı belirecek, hem mimarinin devamlılığı ve hem de oyunun sürekliliği kesintiye uğrayacaktır. Fakat oyun haritası tasarımcıları bu iç dış birlikteliği olmayan mimari ve mekansal kurulumlara; anlatının, mücadelenin ve daha bir çok başka nedenin gerektirdiği doğrultuda sahneler kurmaktadır. Bu iç-dış birlikteliği içermeyen durumların şaşırtıcılığını azaltabilmek adına; içi kapsayan üst strüktürleri mümkün olduğunca oyuncudan gizlemek, veya dış strüktürü yalnızca bir cephesi ile ifade etmek vb, durumlar, oyun haritası tasarımcısı tarafından başa çıkılması gereken farklı iş kalemlerini beraberinde getirmektedir.

5.3 OYUN MİMARİSİ TIPLERİ

Mimari tipleri bir oyun türünden diğerine farklılıklar göstermektedir. Bir oyuncuyu oyunun içine çekmek için mimari stilleri kullanmak uygundur. Bu oyun haritası tasarımcısının sanatsal yanıyla uyumuyor olabilir. Ancak oyuncu beklenmeyen veya bilinmeyen tipte bir mimariyle başa çıkmak zorunda kalırsa, oyunun keyfini çıkarabileceği gibi, nerede olduğunu anlamaya çalışırken çok daha fazla zaman da harcayabilir. Özünde, bu tasarlanan oyunu yarı eğlenceli bir hale getirebilir. Hatırlanması gereken; seyirci, tasarımcının oyun haritasını tasarlarken geçmekte olduğu tasarım sürecinin aynısından geçmeyecektir. Verilen ‘brief’²⁰ doğrultusunda; olası bir Krem Peynir Tapanlar Topluluğu için video oyunu mimari ve mekansal kurulumları gerektiğinde; ultra modern teknoloji strüktürler ile doğal bir yer döşeme sistemi, süpermarket soğutucu sütlük ünitelerinden oluşan tapınak duvarları ve Antik

²⁰ İlkeler, talimatlar, dosya özeti

Mısır mimari anlayışını birleştiren bir çevre tasarlamak için; oyun haritası tasarımcısı, (mimarın belirli standartlara uyan projeleri tasarlarken deneyimlediğinden çok farklı bir biçimde) haftalarını harcayabilir. Ama oyuncuların çoğu yüzüne gözüne bulaştırdığı bu şehrin içinden geçip gideceklerdir ve kafaları karışacaktır. Takip eden başlıklarda bugünün oyunlarında daha yaygın olarak kullanılan mimari stiller için bazı temel stilistik açıklamalar bulunmaktadır.

5.3.1 Fantazi

Oyunlarda, Fantazi türü: ejderhalar, büyücüler ve genellikle ortaçağ ayarlamalarını bulabileceğiniz türdür. Fantazi mimarisi oldukça az değişiklik gösterir. İyi adamların ve kötü adamların mimarileri arasında oldukça büyük farklılıklar vardır. İyi adamlar, çok parlak renkler ve iyi bir aydınlatma, parlak yüzeyleri ve yüce kuleleri ile güneş alan parlak mimariyi tercih eder. Kötü adamlar genellikle koyu renk, kalın ve çirkin duvarları, bunun yanısıra pürüzlü ve aşınmış yüzeyleri tercih ederler. Her iki durumda da, basit inşa malzemelerine odaklanmak önceliklidir; taş veya ahşap duvarlar ve yüksek seviyede sihir içeren yerler hariç hiçbir eğriselliği bulunmayan veya en fazla birkaç kavise sahip basit formlar. Örneğin, yüksek sihir etkisindeki bölgelerin mimarileri havada yüzer mimariler olabilir veya duvarlarında başaşağı yürüyebildiğiniz Escher geometrisine gönderme yapan bir geometriye sahip olabilir. Zindanlar kaya veya toprak duvarlarıyla fantazi çevrelerinde oldukça yol katetmiştir. Destek kirişleri bulundurlar, oyun haritası boyunca ilerlerken oyuncunun yolunu kesmemelidirler. Bazı nedenlerden dolayı, fantazi türünde, lav; hem zindanlarda hem de şeytani inlerde yaygın olarak kullanılmaktadır. Son olarak, teknoloji kullanımı gerekiyorsa, fantazi klişeleri, bol miktarda dişliler, kasnaklar ve açma kapama kollarını toplumun ne kadar ilkel olduğunu göstermek için kullanmaktadır. Söz konusu primitif makine sistemleri, Fantazi genre'si oyun anlatısı doğrultusunda mucizeler gerçekleştirebilecek; oldukça önemli ve mütevazı mimari bileşenleridir.

5.3.2 Bilim-Kurgu

Çok sayıda bilim kurgu mimarisi tipi mevcuttur. ultra-kent ayarları, son derece temiz ve yüksek teknoloji ayarları, uzay gemisi iç mekanları, uzaklardaki gezegenlerdeki küçük koloniler, post-apokaliptik şehirler ve son derece gerçeküstü uzay manzaraları gibi... Sci-fi ortamları üslup açısından tüm türler arasında en esnek olanıdır ve

tasarımcı hemen hemen istediği her şeyi yapabilir gibi görünmektedir. İster Killzone'daki son derece yıkıcı ekipmanlar veya Timesplitters Future Perfect'deki Cyborg şempanzelere ait Robocop benzeri zırh donanımları ve fütüristik görseller görüntüleyen monitörler olsun, oyun haritası tasarımcısı; "Yüksek teknoloji"nin mevcut olduğuna dair kanıtların çevreye iyice serpilmiş olduğundan emin olmalıdır. Oyuncu bilim kurgu ayarları dahilinde olduğunu bildiği sürece, kendinden emin olacak ve tasarlanan ortamdaki kulpları tutmaya devam edecektir. Fantazi türünde sihir ile mümkün olduğu gibi fizik yasalarının bilimsel metodlar ile askıya alındığı veya değiştirildiği alanlar var edilebilir. Bununla birlikte, bilim kurguda önemli olan oyuncuya bu etkinin nasıl yürütülmekte olduğunu göstermektir. Bir uçar platform altında bir ışma efekti gibi basit bir şey, çoğu oyuncuyu tatmin etmek için yeterli olmaktadır. Bilim kurguda iyilik ve kötülüğün olmasıyla birlikte, çevredeki en aşırı farklılıklar, teknoloji seviyeleri veya sosyo-ekonomik sınıflar ile bölünmüş durumdadır. Kirli, paslı, daha yıkık alanlar yoksullara aitken, temiz mimari ve yaşam alanları, zenginlere aittir. Kırsal ayarlamalarda basit malzemeler kullanılır ve kentsel alanlarında ise yüksek teknolojik malzemeler kullanılır. Bu ayrıma iyi bir örnek Star Wars evrenidir. Hırpani isyancılar; orman ve kutup ayarlamalarında bulunan düşük teknoloji üsleri, yağlı, hırpalanmış ekipman ile ne yapar ise yapsın zengin İmparatorluk, parlak yüzeyler ve yepyeni ekipman ile kendisini donatmakta ve süslemektedir.

5.3.3 Dönem ve Günümüz

Günümüz ayarlamalarına veya tarihsel ayarlara sahip oyunlar ortak bir kuralı paylaşırlar: bahsi geçen ayarlamalara tasarımcılarının yapabileceği ölçüde sadıktırlar. Örneğin, 18. yüzyıl Fransa'sında geçen bir oyun; o anda var olan mimariyi (ya da en azından mimari tarzı) kullanmalıdır. Vahşi batı ayarları, İkinci Dünya Savaşı ayarları, 1960'lı yıllarda geçen casus oyunları ve 1980'lerde geçen aksiyon oyunları imersiyonu maksimum düzeyde sağlayabilmeleri için, mimari ve mekan kurulumlarıyla mümkün olduğunca dönemlerine sadık olmalıdırlar. Ayrıca, tasarımcının hedef kitlesinin çok lokal bir segmenti, oyunun geçtiği dönem hakkında tasarımcısından daha fazla bilgiye sahip olabilir. Özellikle tarihsel oyunlarda, tasarımcı, dönemin gerçek aromasından sapan herhangi bir ayrıntıya işaret ettiğinde, bahsi geçen oyuncu kitlesi memnuniyet hissinden daha fazlasını yaşayabilir. Bu;

tasarımcı eğer vaktiyle var olan mimari dokuyu canlandırmak yerine sadece mimari stili kopyalıyorsa bile, konuya dair araştırmasının mümkün olduğunca etraflı bir araştırma olması gerektiği anlamına gelir.

Günümüz modern ayarları biraz daha esnektir. Tanımın gereklilikleri bir yana bizler, oyuncular ve oyun haritası tasarımcıları olarak zaten günümüz modern ayarlamalarının içinde yaşamaktayız, yani tasarımcı bilinç gerektirmeden bile bu türe ait zaman periyodu için gerçekçi bir mimari oluşturabilir. Gecekonduları uygun biçimde yıkık dökük halde ve iş binalarını uygun kurumsallıkta canlandırabilir. Nasıl olsa yüzleşeceği bir tek tehlike mevcuttur. Video oyunu haritası tasarımcısı günümüz mimarisini aynen kullanması durumunda başını derde sokacak telif ihlali meselerine dalıp sorunlar yaşayabilir.

Grafik ve eser müelliflikleri, marka sahiplikleri ile dolu günümüz ayarlamaları hakkında oyun tasarımcılarının uyarısı;“*San Francisco Transamerica Pyramid'ini oyunda kullanıyorsanız, binanın sahipleri oyunun kazandığı paranın bir bölümünü sizden isteyebilir. İzin verip vermemek onlara kalmıştır ancak, önceden izin almadığınız takdirde size dava açabilirler. İnsanların duyarlı olduğunu ve onların haklarını, entellektüelliğini ve başka özelliklerini her zaman koruyan işletmelerin var olduğunu daima aklınızda bulundurunuz.*”(Feil, J., Scattergood, M., 2005) şeklindedir.

5.4 MİMARİ VE EĞLENCE

Başlangıçta elinde tasarlanmaya uygun bomboş bir mekansal tuval olan bir oyun haritası tasarımcısının; genellikle oyun coğrafyasını oyuncunun hoşça zaman geçirmesine odaklı bir şekilde oluşturması gerekmektedir. Alanlar içinde hareket etmek eğlenceli ve oynanışa yardımcı olmalıdır. Açık arazideki mimarinin büyük bir faydası vardır, zira bununla oyuncunun hareketi çok daha kolay yönlendirilebilir. Oyuncuların büyük çoğunluğu geniş araziler üzerindeki binaları, sorunlarla karşılaşılacak veya bilgi bulunabilecek yerler olarak tanımlarlar. Daha önce de belirtildiği gibi oyuncunun çevre içindeki hareket kapasitesi onun ne kadar eğleneceğini büyük ölçüde etkiler. Birşeyleri havaya uçurmak oldukça eğlenceli olabilir, ancak oyuncu hareketi esnasında yavaşlık veya zayıflık hissederse hayal

kırıklığı içinde oyunu bırakabilir. Oyuncunun hareket yeteneklerini büyük ölçüde oyun motoru belirlemesine rağmen, oyuncuyu yılgınlığa uğratacak, oyun dünyası içerisinde gezinmeye çalışırken takılıp kalacağı bir oyun haritası tasarımı da olabilir. Mimari iç unsurlarında oyuncu tasarlanan odaları ve salonları rahatlıkla gezebilmelidir. Mobilyalar etrafında rahat hareket edebilmeli ve yeni bir alana geçmek istediğinde her seferinde kapı strüktürüne takılmadan kapı aralıklarını rahatlıkla geçebilmelidir. Bir oyuncuyu hayal kırıklığına uğratmanın bir diğer yolu ise nerede olduğunu anlamasını zorlaştırmaktır. Bir oyunun içinde kaybolmak korkunç derecede nahoştur ve oyuncunun her zaman nerede olduğuna dair bir fikir vermek için ortamları yeterli farklılık derecelerinde tasarlamak çok çaba gerektirmektedir. Bu gereklilik için maze ve labirentler istisnadır. Fakat bu bir maze oyunu değilse bahsi geçenler problemler bir oyun haritasında mevcutsa tasarımcı genellikle oyuncuyu kaybeder. Mimari için geometri oluşturmanın en kolay yollarından biri tekrar tekrar varolan mimariyi kopyalamaktır. Tasarımcı bir defa bir oda veya koridor bölümü inşa ettiğinde, eğer yeterince modülirse, toolset'lerin genelinde onu klonlamak ve hole çevresine yaymak oldukça basittir. Her odanın benzersiz olarak tanımlanmasını sağlayacak bazı izler olduğu sürece, bu son derece kabul edilebilirdir. Bu izler; renkler olabilir, bazı mobilyalar veya kapı numaraları olabilir. Oyuncu nerede olduğuna ve bildiği yere nasıl dönebileceğine dair belirsiz de olsa bir fikre sahipse genellikle oynamaktan yılmamaktadır.

Dikkate alınması gereken bir sonraki şey, kullanılan motorun oynanışdır. Oyun ister; bir takım tabanlı shooter, bir TPS²¹ fantazi ya da bir first-person shooter olsun, mimari oynanışı kolaylaştırmalıdır. Odalar eğer uygunsa 'dairese bombardıman'²² için yeterli büyüklükte olmalıdır veya oyuncunun bir roketatar ateşleyip kendisini de havaya uçurmayacağı kadar geniş odalara ihtiyaç vardır. Karakterin yaslanıp içeriye gizlice göz atabileceği doksan derecelik köşeler gizlilik oyunları için oldukça iyidir,

²¹ Third-person shooter, üçüncü şahıs vurucu genre'si. Bu genre de oyuncu avatari bir dış kamera açısı ile görüntülenir.

²² Bir düşmanla karşılaşma esnasında, düşmana odaklanıp, çevresinde kavisli hareket ederek çatışma

aynı zamanda deathmatch (ölümüne kapaşma) haritalarında 'kamp kurmak'²³ için oldukça pratiktirler. Gerçek zamanlı strateji oyunlarının neredeyse hiç binaların içinde gerekleşmemesine rağmen (Armymen R.T.S. hari), oyun haritası tasarımcısının; yeryüzünde gerekleşen gerek zamanlı strateji oyununu mümkün olsa uzaya taşımak isteyecek oyuncuyu zorlamanın boyutunu düşünmesi gereklidir. Eđer yine de tasarımcı RTS²⁴ genre'si bir oyunu için kapalı mekanlar içeren bir oyun haritası tasarlamak istiyorsa, tüm birliklerini bir formasyon emri verip göreve çağırarak bir oyuncu ve oyundaki en büyük birliğin tamamı ile kapısından geçip girebilmesi için yeterli bir kapalı hacme sahip olduğundan emin olmalıdır.

5.4.1 Lineer Oynanış Açısından Mimari ve mekan kurulumu

Yapıları tasarlıyor olduğunuzda, lineer oynanışı oluşturmak kolaydır. Bu sadece oyun haritasının belirli bir sırayla oynanması gerektiği anlamına gelir. Oyuncu bir odadan diğerine geçer, Her bir diğer oyuncu gibi ve aynı sırayla engelleri aşar. Bazı durumlarda, bu tip oynanış makul ve mantıklıdır. Tasarımcı, oyuncunun oyun haritası boyunca tek bir defa ilerlemesi ve belirli bir hikâye çizgisini takip etmesini bekliyorsa, lineer oynanış; oyun tasarımcısının bu hikayeyi anlatmak istediği şekilde anlatmasına yardımcı olacaktır. Ancak, lineer oynanış ve bu doğrultuda oluşturulacak mimari ve mekan kurulumları, oyunu akışına bırakarak oynayan oyuncu için daha az seçenek ve oyunun üstesinden gelmek için hangi yolların seçilmesi gerektiğini düşünüp ayarlamak isteyen; planlı oyuncular için daha fazla hayal kırıklığına neden olabilecek daha az özgürlük anlamına gelmektedir.

5.4.2 Lineer Olmayan Oynanış Açısından Mimari ve mekan kurulumu

Lineer olmayan oynanış, oyun haritasının belirli bir sıralama olmaksızın sürekli tekrarlarla oynanması gerektiği anlamına gelir. Oyuncunun bir hol içinde dönüp durduğu ve hol etrafındaki odalara belirli bir sıralama olmaksızın girip çıktığı bir model, basite lineer olmayan oynanış tanımlayan bir modeldir. Sürekli tekrar

²³ Shooter oyunlarında çatışma esnasında dinlenmek, şarjör değiştirmek vb ihtiyaçları giderebilmek için güvenli bir yerde konuşlanmak

²⁴ Real- Time Strategy; gerek zamanlı strateji

oynanış için olan oyunlarda, örneğin online FPS haritalarında, lineer oyun haritası pek mantıklı değildir. Bu tip oyunlarda, dairesel harekete mücadele eden oyun haritalarına sahip olmak, kapı veya mekandan mekana geçiş formlarında az kesinti (duraklama) olması veya hiç kesinti olmaması çok daha iyi oynanış içindir. Lineer olmayan oyun haritaları ile ilgili sorun, oyuncunun yapmak istediği veya yapmayı planladığı mümkün olan her tür seçim ve aksiyon, tasarımcı olası eylemlerin reaksiyonlarına göre mimari ve mekan inşa ederken, tasarımcının işini kat be kat artıracaktır. Bunun güçlüğü nedeniyle, çoğu lineer olmayan oynanış oyunları aslında kısmen lineer oynanış içermektedir.

5.4.3 Mimari Ve Taktikler

Arazi - taktik sonuçlarını dikkate almanın önemli olduğu gibi, aynısı mimari için de doğrudur. Oyuncu strüktürü nasıl kendi yararına kullanabilir? Hedef kitle için ilginç bir taktiksel bulmaca nasıl oluşturulabilir? Kapalı bir çevre içinde, bir keskin nişancı ona güçlü bir avantaj verecek ve binanın geri kalanına hakim olacak bir tünük bulabilir mi? Soruları yanıtlarını bulmalıdır. Yumruk yumruğa kavgada, gerçek hayatta veya günümüz 3D oyun uzaylarında; yerdeki bir tümsek veya bir merdiven basamağı, dövüşün sonucunu değiştirebilir. Merkezi bir yol boyunca kör bir köşe, puslu kurmak için oldukça çekici bir yerdir. Dar bir koridor geniş bir koridordan veya geniş bir odadan daha değişik bir formasyon kullanan bir duvarlar, kapılar grubu anlamına gelir. Tasarımcının her zaman kurmakta olduğu mimari strüktürlerin, taktiksel düşünen ve tüm potansiyel yararları kullanan bir oyuncuya hediye edeceği tuzakları göz önünde bulundurması gereklidir. Hakkında düşünülecek bir başka şey, çeşitli taktik tiplerine itiraz eden, imkan sağlamayan mimariye bazı eklemeler yapmaktır. Ion Storm'un "Deus Ex" oyununda, tasarımcılar genellikle oyuncunun hedefine giden en az iki patika yerleştirmişlerdir, tahsis edilen bir yol sinsi bir oyuncu için diğer bir yol ise agresif bir oyuncu içindir. Bu esneklik, diğer büyük tasarım fikirleri gibi, Deus Ex'e şu an sahip olduğu yıldız itibarını vermiştir.

5.5 DEĞERLENDİRME ve SONUÇ

Oyun haritası tasarımı bugün biz mimarların pek de yabancı olmadığımız, belirli amaçlar doğrultusunda, belirli kriterlere uyan yapı tasarım eskizleri yapma, tasarım

eskizi tamamlanan çalışmayı 3 boyutlu olarak modelleyip sunma işleriyle teknik anlamda aynı tabana oturmaktadır. *“Oyunlarda mimari oluşturmak veya 3D olarak mimari model yapmak marangozluğa benzetilebilir. Oyun haritası tasarımcısı zamanında herşeyi ne büyüklükte istediğini anlamak ve sürekli bir kılavuz ölçüyle takılmak zorundadır. Eğer ahşaptan birşey imal etmeye çalıştıysanız, ne kastettiğini anlıyorsunuz demektir.”* (Scattergood, M., 2005) Mimarinin aksine oyunlarda çok düşük tavanlar, eğimli yer döşemeleri ve orantısız odalar gibi hatalar yapmak çok kolaydır. Bunun nedeni Oyun haritası tasarımcısının Mimari disiplinde yer alan çok kesin ölçek ve evrensel ölçü sistemleri kullanmamakta oluşudur. Oyun haritası tasarımcısı bu vesileyle kendisini hiçbir yere gitmeyen yollara açılan veya döşemenin birkaç karış üstünde duran kapılar yaparken bulabilir. Diğer bir deyişle bir Salvador Dali tablosu gibi durmayan strüktürü modellemek çok çalışmaya ve dikkatli bir göze gereksinim duyar. Oyun haritası tasarımcısı inşa ettiği herşeyin ötesinde, her oda ve koridorun metre-metre not edildiği, oldukça hassas ölçüleriyle strüktürün bir haritasına sahip olmalıdır. "iki kez ölç, bir kez biç" Scattergood'un bahsettiği marangozluğun ana düsturlarındandır.

Gerçek bir oyun haritası tasarlamadan önce bir kaç deneme mahiyetinde oyun haritası yapması tasarımcıya tecrübe kazandıracak iyi bir fikirdir. Aynı durum mimarlar açısından pek de mümkün görünmemektedir. Mimarın profesyonel olarak yapı tasarlamaya başlamadan önce yapmayı deneyeceği ‘alıştırma niteliğinde gerçek yapılar’ başlığını hayal etmek dahi zordur. Zira bu deneme bir yandan; büyük miktarlarda proje, onay, arsa, malzeme, işçilik giderleri, yoğun insan emeği ve zaman gerektirmekte, deneme fonksiyonlarını yerine getiremeyerek veya sadece estetik açıdan beğilmeyerek başarısız olduğu takdirde bir tek tuş komutu ile silmek yerine yine zaman, maddi kaynak ve insan emeği harcayarak deneme yapısının yıkımı ile sonuçlanmalıdır. Aynı şekilde mimarın genel olarak başarılı işleri içerisinde yer alan lokal hataları düzeltmesi de çalışma, zaman ve maddi kaynak gerektirecektir. Video oyun haritası tasarımcısının ise; içinde dolaşıp hangi odaların iyi hissettirdiğini, hangilerinin sıkışık hissettirdiğini veya hangilerinin büyük hissettirdiğini anlaması gerektiğinde bu mimara göre çok daha kolaydır. 10x10 birim öylesine bir oda kurup bir karakter ile içinde dolaşmak, tasarımcıya gerçekte ne büyüklükte bir oda istediğine dair bir yığın fikir verecektir. Unutulmaması gereken;

Tasarımcının oyun haritalarını öncelikli olarak başkalarının; geniş oyuncu kitlelerinin eğlenmesi için yaptığıdır. İşlevselliği ve oynanışı, şeklin ve güzelliğin üzerinde tutmaya çalışması, başarılı oyun tasarımı ana hedefi ‘anlamalı bir oynanış’ı destekler niteliktedir.

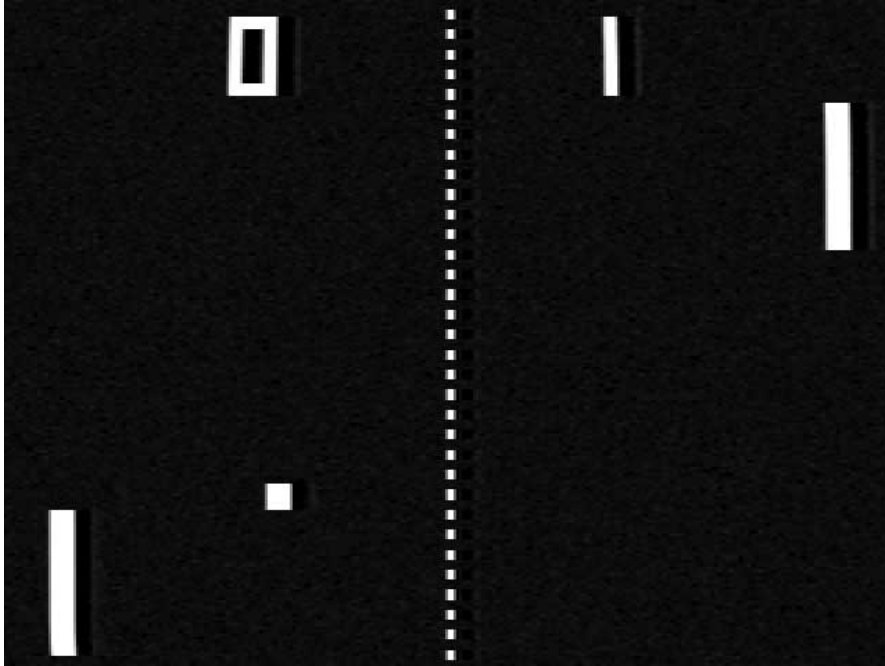
6. VİDEO OYUN İNCELEMELERİ

Aksiyon oyunlarında operatör ve medyumun elbirliği ile canlandırdıkları deneyim, gerçek bir hayat deneyiminden uzak olduğu gibi sinematik bir deneyim de değildir. Ancak Operatörün yani oyuncunun görsel ve zihinsel algı sistemine etki etmekte ve onu değiştirmekte olan deneyimler yaşatmaktadırlar. Bu bölümde incelenecek oyunlar (Pong hariç) aksiyon oyunlarından derlenmiştir.

6.1 PONG / 1972

Herşey “Pong” ile başladı

Ve pong mimari adına, oyun sahasını tam ortasından bölen düşey kesikli çizgiden başka bir öge barındırmamaktadır. Düşey kesikli çizgi ifade gücü oldukça zayıf olmasına rağmen ekranı iki rakip yarı sahaya bölen, tenis ve masa tenisindeki fileye atıfta bulunmaktadır. Oyun sahasını belirlemek ise racketlerin hareket ettiği iki düşey eksen ile gerçekleşir.



Şekil 6.1 : Pong, Atari Inc.

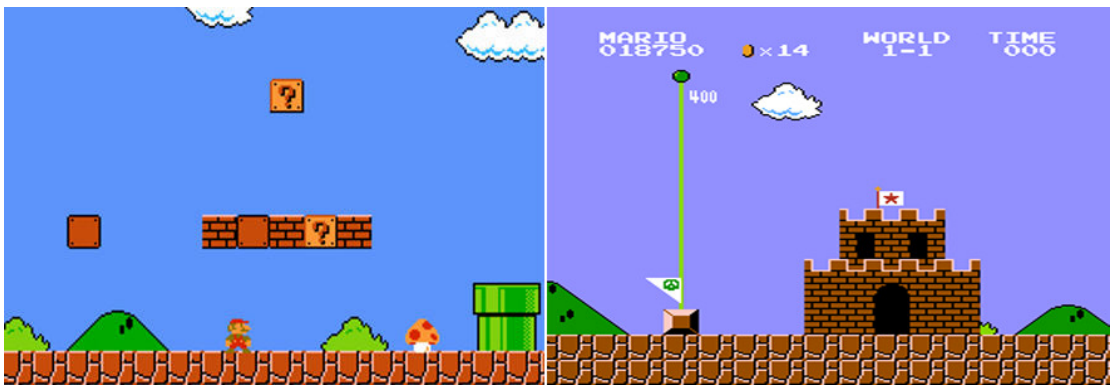
Topun sonsuz kombinasyonlarla içinde bir sağa bir sola gidip geldiği ve bahsi geçen eksenler arasında kalan künt siyah bölge oyun alanıdır. Ancak belki de sadece oyuncunun gözünü yormamak adına simsiyah tasarlanan bu alan; bir sahadır veya uzay boşluğudur demek mümkün değildir.

6.2 2D OYUN UZAYLARI

Video oyunlarının altın çağında endüstrinin üretmiş olduğu aksiyon oyunu örneklerinin büyük çoğunluğu 2 boyutlu grafik teknolojileri ile gerçekleşmiştir. Takip eden başlıklarda seçilen 2 boyutlu aksiyon / macera örnekleri anlatıları, sundukları mekansal algı ve mimariler ile ele alınacaktır.

6.2.1 Super Mario Bros / 1985

1985 yılında shigeru miyamoto tarafından üretilen oyun 8 bit ve 16 bit platform oyunlarının belki de en bilinen örneğidir. Tasarlanan platform tekrar eden blok tekstürlerden, kurallı örülmüş tuğla dokusundan, soru işaretli ve vurarak etkileşildiğinde içinden bazı sürpriz itemler çıkan kutucuklardan, sert ve değişmez blok kutucuklardan ve bunlara eşlik eden aydınlık, karanlık, iç mekân ve dış mekan fonları ve su altı fonlarından oluşmaktadır. Platformun sağdan sola doğru kaymasıyla oyun ilerlemekte ve karakter engelleri aşarak soldan sağa doğru yol almaktadır. Oyun uzayının sağladığı uzun yatay dikdörtgensel tek düze mekân kurulumuna yer yer yine dikdörtgensel üst ve alt gizli cepler eklenmektedir.

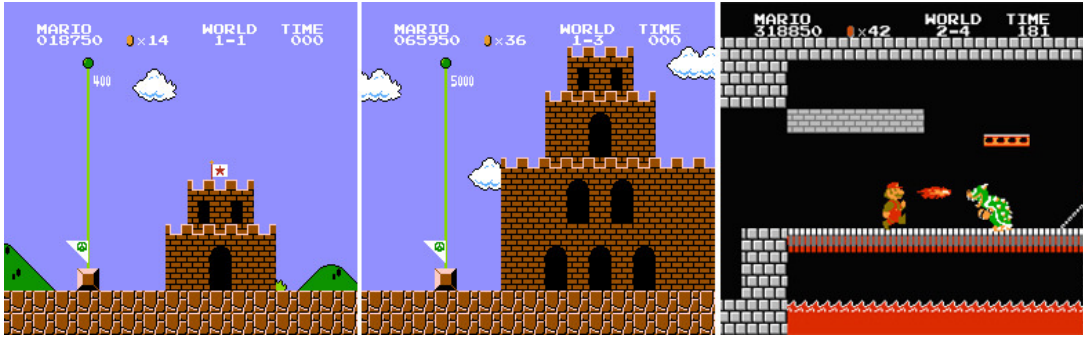


Şekil 6.2 : Super Mario Bros world 1-1 başlangıç (solda), bitim (sağda)

Tektonik açıdan ele alındığında Miyamoto platformu oluşturan dört köşesinden vidalanmış soru işaretli blokları olduğu yerde yaylanabilir, sert blokları sabit ve

kurallı örülmüş tuğla dokusunu kırılabilir olarak tasarlamıştır. Mario bir mantar yediğinde büyüüp kuvvetlenerek yalnızca tuğla dokuyu parçalayarak kalıcı olarak etkileyebilir.

Strüktürel olarak ele alındığında; platform oyunları mimari, kentsel, kurgusal, fantastik veya naturel dokuların düşey kesit ve izometrik görünüş bakışları ile izlenmektedir. Örneğin Super Mario oyun uzayını var eden kurallardan biri Mario'nun zıplayarak bir miktar yükselebiliyor veya boşluklarda sürekli aşağı düşüyor olmasından da anlaşılacağı üzere yerçekimidir. Mario bu denli yerçekimine bağlı iken havada durmasının saçma olduğu düşünülebilecek unsurlar kesit anlamında ele alındığında; Eğer Mario'nun dünyasıyla oyuncunun dünyasını ayıran tv ekranı veya monitör düzleminde kesilmekte ise: havada duran platformların strüktürel anlamda tanımlanması oyuncu ile ekran arayüzü arasında kalan ve hiçbir zaman deneyimlenemeyecek olan düşsel alana bırakılabilir.



Şekil 6.3 : Super Mario Bros; kale boyutları, kale dış cepheleri ve kale iç mekan temsili

Ekranda sağdan sola doğru akan, uzunca ve dikdörtgensel bir oyun uzayı kesitini mekânsal açıdan basitçe yorumlamaya çalışırsak, çeşitli seviyelerde Mario'nun üzerine basarak yoluna devam edebileceği zemin ve platformlardan oluşmaktadır diyebiliriz. Dikdörtgensel oyun uzayının sınırları ekranın aşağısında zemini oluşturan bloklarla, solda geri dönüşsüz bir ekran bitimiyle, yukarıda bazen açık gökyüzü ifadesi ve bazen iç mekân tavanını temsil eden tuğla örgü bloklarıyla, sağda ise verilen platformun Mario'ya doğru akmaya başladığı ekran başlangıcı ile sağlanır. Bu durumda oyun uzayı aşağıdan ve soldan kapalı, yukarıda Mario'nun zıplayarak erişebileceği en büyük yükseklikle sınırlı ve sağda ise açıktır. Açık boşluk gündüz mavi, gece siyah fon üzerinde bulut ve tepe imajları ile kapalı boşluk ise düz siyah

fon ile ifade edilmektedir. Oyun dünyasına ait bir başka çok önemli unsur ise oyun haritaları arasında ulaşım bağlantıları sağlayan devasa tesisat borularıdır. Örneğin, level 1-1 sonunda Mario bir bayrak indirip bir kale fethettikten sonra toprağa düşey saplanan bir tesisat borusundan geçerek level 1-2'de bulunan yer altı etabına ulaşır. Yer altı dünyası karanlık tuğla örgüsüyle kurulmuştur ve bu defa ekranın yukarısı da tuğla örgü ile kapatılmıştır, vurguyu kuvvetlendirmek adına tuğla örgüye kapalı mekân olduğunu ifade eden siyah fon eşlik etmektedir. level 8-3 sonunda Mario nihayet Princess Peach'in bulunduğu 8-4 etabına yani kaleye girer. Bu defa kapalı mekân vurgusu farklı bir taş duvar örgüsü ve siyah fon ile sağlanmaktadır. Burada oyun haritası tasarımı tipik iç ve dış mekân algısı karmaşası mevcuttur. Miyamoto bu basit 8-bit oyun haritası tasarımında; devasa level 8-4 kurulumunu, level 8-3 sonunda Mario'nun girdiği kalenin iç tasviri olarak ele alıyor. İç dış büyüklük algısı bir klasik metod olan mimariyi dışarıdan yalnızca ön cephesi ile ifade ederek sağlanmaya çalışılmıştır.

2 boyutlu düzlemde tek yönlü çizgisel bir oynanış sunan Super Mario Bros oyun uzayı, yukarıda bahsi geçen platform strüktürüyle ve Mario'nun ani ölümüne ve yeniden başlamasına sebep olan geri sayım sayacıyla; oyuncuyu her türlü tehlikeyi göze alarak sürekli ekranın sağına doğru ilerlemeye manipüle etmektedir.

6.2.2 Prince Of Persia / 1989

Jordan Mechner tarafından ilk olarak Apple II platformu için geliştirilen oyun, bir animasyon tekniği olan rotoskop kullanılarak üretilmiştir ve alışlagelmiş video oyunu aksiyonundaki büyük gelişimi temsil eden oyunlardan biridir. Daha sonra bunu 90'ların başlarında aynı tekniği kullanan Another World ve Flashback gibi oyunlar izlemiştir. Rotoskop, motion capture tekniğinin 2 boyutlu hali ve temeli olarak kabul edilebilir.

Konusu: oyunun adından anlaşılacağı gibi Antik İran üzerine kurulmuştur. Bir gün, Pers Sultan'ı yabancı topraklara savaşmaya gider ve ülkeyi yönetmek için yerini veziri Jaffar'a bırakır. Jaffar isimsiz kahramanımızı hapse atar. Çünkü tahtın sahibi olmak için Jaffar, kahramanımızın âşık olduğu Prenses ile evlenmek istemektedir. Jaffar sonra Prenses'i odasına kilitler ve ona bir ültimatoma verir. "Bir saat içinde ya

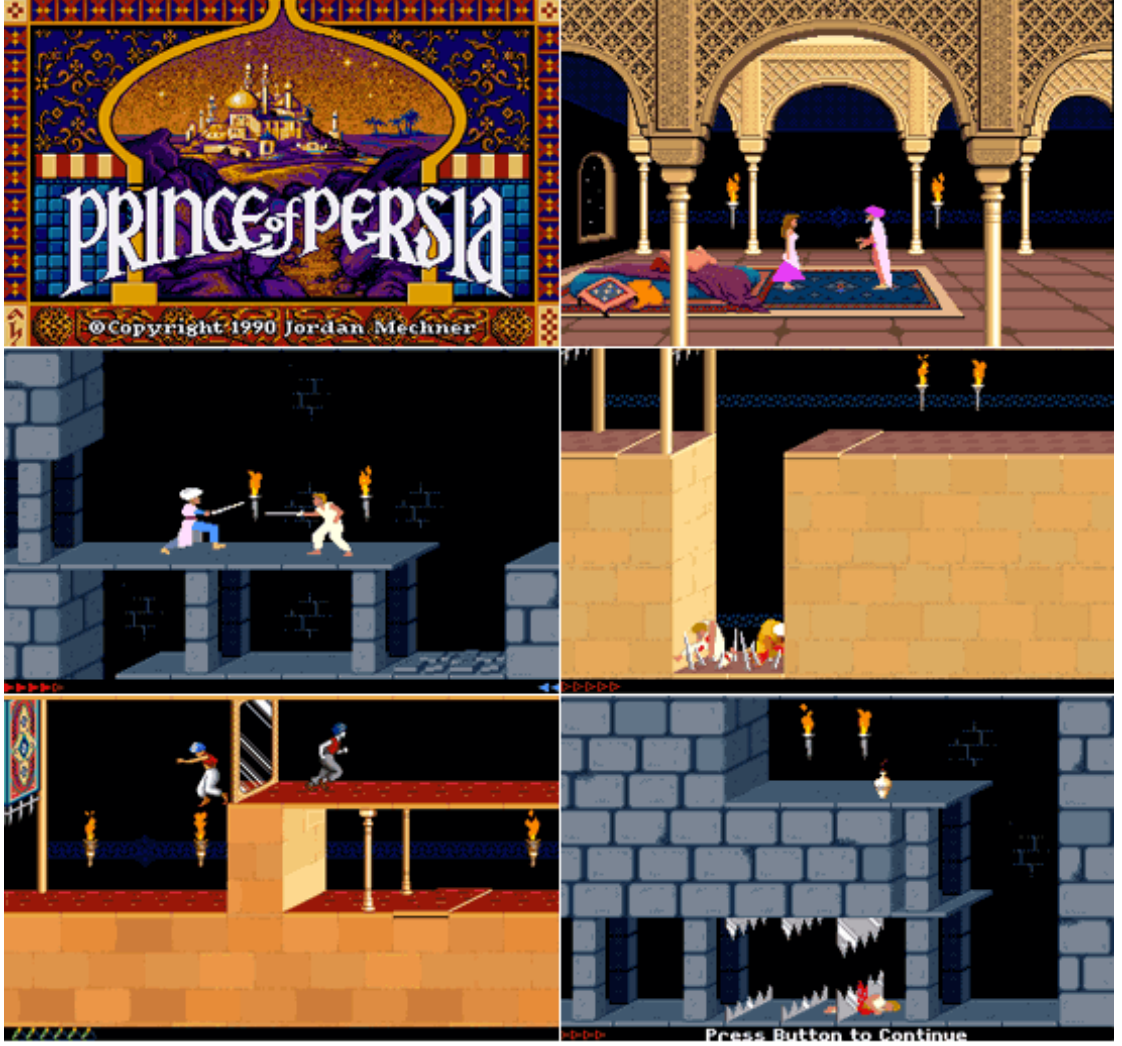
benimle evlenirsin ya da ölürsün." 1 saat aynı zamanda oyuncuya oyunu tamamlaması için verilen maksimum süredir.



Şekil 6.4 : Prince of Persia başlangıç ekranı

İsimsiz kahramanımız Pers Prensesi'ne âşıktır, hapisten kaçır ve yol boyunca çeşitli zorluklara göğüs gererek Prenses'in hapsediğı zindanın tepesindeki saraya tırmanır. Bu tırmanış ve mücadele bahsi geçen zaman sınırlaması içerisinde yani bir saatte gerçekleşirken oyunu da gerçek zamanlı yapar. Prenses'in odası, İran'ı ve Prenses'i kurtaracak Prens'in bozguna uğratacağı Jaffar tarafından korunmaktadır.

Mimari temsiliyet açısından ele alındığında iki farklı ana seviye için iki ayrı tasvir kullanılmıştır. Tek bir bütün oyun haritası mimarisi içinde bir arada yer alan seviyeler bir saray ve sarayın temelinini oluşturan zindandan şekillenmektedir.



Şekil 6.5 : Prince of Persia zindan ve saray mimari temsilleri

Zindan tasviri, kurallı ve şaşırtılarak örülmüş irice kesme taş bloklardan oluşan taş duvar ve kolonlardan, kolonlar arasında açılır kapanır parmaklıklardan, uzun ve dikdörtgensel taş plak zemin kaplamalarından, bunlara eşlik eden; örgüsü yeryer betimlenen, üzerinde meşale aydınlatma elemanları asılı olan karanlık bir duvar fonundan, bu fon üzerinde yer alan ve merdivenlere açılan bazı işlemeli kapılardan oluşmaktadır.

Saray tasviri, Temiz bir taş duvar örgüsünden, süslü kemerlerden, kaideleri ve başlıklarıyla mermer kolonlardan, renkli yer karolarından, süslemeli parmaklıklar kapılar ve pencerelerden ve bunlara eşlik eden bir kaç sıra çiniyle süslenmiş, üzerinde pencereler ve meşaleler bulunan saray duvarı fonundan oluşmaktadır.

Mimari unsurların tamamı oyun uzayının tümünde dil birliğine sahip bir perspektif görünüş açısıyla resmedilmiştir. İsimsiz kahramanın bulunduğu yerin en tepesindeki Jaffar'a ulaşana kadar katetmek zorunda olduğu zindan ve saray yapıları birbirine zıt bir biçimde vücut bulmaktadır. Sarayın daha aydınlık ve içacı görünümüne karşın, zindanın karanlık ve köhne yapısını güçlü bir şekilde yansıtabilmek adına bir çok unsur sayılabilir. Örneğin: strüktürün öne çıkan taş yapı elemanlarının zindanda oldukça koyu renklerle ve yer yer yıpranmış halde ifade bulduğu söylenebilir.

Oyun uzayına mekânsal açıdan yaklaştığımızda, kendimizi Super Mario uzayı mekânsal yapısından daha farklı bir sistemin içinde buluruz. Koşarak, yürüyerek, zıplayarak, tutunup kendimizi yukarı veya aşağı taşıyarak, kapılar açarak içinde ilerlememiz gereken strüktür doluluk ve boşluk olarak düşünüldüğünde düşey bir maze sistemini andırmaktadır. İlerleyerek açılan her yeni ekran devasa maze sisteminin birer parçasıdır. Ancak oyunun kadrajı hep sabit olduğu ve kamera pan yapmadığı için bütünü oluşturan küntler komşu alt, üst veya yan ekranlarla ilgili hiçbir ipucu vermezler. Bu sebepten dolayı maze sisteminin bütününe dair mekân algısı defalarca kez deneme-yanılma yoluyla edinilen tecrübeler sayesinde oluşmaktadır. Maze boyunca, arka fondaki kapılardan girilip merdivenlerden çıkılmadığı sürece yapılan her ilerleme geri dönüşlüdür.

Oyun tamamlandığında izlenen multi lineer rotanın zihinde bir tarif bırakması oldukça zordur. Zira ne izlenen veya ne de izlenmeyen rotalar boyunca zihinde yer edecek nirengiler bulunmamakla birlikte bu devasa maze strüktürü, sürekli aynı öğeleri kullanarak kullanıcıya pek de ipucu vermemektedir.

Super Mario'daki sürekli bir yöne doğru çizgisel hareket yerine Prince of Persia'da doluluk ve boşluk içerisinde sağa, sola, yukarıya ve aşağıya doğru katederek doğru çıkış yolunu tespit etme çabası hakimdir. Mekân algısını zayıflatacak karmaşık herhangi unsurlara rastlanmaz, doluluk ve boşluk hissiyatına en büyük katkıyı; doluluğu oluşturan mimari strüktürün nispeten aydınlık ve fondaki duvarların oldukça karanlık oluşu yapmaktadır. Ayrıca boşluğun arkasındaki siyah fonun, tamamen beyaz giyinmiş olan karakterin hareketlerinin rahatlıkla izlenmesine de mümkün mertebe olanak sağladığı söylenebilir. Bundan 6 yıl sonra 1995'te SNES ve Mega Drive gibi 16 bit platformlar için çok daha fazla grafik emeği ile hazırlanan Prince of Persia 2'deki yer altı oyun haritalarına nazaran, Prince of Persia daha

okunabilir hareket ve daha okunabilir bir mekânsal doluluk-boşluk algısı sağlıyor demek pek de yanlış olmaz.

6.2.3 Arcade Side-Scrolling Klasikleri; Final Fight / 1989, Captain Commando / 1991, Cadillacs & Dinosaurs / 1993

Side-scrolling, alt genre'sine ait üç örnek, 90'lı yılların başlarında Capcom tarafından önce arcade olarak ve daha sonra hemen hemen tüm oyun platformları için Dünya çapında yayımlanmıştır. Hem Final Fight ve hem de onun oyun motorunun modifikasyonu kullanılarak geliştirilen diğer iki oyun; birbirlerinden ne kadar farklı hikâyeler anlatıyor olurlarsa olsunlar oyun uzayı strüktürü, ilerleme biçimi, oyun kural yapısı açılarından birbirine oldukça benzemektedirler.

Her üç oyuna ait oyun uzayı Manga çizgi film stili grafiklerle tasarlanmıştır. Final Fight Metro City adında eskiden bir suç şehri olan ancak 90'lı yıllarda yeni belediye başkanı sayesinde huzura kavuşmuş bir şehirde, Captain Commando Dünya ve galaksiyi korumak adına süper güçlü suçlular çetesini durdurmanız gereken 2026 yılındaki fütüristik Dünya kentlerinden bir düşman uzay gemisine uzanan bir rotada, Cadillacs & Dinosaurs ise 2513 yılında bir sahil kenti, orman, bataklık, çöl ve yeraltı mağaraları ile oluşturulan bir güzergâhta geçmektedir. Konu itibarıyla Final Fight aktüel ve diğerleri ise bilimkurguyu işler.



Şekil 6.6 : Final Fight, Capcom, 1989

Beat 'em Up (hepsini döv) türünün bu belki de bu en bilinen örneklerinde mimari unsurların neredeyse tamamı aksiyona eşlik eden fonda yer almaktadır. Bu fonlarda zaman zaman kapı, pencere ve merdiven gibi yapısal strüktürler resmedilmiştir.

Ancak bunlar cutscene harici oyuncu tarafından kullanılmazlar. Bazen bu mimari öğeler kadraja oyuncu tarafından alt edilmesi gereken yapay zeka idaresindeki düşman karakterleri getirir. Oysa ki bu üç oyun örneğinde düşmanlar genellikle sağ ve sol ekran bitimlerinden kadraja dahil olmaktadır. Ancak bazen ekranın ortasında yer alan bir kapı sürpriz bir şekilde açılarak veya kırılarak ekranda bir başka düşman spawn noktası açıldığı da gözlenebilmektedir.



Şekil 6.7 : Captain Commando, Capcom, 1991

Oyun uzayı bir bakıma, üzerinde dolaşılabilir yatay yer düzlemi perspektifinden ibarettir. Her üç oyunda da bahsi geçen düzlemsel oyun uzayı- oyun haritaları birleşerek, oyunların başlangıç noktasından bitişine kadar açılmış oldukça uzun ve dümdüz bir yol oluşturur.



Şekil 6.8 : Cadillac & Dinosaurs, Capcom, 1993

Boylece oyuncu her zaman sağa doğru ilerleyeceğini bilerek ve herhangi bir oryantasyon sorunu yaşamadan, bu geri dönüşsüz yol boyunca karşılaştığı rakipleri

alt etmekten başka hiç bir kaygı taşımaksızın zaman geçirir. 2D Beat ‘em up türünün kural önceliklerinde yaygın olarak asıl mücadele karşınıza çıkan düşmanı yakın dövüş teknikleri ile durdurmak, mümkün olduğunca hasar almamak ve rakipleri alt etmektir. Aynı zamanda süre kısıtlamasına da tâbi olan oyuncu genellikle bir başka mücadele diyebileceğimiz; oyun haritası dahilinde yön ve rota bulmaya zorlanmaz.

Fonda işlenen, sözün gelimi bir bina, bir duvar veya bir korkuluk aynı zamanda ilkel bir çarpışma düzlemidir ve mekânsal boşluğu uzak tarafından sınırlamaktadır. Her üç oyunda da kadraj sağa kaydığı takdirde geri dönüşsüzdür, oyun uzayı perspektifinin yakın sınırının da ekran alt kenarında bitmesiyle ilerleme güzergâhı adeta; soldan, uzak kenarından ve yakın kenarından belirtilen limitlerle, Aşağıdan yer düzlemiyle, yukarıdan ise karakterin zıplama yüksekliği ile sınırlı bir tünel algısı oluşturmaktadır. Bahsi geçen tünelin eğer var ise bile soldaki açık ucu deneyimlenemeyeceğine göre boşluksal deneyim, belirli süre içinde mücadele ederek uzunca bir tüpün içinde yol almak gibidir.

6.2.4 Moonwalker / 1990

Animasyon showları ve serileri gibi video oyunlarında da 80’li yıllardan bu yana bir çok ünlü sanatçı yer almıştır. Sanatçılar görünüşleri ve / veya dublajlarıyla özellikle günümüzde sinema sektörüyle yarışmakta olan video oyunu endüstrisinde önemli ölçüde yer sahibidir ve endüstriye katkıda bulunmaktadır.

“King of Pop” (popun kralı) olarak bilinen Michael Jackson; Sylvester Stallone ve Arnold Schwarzenegger gibi sinema oyuncularını ile birlikte bu akımın ilklerindendir. 1989 ve 1990 yıllarında kurgusal olarak “Moonwalker 1988” filmini işleyen, konsepti ve tasarımı Michael Jackson’a ait iki farklı Moonwalker video oyunu yayımlandı. İlki ev oyun sistemlerinde ve ikincisi arcade olarak sunulan Beat ‘em up / run & gun türü oyunlarda amaç 5. level boyunca kötü adam Mr. Big’in çetesini, ışık ve enerji saçan dans figürleriyle alt ederek, tutsak ettiği çocukları kurtarmaktı.



Şekil 6.9 : 1990 Moonwalker Amusement Quarter cutscene

1990 Arcade versiyonu; gangsterlerin, suçluların ve robotların cirit attığı bir Amerikan şehrinin arka sokaklarında, mağaralarda, bir mezarlıkta geçmekte ve Şeytan Kalesi adlı bir bölüm ile sonlanmaktadır.

Round 1 “Cavern” oyun haritası mimari konseptinde ilk göze çarpan, üzerinde fütüristik mimari öğeler, tesisat ve mekanik donatılar bulunan kayalıklardır. Bu kayalıklar üzerine işlenen otomatik kapılar giriş etabının düşman spawn noktalarıdır ve kötü adamların sahneye bu kapılar aracılığıyla giriş yaptığı söylenebilir.

Round 2 Amusement Quarter iç mekân ve dış mekan olmak üzere birbirine bağlanan iki rota içerir.

Dış mekan bir sokaktır ve üzerinde bir çok afişler asılı tuğla yığma binalar, 60’lı yıllara ait otomobillerin park ettiği bir yol otoparkı, Playland isimli bir eğlence merkezi, bazı dükkanlar, telefon, sokak lambası, tabela vb kentsel donatılar resmedilmiştir fakat etkileşimli değildirler. Michael’ın ilerlemekte olduğu sokak ve çevresini betimlemektedirler. Sokaklarda bulunan bazı bidon varil ve panolarla örülen barikatlar burada birşeylerin yolunda gitmediğini göstermektedir. Bunun yanı sıra mimari unsurlar ve barikatlar oyun alanını sınırlamaktadır. Bir çıkmaz sokaktaki yalnızca köşesi görülen iki katlı yığma bir binanın örümcek amblemlerli kapısından

girildiğinde bir geçiş efekti ile yapının tüm dış görünümü silinir, bir eğlence merkezi olan yapının zemin katı ve galeri koridorları izometrik olarak izlenmeye ve zemin katı dolaşılmaya başlanır. Dış mekânda yalnızca bir köşesini görebiliyor olsak da kat yükseklikleri, zemin oturumu ve iç dış yapı tekniği ve malzemesi açısından bir ahenge sahip olduğu görülmektedir. Burada oyun alanını oluşturan rota aydınlık ve çevresi nispeten loş olarak ifade edilmiş, bu da; yer karolarının renklendirilmesi ile sunulmuştur.

Round 3 Night Street etabında da sokaklarda bir çok yığma yapı görülmektedir. Tuğla örgüleri oldukça kurallı örülmüştür, oyun uzayına izometrik olarak bakıyor olmamız oyunda bulunan diğer tüm nesneler gibi kapı, pencere, kat yükseklikleri, parapetler vs mimari öğelerin de karakterlerle oldukça oranlı canlandırıldığını anlamamızı sağlıyor. Ayrıca dış mekân – iç mekân geçişlerinde yapıların fasatları içeriye gösterecek şekilde silinip kaybolurken, bu görüşü engellemeyecek, aynı zamanda iç mekânın sınırlarını işaretleyecek duvar kalıntılarının hala mevcut olduğu görülebilir.

Moonwalker oyun uzayını oluşturan kurallar, onu sunan perspektif bakış açısı ve büyüklüğü değişmeyen kadrajın basit panlarla karakteri takip ediyor oluşu gayet sistematik bir izleme ve okunabilir bir oynanış sağlar.

Her level başlarken, parkur bütünüün basit bir krokisi cutscene esnasında görüntülenmektedir. Her etabın bir başlangıcı ve yalnız bir çıkışı vardır. Herhangi farklı bir yoldan bu çıkışa ulaşamaz. Bu oyun haritası tasarımını klasik iki nokta arasındaki tek rotaya yani parkura dönüştürür. Parkur dizaynı nihai anlamda bir lineer oynanış, perspektif bakış açısı ise multi-lineer hareket özgürlüğü sağlar. Super Mario ve Final Fight oyunlarındaki lineer oynanış ve Moonwalker'daki lineer oynanış arasındaki fark, Moonwalker'ın kırıklı bir çizgisel rota takip etmesidir.

Mekânsal anlamda oyun dünyasına böylesine izometrik bakış, sözün gelimi ortogonal bir 2D yapının iki cephesini görüntülemeyi, bu cepheler boyunca karakterinizi yürütebilmenizi ve hatta bazen tüm çevresini dolaştırabilmenizi sağlar. Karakter mimarinin bir cephesi boyunca hareket etmekteyken, diğer cephe önünde örneğin düşmanlar var olabilir ve bu iki unsur birbirinden aralarındaki mimari kütle aracılığıyla bağımsız olabilir ve/veya mimari aracılığıyla korunabilir. Bu ve benzeri

perspektif açığına sahip oyun uzayları mimari yapılara ve mimari öğelere temsiliyetleri yanısıra kütleli değerler katmaktadır.



Şekil 6.10 : 1990 Moonwalker birleştirilmiş ekranları ile round 3 oyun haritasının tamamına bakış

Moonwalker oyunu 2D bir oyun uzayı gerçeklemesine rağmen mimari strüktürlerin birbirleriyle ve oyun karakterleriyle üçüncü boyutta ilişkiler (kontrollü olarak önüne veya ardına geçebilme, kadraj değişmeden içeri girme, dışarı çıkma) kurabilmesini

sağlayan tipik bir örnektir. Oyun haritası tasarımında bu 3. Boyuttaki ilişkileri kurabilmek için 3 boyutlu bir oyun haritası tasarımı yapmak yerine animatif teknikler ve katmanlar kullanılır. Oyunda temsil edilen mimari unsurlar, tasarımda kimi zaman overlay ve kimi zaman underlay olarak çalışmaya programlanmalıdırlar.

6.2.5 Beneath A Steel Sky / 1994

1994 yılında revolution software tarafından üretilen oyun, edebi bakımdan bir bilimkurgu alt türü olan siberpunk türünde bir öyküyü işlemektedir.



Şekil 6.11 : Beneath a Steel Sky, Union City mimarisi, genel görünüm

“Siberpunk en basit anlamda “ileri teknoloji ve düşük yaşam seviyesi” bakış açısı ile belirlenmiş bir bilim kurgu türüdür. Bu tür adını, 1980 yılında Bruce Bethke tarafından yazılmış ve 1983 yılında İnanılmaz Bilim Kurgu Öyküleri adlı bir dergide yayınlanmış olan ‘Siberpunk’ adlı öyküden almaktadır. B.Bethke bu ismi sibernetik ve punk sözcüklerini birleştirerek elde etmiştir. 1984–1988 yılları aynı zamanda internetin emeklemeye ve dünyaya yayılmaya başladığı yıllardı. Bu veri-küre dünyayı süratle sarmaya başlayınca siberpunk öyküleri bilim camiasında tartışılmaya, projelendirilip hayata geçirilmeye başladı. Daha sonra siberpunk’ın babası olarak tanınacak olan William Gibson 1984 yılında Neuromancer adlı ilk

romanını yayınladı ve prestijli Nebula, Hugo, Philip K. Dick ödüllерinin üçüne birden sahip oldu. İlk kez bu romanda kullanılan Siberuzay sözcüğü popülerleşti.”

(Postmodern bir fenomen olarak siberpunk- umut demirci 2010)

Kurgusal olarak; Avustralya'nın gelecekteki henüz kentleşmemiş topraklarında yerleşik bir kabile ile yaşamakta olan kahramanımız Foster'ın tutuklu bir şekilde distopik bir eyalete (union city) sevk edilirken içinde bulunduğu helikopterin düşmesi sayesinde kaçışını ve metal strüktürlerle örölü Union City'nin en üst katında kısıtlı kalmasını izleyen kurtulma çabasını işler. Foster'a macera boyunca Joey adlı bir yapay zekâ eşlik etmektedir. Joey bir elektronik devreden ibarettir ve devrenin otomasyonu yapıldığı takdirde her türlü robot ve android sistemlerini vücut olarak kullanabilmektedir. Hedefi şehrin zemin kotuna inebilmek ve kaçmaktır. Ancak şehrin en tepesinden zeminine inen rotada şehrin sakinleri için oldukça basit bir yabancı için ise aşılması güç engeller bulunmaktadır.

Virtual Theatre diye tanımlanan bir oyun motoruyla sahnelenen oyun genre'si Point & Click Adventure (Tıkla & ilerle) olarak tanımlanabilir. Dave Cummins tarafından oluşturulan oyun betiğine Dave Gibbons'ın çizgi roman kareleri, karakterleri ve fon boyamaları eşlik etmektedir. Çizgi film tadında sahneler sunan oyun varyasyonlu anlık senaryolar yürütmektedir. Doğru kararlar vererek genel senaryoyu tamamlayabilir veya başınızı derde sokabilirsiniz.

Bu tür; bugün oyun dünyasında popüler hale gelen ve Quantic Dream'in “İnteraktif Drama” diye adlandırdığı genre'nin ilham kaynaklarından biridir. Animatif video oyunu Genre'si olarak point & click adventure'ın ilham kaynağı da belki de video oyunu döneminden daha eski olan ve ülkemizde ‘Macera Tüneli’ adıyla yayınlanan edebi seridir. Serinin her kitabında çoktan seçmeli kararlar ile varyasyonlu bir senaryo sunulmaktadır. Her kararınızın sonunda size “Aşçının cesediyle karşılaştınız, nabzını kontrol etmek için sayfa 23'e, bulunduğunuz yeri terketmek için sayfa 44'e gidin” gibi talimatlar vermektedir.

Oyunda prolog çizgiroman karelerine dublaj, ses efekti ve müzik eklenerek sunulmuştur. Prolog düşen helikopterden kaçış sahnesiyle son bulur. Sonrasında oyuncu kendini oldukça sanatsal bir çizgifilm karesini izlerken bulur. Burası devasa kentteki bir atık dönüştürme tesisidir. Eğer hiç bu tür bir oyun oynamamışsanız bir

süre izlediğinizde imlecinizi nereye dokundurursanız Foster'ın oraya ilerlediğini veya hangi objeye dokundurursanız onunla etkileşime geçmeye çalıştığını farketmeniz mümkündür. Bir bakıma imleç niyetinizi ve buton ise kararınızı temsil eder. Oyun uzayının oyuncudan beklentisi, hikayeyi anlaması ve takip etmesi, oyun karakterleriyle girdiği metinsel diyaloglardan bilgi edinmesi, içinde bulunduğu sahneyi resimsel olarak okuyabilmesi ve sahne içinde yer alan objeleri kullanması, saklaması veya herhangi bir şekilde etkileşerek Foster'ı an be an keşfetmekte olduğu rota boyunca ilerletmesidir.

Bundan 15 yıl önce bir siberpunk gelecek hikâyesi işleyen oyun uzayı temsili açıdan distopik bir Avustralya betimlemektedir. Nükleer bir savaş sonrasında Avustralya'nın 6 eyaleti Ticaret Birliği'ne bağlanmıştır ve “Şehir Devletleri” oluşmuştur. Bahsedilen gelecekte içinde bulunduğumuz Union City ikinci büyük şehir devletidir. Union City, LINC adlı bir bilgisayar programı tarafından yönetilmektedir. Union City tasvirinin, Avustralya'nın en büyük şehri Sydney'de bulunan bazı önemli banliyöler ve tren istasyonlarından bahsediyor oluşu, Union City'nin aslında bir zamanlar Sydney olduğu spekülasyonlarına yol açmıştır. Bu 2005 tarihli bir röportajda Avustralya'nın önde gelen oyun dergilerinden PC PowerPlay aracılığıyla teyit edilmiştir.

Union City mimarisi cutscene esnasında gösterilen genel manzarasına ilk bakışta; yüzlerce çelik strüktürün topraktan, 100 metreden ziyade ereksiyonlarla gökyüzüne uzandığı (oyun diyaloglarında geçen, şehrin en üst katının zeminden 120 metre irtifada bulunduğu bilgisine dayanarak) termal enerji kullanan ve hemen her yapısıyla çevresini zehirleyip atmosferini karartan, strüktürlerin farklı yüksekliklerini birbirine bağlayan bir köprü ağına ve bu ağ üzerinde işleyen araç trafiğine sahip, insani değerler ve insan yaşamına dair pek bir ipucu vermeyen daha çok geniş arazilere yayılmış bir endüstriyel tesisi andıran bir görünümüdür.

Genel görünümünde insan izine rastlanmayan şehre insan ölçeğindeki kadrarlarla göz atıldığında, şehir sakinlerinin onu geleneksel insan yaşantısı donatılarıyla ellerinden geldiğince yaşanabilir bir yer haline getirmeye çalıştıkları görülür. Farklı yükseklikteki alanlarda distopik mimariden arta kalan boşluklarda süs havuzları, minimal parklar, bitkisel öğeler içeren peyzajlar; tabiri caizse bu sanayi tesisi görünümündeki şehir içinde insan yapısı doğal sığınma alanları ve tabiat öğeleri

görülebılır. Union City’ye; geniş açıdan ve yakından bakarak; master planda onu yöneten “bilgisayar programı LINC tarafından tasarlandığı” ve küçük birimlerin birbirine entegrasyonu halinde “insan emeği ve gayretiyle inşa edildiği” ifade edilebilir. (oyun diyaloglarında da buna ışık tutan cümleler saptanmıştır.)



Şekil 6.12 : Beneath a Steel Sky, Union City mimarisi, St. James istasyonu çevresinde bir park

Oynanışa eşlik eden mekânlar ve arka fonlar Dave Gibbons’a ait çizgiroman kareleri (çizgi film karesi demiyorum zira tüm kadrajlar sabittir ve hiç bir kamera hareketine rastlanmaz) ile hayat buluyor. Macera oyunu konseptlerinden biri olan 3. Şahıs bakış açısında 3. Şahıs diye kastedilen her ne kadar oyuncu olsa da, oyuncunun değiştiremeyeceği sabit kadrajlarla onu oluşturan ve ona ilk defa bakan 3. Şahıs Dave Gibbons’tır ve 2 boyutlu oyun uzaylarında bakışlar değiştirilemez, ancak nadiren limitli opsiyonlar arasından seçilebilir. Oynanış esnasında harita veya krokideki durumunuza bakabilmek buna bir örnektir. Tüm mekansal oluşum Dave Gibbons tarafından farklı düşey ve yatay sirkülasyon elemanlarının, kendilerine has dokulara sahip mimari öğelerin, şehir donatılarının, tabii unsurların kurlsız ancak tutarlı perspektiflere yerleştirilmesiyle vücut bulmuştur. Kadrajlar oynanışa zemin oluşturan döşeme, paneller, kat betonları, merdivenler vs platformlar içerir. Union City’de

John Foster'ı ilerletebilmek için tek yapmanız gereken bu platformların herhangi bir yerine tıklamanızdır.

Sözün gelimi Foster Şekil: 6.13' teki metal asma katta durmaktayken, imlecin durduğu yeri tıkladığınızda, ekstra hiçbir komut silsilesine ihtiyaç duymadan asmakatı boydan boya yürüyecek, merdivenlerden aşağı inecek ve kat döşemesini katederek kapıya ulaşacaktır. Oyuncu bu esnada oluşturulan perspektif içerisinde bir mekân algısı hissi yaşamaktan çok mekânın içindeki hareketi izlemektedir.



Şekil 6.13 : Beneath a Steel Sky, Dönüşüm tesisi, iç mimarisi

Tıkla & İlerle Macera genre'si ve Aksiyon genre'si en önemli farklarından biri budur ve eğer Beneath a Steel Sky bir aksiyon oyunu olsa idi oyuncu yön butonlarına karakterin hareketleri ile eş zamanlı olarak hakim olmak koşulları ile bir izleme deneyimi yerine bir mekan kurulumu içerisinde hareket deneyimi yaşayacaktı. Asma katı boydan boya yürüyebilecek, merdivenlerden aşağı inerken olası bir yön ve buton karmaşası yaşayacak, indikten sonra yine karaktere butonlar aracılığı ile simültane bir şekilde yön vererek kapıya ulaştıracaktı. Action genre'si tasvir edilen tüm bu hareket esnasında her saniye ve her an mekân içerisinde varyasyonlu hareketler sağlamaktadır ve karakter mekân içinde hareket etmeye çalışan bir oyuncunun avatarıdır. Merdivenden inmekteyken ani bir müdahale ile merdivenin bir yerinde durabilir, geri dönebilir veya bir karmaşa yaşayabilir, bu point&click genre'sine göre daha bire bir mekân deneyimidir.

Oyun motorunun Virtual Theatre isimli bir motor olduğundan bahsetmiştik, oyunu buna göre yorumladığımızda; oyundaki tüm hareketli karakterler bu tiyatral oyun uzayının oyuncularını, tüm geri kalan öğeler ise (yapılar, mobilyalar, araçlar, makineler vs) yine bu tiyatral oyun uzayının sahne ve dekorudur. John Foster karakteri ise bir Action oyunun aksine oyuncunun avatari değil başrol oyuncusudur (aynı zamanda tek oyuncusu). Ancak oyuncu tüm bu oyunun yönetmeni sayılmaz, geri kalan oyuncuların tamamının yönetmeni programlanmış olan Virtual Theatre oyun motorudur.

Bir Point & Click Adventure oyunu olan BASS; oynanış esnasında oyuncunun Union City oyun uzayına ait mimari ve mekân kurulumunu bire bir analog buton veya herhangi kontrolcü hareketleriyle deneyimlemesi yerine daha basit tıklamalarla yalnızca izlenebilir ve sanal başrol oyuncusu Foster tarafından deneyimlenebilir bir mekan algısı sunar. İzleme esnasında ise mimari ve mekân uzaklık algısı çizgi roman perspektif gelenekleriyle kurulmuştur. Örneğin Yakındaki eleman ve objelerin kontürleri daha kalın, renkleri ve gölgelendirmeleri daha canlı, uzaktakilerin kontürleri cılız ve boyamaları daha az doygun, oyunun geçtiği platformlara eşlik eden arka fonlar ise kontürleri belirsiz, renkleri ve dokularıyla mümkün mertebe soluk ve bulanık resmedilmiştir. Bu çizgi ve boyama mekân tasviri kuralları oyuncuya kullanılabilir sahnelerin seçilebilirliği ve sahne içerisinde kullanılacak objelerin okunabilirliği açısından büyük ölçüde yardımcı olur.



Şekil 6.14 : Beneath a Steel Sky, Dönüşüm tesisi, Boru fabrikası ve şehre bakış

Mekân algısının izlenerek deneyimlendiği BASS oyun uzayı, görsel mekân algısını oluşturan en önemli unsurlardan biri olan mimari strüktürlerin devamlılığı konusunda, henüz oyunun başlarında bile birkaç hook-up²⁵ problemi ile dikkat çekmektedir. Bunların başında daha önce video oyunu uzayında mimariyi tasarlamak konusunda bahsettiğimiz; “mimarının dışı, içini kapsayacak kadar büyük görünmelidir” tasarımsal yaklaşımıdır. Oyunun başında içinde bulunduğumuz dönüştürme tesisinin iç yapısı, görsel olarak aklımızda bir mekânsal hacim imgesi oluşturmuşken, tesisin dışına çıkar çıkmaz bu hacimleri kapsayamayacak kadar dar bir yapı dış görünüşüyle karşılaşırız. Hemen sonrasında dışarıdan üç cephesi aynı anda görülen yani yamuk planlı olduğu anlaşılan LAMB’in fabrikasını ziyaret ettiğimizde içerideki düzgün ortogonal yapı bizi şaşırtır. Bunlara ilaveten fabrika içindeki üretim bandı sanki bir tünel ile başka odaya bağlanıyormuş gibi bir duvarda sonlanmaktayken, dışarı çıkar çıkmaz; bu duvarın aslında yapının cephesi olduğunu, üretim bandının aslında hiçbir yere bağlanmadığını hayretle farkedebiliriz.

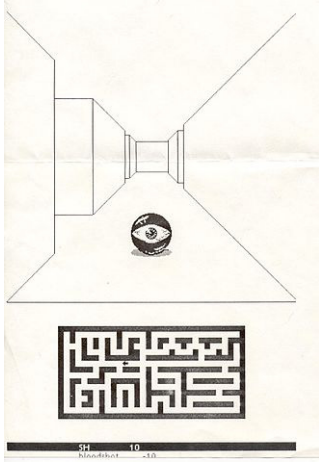
Ancak çok dikkatli biri olduğumuzda veya bunun gibi akademik çalışmalar vasıtasıyla mekânı okuduğumuzda ayırdına vardığımız bu mekânsal tutarsızlıkların, mimari iç-dış birliğinin olmayışının, mimari strüktürlerin devamlılığının bulunmayışının, oyunun geneline yayılmış benzer problem ve uyumsuzlukların sahip olduğu dilbirliği göz önüne alındığında; bu sanal tiyatronun mimari kurulumunu oluşturan strüktürlerinin birbirine entegre olmadığı, her sahne için oradaki oyuna eşlik edecek dekorlar olarak bir çok yönden birbirine bağlı, bazı yönlerden ise birbirinden bağımsız tasarlandıkları farkedilerek, incelememizin sonunda dile getirilebilir.

²⁵ “A connection or link (bir bağlantı veya link)” Oxford Dictionary, Bir animasyon tabiridir, ve sinema sektöründe kullanılan ‘devamlılık’ ile yakın anlamlıdır.

6.3 İLK 3D OYUN UZAYLARI

3D grafiklerle üretilmiş oyunlar 80'li yılların başından itibaren çeşitli oyun platformlarında kendilerine yer buldular. İlk etapta aşağıdaki üç örnekten de anlaşılacağı üzere oluşturulan 3 boyutlu oyun uzaylarının Maze ve Labirent sistemler olarak ele alındığı görülebilir.

6.3.1 Maze War / 1974

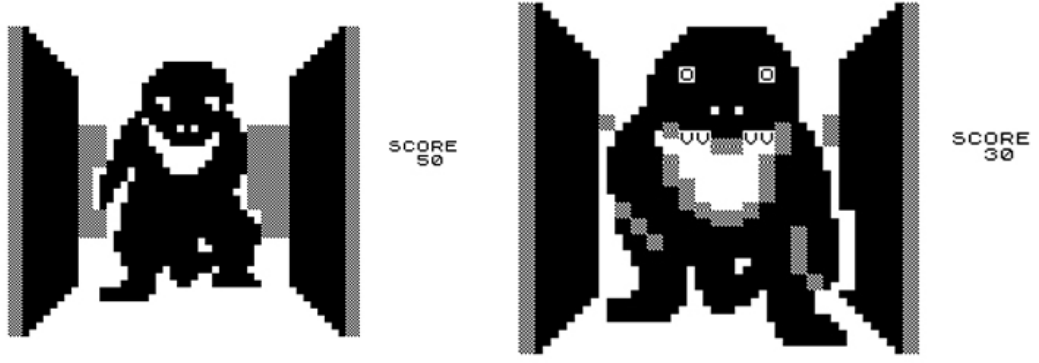


Şekil 6.15 : Maze War, oyun ekranı, Labirent planı ve görünüşü

Çok kullanıcıli FPS oyun türünün bilinen ilk örneği California'da bulunan NASA Ames Araştırma Merkezi'nde imlanc PDS-1 platformu için üretilmiştir ve bunu değişik platformlar izlemiştir. Oyun labirent sistemi içerisinde, biri katil ve diğeri bombacı iki kullanıcının birbirini kovalamasına sahne olur. Düzgün bloklardan oluşan 3D labirent mimarisini yalnızca dış konturlarıyla çizer. İleri, sola ve sağa olmak üzere üç yönde hareket edebilen bombacı ve katil 4 açıdan görülebilecek göz küresi ikonlarıyla ifade edilmektedir.

6.3.2 3d Monster Maze

Malcolm Evans'ın "3D Monster Maze" adlı oyunu ilk 3D oyun örneklerindendir.



Şekil 6.16 : 3D Monster Maze, Labirent temsili ve Yaklaşmakta olan T-Rex temsili

“Oyun konseptinin sadeliği oldukça uğursuz bir ortam oluşturmaktadır. Aç bir T-rex tarafından yakalanıp ürkütücü bir ölüm anı yaşamadan önce labirentte köşe bucak koşuşturmak oldukça heyecanlı bir oynanış sunar. Labirentlerden çıkma ve T-rex’ten uzak durma koşturmacasının en büyük mücadelelerinden biri de hantal klavye düzenidir. Modern klavyelerde oklar mantıklı yerleştirilmiş durumdayken bu oyunun platformu olan ingiliz üretimi ZX81 cihazında oklar tek bir satıra atanmıştır. T-rex in açlığı karşısında bir yandan da hangi tuşlara basmanız gerektiğini hatırlamaya çalışırken yaşadığınız kararsızlıkla mücadeleniz esnasında kurulumun sezgisel olmayan doğası da gerilim yaşatmaktadır.”

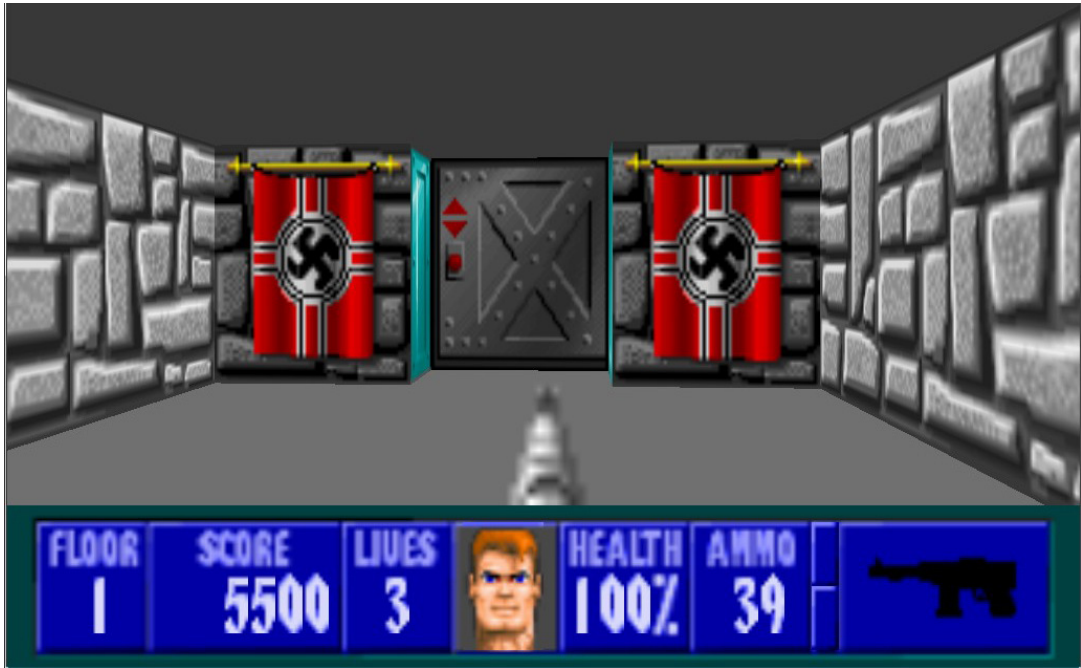
Oyunda labirent düşey mimari elemanları siyah ve gri renklerle, labirent tavan ve tabanı ise blok beyaz ile ifade edilmiştir. Ancak oyunun en büyük tehlikesi ve başrol oyuncusu olarak kabul edebileceğimiz blok siyah renkle resmedilmiş T-rex karşımızda belirdiğinde blok siyah labirent düşey duvarlarıyla karışarak okunması güç imajlar vermektedir.

6.4 3D OYUN UZAYLARI

90’lı yılların ortalarından günümüze dek endüstri, üretmekte olduğu aksiyon oyunu örneklerinin büyük çoğunluğunu 3 boyutlu grafik teknolojileri ile gerçekleştirmiş bulunmaktadır. Takip eden başlıklarda seçilen 3 boyutlu aksiyon / macera örnekleri; anlatıları, sundukları mekansal algı ve mimariler ile ele alınacaktır.

6.4.1 Wolfenstein 3d / 1992

1992’de bir DOS oyunu olarak ID Software tarafından 1984 “Beyond the Castle Wolfenstein” Apple II oyunundan ilham alarak geliştirilen “Wolfenstein 3D” konu olarak 2. Dünya Savaşı sırasında bir Nazi karargâhı olan Wolfenstein kalesinde tutsak olarak tutulan Amerikan askeri William Blazkowicz’in bu kaleden kaçışını işlemektedir. İlk kaçış olayından itibaren oyuncu aynı zamanda Nazi operasyonlarına karşı düzenlenen diğer beş bölümü yürütür. Oyun boyunca çok sayıda silahlı korumayı, saldıran köpekleri ve mutant askerleri alt etmesi gerekmektedir. Bina çeşitli tıbbi kitler, gıdalar, hazineler, gizli odalar ve sağlık malzemeleri barındırır, ayrıca oyuncunun her bölümde biri bıçak olmak üzere kullanabileceği 4 tip silahı vardır.



Şekil 6.17 : Wolfenstein 3D, Nazi kalesi

Wolfenstein 3D sunduğu oyun uzayı ile seleflerine nispeten akıcı bir 3 boyutlu mekan deneyimi oluşturmakta ve bu oyun uzayına göz hizasındaki değişmez bir yatay eksen ile bakmaktadır. Birincil kişi görüş açısından Wolfenstein Kalesi’ni dolaşmakta olan oyuncu ileri, geri, sağa, sola ilerleyebileceği gibi kendi etrafında 360 derece dönerek ilerleme yönünü tayin edebilir. Bu varyasyon olarak, lineer veya multi lineer hareketin ötesindedir ve serbest hareket olarak adlandırılır.

Oyun tekniğinin oyuncuya içerisinde serbest hareket sağladığı Wolfenstein Kalesi kaba yapı olarak; oyun haritası değişikçe değişen; tuğla, irice kaba yonu, kesme vb değişik taşlardan örülmüş, gayet kalın yığma duvarların şekillendirdiği ortogonal odalardan oluşur. Bazı duvarlar özellikle ahşapla, renkli metal kaplamalarla kaplanmıştır. İnce yapısını oluşturan kapılar ise zerafetten oldukça uzak ve fakat çelik kasa gibi sağlam görünmektedir. Odalar yer yer bitkiler, resimler, sanat eserleri, bayraklar ve avizelerle zenginleştirilmiş olsa bile yukarıda bahsettiğimiz mimari kurulumun sevimsiz etkisi genele hakimdir ve oyuncuya tutsak olduğu, çıkış yolunu aradığı, her odasının, her koridorunun bir diğerine benzediği bir labirent hissini yaşatmaya çalışmaktadır.

İçerisinde oyuncunun bir başına bir tümen Nazi askerine ve subayına kafa tuttuğu, mimari setin kurulumuna mekânsal açıdan göz attığımızda, kat yükseklikleri hiç değişmeyen; koridorlar, odalar ve salonlardan oluştuğu görülür.

Koridorlar doğrusal harekete ve düşmanla yüzyüze gelerek ilerlemeye imkân sağlamak üzere tasarlanmıştır. Koridorlar kısa kenarlarındaki kapılarla oda ve salonları bağlıyor olduğu gibi, uzun kenarlarında bulunan bir dizi kapıyla da esrarları çözülecek, nazilerden arındırılacak ve sürprizlerle karşılaşılacak mekânlara giriş imkânı sunar.

Girilen oda ve salonlar, oyuncuyu başka odalara, salonlara ve koridorlara bağlayabileceği gibi; sahip oldukları geniş hacimle içlerinde bulunabilecek çok sayıdaki düşmanla çatışma esnasında yapılacak dairesel hareketlere son derece elverişlidir. Zira bu dairesel hareket esnasında çarpışma oluşturacak pek fazla mobilya vs donatı içermemektedirler. Hatta oda ve salonlarda çarpışmayı oluşturan öğeler neredeyse yalnızca duvarlardır.

Oyuncu yine karanlık bir zindanda başlayıp bir kalenin en üst katına ulaşılması gereken bir oyun olan Prince of Persia'dakinin aksine fiili olarak Wolfenstein Kalesi'nde herhangi bir düşey hareket gerçekleştirmemektedir. Elevasyon ve tırmanma duygusu oyun haritası başlangıçlarında bulunduğunuz katın numarası verilerek hayali olarak aktarılır.

Oyun teknolojisinin elvermemesi nedeniyle farklı aydınlatma ve dokuyla inşa edilen birbirine komşu oda ve koridorların kesişim noktalarında duvar dokularında ayrılıklara bağlı sorunlar yaşanmaktadır.

Düşey sirkülasyonun fiilen söz konusu olmadığı, ve zeminde de hiçbir seviye farkına sahip olmayan Wolfenstein oyun dünyası mimari strüktürü oda ve koridorlardan şekillenmekte olup, tamamen 2 boyutta tasarlanarak yükseltilmiş, her oyun haritasında yalnızca bir çıkış rotası bulunan bir labirent sistemidir.

6.4.2 Grand Theft Auto / 1997

GTA adıyla anılan open-world (açık dünya) action genre'si serisi 1997'de o günkü adıyla DMA Design tarafından geliştirilmiş ve BMG interactive tarafından piyasaya sürülmüştür. Hayli geniş bir şehirde “loading..” yazısını hiç görmeden birbirine entegre ve birbirinden farklı lokasyonları serbestçe dolaşma imkanı sunan oyun uzayı; sizi bu sanal şehirde, ölse bile hemen tekrar dirilen oyun karakterinizin şartları elverdiğince suç işlemeye teşvik etmektedir. “Grand Theft Auto” kavramı “motorlu taşıtları çalmak veya çalmaya teşebbüs etmek suçu” diye tanımlanabilirken, “Grand Theft Auto” oyun uzayına ait şehir dokuları içinde işleyebileceğiniz suçları yalnızca bununla sınırlandırmamaktadır.



Şekil 6.18 : GTA, oynanış esnasındaki oyun ekranı ve oyun kapağı

Oyun uzayı gerçek şehirlerden esinlenerek modellenen sanal şehir haritaları sunmaktadır, New York'tan esinlenen Liberty City, Miami'den esinlenen Vice City ve San Francisco'dan esinlenen San Andreas şehri yerel suç şebekelerinin kontrolündedir ve bu çeteler sürekli çatışmaktadır. Üstelik şehirlerin tek sorunları da

bu değildir. Sokak çetelerinin rastgele şiddet eylemleri, dejenere polis kuvvetleri ve resmi kurumlar, organize cinayetler ve hırsızlık olayları da cabasıdır.

Oyuncu 4 kadın ve 4 erkek olmak üzere 8 farklı avatardan birini seçerek oyuna dâhil olabilir. Ne var ki GTA uzayında seçilen farklı karakterler oynanışa farklı katkılarda bulunmazlar. Oynanış esnasında yalnızca pantolon ve saç renkleri değişik karakter modelleriyle ifade edilirler. Hareket skalaları birebir aynıdır. Oyuna bu karakterlerden biriyle başlayarak, bahsi geçen şehirlerdeki suç dalgasına dâhil olabilir, otomobil çalabilir, insanları aracınızla ezerek puan alabilir, soygunlar yapabilir ve cinayetler işleyebilirsiniz.

Konu itibarıyla kullanıcısını, şehir hayatı normlarına, toplum düzenine ve genel ahlaki kabullere aykırı davranışlara manüple eden GTA oyun uzayı 1997 yılında; yapısını oluşturan kurallar diziniyle günümüz 3D open world action oyun dünyası anlayışının temellerini atmaktadır.

“Open World tabiri tek başına bir genre’yi tarifliyor olmayıp, oyun haritası tasarımını niteleyen bir terimdir. Lineer oyun haritası tasarımına göre oyun haritasını görünmeyen duvarlarla sınırlandırmayan veya loading ekranlarıyla oynanışı bölmeyen, kimi zaman “sandbox ” (kum kutusu) veya “free roaming” (serbest dolaşım) isimleriyle de anılan bu tasarım tipolojisini kullanan kimi günümüz oyunları, senaryo kurgusu nedeniyle bazı kilitli alanlar gibi geçici sınırlandırmalar ve oynanış dışı sinematiklerini yükleyebilmek için loading ekranları içerebilmektedir. Ancak bu özel durumlar, oynanış esnasında bir defada yüklendiğinde oyuncu tarafından tamamı gezilebilen bir oyun haritası tasarımına sahip olma özelliği karşısında niteleyici olamazlar.” (Computer and Video Games Magazine, 2008, The complete history of open-world games)

GTA oyun uzayı open world ayarları; oyuncuya avatarıyla sokaklarda; yaya veya araçla dolaşma, silahlı çatışma, dövüş, yarış, gibi oyun türlerini birlikte ve kimi zaman içiçe sunmanın yanı sıra, çizgisel olmayan bir senaryo ve çizgisel olmayan bir oynanışı da tabiatında barındırır. Oyunda senaryoyu ilerletmek için şehrin farklı noktalarındaki görevleri farklı sırayla yerine getirebilirsiniz, ana görevlerinizi aksatmadan bazı yan görevleri de aradan çıkarabilirsiniz. Bu senaryonun farklı olaylar ve farklı olay sırasıyla gerçekleşmesini beraberinde getirir. Böylesi durumda

senaryo çizgisel ilerlemekten çıkar. Oyuncu aldığı bir görevi yerine getirmek üzere şehrin bir lokasyonuna ulaşmak istediğinde bu lokasyonu değiştiremeye bile; gerçek hayatta okuluna veya işyerine gitmesi gerektiğinde dilediği güzergâhı seçebileceği gibi, oyun haritası tasarımı (bir anlamda da oluşturulan sanal şehir); ona dilediği cadde ve sokaklardan varış noktasına ulaşma imkanını sunar.

Şehirleri; yapılarıyla, kentsel donatılarıyla, insan sirkülasyonu ve araç trafiğiyle detaylı ve 3 boyutlu bir şekilde modelleyerek canlandıran, oyuncusuna içinde oldukça özgür dolaşma ve evrenini keşfetme imkanı sağlayan GTA oyun uzayı; hayli yüklü kurulumunun oynanışını kullanıcısına kuşbakışı kamera panlarıyla sunarak, bahsi geçen açık dünyaya ve aksiyona dair okumayı hemen hemen plan düzleminde gerçekleştirirken, mimari mekana dair algıyı da neredeyse 2 boyuta indirgemektedir.

6.4.3 Open World Konsepti



Şekil 6.19 : Red Dead Redemption, John Morston Rio Bravo kentine yaklaşmakta

GTA'nın öncüsü olduğu tipolojide bir çok günümüz open world action oyunları üçüncül şahıs bakış açılarıyla detaylı modellenmiş, üzerine güneşin doğup battığı, değişen hava koşullarına sahip, kurgusal, gerçek veya gerçek tabanlı-kurgusal kentlerde multi lineer oynanışlarıyla; yeni jenerasyon konsolların, yüksek çözünürlüklü grafik teknolojilerinin ve gelişmeye devam eden dev bir endüstrinin ürünü 3 boyutlu sinematik hikayelerini anlatmaya ve canlandırmaya devam etmektedir.



Şekil 6.20 : Mafia 2, Vito Amerika'nın bir çok şehrinden ilham alan oyun şehrini tanımakta.

Bunu yaparken kullanıcılarını sergilediği kent dokuları veya tabii alanlarda günümüz insanının aksiyonuna ve ulaşım koşullarına oldukça benzer biçimde ve serbestçe gezdirmeleri, keşfedilmeye açık oluşları, günümüz şehir ve toplum yaşantısını, günümüz insanının kurallarına bağlı olduğu sosyal ve ahlaki sistemi resmediyor ve kullanıcısının bu resmi bozabilmesine imkân tanıyor oluşları: open world action genre'sinin 70'li yılların sonundan günümüze dek tasarlanan onlarca oyun genre'si arasından sivrilmesini ve en bilindik genre'ler arasına girmesini sağlamıştır.



Şekil 6.21 : GTA IV, Amerikan şehirlerinden ilham alarak tasarlanan Liberty City

GTA serisi, Mafia serisi, Red Dead Redemption sayılabilecek başlıca örneklerdendir.

Pps: open world genre'nin gelişimine ve günümüz aksiyon oyunlarında nasıl işlendiğine dair incelemeler “the getaway” konusunda da ele alınacaktır.

6.4.4 Metal Gear Solid / 1998

Metal Gear serisi aynı adlı oyunla MSX2 platformunda 1987 yılında başlar. Stealth Action genre'sinin atası olarak kabul edilen oyun konu olarak; kod adı Snake olan bir ajanın, Outer Heaven adlı bir üsse sızmasını ve burada bulunan Metal Gear isimli Dünya'nın herhangi bir yerine nükleer başlıklı füze saldırısı başlatabilecek iki ayaklı bir robotik mekanizmayı gizlice etkisiz hale getireceği infiltrasyon görevini konu almaktadır. Oyun NES platformu için yenilenmiş ve bir çok başka platformda yayımlanmıştır. Serinin 2. Oyunu olan Metal Gear 2: Solid Snake de benzer bir konuyu Zanzibar'da işlemektedir 1990 yılında piyasaya sürülmüştür.



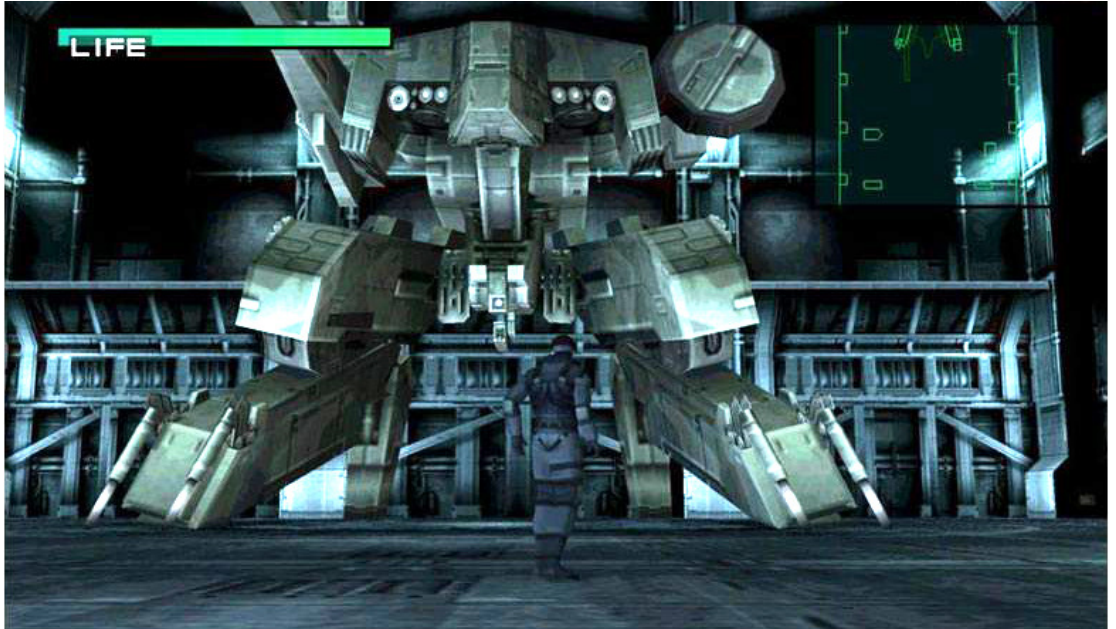
Şekil 6.22 : Metal Gear Solid, Yoji Shinkawa illüstrasyonu, oyun kapağı

Serinin ilk 3D macerasının hikâyesi 1995 yılında başlar. Hideo Kojima ve ekibinin projesi sektöre henüz girmiş olan Playstation konsolu için hayli iddialı bir oyun üretmektir. 3 yıllık bir çaba sonucunda Metal Gear Solid 1998 yılında Playstation kullanıcısına sunulmuştur.

Hikâye Metal Gear 2 Zanzibar (1999) olaylarından 6 yıl kadar sonra 2005 yılı şubat-kasım ayları arasında bir tarihte Alaska Fox Takımadalarındaki uzak bir adada bulunan bir nükleer silah imha tesisinde geçmektedir. Kendilerini Foxhound adıyla çağıran genetik olarak geliştirilmiş bir grup yeni nesil askerden oluşan mürted bir askeri birlik ayaklanarak Shadow Moses koduyla anılan adayı ve tesiste bulunan Metal Gear Rex kodlu nükleer silahı ele geçirmiş, Amerikan Hükümeti’nden “Big Boss” ünvanı sahibi efsanevi bir askerin cesedini talep etmektedir.

Bu ve diğer bazı isteklerinin yerine getirilmemesi durumunda ülkeyi nükleer saldırıyla tehdit etmekte olan birliği solo bir operasyonla durdurmak görevi Solid Snake kod adlı Zanzibar kahramanına düşer. Daha önce genetik kodunun kaynağı ve bir anlamda babası diyebileceğimiz Big Boss’u alt etmiş olan Solid Snake’in bu defa yüzleşeceği düşman kendisiyle aynı genetik yapıya sahip ikizi Liquid Snake, kurmayları ve askerleridir.

İlk bakışta solo operasyon yaklaşımı; oyuncunun tek başına bir orduya meydan okuması gibi görülse de bu durum Metal Gear oyun uzaylarında opsiyoneldir. Tek başınıza, elinizde bir dürbün ve cebinizde bir paket sigara ile sızmış olduğunuz nükleer silah imha tesisini bir savaş meydanı veya bir saklambaç alanı olarak görmek sizin kendi özgür seçiminizdir.



Şekil 6.23 : Metal Gear Solid, Nükleer silah hangarı ve Metal Gear - Rex

Metal Gear Solid'de size verilen birincil görev terörist birliğin gerçekten nükleer saldırı yapıp yapamayacağını öğrenmek, eğer saldırabilecekler ise buna engel olmaktır. Son derece güçlü silahlarla ve ekipmanlarla donatılmış çok sayıda düşman karşısında, yeterli askeri tecrübeye, mental & fiziksel donanıma ve techizat edinme yeteneğine sahip Solid Snake'i kontrol ederken; kendinizi John Rambo gibi bir solo operatif veya kuytulara saklanarak ilerleyen yalnız bir gölge gibi hissetmek elinizdedir. Oyun bittiğinde yüzlerce insan öldürmüş olsanız da, kimsenin burnunu bile kanatmamış olsanız da, senaryo varyasyonlarını ve oyunun bitiş sahnelerini etkilemezsiniz. Oyun uzayı dahilinde oyuncuya düşmanlarını öldürebilmesi için güçlü silahlar ve hatırı sayılır avantajlar sağlayan Kojima-san oyun sona erdiğinde, en büyük hediyelerini kimseyi öldürmemiş olanlara ve hiç kimseye görünmeden, yakalanmadan sessizce ilerleyenlere vermektedir.

Oyun boyunca uzun CG'lerin ve diyalogların sahnelendiği Metal Gear serilerinde hikâye ağırlıklı olarak; Askeri Teknolojiler, Nükleer Savaş Karşıtlığı, Orantısız Güç Kullanımı, İnsan Katletmenin Kötülüğü, Genetik Mühendisliği, Görünmezlik Teknolojileri, Globalleşen Silah Ticareti, Savaşların Manüplasyonu gibi başlıkları duyarlı, dramatik ve irrasyonel bir anlatımla işlemektedir. Çağdaşlarına göre teknik açıdan daha realistik mimariler, araziler, objeler ve hareketler modelleyerek sahneleyen Metal Gear Solid'deki irrasyonel öğelerin çoğu oyun uzayında bol miktarda kullanılan Manga unsurlarından kaynaklanmaktadır.

Yukarıda bahsi geçen son yüzyılın hayli ciddi konularını irrasyonel bir atmosferde kullanıcısına sunan, oyun betiğinin sahibi ve oyunun yönetmeni Hideo Kojima eski bir Manga-anime direktörüdür.

Bir gizlilik-aksiyon veya savaş oyunu olarak çalıştırılabilen MGS'de, gizlilik söz konusu olduğunda; mimari ve mekân kurgusu ciddi avantajlar ve/veya handikaplar sunmaktadır. Mimarideki girinti ve çıkıntıları yaslanıp düşman bakış açılarından görülemeyeceğiniz korunaklar olarak avantajınıza kullanabileceğiniz gibi aydınlatma elemanlarının bakış açılarından sakınmanız gerekmektedir. Metal Gear oyun uzayının getirdiği yeniliklerden biri de mimari elemanları oluşturan yapı malzemelerinin tınılarıdır. Snake beton bir zeminde gayet sessiz ilerlerken örneğin çelik bir asma katı adımlamak, sese gayet duyarlı düşmanları karşısında onu ele verecek derecede ses çıkarmaktadır. Bazen nöbetçileri bulundukları yerden

uzaklaştırmak için elinizle bir yere vurarak ses çıkarmak ve nöbetçiyi buraya çekmek faydalıdır. Burada sunulan bir diğer detay ise mimari malzemelerin kendine özgü tınılarıdır. Örneğin beton bir duvara, çelik bir elemana veya ahşap bir kaplamaya elinizle tıkladığınızda oyun CD ve 32bit teknolojisinin imkân sağladığı oldukça gerçekçi ve birbirinden farklı ses efektlerini işitsel bir malzeme kartelâsı halinde sunar. Bu ve diğer tüm dublaj, efekt ve müzik fragmanlarıyla MGS sunmakta olduğu görsel ambiyansa işitsel güçlü bir destek sağlayarak ciddi imersiyonlar oluşturmaktadır.

Alaska’da oldukça soğuk hava koşullarında gerçekleşen infiltrasyon görevi esnasında tesis yapılarına sığınmanın ve hastalanmamak adına dışarıda fazla kalmamanın gerekliliği apaçıktır. Oyuncu olarak iç veya dış herhangi mekânın Snake için soğuk olup olmadığını karakterin ağzından buhar çıkıp çıkmadığına dikkat ederek algılayabilirsiniz.



Şekil 6.24 : Metal Gear Solid, Tonoza örtülü küçük liman yapısı

Snake üsse, tek kişilik özel su altı aracıyla, su dolu bir dehlizden sızar ve oyun küçük kapalı bir limanda başlar. Liman yapısı oldukça yüksektir ve üzeri tonozla örülmüştür, yukarı bakıldığında tonozu destekleyen metal makaslar ve bu makaslar boyunca uzanan ışık köprüleri görülebilir. Seride ışık unsuru gizlilik adına uzak durulması

gereken ana etkidir. Aydınlık alanlardan ve sizi ele verecek gölgenizi oluşturan ışık kaynaklarından uzak durmanız gerekir.

Metal Gear Solid'in başlangıç noktası olan limanda düzenli şekilde istiflenmiş konteynırlar bulunmaktadır. Snake'in sahip olduğu önemli bir donanım 'soliton radar' sistemi olup bu sistem aracılığıyla sağ üst köşede tesisin planları ve üzerindeki insan, cihaz, makine ve araç hareketleri görüntülenmektedir. Eğer oyunu stealth action kuralları çerçevesinde oynamak istiyorsanız mekânda ilerlerken yapmanız gereken düşmanınızın bakış açısı ile aranızda sizi gizleyebilecek büyüklükte kütlelere sahip olmaktır.

Limanda duvarlar boşluğu sınırlandırmakta ve istiflenmiş konteynırlar devasa boşluk içinde doluluklar oluşturmaktadır. Bir anlamda da lineer hareketlerle doğru zamanda doğru dolulukları kullanarak gizlenmek için biçilmiş kaftandır. Limanda gizlenmeye çalışırken su birikintilerine basmamaya özen göstermek önemlidir zira yüksek tonozlu ve akustik şartları en küçük çıtırtıyı bile tv hoparlöründen oyuncuya aktarabilen bu yapı içerisinde düşmanınız sese oldukça duyarlıdır. Ancak Snake'in telsiz iletişim sistemi olan 'codec' çaldığında bu Snake hariç kimse tarafından duyulmaz. Zira codec sistemi Snake'in kulağının içindeki küçük kemiklere yerleştirilmiş bir teknolojidir. Oyun cutscene mizansenlerinde, gelen çağrıları kimsenin duyamayacağı bu şekilde tanımlanırken, çağrılara cevap veren Snake'in konuşma sesinin nasıl başkalarınca duyulmadığı kurgusal maceranın üstü kapalı biçimde es geçilen önemli bir detaydır. Zira codec konuşmalarının aslında Snake ve oyun karakterleri arasında mı yoksa oyuncu ve oyun uzayı arasında mı geçtiği oldukça askıda kalmış bir konudur.

Liman tesisin girişindeki heliport alanına büyük bir yük asansörü ile bağlıdır ve bu asansör çıkış için tek yoldur. Asansör vasıtası ile yüzeye ulaştığımızda bir tank hangarının cephesi ve bazı müstemilat yapılarıyla çevrili heliport görülür. Aydınlık alanlardan, gözetim kameralarının ve nöbetçilerin bakış açısından uzak durarak tesise girmenin bir yolunu bulmak gerekmektedir. Aksi halde alarmları tetiklemek kaçınılmazdır. Tüm bunların yanısıra karlı zeminde yapılan her hareket yerde askerlerin kolaylıkla ayırt ve takip edebileceği ayak izleri bırakmaktadır.

Hangar mimarisinin giriş kapıları kapalıdır ve korunmaktadır. Eğer dürbününüzle yapı fasatını inceleme fırsatı bulursanız içeriye sızabileceğiniz iki farklı havalandırma kanalını görebilirsiniz. Havalandırma tesisatında ilerlerken fareleri takip etmek önemlidir çünkü fareler tesisata sirkülasyonun başlangıcına yani daha ılık havanın dolmaya başladığı açıklıklara doğru ilerlemektedirler. Tesisat içinde yavaşça ve sürünerek yol alırken üzerinde bulunan menfeslerden içeri bakarak hangarı keşfetmek mümkündür. Hangar mimarisi incelendiğinde projektör kuleleri, tamamen fonksiyonel çelik strüktürleri, tel kafesleri, metal panel kaplamaları, takviyeli duvar ve betonarme strüktürleri, etrafa serpiştirilmiş erzak ve mühimmat sandıklarıyla bir askeri üste bulunduğu hissini oyuncuya başarılı bir şekilde aktarmaktadır. Heliportlu giriş alanından 2 katlı bir yapı olarak görülen imha tesisine ait hangar strüktürü, aslında dışarıdan algılanmayan içerisindeki bir başka yük ve insan asansörü, bunlara ilave iki de bodrum katı ile toplam 4 katı birbirine bağlayan bir düşey sirkülasyon elemanıdır.

İmha tesisinde yaygın olarak bulunan ve mekânları özelleştiren bir diğer mimari unsur manyetik kartlarla çalışan elektro-mekanik kapılardır. 5 farklı güvenlik seviyesiyle çalışan kapıları açabilmek için oyunda vakit geçirmek ve manyetik kartlar elde etmek gereklidir. Oyunun başında giremediğiniz bir kapıya neredeyse tüm tesisi dolaştıktan sonra edinebileceğiniz bir kartla girmeniz mümkün olabilir.

Oyun tasarımında bu ve tasarlanan mekân kurulumunu benzer tekniklerle tekrar dolaştırmak; hem hikayenin işlenebileceği mekan tasarımı miktarını optimize eder ve hem de tasarlanan oyun mimarisini yalnızca içinden yürüyüp geçip gittiğiniz, tek defaya mahsus bir dekor olmanın ötesinde, defalarca ve farklı amaçlarla dolaşılacak, tekrar tekrar dolaşıldığında giderek farklı sırları çözülebilecek, haritaları görsel tekrarlarla oyuncularının zihinlerine yerleşecek tanıdık-bildik sanal coğrafya ve mimariler haline dönüştürür.



Şekil 6.25 : Metal Gear Solid, çelik ve betonarme strüktürlerle kurulmuş tank hangarı.

Yukarıda ilk yirmi dakikasında göze çarpan ve bugün bize kitaptaki en eski numaralar gibi görünebilecek ancak zamanında hayranlıkla ve şaşkınlıkla izlenen bir çok eski-yenilikler; 3 boyutlu oyun uzaylarına Kojima-san ve Metal Gear Solid'in kazandırdığı stealth action genre'sinin zamanla kalıplaşmış ve jargonunu oluşturmuş önemli unsurlarıdır. Geniş bir hareket varyasyonları yelpazesiyle oynanışa elveren ve yine aynı yelpazeyi ustaca sınırlandıran oyun uzayının tümünün mimari ve mekânsal okuma ve değerlendirmesinin yapılması, defalarca oynanarak, not edilerek üzerinde çalışılabilecek başlı başına bir tez konusu olabilir.

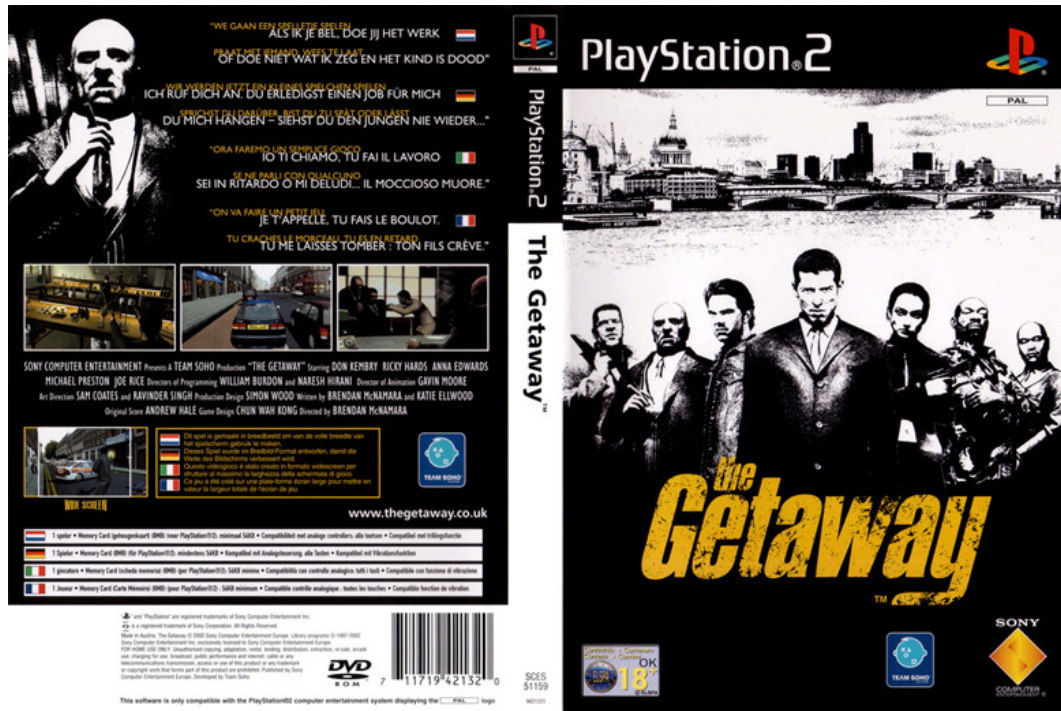
Buraya kadar elimizdeki bulgularla tereddütsüz olarak şunu söyleyebiliriz ki; MGS bir anlamda aydınlık ve karanlığı, mimari ve coğrafyayı, boşluk ve doluluğu, insan ve izleme teknolojileri bakış açılarını, görsel ve sezgisel anlamda zekice okuma ve kullanma becerilerinizi birincil şahıs veya üçüncül şahıs bakış açılarıyla ölçerek, akıcı veya statik bir infiltrasyon operasyonu sahnelerine dönüştüren bir oyun uzayıdır.

MGS barındırdığı stealth action genre'si özellikleriyle incelendiği yukarıdaki son paragraf özetine ilaveten; bu denli gizlilik ve teknik gerektiren oynanışa, oyun uzayını oluşturan kurallara bu denli uyum sağlamaya, verilen görevleri harfiyen yerine getirmeye yatkın olmayan; önüne geleni vurmaya alışmış oyun kullanıcıları elinde anında klasik bir "Shoot 'em Up" (hepsini vur) genre'sine dönüşebilecek

opsiyonel bir oyun uzayıdır. MGS'nin silahlı çatışma ve ilerleme şeklinde çalıştırılması yukarıda gizlilik açısından ele aldığımız mimari analiz, mekansal algı ve oynanıştaki mekan kullanımı icraatları; askeri taaruz ve savunma stratejileri açısından oyun evreninin tekrar yorumlanmasını gerektirir.

6.4.5 The Getaway / 2002

İngiliz ekip Team SOHO tarafından hazırlanıp SCEE tarafından 2002 yılında piyasaya sürülen open world action oyun serisinin ilk oyunu The Getaway, konu ve işleniş açısından Snatch ve Get Carter gibi İngiliz sinemasının önemli filmlerinden ilhamlar almakta ve kaçırılan çocuğunun hayatı karşısında ana karakter Mark Hammond'ın ve polis karakterimiz Frank Carter'ın Londra'nın altını üstüne getirişini Kinetica adlı oyun motoru ve oldukça detaylı karakter, yapı, araç, modellemeleri, bir sinema filmini andıran metin ve diyalog yazımları ve sanat çalışmalarıyla Playstation2 platformunda canlandırmaktadır.



Şekil 6.26 : The Getaway, 2002. Oyun kapağı

Oyun Mark Hammond'ın karısının vuruluşunu ve çocuğunun kaçırılmakta olduğunu görmesi ile başlar. Yerde yaralı biçimde kıvrılan karısına yardım edemeyecek ve takip edip çocuğunu kaçıran araca yettiğinde ise pusuya düşecektir.

Takip eden 12 bölüm boyunca çocuğunu kaçıran ve karısını öldürten Charlie Jolson tarafından her türlü pis iş Hammond'a yani oyuncuya yaptırılır. Oyuncu bir yandan Jolson'ın düşmanı olan çetelerle savaş halindeyken, diğer yandan karısını öldürdüğü ve çocuğunu kaçırdığı düşünülen Hammond'ı Londra polisinden mümkün mertebe sakınmalıdır.

Charlie Jolson, Mark Hammond'a yani bir anlamda oyuncuya oyunu şöyle açıklamaktadır: “Küçük bir oyun oynayalım, seni aradığımda işi yapacaksın, eğer yapmazsan, çocuk ölür. Olmanı istediğim yerde olmazsan, çocuk ölür. Herhangi birine konuşur, geç kalır veya beni mahcup edersen, çocuk ölür..“ Oyunu bütünsel olarak okuyabilen veya okuyamayan tüm oyuncular için gayet anlaşılabilir ve kesin bir dille sunulan bu kurallar; Londra'daki yerel çetelerle, Londra polisiyle ve Londra trafiğiyle mücadele güçlüğüyle birleşerek neredeyse oyunun tüm kurallarını tanımlamaktadır.



Şekil 6.27 : The Getaway, 2002. Londra sokakları ve bina cepheleri.

3 boyutlu üçüncül şahıs open world action türünün erken örneklerinden olan The Getaway'in oyun uzayı Londra şehrini olabildiğince aktüel durumuyla modellerken, şehri oynanışa alıştırmak yerine, olduğu gibi kabullenmekte ve oynanışı bu devasa şehir sahnesine adapte etmektedir. Hyde Park ve meşhur Tower Bridge arasında kalan önemli cadde ve sokaklarıyla modellenen Londra şehri sandbox modeli; bir çok kılavuz nokta ve önemli nirengileri yerinde, aslına uygun ve kolaylıkla

görüülecek, tanınacak, anlaşıllacak strüktür ve dokuda içermektedir. Bunların arasında; Marble Arch, Admiralty Arch, Wellington Anıtı, Eros Heykeli, Nelson Sütunu gibi monümental yapılar, British Museum, Charles Dicken’s Museum, Bank of England gibi müze yapıları, Parlamento Binası, King’s Cross tren istasyonu, St. Paul Katedrali ve Buckingham Sarayı gibi şehrin sembol yapıları sayılabilir. Oyunda yeralan ünlü cadde ve sokaklar mevcut konumlarındadır ve birbirine gerçekte olduđu gibi açılarla bağlanmaktadır. Ancak bu büyük yapı adaları içlerindeki ara sokakları içermezler ve üzerlerindeki aslında bitişik olmayan yapıları bitiştirerek kamufle ederler. Bu ilk etapta Londra şehrinin sakinleri ve şehri iyi tanıyanlar hariç oyuncuların dikkatini çekmez. Bir araç ile Londra’nın bu önemli cadde ve sokaklarını son sürat arşınlamakta ve verilen görevleri yerine getirmeye çalışmakta olan oyuncu genellikle bu durumu umursamaz. Zira kısıtlı bir zaman çizelgesi içersinde sözün gelimi Tower Bridge’den Hyde Park’a gitmesi gerekmektedir. Bu esnada çeteler veya polis tarafından kovalanıyorsa bu Hyde Park’a bir an önce varması gerektiğine iyice odaklanmasını sağlar ve geniş ana caddelerde yol almaktayken bahsi geçen ara sokakların yokluđunu daha da kamufle eder.

Şekil 6.28 : The Getaway, 2002. Londra haritası sadeleştirilerek oluşturulan oyun haritası

bu şehre temas farkları bulunduğu gibi; open world bir oyun haritası tasarımını, oyunda size verilen bir görev modunda katetmek ve aynı tasarımı free roam modunda dolaşmak arasında temas farkları vardır. Her iki durumda da elinizde bir harita olduğu takdirde haritayı farklı şekillerde kullanırsınız. Zihniniz ilk durumda bulunduğunuz nokta ve gitmek istediğiniz noktayı işaretler, sonrasında ise uygun rotayı çizer. İkinci durumda ise zihniniz önce haritadaki yerinizi işaretler ve bulunduğunuz yerden haritada gitmek isteyebileceğiniz bir çok yere çeşitli özgür rotalar çizebilir veya gezi esnasında dilemsel rotalar üzerindeyken yalnızca hep bulunduğunuz noktayı kontrol etmenizi sağlar.



Şekil 6.29 : The Getaway, Hammond tarihi yapılarla dolu kent caddelerinde kaçarken.

Getaway mimariyi canlandırırken aynı konut ve işyeri blokları cephelerini sürekli tekrarlayarak sıkıcı bir hale getirmez. Yapı bloklarını imkan dahilinde birbirinden farklı ve gerçeğe yakın tekstürlerle giydirir.

Oyun uzayı katalog bir dış dünyaya, sipariş iç mekanların entegre edilmesinden oluşmaktadır demek yanlış olmaz. Mekân algısını da büyük ölçüde mimariyi şekillendirdiği gibi, tasarımcıdan çok Londra şehrinin kendisi şekillendirir. Buna ilaveten örneğin “the frightener” bölümü sonunda bulunan ve içinde pusuya düşürüldüğümüz kaçak mal deposu gibi kurgusal iç mekânlar düzenlenmiştir.

Hâlihazır Londra haritası üzerinde çoğunlukla araç kullanarak ulaşım ve trafik mücadele verirken, bu kurgusal iç mekânlar genellikle pusu, baskın ve silahlı çatışma sahnelerine uygun biçimde tasarlanmıştır.

Oyun dış mekânda ağırlıklı olarak trafikteki manevra, kaçma, kovalama, takip ve yönlenime dair ileri sürücülük yeteneklerinizi, iç mekânlarda ise ağırlıklı olarak saklanma, siper alma, hedefleme, atıcılık, uzak ve yakın çatışma refleksi ve becerilerinizi test etmektedir.

Oyun uzayını oluştururken programcının: silahlı aksiyon sahnelerine uygun, oyuncuya avantaj veya dezavantaj sağlayacak donatılarla, lineer veya dairesel hareket doğrultularıyla, hakim görüş açıları sağlayacak farklı yüksekliklerdeki platformlarla, bakış açılarını sınırlandırmadan mermilere karşı oyuncuya siper olacak mimari elemanlarla, oyuncunun yatay ve düşey ilerleyişini sağlayan çeşitli strüktürlerle kurmuş olduğu görsel okunan sayısal kuralların tasarlanmış bir anlamlı oynanış tertip ediyor olması kadar; programcının, mevcut bir şehir dokusunun modeli üzerinde nereden nereye hangi sürede gidilebileceğini hesaplayarak oyun kuralı haline dönüştürmesi de anlamlı oynanışı sağlayan etkenlerdendir.

örneğin; Super Mario'nun sayacının 400'den geri sayıyor olmasının veya the Getaway'de “ Mark, sana bu görevi yapman için 20 dakika veriyorum, yoksa çocuk ölür” denmesinin temelinde mevcut koşullar içerisindeki optimum ulaşım ölçümleri yeralmaktadır. Mario'nun sayacı neden 400'den geri sayıyor diye düşündüğümüzde buna anında ve kesin bir cevap bulamasak da, yukarıdaki gibi bir süre kısıtlamasını oyun edebiyatıyla ve hikâyesiyle ilişkilendirmek de anlamlı oynanışa hizmet etmek için tasarlanmıştır. Tıpkı Prince of Persia'da bir saat sonra evlenecek prensesi kurtarmak zorunda olduğumuz gibi.

The Getaway oyun uzayı mimari kurulumu bahsedilen özellikleri yanı sıra; diğer oyunlarda pek de rastlanmadık bir şekilde Londra kenti sınırlandırılmış haritası dahilinde mevcut mağazalar, restoranlar, şirketler ve çeşitli kuruluşları orijinal isim, marka, tabela, vitrinleriyle modelleyerek, şehirde ağırlıklı olarak kullanılan motorlu taşıtları marka ve modelleriyle sunarak, bir çok ateşli silahı orijinal şekil, marka ve modelleriyle içerek büyük telif yükümlülükleri altına giriyor oluşudur. Bu büyük

telif alıřmaları salt ve doęru bir řehir modelini tezyin ederek nefes alan ve orijinali gibi yařamaya alıřan bir řehir modeline dnřtrr.

Oyunla ilgili farkına varılması gereken bir dięer detay gnmz oyunlarında silahlı atıřmalarda kullanılan hedef ve hayat gstergelerinin bu oyunda yeralmamasıdır. Silahınızı doęrulttuęunuzda hemen hemen nereye ateř edeceęinizi kestirebilirsiniz ancak kesin bir HUD²⁶ iermez, saęlık durumunuzu bir saęlık gstergesi yerine Mark veya Frank'in fiziksel kondsyonu veya kan kaybediyor oluřundan anlamanız, ynnz ekranda beliren oklarla deęil, aracınızın yol ayrımlarında sinyal veriyor oluřundan anlamanız gerekmektedir. Kısacası gerek hayatta da gremedięimiz bu tip dijital gstergeler oyun uzayında yer bulmaz.

Hikyenin ana karakterlerinin gerek aktrlerden modellenmiř olduęu faktrn de unutmadan; oyun uzayına bu denli realist yaklařımların sinematik ve aktel deęerleri yksek bir oynanıř ve izleniř sunmayı hedefledięi sylenebilir.

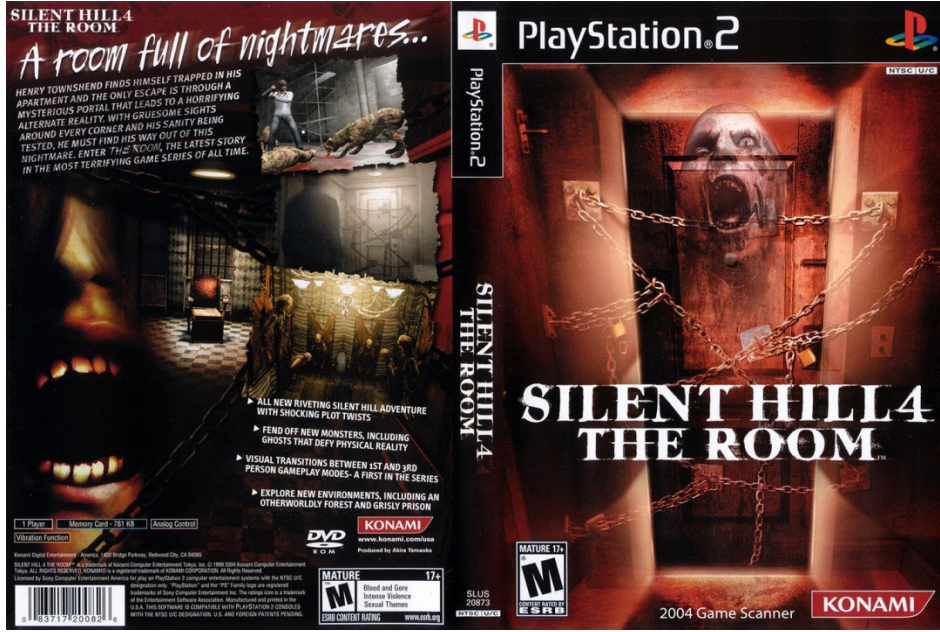
Oyun uzayı Londra řehri kurulumunun aktardıęı grsel bilgiler; řehri tanıyan oyuncular iin greve giden yolda avantajlar saęlayacaęı gibi Londra řehrini hi tanımayan kullanıcılar aısından da řehri tanıtıcı niteliktedir.

Bir defa byle bir řehir modeli retildięinde bazı mdahalelerde bulunarak aynı oyun motoruyla, aynı řehirde geen bařka hikyelerin de iřlenebileceęinin altını, 2004 yılında piyasaya srlen “Black Monday” ile izebiliriz.

6.4.6 Silent Hill 4 – The Room / 2004

Serinin nceki oyunlarından farklı olarak; Silent Hill yerine South Ashfield kurgusal kasabasında Henry Townshend adlı kahramanımızın bir apartman bloęunda 302 numaralı dairesinde kilitli kalıřını ve banyosunda beliren tnele girip ıkarak yaptıęı bir dizi doęa st yolculuk sonucu bu lanetli apartmandan kurtulma abasını iřlemektedir.

²⁶ “Head-Up Display: bir uak veya ara iinde, tipik olarak n cama veya siperlik zerine yansıtılan ve gz dřrmeden grlebilecek enstrman okuma grnts.” (Oxford dictionary)



Şekil 6.30 : Silent Hill 4: The room, oyun kapağı

Survival horror genre'si oyunda klasik Japon korku sineması öğelerine bir çok yerde rastlanır. Oyunun merkezi Henry'nin dairesidir. Bu dar bir hacme sahip bunaltıcı dairede mimari mekânın ve gelişen olayların daha iyi okunabilmesi adına oyun buradaki sekanslarda birincil şahıs bakış açısından yani Henry'nin bakış açısından çalışmaktadır. Aynı zamanda bu kısmı üçüncü bir şahıs veya kamera açısından oynamak yerine; Henry'nin bakış açısı ile oynamak oyuncuya bu ufacık dairede zincirler, kilitler arkasındaki kısıtlı kalmışlığı ve çaresizliği kendi gözünden ve klostrofobik efektlerle aktarmaktadır. Apartman dairesinin 1. Şahıs bakış açısıyla oynanması buna ek olarak bu oldukça ufak daire içerisindeki hikâyenin gidişatı açısından önemli olan minik detayların daha yakından ve doğrudan görülmesini sağlar.



Şekil 6.31 : Silent Hill 4: The room, yatak odası ve kabus esnasındaki mutfak görünüşü



Şekil 6.32 : Silent Hill 4: The room, oturma odasından koridora, kapıya ve mutfığa bakış

Dairesinde açılan deliklerden hapisane, metro, yetimhane, apartman vs ana oyun haritalarına yolculuk edildiğinde görüş, 3. Şahıs bakış açısına dönüşür. Tüm bu ana haritalar Henry'yi bekleyen tehlikeli ruhlar ve canavarlarla doludur. Bu varlıklarla mücadele esnasında Henry'nin çevresinden gelecek tüm saldırılara hakim olabilmek ve onu müdafa edebilmek 3. Şahıs bakış açısının getirilerinden biridir. 3. Şahıs bakış açısının bir diğer getirisi ise; hamleler açısından saliselerin bile önemli olduğu yakın dövüş esnasında karakterin tam olarak nerede durduğunun oyuncu tarafından kontrol edilebilmesidir.



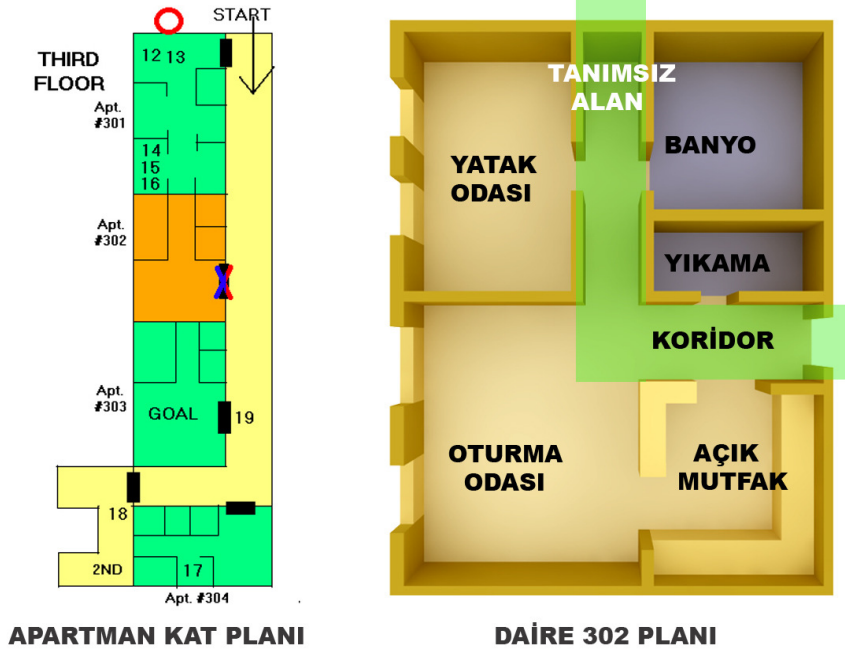
Şekil 6.33 : Silent Hill 4: The room, banyoda oluşan gizemli delik

Daire planı bir yatak odası, içerisinde açık mutfak ile bir oturma odası, bir banyo ve bir çamaşır odası ile bunları bağlayan “L” biçimli koridordan oluşmaktadır. Plan tipi ve bitirme malzemesiyle minimum gereksinime yönelik 60’lı yılların işçi toplu konutlarını andırmaktadır. İki yıldır burada oturan ve 5 gündür evinden çıkamayan Henry’nin evi onun bakımsız fakat sakin, abartısız ve temiz yaşantısını yansıtmaktadır. Fakat rüya modlarında bu ev de oyun için tasarlanan tüm kâbus alanları gibi sıradan ve bakımsız görünümünü yitirerek, formunda değişiklik olmaksızın çok uzun zamandır metruk haldeki bir ürkütücü bir debrise dönmektedir. Bu bir anlamda neredeyse tüm Silent Hill oyunlarında görmeye alışık olduğumuz içinde bulunduğumuz mekânın başka bir boyut ve/veya başka bir zamandaki haline yapılan mistik bir seyahati işlemektedir.



Şekil 6.34 : Silent Hill 4, Sokak (solda), Hastane (ortada), Metro (sağda) mimari örnekleri

Silent Hill 4 ise, bazen sıradan halleriyle de oyuncuya gösterilen ev, metro istasyonu, apartman, yetimhane vb mimari mekanları; hangi zamanlara veya hangi boyutlara ait olduğu bilinmeyen ürkütücü tekstürlerle, tamamı korozyona uğramış ve aşınmış kaplamalarla, korkutucu metal kapılarla, uzayan gölgeler oluşturan noktasal aydınlatmalarla, kabarmış, dökülmüş neme bağlı olarak bozulmuş sıvalarla, isli ve yağlı duvarlarla, hırpalanmış ve bulundukları yere ait olmayan mobilyalarla, parçalanmış yer karolarıyla, gıcırdayan ahşap döşemelerle, yapılara zamanla eklendiği anlaşılan tel kafesler, zincirler ve çelik strüktürlerle bezeyip-donatarak üzerlerindeki insan izi uzun zaman önce silinmiş, ıssız ve gerilim dolu mekanlar haline getirerek oyuncuya Silent Hill evrenindeki yalnızlığını iyiden iyiye hissettirmektedir.



Şekil 6.35 : Silent Hill 4: The Room, Apartman kat planı ve Daire planı krokileri

Oyuna adını veren apartman dairesinin planı krokiyel olarak şekildeki gibidir. Eğer bu plan mimarlık eğitimine başladığımız yıllarda tasarlayıp bina bilgisi 1 dersinde hocamızın tashihiine sunduğumuz bir plan olsa idi büyük ihtimalle bir tek nokta dışında tashihten başarıyla geçebilirdi. Sanal dünyada, sanal bir karakterin içinde yaşadığı dairenin planı;

- dolapları ve çalışma masasıyla, üç tarafı açık yatağıyla, giyotin pencereleriyle optimum ve gayet kullanışlı bir yatak odası
- açık mutfağı ile oldukça iyi tefriş edilmiş, mobilyaları yerli yerinde bir oturma odası
- uygun büyüklükte ve düzgün yerleştirilmiş bir yıkama odası
- tanımsız boşluklar içermeyen kullanışlı bir banyo
- bu ıslak hacimlerin birarada çözülmesi

Gibi özellikleriyle gerçek dünyadaki insan ihtiyaçları ve kullanım gereklilikleri doğrultusunda tasarlanan bir konut gibidir.

Ne var ki, gerçek bir konuta benzer şekilde tasarlanmış bu sanal mimarinin sayılan özelliklerini deneyimlemek Silent Hill 4 gibi survival horror genre'si bir oyunun konusu olmaktan çok uzaktır.

Yukarıdaki paragrafa başlarken “bir tek nokta dışında tashihten başarıyla geçebilirdi.” demiştik. Bu nokta planda görüldüğü üzere L biçimli koridorun sağır bir duvarla sonlanmasıdır. Bahsi geçen tashihlerde koridor bitimi belki de planın tümünün yeniden tasarlanmasını gerektirecektir. Silent Hill 4 oynanmaya başlandığında, temel mimarlık eğitimine sahip bir oyuncu, buradaki tuhaflığı büyük olasılıkla farkedebilecektir. Planın geri kalanında mimari açıdan oldukça tutarlı çözümler yapan tasarım ekibinin koridoru neden böyle bitirdiği sorusu tahmin edebilecek ancak emin olunamayacak bir şekilde oyunun sonlarına kadar cevapsız kalabilir. Oyunun seyri esnasında bu koridorun ortogonal plan tipi dahilinde yatak odası ve banyonun toplam genişliğinde ve derinliği meçhul bir odaya açılıyor olmasının gerektiğini düşünmek mümkündür. Oyunu oynayan oyuncunun bir mimar olması olasılığı dahilinde, oyunun sonlarına doğru Henry elindeki kazmayla koridor bitimindeki sağır duvarı yıkmaya başladığında, oyun; mimari planı okuyarak ulaşılacak bu teorinin doğru olduğunu teyit edecektir. Bu koridor bitimi bir başka odaya bağlantı sağlayan örülmüş, kapatılmış bir geçişle sonlanmaktadır. Koridorun bağlandığı bu gizlenmiş oda Henry’yi tutsak eden kilitlerin anahtarını bulacağımız odadır.

Ne var ki oyunun başlarında edindiğimiz bu izlenim, varyasyonsuz ve çizgisel bir senaryoyla ilerleyen oyunda bize birşeyleri başından değiştirme veya etkileme şansı vermemektedir. Bu durumda ancak ve ancak oyun sona erdiğinde, temel mimari eğitimi ışığında “Burada bir oda daha bulunduğunu biliyordum.” şeklinde kendimi teselli etmekte idim.

Eğer mimarca düşünerek farkına varılabilecek bu detay henüz oyunun başlarında avantaj olarak kullanılabilseydi; muhtemelen Henry oyun hikaye metninin içerdiği bir çok macerayı yaşamakasızın serbest kalıp; doğrudan oyunun kötü adamı Walter ile hesaplaşmaya gidecekti. Oyunun henüz ilk bölümlerinden son bölümlerine kestirmeden gitmenin mümkün olabileceği bu gibi bir durumda oyunun onlarca bölümde anlatılan hikayesi oyuncuya aktarılamayacak, bunun yanı sıra Henry final bölümünde aslında kiminle veya neyle yüzleşmekte olduğunu bilmeksizin bir final mücadelesi verecektir.

6.4.7 Tomb Raider: Legend / 2006

Serinin CORE Design tarafından üretilmeyen ilk oyunu olan; Tomb Raider: Legend, Crystal Dynamics tarafından üretilmiş ve EIDOS Interactive tarafından 2006 yılında piyasaya sürülmüştür. Dolayısıyla sunduğu en büyük yenilik serinin önceki oyunlarına göre daha akıcı bir oynanış sağlayan Crystal Engine motoruyla geliştirilmiş olmasıdır. Oyun tüm Tomb Raider serisi oyunları gibi üçüncül şahıs bakış açısından oynanan bir action-adventure oyunudur.

Oyunun ana karakteri Lara Croft oldukça parlak bir zekaya, son derece atletik bir vücuda, yüklü bir servete ve tüm bunlara ilaveten adeta maymun çevikliğinde akrobasi yeteneklerine sahip, yakın dövüş, atıcılık ve binicilik konularında uzman, modern teknolojik cihazlarla donatılmış, oldukça güzel bir İngiliz asilzadesidir. Dünya'nın dört bir yanında, birbirinden farklı uygarlıklara ait antik kent kalıntılarını, harabeleri ve batıkları gezerek, şahsı adına çeşitli tarihi eserler toplamaktadır. Oyunun ismi buradan gelmektedir (Tomb Raider – Kabir Yağmacısı).



Şekil 6.36 : Tomb Raider: Legend, Doğal coğrafyaya yayılmış Tiwanaku kent kalıntıları

Serinin bu 7. Oyunu Bolivya'da başlar. Kısa bir dağ tırmanışı cutscene'i ve doğal coğrafyada sunulan bir tutorial etabından sonra UNESCO'nun Dünya Kültür Mirası Listesinde bulunan Tiwanaku antik kentine doğru ilerler. Tiwanaku şehri MS 500 ve

900 yılları arasında altın çağını yaşayan, güney Andes ve ötesindeki geniş bir alana hakim güçlü bir pre-hispanik imparatorluğun başkentidir. Anıtsal kalıntıları bu medeniyetin, Amerika'nın diğer pre-hispanik imparatorluklarından kültürel ve siyasi anlamda farklı olduğunu kanıtlamaktadır. MS 1. Yüzyılda hızla gelişerek bir kasabaya dönüşmesini, bakır metalurjisine başlamaları ve üstün aletler kullanmalarına bağlayabiliriz.

Vaktiyle bölgede evcilleştirilmiş büyük sürüler halindeki alpakaların yününün kârlı bir ticarete dönüştürülmesi, anıtsal ölçeklerde ve mimarlar tarafından tasarlanmış, yetenekli masonlar tarafından cömertçe inşa ve dekore edilmiş geniş kamusal ve seramonik taş yapılara imkân sağlamıştır. Yük hayvanı olarak lamaların kullanıldığı periyotta ise Tiwanaku'yu bölgenin diğer yerleşimlerine bağlayan taş döşemeli yollar inşa edilmiştir.

Tomb Raider: Legend - Bolivya etabında kurgusal tapınağa giden yol bazı harabelerle doğal coğrafyadan tapınak mimarisine yumuşak bir geçiş sağlar. Harabeler topoğrafyaya ankre edilmiş ve topoğrafya eğrileriyle uyumlu biçimde çok yüksek rakımdaki dağlık tabii coğrafyadan tapınağa oyuncuyu alıştırarak ulaştıran mimari unsurlardır. Ancak ne var ki tapınağa hazırlayıcı nitelikteki geniş portallar, devasa kesme taş duvarlar, taş kolon ve kirişlerden şekillenen harabe ve kalıntıların mimari açıdan yorumlanması oldukça güçtür. Harabeler farklı seviyelerde yatay ve dikey elemanlarıyla, yer döşemeleriyle ve tabii unsurlarla birleşerek kimi zaman dar ve kimi zaman geniş açıklıklar belirler. Oyun uzayında bu harabelerin en önemli işlevi tapınağa giden patikayı etrafıca belirliyor olmasıdır.

Tiwanaku kalıntıları, Andean pre-hispanik medeniyetinin gelişmesinde önemli bir rol oynamış bir imparatorluğun gücüne çarpıcı bir şekilde tanıklık etmektedir. Binalar, seramonik ve kamusal mimarinin ve bölge medeniyetlerinin en önemli sanatsal tezahürlerinin istisnai örnekleridir.



Şekil 6.37 : Tomb Raider: Legend, Bir tepenin içine yerleşmiş kurgusal tapınak

Bu harabeler aşıldıktan sonra bir tepe içine inşa edilmiş oldukça büyük bir kurgusal tapınakla karşılaşılır. Tapınak girişi oldukça yüksektir ve zeminden teraslanarak yükselmektedir. Tapınak giriş portalına teraslarla beraber yükselen çok sayıda taş basamaktan oluşan uzun bir merdivenle ulaşılır. Yüksekliği, cephe stili ve teraslanarak yükseliyor oluşuyla bu kurgusal tapınağın antik Tiwanaku kenti buluntularıyla eşleşmediği görülmektedir. Portaldan girildiğinde düz çizgisel bir koridor takip edilmektedir. Burada tepeden farklı açılarda sızan iki ışık hüzmesi görülmektedir. Bu antik çağ mimarilerinde yansıtma teknikleriyle sağlanan doğal aydınlatma kullanımına atıfta bulunmaktadır. Tapınak ana mekanları olan geniş açıklıklara uzanan lineer koridor zemini tapınağın hemen girişinde koşularak katedilemesi neredeyse imkansız açılır kapanır ölümcül bir tuzak içermektedir. Bu kurgusal tapınağın sıradan insanların ziyaretlerini neredeyse hiç kabul etmediğinin bir göstergesidir.

Koridor ve üzerindeki birkaç gizli oda geçildikten sonra ulaşılan geniş mekan düşey shaftlar içinde hareket eden tekil zincirlerden oluşan ilkel birtakım asansör sistemleri içermektedir. Bu asansör ve shaft sistemleri hakkında oyun diyaloglarında *“Muhtemelen antik dönem inşaatçıları, dağın derinliklerine ağır malzemeler indirebilmek için sert kaya yatakları etrafında tüneller açmak zorunda kalmışlar”*

şeklinde yorumlanmaktadır. Belirli ağırlık dengeleme sistemleri ve insan gücüyle çalıştığı söylenebilecek bu ilkel asansörlerin ne tip bir ağır malzeme taşımak için tertip edildiği ile ilgili bir bilgiye rastlanmamıştır. Ancak demir ve bakır madenciliği ve metalurjisinde ilerledikleri bilinen uygarlığın bu devasa tapınak içerisindeki asansör sistemini bu amaçla kullanıyor olabileceğinin tasarımcı tarafından düşünülmüş olduğu varsayımıyla; tapınak olarak anılan yapının yalnızca seramonik işlevler barındırmadığı aynı zamanda endüstriyel ihtiyaçlara hizmet ettiği de düşünülebilir.



Şekil 6.38 : Tomb Raider: Legend, Tapınak iç mimarisi ve mimariye eklenen mekanizmalar

Tapınak içerisinde ilerlenerek ulaşılabilecek bir diğer oldukça geniş mimari hacim; çıkış kapısını açabilmek için devasa mekanizmaların yer döşemesindeki geniş karolarla etkileşilerek çalıştırılması gereken ve yalnızca bu işlevinin okunabildiği, üç farklı seviyeye ve yüksek bir tavana sahip, dev taş bloklarla inşa edilmiş ve üst yapı kurulumu tam olarak anlaşılamayan kolonsuz bir yığma strüktürle kurulmuştur. Bu mekânda bulunan mekanizmalar düşünüldüğünde Tiwanaku medeniyetinin mekanik ilminde bu denli ilerlemiş olduğuna dair bulgulara rastlamıyoruz. Zira Tomb Raider serisi oyunlarının genelinde yaygın olarak kullanılan ve ne gibi güçlerle çalıştırıldığı bilinmeyen devasa antik mekanizmalar oyunun aşılması ve/veya çözülmesi gereken en önemli fantazi unsurlarıdır.

Tamamen çözülmesi gereken bir bilmecedan oluşan mekanın çıkış kapısı açılıp bu mekan aşılabildiğinde, yine ölümcül bir açılır-kapanır yer döşemesi koridor boyunca aşılarak ulaşılan mekan oyun diyaloglarında seramonik bir mekan olarak

değerlendirmektedir, Lara Croft mekanın genelini donatan “şeytani ceket askıları”na benzeten bu seramonik elemanlara zıplayıp tutunarak mekanı yukarısındaki bir açıklıktan terk eder. Yıkıntı halindeki bir koridoru aşarak tapınak yapısını geride bırakan Lara Croft, halatlar ve ahşap elemanlarla kurulmuş bir köprüyle Stone Henge benzeri “dais” diye nitelenen mekâna ulaşır. Dais: “*bir hol üzerinde yükseltilmiş bir platform*” (oxford dictionary) anlamına gelmekte ve tepenin içi oyularak yüksekte bırakılmış bu doğal strüktür, tapınağın en içindeki ve en önemli seramonik mekanını oluşturmaktadır. Oyun haritası tasarımı burada sonlanır.



Şekil 6.39 : Tomb Raider: Legend, Stone Henge benzeri taş Tiwanaku sunağı

Tüm oyun haritası tasarımı boyunca ölümcül tuzaklar, çözülmesi ve aşılması gereken mekanizmalar ve seramonik olarak nitelendirilen anlaşılması güç bileşenlerden oluşan tapınak yapısı mimarisi herhangi bir yazı diline sahip olmadıkları belirtilen Tiwanaku medeniyetinin şekillerde görülen sanatsal unsurlarına benzemeksizin kurukafa vb. ikonlarla tasarlanan rölyef, heykel vb resimsel ifadelerle bezenmiştir. Ancak Tiwanaku’nun sanatına pek de benzemeyen bu ifadeler ağırlıklı olarak ürkütücü temalar betimleyerek belki bu tapınağın ölümcüllüğünü vurgulamaktadır.

Oyun uzayında mimari mekânın kullanımı çözülmesi gereken asıl sorudur ve neredeyse tamamen lineer işlemektedir. Oyun genelinde içinde bulunduğunuz strüktürleri aşmanız için her seferinde bir tek doğru rota tertip edilmiştir. Sözümlü gelimi duvardaki bir çıkıntıya tutunursunuz, bu çıkıntıya tutunarak ve ellerinizle vücudunuzu taşıyarak biraz ilerlersiniz, sonra buradan daha yukarıdaki bir çıkıntıya zıplayıp tutunur sonrasında duvarın tepesine çıkar buradan belirli iplere sırasıyla

tutunarak karşıya geçersiniz. Bu ilerleme biçimi çok az varyasyon içerir ve bir çok farklı medeniyetin tuzaklarla dolu tapınaklarını ve mimarilerini yüzlerce veya binlerce yıl öncesinden, yalnızca Lara Croft'un aşabileceği ve Lara Croft'un yalnızca bir tek şekilde aşabileceği şekilde tasarladığı Tomb Raider Serisi evreninin genel oynanışını oluşturur.

Her saniyesi ölümcül hata riskleri taşıyan oyun evreninde mekânların düşey ve yatay olarak katedilmesi gerekmektedir. Hem yatay ve hem düşey katedişler multiliner hareketlerle sağlanır.

Mimari içinde genellikle en büyük efor düşey hareketler esnasında sarfedilir ve bu sayede yükseklik algısı göze ilk çarpan mekansal algıdır. Bu esnada sürekli düşme riski bulunduğundan dolayı oyuncu sürekli tetiktir. Bunun yanı sıra karmaşık tapınak yapılarında yatayda yaptığınız hareketleri veya yatayda nasıl yönlendirmekte olduğunuzu ve dahi düşeyde katettiğiniz mekânı genellikle kestirmeniz güçtür. Durumun ana sebeplerinden biri yatayda ve düşeyde genelde labirentvari oyun haritası tasarımı uygulanmasıdır.

Geri dönüşlerin bazen kısıtlandırılarak mümkün olduğu oyun uzayında başarı; yönlendirme ve hafızaya dayalı olduğu kadar kontrolcü hakimiyeti, refleks ve peşpeşe kombine hareket yapabilme becerilerine bağlıdır. Oynanıştaki en önemli eğlence unsuru bu peşpeşe adrenalin yüklü akrobatik hareketler aracılığıyla tehlikeli biçimde mesafe katetmektir.

Tomb Raider: Legend oyun uzayında oluşturulan kurgusal, ifadeli, fantastik-tarihi mimariler ve mekan kurulumları karmaşık yapılarına rağmen bir tek giriş noktası, bir tek çıkış noktası ve bunların arasında izlenmesi gereken sabit rotalar ile lineer bir oynanış sunmaktadır.

6.4.8 Killzone 2 – Online / 2009

Sony Computer Entertainment tarafından 2009 yılında PS3 platformu için üretilen FPS; hikâye ve multiplayer ayarlarını hayli güçlü bir görsellikle sunmaktadır. Serinin 3. Oyunu olan Killzone 2 hikâye modunda konu ilk iki oyunu takip etmektedir. İşlenen konu adeta video oyunu endüstrisinin, sinema endüstrisiyle yarışmakta olduğunu temsil eden ciddi bir bilim-kurgu öyküsüdür. 2000'li yılların ortalarında

Dünya'nın azalan kaynakları nedeniyle insanlığın birbirine düşerek Dünya'nın sonunu hazırlaması, bu esnada gelişen teknolojinin getirdiği imkanlar dahilinde bürokratların uygulamaya koydukları “Güneş Sistemi sömürgeleştirme programı” (2060-2090) ve çaresiz kalan insanoğlunun mecburen bu programa tâbi oluşuyla Killzone evreni perdelerini açar.



Şekil 6.40 : Killzone 2, Radek Academy, multiplayer haritası

Sonrasında Dünya uluslarınca hazırlanan gemiler (2095-2110) Terran Güneş Sistemine yollanır. Ne var ki Alpha Centauri sistemine yollanan 6 gemi de şiddetli güneş enerjisine maruz kalarak düşerler. İnsanlık büyük yara almışken bu sisteme Helghan adı verilen insan ulusu tekrar bir çıkarma yapar, ulus çok büyük kayıplar vermesine rağmen başarılı olur. Centauri B gezegenine uluslarının adını verirler. Gezegendeki çok miktarda doğal kaynak tespit edilmesine rağmen, buradaki radyoaktif fırtınalar ve zorlu coğrafi koşullar karşısında ulusun (gönüllü olarak kalan azınlık dışında) büyük çoğunluğu burayı terkederek Centauri A gezegenine yol alır.



Şekil 6.41 : Killzone 2, Helghan uygarlığının düşmanı Vektan uygarlığı mimarisi

Centaury'e Philip Vekta'nın adı verilir (2155). Buradan itibaren, zorlu fakat doğal kaynakları olan Helghan gezegeninin ve konforlu bir atmosferde doğal kaynaklardan yoksun olarak yaşayan Vekta'luların bürokratik çatışmalarını işleyen bir hikaye anlatılmaktadır. Helghan insanı yüzlerce yıl bu zorlu gezegeni terketmez, vücutları bir dizi modifikasyona uğradığı için artık insan olmadıklarını düşünmektedirler. İnsanlıkla ticaretlerini sürdürür ve bir yandan Sistem Sömürge Birliğine vergi vermeye devam ederler. Helghan ulusunun lideri Scola Visari bu çağda doğar, büyür ve ulusu yönetmeye başlar. Bir süre sonra çıkacak anlaşmazlıklarla Helghan ulusunun tüm insanlığa kafa tutmaya başladığı Helghan- Vektan savaşları patlak verir.



Şekil 6.42 : Killzone 2, Scola Visari Helghan halkına sesleniyor.

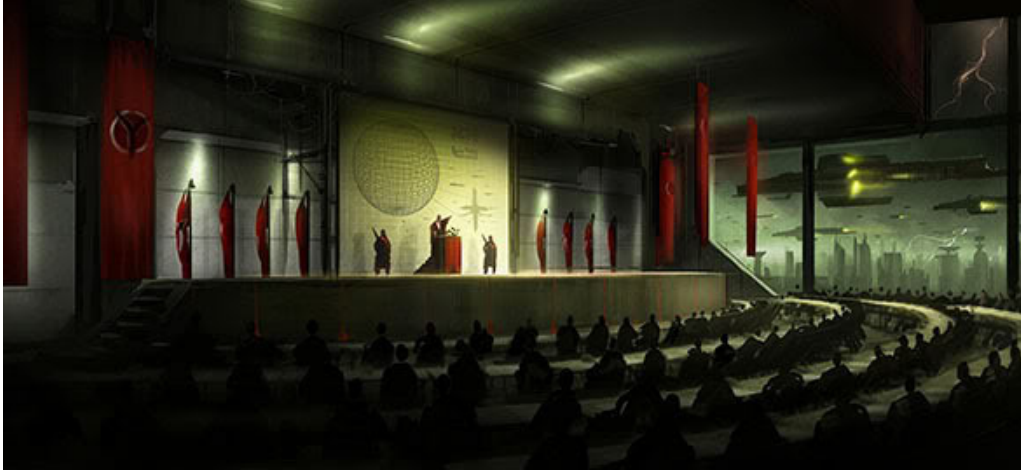
Karl Marx'ın dediği gibi "Her toplumsal çağın, Helvetius'un dediği gibi kendi büyük adamlarına ihtiyacı vardır. Eğer onları bulamazsa, üretir, icat eder." Visari ve Radec tüm insanlıktan önce büyük zorluklar çekerek, bu gezegeni sömürgeleştiren ve onu ellerinde tutmaya çalışan Helghan'ın icatlarıdır. Helghan bu özelliğiyle 1. Dünya savaşında sömürgecilikte birinci sıraya sıçramak için mücadele veren Almanya'dan ilham almaktadır.

Öykünün ana karakterlerinden Visari'yi halkını tüm insanlığa karşı örgütleyerek bir asker ulus haline getirmesiyle Adolf Hitler'e Radec'i ise zorlu koşullar altında çok miktarda silah üretmesi ve tesisler inşa etmesiyle Albert Speer'e benzetebiliriz.



Şekil 6.43 : Killzone 2, Visari Palace

Hemen hemen tüm yönetimler, özellikle de iktidara yeni gelenler, yönettikleri topraklar üzerinde hem fiziksel, hem de manevi olarak izlerini bırakmak isterler. Bu amaca ulaşmanın en etkili yolunun ise binalar ve anıtlar inşa etmek olduğu, kabul edilen bir gerçektir. Mimarlığın söz konusu sosyal gücünün farkında olan Naziler de, kurmakta oldukları yeni düzeni onunla desteklemeleri gerektiğini biliyorlardı. Nazi mimarlığı, Almanya'daki yeni düzenin kurulmasında üç farklı role sahipti: Teatral, sembolik ve didaktik. Naziler mimarlığı, belli bir fonksiyona sahip olmalarının yanı sıra, kullanımdan öte amaçlara da hizmet edebilecek binalar üretmek olarak algılıyorlardı. Bir çok Nazi binası, toplumsal hareketler için birer sahne görevi görüyor, Nazi ideolojisine temel oluşturan prensipleri somutlaştırıyordu.



Şekil 6.44 : Killzone 2, Helghan Parlamento Binası

Helghan yapılarının hemen hemen aynı fonksiyonlarla ve aynı anlayışa hizmet ederek üretilmiş oldukları hem temsili açıdan verdikleri imajlardan ve hem de oyun sinematiklerinde görülen Helghan ulusu tarafından kullanılış biçimlerinden anlaşılabilir.

Naziler, toplumun deneyim yaşaması için sahneler kurma amaçlarını mimarlıkla gerçekleştiriyorlar, toplumu mimari öğeleri kullanarak bir araya getiriyorlardı. Yapıların büyüklüğü ise, amaçların ve toplantılarda söylenenlerin önemini “büyütmesi” içindi. Naziler ve Helghan’lar için tasarlanan bu sahneler, en küçüğünden en büyüğüne kadar tüm binaların stili ve konstrüksiyonu, bu yapıların sahipleri ve onların idealleri hakkında oldukça fazla ipucu barındırmaktadır.

Helghan gezegeninde bulunan multiplayer oyun haritaları ciddi sayıda oyuncunun taktiksel bir savaş verebileceği ölçüde büyük ve detaylı tasarlanmıştır. Ancak daha küçük toplulukların çatışabileceği daha küçük haritalar da mevcuttur. Savaş alanı; yok etme, bulup geri getirme, propaganda, baskın, bölgesel savunma, suikast vb. birbirinden farklı görevler içerir. Mimari strüktürler bu görevler esnasında oyuncunun tutunabileceği en önemli oyun uzayı unsurlarıdır. Yapılar genel olarak zorlu coğrafya modelleri üzerine kurulmuştur. Savaş esnasında kendinizi korumak için sığınabileceğiniz güçlü betonarme ve çelik strüktürlerle inşa edilmişlerdir.

Bir binaya sığınmanın büyük getirilerinden biri de gizlenmek ve kendinize siper olabilecek mimari unsurlar bulmaktır. Ancak Killzone 2 uzayı savaş meydanları bir ilkeye çok dikkat edilerek tasarlanmıştır: “Yatmak yok!”



Şekil 6.45 : Killzone 2, Salamun Market, multiplayer haritası, genel plan

Multiplayer çatışma oyunlarında önemli problemlerden biri oyuncuların kendilerine avantaj sağlayacak korunaklı noktalarda uzun süre beklemesi, diğer oyuncuları bu noktaların sağladığı avantajlarla kolayca öldürmesi, diğer oyuncular tarafından bulunamaması veya öldürülememesidir. Fakat Killzone 2 online haritalarında bu durum farklıdır. Korunma, saklanma ve mevzilenme amacıyla girdiğiniz strüktürlerin genelde birden fazla giriş kapısı bulunur. Bu da bir odaya girmek ve köşeye çekilip, silahınızı kapıya döndürüp düşman beklemek klasik dramasını sonlandırmaktadır. Killzone 2’de çok sayıda müttefikinizle bir mekanın tüm kapılarını tutsanız bile keskin nişancılar tarafından pencerelerden vurulabilirsiniz. Veya dürbünlü tüfeğinizle haritanın geneline hakim yüksek ve avantajlı bir noktaya konuşlandığınızda düşmanlarınızı birbir avlarken, yükseklikler fazla abartılmadığı için ayağınızın dibinde yuvarlanmakta olan bir el bombası görebilirsiniz.

Yapılar tektonik açıdan ince yapı sistemleriyle sabit ve değişmez 3D modelden ayrılmaktadır. Makineli tüfek mermileriyle pencere doğramalarının kraker gibi parçalandığını, duvar kaplamalarının bloklar halinde çatladığını, ahşap elemanların tümünün açılan ateşle delik deşik olduğunu deneyimleyebilirsiniz. Yapıların aldığı hasar aksiyonun gerçekçi atmosferini ve savaşın fiziksel tahribatını yapılar aracılığıyla oyuncuya aktarmaktadır. Mimarideki bu tektonik bozulmalar ne yazık ki; bir çok anlamda Killzone 2’den üstün teknoloji ve grafik detayı içeren Killzone 3’te hayat bulmamakta ve bu açıdan Killzone 2’yi halefinden üstün yapmaktadır.



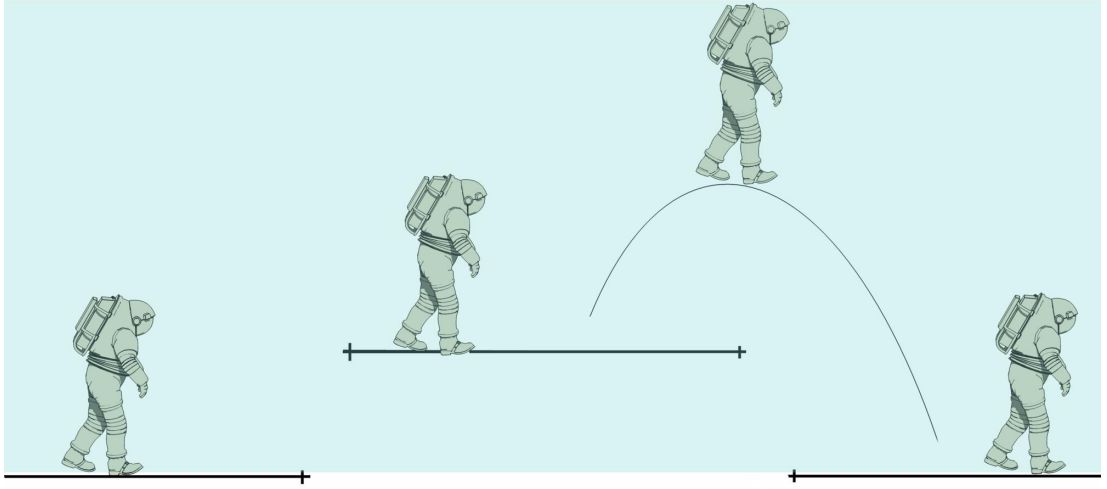
Şekil 6.46 : Killzone 2, Radec Academy, multiplayer haritası

Mimarının salt biçimde temsil edilmesi; üzerindeki düşman askerlerinin ve müttefiklerin hareketlerinin rahatlıkla okunmasını sağlar. Nazi mimarlığındakine benzer brütalist ve künt strüktürlerle tasarlanan yapılarda genelde klasik estetikten devralınmış simetri, tekrar, hizaya sokma, dik açı gibi bir dizi kavramlar hakimdir. Tasarımdaki bu yaklaşım rasyonalist düşüncedeki gibi mutlak, zaman ötesi bir doğrunun arayışının değil aklın düzenini çevreye empoze etme çabasının bir parçasıdır. Boyutlar, hizaya koyma, simetri eksenleri ve bunların içinde mutlak hakim olan sistemin yeri, yani Visari'nin yeri.

Helghan mimarisi tasarlanırken, hafiflikten ve geçirgenlikten kaçınılmış ağırlık hissettirilmeye çalışılmış, böylece anıtsallık ve kalıcılık etkisi güçlendirilmiştir. Yapılar tıpkı Speer'in Yapıları gibi mutlak hakimiyete sahip olan politik güce doğrudan vurgu yapmaktadır. Bunu yaparken de genelde ölçek, teknoloji, kapalılık, gücü simgeleyen öğelerin tekrarı, ağırlık ve yükselme gibi yolları kullanır. Zira Nazi Almanyası'nda da, Helghan evreninde de yapılarda yükseklik ve konum Hitler'in veya Visari'nin hakimiyeti sergilemek ve doktrinlerini empoze etmek için kurduğu baskı yönteminin birer parçasıdır.

6.5 DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Video oyun uzayları kronolojisine bakıldığında mekansal algı aktarımının, Pong'un sabit blok siyah kadrajından, günümüz yüksek çözünürlüklü FPS oyunlarının; video oyunu haritalarını doğrudan oyun karakterinin gözünden ekrana aktarmakta olduğu serbest manuel²⁷ kadrajlama ile sunulan tamamen 3 boyutlu mekansal algıya ulaşana dek denediği metodlar 6. Bölümde yer alan oyun incelemelerine bir kez daha göz atarak bir takım örnek benzetmelerle vurgulanabilir.



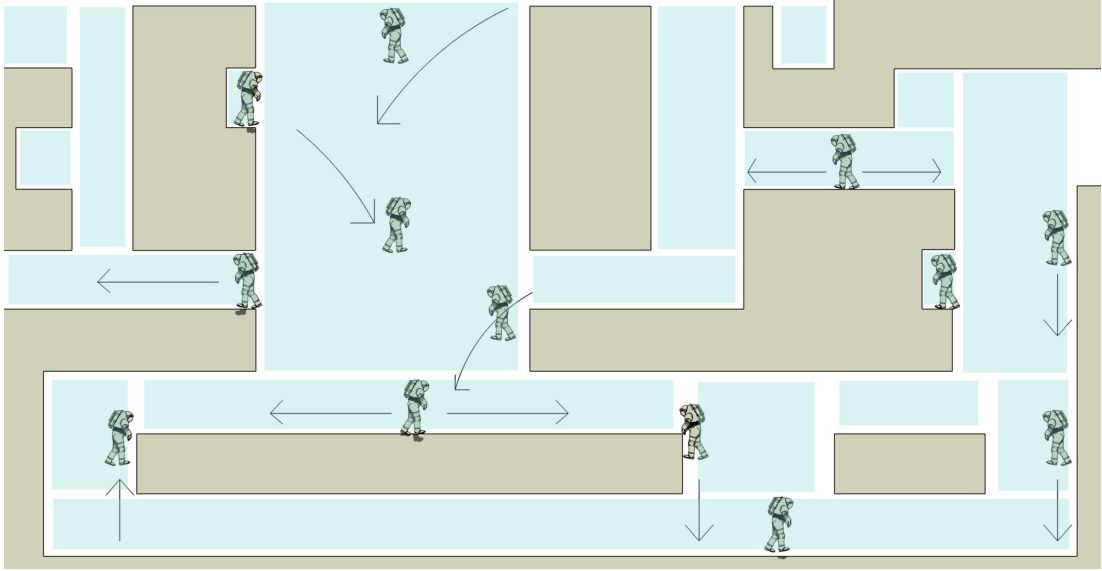
Şekil 6.47 : Hatlar üzerinde tek yöne katedilen, enine uzun dikdörtgensel mekan

Video oyununun erken dönem 2 boyutlu aksiyon oyunlarında, örneğin; Super Mario Bros'ta (Miyamoto, S., 1985), yatay dikdörtgensel televizyon ekranı ile kadrajlanan oyun ilerledikçe, sağa doğru pan²⁸ yapılıyor olması; level başından sonuna dek yapılan tüm kadrajlamaların birleşimiyle enlemesine uzun dikdörtgensel oyun haritaları oluşturmaktadır. Ortaya çıkan oyun haritaları aynı zamanda düşeydir. Oyuncu nadiren sola ve genellikle sağa ilerlemesi esnasında, düşey mekan algısının desteklemekte olduğu sıçrama veya eğilme düşey hareketlerini yapabilir, ancak oyun karakterinin ekrana yaklaşması veya ekrandan uzaklaşması mümkün değildir. Super

²⁷ Otomatik olarak değil el ile değiştirilen

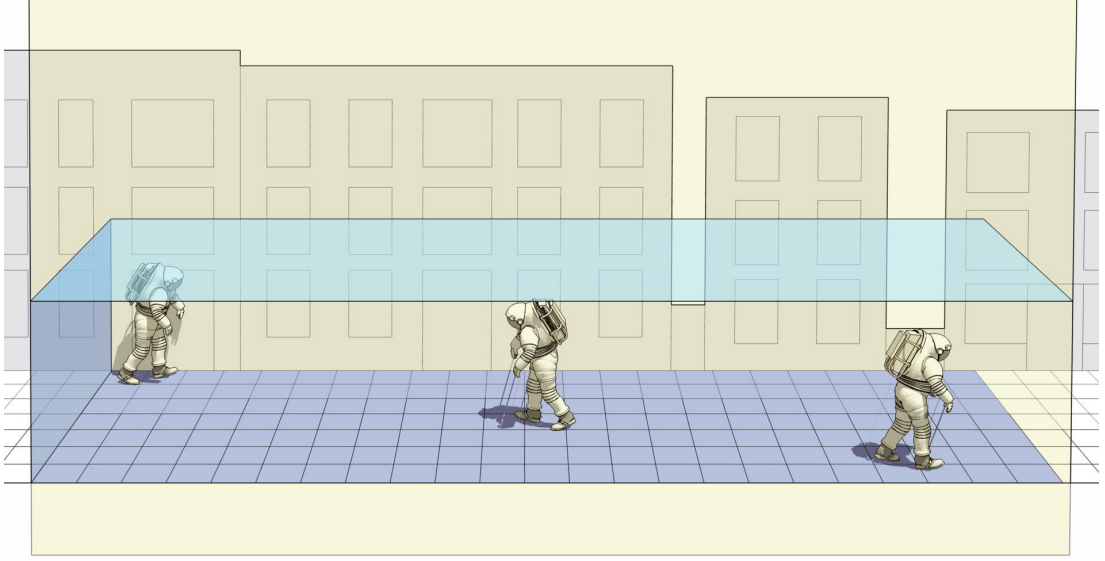
²⁸ Kameranın yaptığı yatay hareket (Oxford Dictionary)

Mario oyun uzayı mekan algısına dair atlanamayacak bir diğer anekdot ise; Mario'nun (bir cambazın bir ip üzerinde ilerlediği gibi) yatay çizgiler üzerinde ilerlemekte olduğudur. Oyun haritalarının gerçek üst sınırlarını ise; yer çekimine tabi olan Mario'nun zıplayarak tarayabildiği toplam alan üst sınırları belirlemektedir. Ancak oyun haritasının sağladığı mekanın bazı kısımları imkan dahilindeki tüm hareketler yapılsa bile taranamamaktadır.



Şekil 6.48 : Farklı yönlerde katedilen, ortogonal, düşey, mekan

Prince of Persia (Mechner, J., 1989) oyun haritaları, her bölgesinde perspektife giren yapılar inşa etmiş olsa bile, özünde: isimsiz kahramanın ekrana yaklaşmasını veya ekrandan uzaklaşmasını desteklemeyen düşey 2 boyutlu düşey oyun haritaları içerir. Oyun, Şekil 6.48 de krokiyel ve sadeleştirilmiş doluluk ve boşlukları ile görüldüğü üzere, adeta; çeşitli düşey dikdörtgensel mekanların birleşerek oluşturduğu ortogonal bir labirenttir. Labirentin sağladığı boşluk, analiz edilerek şekildeki gibi düşey dikdörtgenlere ayrıştırıldığında mekansal oluşumun tüm parçalarının oyuncu tarafından yürüyerek, koşarak, zıplayarak veya (olası bir ölümle sonuçlanacak olsa bile) boşlukta serbest düşme hareketiyle taranabildiği görülmektedir. Bir çıkış yolu bulmayı amaçlayan bir arayış için; tamamı kullanılabilen incelikli bir mekan algısı oluşturmak da deneyimlemek de oldukça anlamlıdır.

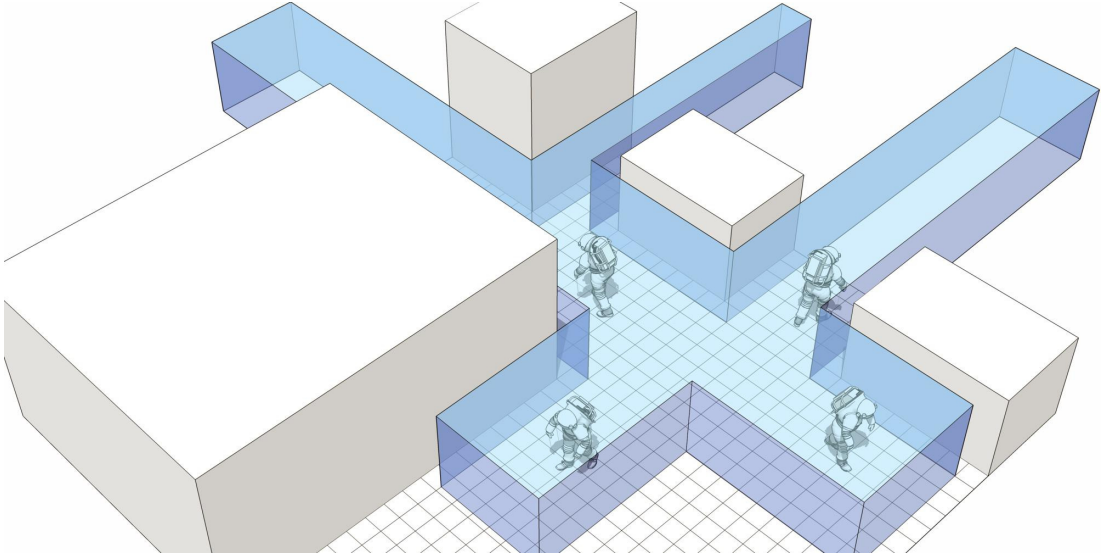


Şekil 6.49 : Tek yöne katedilen, enine uzun, dikdörtgen prizmatik mekan

6. Bölümde ele alınan önemli sidescrolling örneklerine ait oyun haritaları mekansal olarak, Şekil 6.49 da görüldüğü üzere sınırlandırılmıştır. Yakında; ekran düzlemi, uzakta; oyuna eşlik eden ve oyun ile etkileşimsiz dekor düzlem, solda; geri dönüşsüz ekran bitimi mutlak sınırlayıcılardır. Haritayı aşağıdan sınırlayan dikdörtgensel zemin (çizgisel zeminden farklı olarak) oyun karakterlerinin ekran ve dekor düzlemleri arasında yaklaşıp - uzaklaşmasını desteklemektedir. Harita üst sınırları ise yine karakterin zıplayarak tarayabildiği toplam alan üst sınırı ile belirlenmektedir. Oyun haritasının içerdiği tüm mimari ve mekansal öğeler, karakterlerin düzlemsel zemin üzerinde yaklaşıp-uzaklaşabiliyor, sağa-sola ilerleyebiliyor olmasına rağmen, çizgisel hareketlere ve basit 2 boyutlu düzleme göre tasarlanmış, Super Mario Bros ve Prince of Persia oyun haritalarındaki gibi yalnızca atmosfer oluşturmak ve haritayı uzak tarafından sınırlandırmak üzere konumlandırılmıştır.

6. Bölümde incelenen üç örnek, ortogonal zeminin böylesi sınırlandırılması sonucu oyun haritalarının, oyun başından sonuna dek tek düze bir “tünel içinde seyahat” mekansal algısı sunduğunun somut ve iyi seçilmiş örnekleridir. Side-scrolling genre’sinin bu üç önemli arcade klasiğini üreten Capcom tarafından sunulan bir diğer aynı genre klasiği, “The Punisher” (Funamizu, N., 1993) ise; Noritaka Funamizu’nun tünel içindeki seyahati, mimari ve mekansal doluluk ve boşluklardan yararlanan, sürprizli çatışma mekanlarına dönüştürdüğü ve evrilen harita yapısının özünde yine

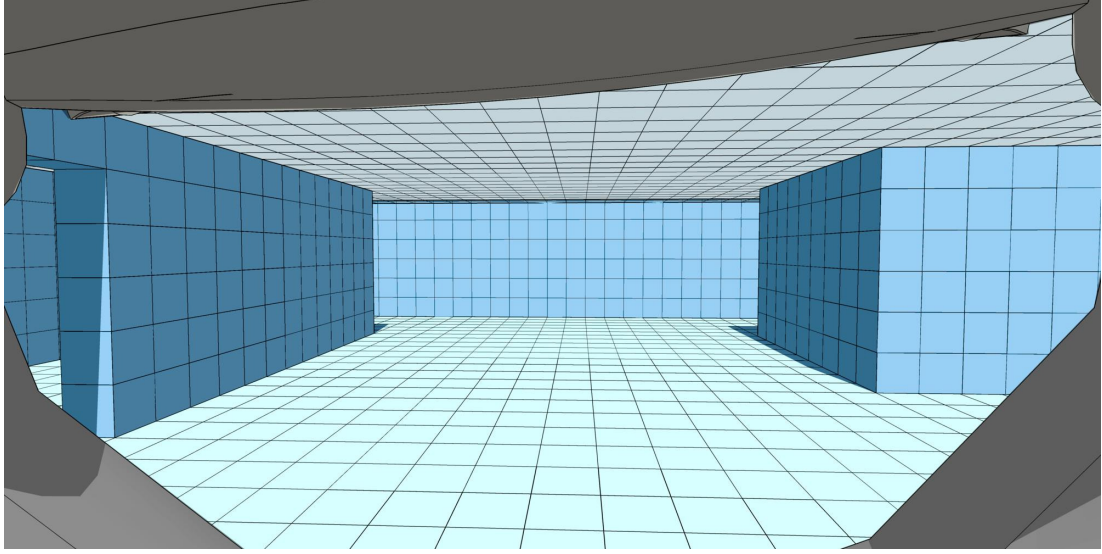
side-scrolling oyun haritaları olarak kalmayı başarabildiği, incelenmesi gereken bir diğer örnektir.



Şekil 6.50 : Çoklu yönlere katedilen, ortogonal prizmatik mekan

Bahsi geçen, Super Mario Bros, Prince of Persia ve side-scrolling klasikleri oyun uzayları, oyun karakterlerinin yalnızca sağ ve sol profilden görüntülenmesi ve sağ ve sol olmak üzere iki yöne çalışması gibi ilginç bir ortak özellik barındırmaktadırlar. Bu durum Moonwalker (Jackson, M., 1990) oyun uzayında oldukça farklıdır. Şekil 6.50 de görülen oyun haritası yapısı ise Moonwalker oyun uzayı haritalarına benzer ancak daha basit bir yapıyı tariflemektedir. Buna benzer izometrik bakışlarla görüntülenen primitif 3 boyutlu oyun uzayları çok yönlü harekete imkan sağlamaktadır. Şekil 6.50 de oyun haritasını dolaşmakta olan astronot, mekansal yapı içerisinde dört farklı açı ile dört farklı yöne ilerlerken görüntülenmektedir. Bu harita tipinde oyuncu mimariyi ve mekansal unsurları kütleli olarak daha belirgin biçimde deneyimleyebilir. Bu öğeler 2 boyutta sunulmak istenen 3 boyutluluğa bağlı olarak zaman zaman oyuncu ve oyun karakteri arasına girerek varlıklarını hissettirirler. Moonwalker’da bu dört ana yöne ara yönler de eklenmiştir ve Michael Jackson dört yerine sekiz farklı açıdan görüntülenebilmekte, sekiz yönde ilerleyebilmekte ve sekiz yönde mücadele edebilmektedir. Oyun haritası ortogonal yapısı ise diagonallerin de eklenmesiyle daha detaylı ve daha çok-yönlü ızgara sistemi ile tasarlanmıştır. Tüm bu bahsedilen ayarlar içerisinde oyuncu, aynı bölüm içinde sokakta yürümekte iken bir binanın içine girebilmekte, bina içinde bir salondan bir başka bölüme

geçebilmekte, burada eşyalar etrafında çatışmaya, dansetmeye ve serüvenin gerektirdiği görevleri yapmaya, oyun haritası kesintiye uğramaksızın devam edebilmektedir.



Şekil 6.51 : Birinci şahıs bakış açısı ile ortogonal mekan

Oyuncunun eksen etrafında çok daha varyasyonlu dönebilmesini ise ilk 3D uzaylar sağlamaktadır, Şekil 6.51 Wolfenstein 3D (Romero, T. & Hall, T. 1992) oyun uzayı mekansal yapısını temsil eden bir krokiye aynı astronotun gözünden bakışı temsil etmektedir. Yatay eksen sabittir ve bu eksende oyuncu dilediği yöne dönebilir, doğrultu ayarlayıp ileri veya geri yürüyebilir. Burada artık oyun haritası olarak tasarlanan mimari, ortogonal bir labirent içinde yol almak mekansal duygusunu akıcı bir şekilde aktarmaktadır. Wolfenstein'ın Günümüz FPS tekniğinden farklı olarak yapamadığı tek şey, bu mekansallığı deneyimlerken, karakterin başını hiç eğmemek veya kaldıramamaktır.

1970'lerden günümüze önemli örnekleriyle ele aldığımız video oyunu uzaylarının, oyun haritaları evrimi yukarıda şematik olarak bahsettiğimiz gibi devam ederken, içerdikleri mimari unsurların; temsiliyet, kullanılabilirlik ve tektonik açılardan gelişimine şahit oluyoruz. Her adımında yenilikler getirmeyi amaçlayan ve yarışır durumdaki oyun endüstrisi genellikle erken dönemlerinde; oyun haritası tasarımını, basit bir grafik çalışması niteliğinde ele almış olsa da zamanla bu konudaki tutum; gerçek Dünya'daki gibi, insan davranışları ve ihtiyaçları doğrultusunda hizmet veren ciddi mimarlık kuramı ilkeleri örnek alınarak, bir bakıma sanal dünyadaki, oyuncu ve

yapay zeka ihtiyaçları doğrultusunda, sanal mimariler tasarlamak, sanal doğal ve yapay mekanlar oluşturmak durumundadır.

Huizinga, Homo Ludens adlı eserinde oynanışa ev sahipliği yapan oyun alanından;

“Oyunun mekânsal sınırlılığı zamansal sınırlılığından da çarpıcıdır. Her oyun ister maddi veya hayali, ister keyfe göre saptanmış veya zorunlu olmuş olsun, önceden belirlenmiş kendi mekânsal alanın sınırları içerisinde cereyan eder. Bir oyun ile kutsal bir eylem arasında nasıl hiçbir biçimsel fark yoksa yani kutsal eylem nasıl oyununkilerle aynı biçimler altında gerçekleştiriliyorsa; kutsal yer de oyunun cereyan ettiği yerden biçimsel olarak farklı değildir. Arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme; bunların hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır, yani tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içinde özel kurallar tâbi kılınmış yerlerdir. Bunlar bildik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır.” Şeklinde bahsetmektedir. Video oyunu uzayının oyun haritası tasarımında, bu oyun açısından kutsal yerin tasarımındaki yetersizlik veya aksaklıklar oyun oynamak seramonisinin bir kutsiyet arzeden akıcılığını keskin müdahalelerle bölecek, aksatacak veya bu ritüeli, keyifle ve dünyadan koparak gerçekleştirmekte olan oyuncuyu anlam veremediği bir şekilde rahatsız edecektir.

Burada bahsedilen oyun alanı; oyuna hayat veren oyun konsolu ve ekran platformu olarak fiziksel biçimde yorumlanabileceği gibi oluşturulan sanal dünyanın kendisi de olabilir. her iki farklı yapılanma da kendi içsel mimari yapıları ile varolmaktadır.

Aynı eserde geçen: *“Oyun, oyun alanının sınırları içinde kendine özgü ve mutlak bir düzen hüküm sürer. İşte oyunun daha da pozitif yeni bir çizgisi: Oyun düzen kurar, oyun düzenin ta kendisidir. Dünyanın kusurluluğu ve hayatın karışıklığı içinde geçici ve sınırlı bir mükemmellik sunar. Oyun mutlak bir düzen gerektirir. Bu düzenin en küçük ihlali oyunu bozar, oyun niteliğini ve değerini yok eder.”* Bahsiyle, ister oyun konsolumuzun elektronik devre elemanlarından biri olsun, ister içinde dolaştığımız sanal dünyada bizi bir kapıdan geçirmeye yarayan görünmez bir portal olsun, yukarıda değindiğimiz keskin müdahalelerden herhangi birine maruz kaldığında, mutlak düzenlerin hakim olduğu oyun dünyalarının çökerek; kutsiyet ve imersiyon

hissiyle oynanmakta olan herhangi bir oyunun tamamen bitebileceği yaklaşımında da bulunabiliriz.

Oyun uzayında tasarımın temel ilkeleri olan kurallar, oynanış ve kültüre eşlik eden mekansal kurulumun evrimine göz attığımız değerlendirme ve sonuç bölümünde rahatlıkla görebileceğimiz üzere; tasarımcılar tarafından düşünülen, tasarlanan ve yazılan oyun uzayını oyuncuya sunan, oyuncunun oyun uzayını algılamasındaki en büyük etken ve asıl tuval olan oyun uzayı mekansal kurulumudur.

Mekansal kurulumun ve sağladığı mekan algısının gelişimi; piksel dünyalardan günümüze, teknolojinin gelişimi ve kullanıcı ihtiyaçları ile paralel ve karşılıklı geri besleme döngüsü içerisinde gerçekleşmiştir. Bu demektir ki; sanal uzay oluşumu kullanıcısının ona verdiği değer ve onun içerisindeki yaşantısı dahilinde hissettiği gereksinimler esas alınarak, tasarımcısının öngördüğü yeni sanal uzayları düşlemeye sevk etmektedir. Bu noktada tasarımcının davranış ve ihtiyaçları ise yeni uzayların yapımında kullanılması olasılık dahilinde olan veya kesinlikle gereken teknolojilerin gerekliliklerini, yeterliliklerini, sınırlarını, gücünü belirleyerek yeni teknoloji modelleri prototiplemektedir. Kullanıcıdan sırasıyla tasarımcıya ve tasarımcıdan teknolojik araştırma ve geliştirmeye giden beslemeler, tam tersi yönde geri beslemelerle sanal uzayların ve oyun evreninin çok disiplinli gelişimine yön vermiş ve vermeye devam etmektedir.

Bu disiplinlerin video oyununda grafikleme ve grafik çözme eğilimleri mekansal algı oluşturma ihtiyaçları ile, mekansal algı oluşturma eğilimleri strüktürler kurma ihtiyaçları ile geri beslemeler oluşturmaktadırlar.

Oyuncuya oynatılmak istenen oyunun sahneleneceği; tasarımcının zihnindeki mimari ve strüktürel kurulumun dışavurumuna ve sunumuna, hatta sınırlandırılmasına yönelik bakış açısı, detay, renk, doku, şayet var ise ışık öğeleri vb. tüm tasarım ihtiyaçları grafik çözme, uzay çözme ve oyun motoru geliştirme teknolojilerine taleplerde bulunmakta, talepler teknolojik gelişime, teknolojik gelişim ise nihayetinde tasarıma ve oynanışa yön vermektedir.

Pong'dan günümüze oyun uzaylarına süregelen gelişim, ve yakın gelecekte oyun uzaylarına dair öngörülen olası gelişim yukarıdaki ifadelerle basitçe açıklanabilir.

7. SONUÇ

Çalışmanın ortaya çıkış noktası uzun ve yorucu bir araştırma ve yazma süreci hemen öncesinde bir mimar ve bir video oyunları oyuncusu olarak iki disipline birden yönelttiğimiz “Mimarlık kuramı, video oyun uzayı ile nasıl ilişkilendirilebilir? Video oyunu mimarilerinin ve mekânlarının özelliklerini tanımlamak ve geliştirmek için hangi alanlarda, hangi sorulara yanıt verebilir?” sorusudur ve çalışma bu soruya yanıt aramaktadır. Bu bölümde, geçmişin piksellerden oluşan oyun dünyalarından, günümüz poligon oyun dünyalarına dek oyun haritasının evrimini kavramaya çalışmış bir düşünce ışığında, geleceğin bilinmeyen video oyunu haritaları adına; video oyun evreni ile mimarlık kuramı arasında köprüler kurulmaya çalışılmaktadır.

Oyun “gündelik” veya “asıl” hayat değildir. Oyun, bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar. Video oyunu oyun alanı ise bu aktiviteleri barındıran sanal boşluğu (aslında yalnızca çarpışma yüzeylerinden oluşan) doluluk ile şekillendiren ve onu sınırlandıran sanal mekansal ve sanal mimari unsurların betimlediği sanal bir uzay parçasıdır. Video oyunundaki oynanışa zemin oluşturan sanal boşluk parçasının analizi de onun sınırlarını belirleyen sanal strüktürlerin bir dizi analiziyle çalışma kapsamında sunulmuştur.

Mimari kavramlar, bir dizi örnek strüktüre bakmak için kullanılan basit bir çerçevede birleşmektedir. Mimari yaklaşımlar, oyun dünyası mimari ve mekansal kurumlarının nasıl anlamlar ve nitelikler kazanabileceğini açıklamada yardımcı olabilir.

Bu yardımı sağlarken mimari yaklaşımların asıl ereği; video oyun tasarımcısının asıl ereği olması gereken; bugün ulaştığı milyonlarla ifade edilebilecek video oyun oyuncusu topluluklarına nitelikli ve kapsamlı düşüncelerin ürünü olan tasarımlar sunabilmektir. Böylesi bir durumda; video oyun uzaylarının köklü bilgi birikimleri içeren arka planlara sahip olmaları ile etkileşimlerine bağlı olarak, oyuncular; bu

sanal ortamlara doğru konumlanmalarını değiştirecek ve yeni roller alacaklardır. Bu roller, video oyunu uzayının limitleri ve hikâye haritalarını içeren tüm olasılıkları kapsamaktadır. Hikâye haritaları oyuncunun oyun dünyasının sorumluluklarını genel kavrayışını anlayabilmek için modeller sunmaktadır.

Bir 3D video oyunları tasarımcısı, sanal uzayda çağrışımsal anlatı elemanları ve interaktif erişimi; oyuncunun katılımını teşvik etmenin yanı sıra; oyun dünyasını kavramasını sağlamak için kullanır. Bu teşviki düzenlemenin yollarından biri gezilebilir bir sanal uzay yapılandırmaktır. Peki, o halde uzayın kendisi bu teşvik elemanlarına nasıl bağlanacaktır? Mekânsal tasarım ile hangi süreçler şekillendirilebilir ve oyuncunun oyundaki olayları kavrayışını nasıl etkileyebilirler? Kural odaklı mimari oyun uzayının işlevselliği nedir?

Video oyununun dünyası veya karakteri; evrilebilir diğer herhangi bir uzay ile etkileşiminin, oyunun ait olduğu sanal uzaydaki kullanımudur. Alexander'ın kabul ettiği gibi: *"Bir bina veya bir kasaba temel olarak karakterini, bünyesinde sıklıkla cereyan eden olaylar ile yansıtır."*(1979, 66,). Tıpkı dijital oyun dünyaları gibi, mimari; uzay kullanımı ve özel örüntüsünün gelişmesine yardımcı olan spesifik yapılarından vücut bulur. Ancak bu tek yönlü bir bağlantı değildir. Aynı zamanda, kullanım alışkanlıkları, mimari düzenlemeleri yansıtmaktadır. Ayrıca 3D oyun haritası tasarımcıları bu uzayın anlamlı şekilde kullanılmasının, yani tam anlamıyla oyuncular tarafından devralınmış ve kendi etkinlikleriyle yeniden modellenmiş olabilecek olan uzayın, en büyük hedef olduğunu anlayabilirler.

"Mimari strüktürlerin bir dizi analizi; içinde yaşayanları etkileyen özel niteliklerine bağlı unsurları veya kalıpları tanımlar. Unsurlar "sosyal alanları" (Hillier ve Hanson 1984) ve "bilişsel strüktürleri" (K. Lynch 1960) kullanmanın "birbirine bağlı örüntülerine" (Alexander 1964) dayanarak değişen "temel geometrik şekillerle" (Ching 1979) tanımlanmıştır". (Nitsche, M., 2008)

Örüntüler ve unsurlar tekil bir strüktür içine monte edilemez ve sabitlenmiş bir tek anlama zorlanamaz. Mitchell gibi Lynch gibi Ching de açıkça böyle bir girişimden uzaktır ve arınmıştır.

Alexander, bununla birlikte, anlam ve strüktür eşleştirme görevini adresler ve; tüm temel aktif örüntüleri enkapsüle eden *"Zaman olmaksızın inşa etmenin bir tek yolu"*nu ilan ettiğinde bu adreslemeyi kullanır: *"İçimizdeki isimsiz nitelikler,*

canlılığımız, hayata açılığımız, Dünya'nın kalıplarına doğrudan bağlıdır, ve ne ölçüde olduğu kendi sahip oldukları niteliklerden kaynaklanır. Yaşayan kalıplar bu nitelikleri içimize salarlar. Ancak temelde bu nitelikleri içimize salmalarının nedeni, kendi özlerinde bu niteliklere sahip olmalarıdır." (Alexander 1964)

Alexander'ın evrensel anlam ve strüktür kombinasyonu, tek bütünsel kavram içinde mimarlığın karmaşıklığına odaklanır. Bu *"isimsiz nitelikler"*in herşeyi kucaklayan varlığı onu problematik fakat yine de ilham verici kılar. Alexander mekânsal kalıpların bir koleksiyonu olan bu teoriyi daha somut hale getirir.

Bir model hazırlamak söz konusu olduğunda: Heidegger'den etkilenen Mimarlık kuramcısı Norberg-Shulz uzayı analiz etmeye, mimari uzayı iki sınıfa bölerek başlamıştır: *"insan-yapısı uzay"* (Yerleşim yerleri) ve *"doğal uzay"* (tabiat) (1980,10). Karakterleri; dokusuyla, rengiyle ve bitkilenimiyle tanımlanan doğal yerler: tabiat, uzantıları ve yüzey rölyefleri olarak tanımlanmıştır. İnsan yapısı uzaylar insanoğlunun içini inşa ettiği doğal uzay anlayışını gösterir.

Binanın (mimarinin) varoluşsal amacı; bir nedenle, bir mevkiyi mekân yapmaktır. Verilen çevredeki potansiyel anlamları açığa çıkarmaktır. Bu insan yapımı mekânlar doğal uzaylarla değişik yollardan ilişkilidir: onlar doğal uzayın, doğal uzayda eksikliği hissedilen ne varsa onunla hassas bir şekilde tamamlanmasıdır; örneğin, bir kanyon daha fazla erişime izin vermek için inşa edilmiş bir köprü ile geçilebilir.

"Mimarlık kuramı, video oyun uzayı ile nasıl ilişkilendirilebilir? Video oyunu mimarilerinin ve mekânlarının özelliklerini tanımlamak ve geliştirmek için gerçekten de nasıl yardımcı olabilir?"

Sanal uzayın video oyunları oyun haritaları tasarımları esnasında, doğal uzaydaki mimarileri ayakta tutan çok temel mimari unsurlar tanınarak ve bu unsurlardan etkilenilerek veya ilhamlar alarak görselleştirilmesi, anlaşılması ve onun içinin bu doğrultuda inşa edilmesinin sonuçları oyun evrenlerini alt metinsel olarak daha zengin ve daha yüklü kompozisyonlar haline getirecektir.

Elli yıllık bir geçmişe sahip video oyun uzayının; bu denli yüklü sorumluluklarla düşünen, çok yönlü ve binlerce yıldır boşluğa şekil verme eğilimindeki köklü bir disiplinin tecrübesi ışığında yapılandırılabilmesi ise; ancak video oyununun dünyasını bir marangoz gibi işleyerek bu sanal boşluğa şekil vermeye çalışan: oyun haritası tasarımcısının; sanal uzayların fonksiyonel ve estetik gereksinimlerinden

hareketlenen, daha tutarlı ve daha üslup sahibi, sanatsal ve bilimsel açıdan daha nitelikli oyun haritaları inşa etmesine yardımcı olacak, son derece değerli ve çok parametrelili ek bir bilgi birikimi olarak, mimarlığa başvurusu ve mimari yaklaşımlar ışığında düşünmesi aracılığı ile gerçekleşebilir.

KAYNAKÇA

A) KİTAP

Aarseth, E. J., 1994. Nonlinearity and Literary Theory, The Johns Hopkins University Press, Maryland.

Alexander, C., Ishikawa, S., Silverstein, M., 1972. A Pattern Language, Oxford University Press

Apperlay, T. H., 2006. Toward a Critical Approach to Video Game Genres, Sage Publications, California.

Arsenault, D., 2009. Video Game Genre Evolution and Innovation, Eludamos Publications, Massachusetts.

Ching, F., 1979. Architecture: Form, Space, and Order, Van Nostrand Reinhold, New York.

Crawford, C., 1982. The Art of Computer Game Design, McGraw- Hill/Osbourne Media, California.

Eco, U., 1984, Semiotics and the Philosophy of Language, İndiana University Press, Amerika

Fail, J. & Scattergood, M., 2007. Begining Game Level Design, Fundamentals,Thomson Course Technology, Boston

Galloway, A. R., 2006. Gaming: Essays on Algorithmic Culture, University of Minnesota Press, Minneapolis

Huizinga, J., 1999. Homo Ludens, Çev.: Kılıçbay, M. A., Ayrıntı Yayınları, İstanbul

Iser, W., 1985. Feigning in Fiction: Identity of the Literary Text, University of Toronto Press, Toronto

Kent, S., 2002. Ultimate History of Video Games, Three Rivers Press, New York.

King, G., & Krzywinska, T., 2006. Tomb raiders & space invaders: Videogame forms & contexts, I.B. Tauris, New York

Lynch, K., 1960, The Image of the City, MIT Press, Cambridge MA

- Mitchell, W. J.**, 1999. E-Topia:Urban Life, Jim- but Not as We Know It, MIT Press, Massachusetts
- Mitchell, W. J.**, 1990. The Logic of Architecture: Design, Computation, and Cognition, MIT Press, Massachusetts
- Moine, R.**, 2005. Les genres du cinéma, İng. Çev. Radner, H & Fox, A., Armand Colin, Paris
- Nitsche, M.**, 2004. Video Game Spaces: Image, play and structure in 3d worlds, MIT Press, Massachusetts.
- Norberg-Schulz, C.**, 1980. Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture, Rizzoli, New York
- Rollings, A. & Adams, E.**, 2003. Andrew Rollings and Ernst Adams on Game Design, New Riders Publishing, California
- Salen, K. & Zimmermann, E.**, 2004. Rules of Play: Game Design Fundamentals, MIT Press, Massachusetts.
- Schatz, T.**, 1981. Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking and the Studio System, Random House, New York
- Schweighauser, P.**, 2009. Game Studies and Literary Antropology; or, Why We Play Games?, Eludamos Publications, Massachusetts.
- Shaw, A.**, 2010. What is Video Game Culture?, Sage Publications, California.
- Turkle, S.**, 1984 The Second Self: Computers and the Human Spirit. Simon & Schuster Publications,. New York
- Wolf, Mark J.P.**, 2002. The Medium of the Video Game, University of Texas Press, Austin

B) TEZ

- Benedict, M., L.**, 2008, Cityspace, Cyberspace, and the Spatiology of Information, University of Texas, Austin
- Campbell, D., A.**, 1996. Design in Virtual Environments Using Architectural Metaphor, *Yüksek Lisans Tezi*, University of Washington, Washington DC
- Demirci, U.**, 2007. Postmodern bir fenomen olarak siberpunk, *Yüksek Lisans Tezi*, Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Gingold, C., 2003. Miniature Gardens & Magic Crayons: Games, Spaces & Worlds, *Yüksek Lisans Tezi*, Georgia Institute of Technology, Georgia.

Henry, D., 1992. Spatial Perception in Virtual Environments: Evaluating an Architectural Application, *Yüksek Lisans Tezi*, University of Washington, Washington DC

Laurel, B., 1986. Toward the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System., *Doktora Tezi*, Ohio State University, Ohio.

C) OYUN

Alcorn, A., 1972. Pong, Atari Inc., Amerika

Baglow, B. & Lawson, B., 1997. Gran Theft Auto, DMA Design, Amerika

Carson, T. & Bass, J. & Bader, D., 2010. Red Dead Redemption, Rockstar Games, Amerika

Church, D., 2006. Tomb Raider: Legend, Crystal Dynamics, İngiltere

Colley, S., 1974. Maze Wars, Nasa Ames Research Center, Amerika

Cummins, D. & Gibbons, D., 1994. Beneath a Steel Sky, Revolution Software, Amerika

De Jonge, M., 2009. Killzone 2, Guerilla Games, Hollanda

Evans, M., 1982. 3D Monster Maze, J. K. Greye Software, İngiltere

Funamizu, N., 1993. The Punisher, Capcom, Japonya

Hattari, D., 1993. Cadillac & Dinosaurs, Capcom, Japonya

Izutani, M. & Nishugaki, S., 1991. Captain Commando, Capcom, Japonya

Jackson, M., 1990. Moonwalker, SEGA, Amerika

Jobe, D., 2007, Incognito Entertainment, SCE-Santa Monica, Amerika

Kojima, H., 1998. Metal Gear Solid, Konami, Japonya

Mc Namara, B., 2002. The Getaway, SCEE, İngiltere

Mc Namara, B., 2011. L.A. Noire, Rockstar Games, Amerika

Mechner, J., 1989. Prince of Persia, Brøderbund, Amerika

Miyamoto S., 1985. Super Mario Bros, Nintendo, Japonya.

Murokoshi, S., 2004. Silent Hill 4: The Room, Konami, Japonya

Romero, T. & Hall, T. 1992. Wolfenstein 3D, ID Software, Amerika

Sakaguchi, Y. & Shimomura, Y., 1989. Final Fight, Capcom, Japonya

Vávra, D. & Brzák, P., 2010. Mafia 2, 2K Czech, Çek Cumhuriyeti

C) EKLER

1) Video Oyunları Kronolojisi

VIDEO OYUN KRONOLOJİSİ -

1889-Fusajiro Yamauchi, Hanafuda isimli Japon oyun kartlarını üretmek ve dağıtmak amacıyla Marufuku isimli şirketi kurdu.

1932-Connecticut Leather Company (a.k.a. COLECO), Maurice Greenberg adlı bir rus göçmen tarafından, ayakkabı üreticilerine deri mamülleri pazarlamak amacıyla kuruldu.

1951-Yamauchi Marufuku Co. Ltd. şirketinin adını japonca bir terim olan “Nintendo”²⁹ olarak değiştirdi. Birleşik Devletler’de slot oyun makineleriyle ilgili yeni kanunlara geçildi.

Hawaii’deki askeri üslerde oyun odaları düzenleyen Marty Broomly; makinaları satın alarak Service Games (hizmet oyunları)’ i kurdu.

David Rosen, Kore Savaşında görev yaptığı Birleşik Devletler Hava Kuvvetleri’nden ayrılarak Japonya’da portre ressamlığına başladı.

1954-David Rosen, Rosen Enterprises’ı kurdu ve Birleşik Devletler’e fotoğraf kabini sevkiyatına başladı.

1956-Rosen Japonya’ya 200.000 Dolar değerinde jetonla çalışan elektromekanik oyunlar ithal ederek; ülkedeki ilk jetonlu-ticareti başlattı.

1958-New York’daki Brookeheaven Ulusal laboratuvarı’ndan fizikçi Willy Higinbotham; Osiloskop aracılığıyla görüntülenen masa tenisi benzeri bir oyun icadetti.

1961-MIT öğrencisi Steve Russell; “Spacewar” adlı ilk interaktif bilgisayar oyununu yarattı.

²⁹ Nintendo Japonca’da “Şansı Cennete bırak” anlamına gelmektedir

1962-Nolan Bushnell Utah Üniversitesi'nde mühendislik eğitimine başladı.

1964-Japonya'nın en büyük eğlence şirketi Rosen Enterprises, Dünya'nın çeşitli bölgelerinde 6.000'den fazla jukebox (jetonlu müzik makinası) sahibi olan Service Games ile birleşerek SEGA Enterprises'ı oluşturdu.

1965-Nolan Bushnell Salt Lake City Karnavalı'nda Midway Games temsilcisi olarak yazlık bir iş buldu.

1966-Ralph Baer Sanders Associates'te interaktif televizyon oyunlarını araştırmaya başladı.

SEGA Japonya'da hit olan ve Avrupalı ve Amerikan şirketler tarafından ithal edilmeye başlanan 'Periscope' isimli oyunu yaptı. Bu Japonya'nın ihraç ettiği ilk eğlence oyunudur. Sevkiyatın oldukça maliyetli olması nedeniyle Birleşik Devletler'deki arcade oyun salonları bu oyunu 25 cent karşılığı oynattılar ve bu olay standart arcade oyun ücretini belirledi.

1968-Ralph Baer ürettiği interaktif televizyon oyununun patentini aldı.

1969-Gulf&Western SEGA'yı satın aldı.

Nolan Bushnell okulundan mezun oldu ve California'da bir işe başladı.

1970-Bushnell 'Computer Space' adlı ; 'Spacewar' oyunun arcade versiyonu üzerinde çalışmaya başladı.

1971-Nutting Associates 'Computer Space' oyununu Bushnell'den satın aldı. Oyunu üretmesi için Bushnell'i işin başına geçirdi.

1972-Magnavox özel lansmanlarla oyun konsolu 'Odyssey' i tanıttı. Bushnell California'da 24 Mayıs'ta yapılan lansmana katıldı.

Bushnell Nutting firmasından ayrılarak; ortağı Ted Dabney ile Syzygy'yi kurdu.Syzygy isminin alınmış olması nedeniyle şirketlerinin ismini Atari olarak değiştirdiler.

Atari mühendislerinden Al Alcorn 'Pong' isimli oyunu yarattı.

Magnavox; Odyssey'i piyasaya sürdü.

Magnavox Pong'un Ralph Baer'in patentini ihlal etmesi nedeniyle Atari'ye dava açtı. Nolan Bushnell konunun mahkemeye taşınmamasına karar verdi.

1973-Taito, Williams ve Midway video oyun işine girdi.

1975-Atari prototip ev pong ünitesi geliştirerek fikri Sears Roebuck’a sattı.

Namco video oyun işine girdi.

Nakit sıkıntısı çeken Nolan Bushnell; finansman için girişimci kapitalist Don Valentine’e yakınlaştı.

Midway Taito’nun ‘Gunfight’ adlı oyununu ithal etti. Bu oyun ilk defa microprocessor kullanan oyundur.

1976-Şu an Coleco olarak bilinen Connecticut deri şirketi ‘Telstar’ adlı televizyon tenis oyununu piyasaya sürdü.

Fairchild Camera & Instruments; Kartuşlar kullanılarak programlanan ilk ev oyunu olan ‘Channel F’ i piyasaya sürdü.

Exidy Games ‘Death Race’ isimli oyunu piyasaya sürdü. Oyunda çöp adam tarzı figürler araba ile ezilmekteydi. İlk defa bir oyun protesto edildi ve ana protestolar haber bültenlerinde yer aldı.

Bushnell Atari’yi 28 milyon Dolar karşılığında Warner İletişime sattı.

1977-Atari ilk “Pizza Time Theatre” restoranını açtı.

Atari 2600 olarak bilinen oyun konsolunu piyasaya sürdü.

Mattei LED tabanlı el video oyunları ürün yelpazesini tanıttı.

Shigeru Miyamoto Nintendo’ya katıldı.

Bally; Bally profesyonel arcade ev konsolunu piyasaya sürdü.

Nintendo ilk ev video oyununu Japonya’da piyasaya sürdü.

1978-Bushnell Atari’den ayrılmaya zorlandı ve Pizza Time Theatre’in haklarını satın aldı.

Ray Kassar Atari’nin CEO’su oldu

Nintendo ilk arcade oyunu olan Othello’yu piyasaya sürdü.

Atari; Football’u ve Midway; Space Invaders’ı piyasaya sürdü. Her iki oyun da rekor iş yaptı.

Magnavox; Oddysey2’yi piyasaya sürdü.

Cinematronics; MIT’de tasarlanan Spacewars’un arcade adaptasyonu olan Space Wars’u piyasaya sürdü.

1979-Capcom Japonya’da kuruldu

Atari ilk vektör- grafik oyun olan Lunar Lander’ı piyasaya sürdü. Aynı yıl şirketin tüm zamanlarının en çok satan oyunu olan Asteroids piyasaya sürüldü.

Atari oyun tasarımcısı Warren Robinett Adventure isimli oyunun içine adının yazılı olduğu gizli bir oda ekleyerek oyun dünyasını “Easter Egg” kavramıyla tanıştırdı.

Mattei Electronics; Intellivision oyun konsolunu tanıttı.

Milton Bradley ilk programlanabilir el oyun aygıtı Microvisionu tanıttı.

1980-Atari Space Invaders’ı video oyun sistemlerinde piyasaya sürdü, ‘Arcade Hit’lerin ev sürümleri satış uygulaması böylece başlamış oldu.

Atari’den ayrılan mürted programcılar ilk üçüncü nesil oyun yapımcısı firma olan Activision’ı kurdular.

Namco tüm zamanların en popüler arcade oyunu olan Pac-man’i piyasaya sürdü. Dünya çapında 300.000’in üzerinde ünite satıldı.

Minoru Arakawa Nintendo America’yı kurdu.

Williams; Defender’ı piyasaya sürdü.

1981-Nintendo arcade oyunu Donkey Kong’u piyasaya sürdü.

Atari Pac-man oyununun video oyun versiyonunu piyasaya sürdü.

Atari Tempest’i piyasaya sürdü.

Amerikanların video oyun oynamaya 75.000 insan/saat ayırmasıyla Amerikan arcade salonlarının geliri yıllık 5 milyar dolara yaklaştı.

Arnie Katz, Bill Kunkell ve Joyce Worley Dünya’nın ilk video oyun dergisini; Electronic Games’i yayınladılar.

1982-Coleco; Colecovision’ı piyasaya sürdü.

Atari Pac-man lisansları ile bağlantılı olarak Magnavox’u suçladığı hukuk davasını kazandı.

Atari video oyunu olarak E.T.’yi piyasaya sürdü.

Activision; Pitfall'u video oyunu olarak piyasaya sürdü.

Atari 5200 olarak bilinen video oyun konsolunu piyasaya sürdü.

General Consumer Electronics; Vectrex'i piyasaya sürdü.

Midway Amerikan tarihindeki en büyük arcade oyun olan Ms. Pac-man'i piyasaya sürdü.

Warner Communucations Atari satışlarının öngörüldüğü kadar olmadığını açıkladı, Warner hisseleri %32 düştü.

1983-Nolan Bushnell Sente Games isimli bir arcade oyun firması kurdu.

Yu Suzuki SEGA'ya katıldı.

SEGA ilk oyun konsolunu Japonya'da piyasaya sürdü.

Cinematronics lazer-disk teknolojisiyle çalışan ilk arcade oyun olan Dragon's Lair'ı piyasaya sürdü.

Eski Phillip Morris yöneticisi olan James Morgan; Ray Kassar'ın yerine Atari'nin başına geçti.

1984-Nintendo aile bilgisayarı diye adlandırdığı ilk video oyun konsolu Famicom'u Japonya'da piyasaya sürdü.

David Rosen ve Isao Okawa 38 milyon Dolar karşılığında SEGA'yı Gulf&Western'den geri aldılar.

Coleco; Adam Computer adlı konsolu pazarlamaya başladı.

Hisao Oguchi ve Yuji Naka SEGA'ya katıldı.

Warner İletişim, Atari Corporation'ı Commodore Computers kurucusu Jack Tramiel'e sattı fakat Arcade bölümünü Atari Games adıyla korumaya devam etti.

1985-Nintendo Famicom'u NES (Nintendo Entertainment System) adıyla New York piyasasına sürerek şansını denedi.

Rus matematikçi Alex Pajitnow Tetris'i dizayn etti.

1986-Nintendo of America; NES'i ülke çapında piyasaya sürdü.

SEGA; Master System'i piyasaya sürdü.

Atari; 7800'ü piyasaya sürdü.

1987-Nintendo; Legend of Zelda'yı yayımladı.

NEC 16-bit/8-bit PC engine oyun konsolunu Japonya'da piyasaya sürdü.

SEGA 16-bit oyun konsolu Mega Drive'ı Dünya pazarına sundu.

1988-Square Soft Final Fantasy'yi yayımladı.

Atari Games; Tengen etiketiyle NES için lisanssız oyunlar piyasaya sürdü.

Tonka Sega Master System'in Birleşik Devletler dağıtım haklarını aldı.

Coleco iflasını açıkladı.

1989-NEC pc engine ürününü Birleşik Devletlere taşıdı ve TurboGrafx olarak piyasaya sürdü.

SEGA Mega Drive'ı Birleşik Devletler'de Genesis olarak piyasaya sürdü.

Nintendo Gameboy'u Dünya çapında piyasaya sürdü.

1990-Nintendo ve Atari Tetris'in hakları için mahkemelik oldular.

Nintendo Super Mario Bros'u piyasaya sürdü. Bu kartuş tüm zamanların en başarılı tek oyunluk kartuşudur.

SNK 24-bit NeoGeo oyun konsolunu Birleşik Devletler piyasasına taşıdı.

1991-Nintendo of America SuperNES'i piyasaya sürdü.

SEGA maskotunu yeniden yarattı. Sonic Kirpi.

Galoob oyuncak Game Genie isimli konsolunu piyasaya sürdü.

Capcom; arcade oyun salonlarına Street Fighter II oyunuyla can verdi.

1992-Genesis'in SuperNES'e kıyasla yok satması sonucu SEGA Birleşik Devletler piyasasını ele geçirdi.

SEGA Genesis için SegaCD yan donanımını ihraç etmeye başladı.

1993-Panasonic 32-bit 3DO konsolunu pazarlamaya başladı.

Atari 64-bit oyun konsolu Jaguar'ı tanıttı.

Bruderbund Macintosh için yapılan MYST'i yayımladı.

ID Software PC için Doom'u yayımladı.

Virgin; PC için 7th Guest'i yayımladı.

Lieberman ve Kohl Senatoda video oyunlarında şiddet konulu oturumlar başlattı.

1994-Senato oturumlarına cevaben Interactive Digital Software Association kuruldu.

Nintendo Donkey Kong Country oyununu yayımlayarak Birleşik devletler konsol pazarını yeniden ele geçirdi.

SEGA bir diğer yan donanım olan 32x'i piyasaya sürerek Genesis'in gücünü artırdı.

SEGA Japonya'da yeni konsolu Saturn'ü piyasaya sürdü.

Sony Japonya'da Playstation oyun konsolunu piyasaya sürdü.

1995-SEGA Saturn'ü Birleşik Devletler'de piyasaya sürdü.

Sony Playstation'ı Birleşik Devletler'de piyasaya sürdü.

Nintendo Virtual Boy'u Birleşik Devletler'de piyasaya sürdü.

Nintendo 64-bit oyun konsolu Nintendo 64'ü Japonya'da tanıttı.

1996-Nintendo Dünya çapında milyarinci kartuşunu sattı.

Jack Tremiell Atari Corporation'u dik sürücü imalatçısı firma JTS'e sattı.

Nintendo; Nintendo64'ü Birleşik Devletler'de piyasaya sürdü.

Nintendo Virtual Boy defterini kapattı.

Sony Crash Bandicoot'u tanıttı.

1997-SEGA; Saturn üretimini durdurdu.

Bandai Tamagotchi'yi piyasaya sürdü.

Tiger; game.com adlı el oyunu sistemini piyasaya sürdü.

Gameboy'un mucidi Gumpei Yokoi trafik kazasında öldü.

Dreamworks, Universal ve SEGA bir takım oluşturarak; Super Arcade diye adlandırılan yeni bir çizgi hedefleyen GameWorks'ü kurdu.

Nintendo; Nintendo64 için Goldeneye 007'yi yayımladı.

SquareSoft Playstation için Final Fantasy VII'yi yayımladı.

1998-Nintendo; Nintendo64 için The Legend of Zelda'yı yayımladı.

Gameboy Pokemon oyunu Japonya'da görülmemiş bir çılgınlık başlattı. Aynı yıl Amerikan pazarına da giren oyun benzer bir etki daha yarattı.

1999-JTS iflasını açıkladı ve Atari Corporation'u Hasbro'ya sattı.

SNK renkli el oyun sistemi NeoGeo pocket'i Amerika'da piyasaya sürdü.

SEGA Dreamcast oyun konsolunu Birleşik Devletler'de piyasaya sürdü.

2000-Toshiba ve Samsung nuon DVD sürücü planlarını açıkladılar.

Sony Playstation 2'yi Japonya'da piyasaya sürdü.

Microsoft Oyun Üreticileri Konferansı'nda Xbox oyun konsolu planlarını açıkladı.

SEGA Dreamcast için SegaNet hizmetini başlattı.

Sony Birleşik Devletler'de Playstation 2'yi piyasaya sürdü.

SNK NeoGeo Pocket defterini kapattı.

2001-SEGA Dreamcast defterini kapattı.

SEGA yöneticisi Isao Okawa öldü.

Nintendo Gameboy Advance ürününü sırasıyla Japonya ve Amerika'da piyasaya sürdü.

Nintendo Gamecube oyun konsolunu Birleşik Devletler'de piyasaya sürdü.

Microsoft Xbox'ı Dünya pazarına sundu.

(The ultimate history of video games- XI Timeline – Steven L. Kent)

Yukarıdaki kronolojiyi takip eden zamanda 2000'li yıllarda günümüzde son teknoloji olarak kullanılan PS3, Xbox 360, Nintendo Wii gibi (Next Gen Console) yeni nesil oyun konsolları ve PSP, Nintendo DS gibi el oyun sistemleri piyasaya sürülmüştür.

2) Allgame.com ve Gamespot.com Genre tabloları

Video oyunu tipolojilerine dair geniş kapsamlı bir sınıflandırma www.allgame.com tarafından şekildeki gibi oluşturulmuş bulunmaktadır.

ACTION:

<u>2D Action</u>	<u>3D Action</u>	<u>3D Platform</u>
<u>Action Adventure</u>	<u>Ball and Paddle</u>	<u>Combat</u>
<u>First-Person Action</u>	<u>Fixed Screen Platform</u>	<u>Interactive Screen Saver</u>

<u>Maze</u>	<u>Miscellaneous</u>	<u>Multi-Genre Action</u>
<u>Overhead View Action</u>	<u>Party</u>	<u>Side-Scrolling Combat</u>
<u>Side-Scrolling Platform</u>	<u>Stealth</u>	<u>Third-Person 3D Action</u>

ADVENTURE:

<u>Action/RPG Adventure</u>	<u>First-Person Adventure</u>	<u>Interactive Movie</u>
<u>Survival Horror</u>	<u>Text-Based Adventure</u>	<u>Third-Person Adventure</u>

COMPILATION:

<u>Action</u>	<u>Adventure</u>	<u>Educational</u>
<u>Fighting</u>	<u>Home</u>	<u>Miscellaneous Collection</u>
<u>Multi-Genre Compilation</u>	<u>Puzzle</u>	<u>Racing</u>
<u>Role-Playing</u>	<u>Shooter</u>	<u>Simulation</u>
<u>Sports</u>	<u>Strategy</u>	<u>Traditional</u>

EDUCATIONAL:

<u>Educational -- General</u>	<u>General College</u>	<u>General Early Childhood</u>
<u>General Elementary</u>	<u>General High School</u>	<u>General Middle School</u>
<u>Geography</u>	<u>History</u>	<u>Interactive Book</u>
<u>Language</u>	<u>Math</u>	<u>Music</u>
<u>Quiz Game</u>	<u>Reading</u>	<u>Science</u>
<u>Social Interaction</u>	<u>Spelling</u>	<u>Sports Instruction</u>
<u>Test Preparation</u>	<u>Typing</u>	<u>Writing</u>

FIGHTING:

<u>2D Fighting</u>	<u>3D Fighting</u>
------------------------------------	------------------------------------

HOME:

<u>Art/Paint</u>	<u>Computer Maintenance</u>	<u>Crafts/Design</u>
----------------------------------	---	--------------------------------------

<u>Desktop Customization</u>	<u>Development Tools</u>	<u>Fashion and Beauty</u>
<u>Genealogy</u>	<u>Home Design/Improvement</u>	<u>Movies/Music</u>
<u>Operating System</u>	<u>Personal Management</u>	<u>Productivity</u>
<u>Reference</u>		

PUZZLE:

<u>Action Puzzle</u>	<u>Adventure Puzzle</u>	<u>Maze Puzzle</u>
----------------------	-------------------------	--------------------

RACING:

<u>Aircraft Racing</u>	<u>Bicycling</u>	<u>Boat/Watercraft Racing</u>
<u>Demolition/Combat</u>	<u>Drag Racing</u>	<u>Extreme Racing</u>
<u>Formula-1/Indy Racing</u>	<u>Futuristic Racing</u>	<u>Go-Kart Racing</u>
<u>Miniature/Radio Control Racing</u>	<u>Miscellaneous Racing</u>	<u>Mission-Based Racing</u>
<u>Monster Truck Racing</u>	<u>Motocross</u>	<u>Motorcycle Racing</u>
<u>NASCAR/Stock Car Racing</u>	<u>Overhead View Racing</u>	<u>Rally/Off-Road Racing</u>
<u>Running</u>	<u>Snowmobile Racing</u>	<u>Sports Car Racing</u>

ROLE-PLAYING:

<u>First-Person Action RPG</u>	<u>First-Person RPG</u>	<u>Isometric Action RPG</u>
<u>Isometric RPG</u>	<u>PersistentWorld Online RPG</u>	<u>Strategy RPG</u>
<u>Third-Person 2D Action RPG</u>	<u>Third-Person 2D RPG</u>	<u>Third-Person 3D Action RPG</u>
<u>Third-Person 3D RPG</u>		

SHOOTER:

<u>First-Person Shooter</u>	<u>Fixed Screen Shooter</u>	<u>Overhead Free-Roaming Shooter</u>
-----------------------------	-----------------------------	--------------------------------------

<u>Platform Shooter</u>	<u>Shooter with Weapon Peripheral</u>	<u>Side-Scrolling Shooter</u>
<u>Squad-Based Shooter</u>	<u>Third-Person 3D Shooter</u>	<u>Vehicle Shooter</u>
<u>Vertical Scrolling Shooter</u>		

SIMULATION:

<u>Business Sim</u>	<u>Construction/Building Sim</u>	<u>Dancing Sim</u>
<u>Dating Sim</u>	<u>Flight Combat Sim</u>	<u>Flight Sim</u>
<u>Giant Robot Sim</u>	<u>Ground Vehicle Combat Sim</u>	<u>Life Development Sim</u>
<u>Miscellaneous Sim</u>	<u>Musical Instrument/Band Sim</u>	<u>Naval Combat Sim</u>
<u>Political Sim</u>	<u>Singing/Voice Sim</u>	<u>Space Combat Sim</u>
<u>Sports Management Sim</u>	<u>Train Sim</u>	<u>World-Building Sim</u>

SPORTS:

<u>Baseball</u>	<u>Basketball</u>	<u>Billiards</u>
<u>BMX</u>	<u>Bowling</u>	<u>Boxing</u>
<u>Cricket</u>	<u>Darts</u>	<u>Dodge Ball</u>
<u>Extreme Sports</u>	<u>Fishing</u>	<u>Football (American)</u>
<u>Futuristic</u>	<u>Gliding/Parachuting</u>	<u>Golf</u>
<u>Hockey</u>	<u>Horse Racing</u>	<u>Hunting</u>
<u>Ice Skating</u>	<u>Inline Skating</u>	<u>Miniature Golf</u>
<u>Miscellaneous Sport</u>	<u>Mixed Martial Arts</u>	<u>Multi-Sports</u>
<u>Olympics</u>	<u>Rugby</u>	<u>Shooting</u>
<u>Skateboarding</u>	<u>Skiing</u>	<u>Snowboarding</u>

<u>Soccer</u>	<u>Surfing</u>	<u>Swimming</u>
<u>Tennis</u>	<u>Track & Field</u>	<u>Volleyball</u>
<u>Water Skiing</u>	<u>Wrestling</u>	

STRATEGY:

<u>2D Real-Time Strategy</u>	<u>2D Turn-Based Strategy</u>	<u>3D Real-Time Strategy</u>
<u>3D Turn-Based Strategy</u>	<u>Action Strategy</u>	<u>Card Battle</u>
<u>Empire-Building</u>	<u>Persistent World Online RTS</u>	

TRADITIONAL:

<u>2D Pinball</u>	<u>3D Pinball</u>	<u>Board Game</u>
<u>Card Game</u>	<u>Gambling</u>	<u>Game Show</u>
<u>Hidden Object</u>	<u>Jigsaw Puzzle</u>	<u>Logic Game</u>
<u>Miscellaneous Game</u>	<u>Tile Game</u>	<u>Trivia Game</u>
<u>Word Game</u>		

X/ADULT:

<u>Adult Action Game</u>	<u>Adult Board Game</u>	<u>Adult Card Game</u>
<u>Adult Casino Game</u>	<u>Adult Game Show</u>	<u>Adult Graphic Adventure</u>
<u>Adult Interactive Movie</u>	<u>Adult Miscellaneous</u>	<u>Adult Movie</u>
<u>Adult Puzzle Game</u>	<u>Adult Screen Saver</u>	<u>Adult Sports Game</u>
<u>Adult Text-Based Adventure</u>		

Çizelge 3.2 : www.allgame.com Kasım/2011 genre çizelgesi 211 adet genre içermektedir.

Video oyunu tipolojilerine dair kapsamlı bir sınıflandırma örneği www.gamespot.com tarafından şekildeki gibi oluşturulmuş bulunmaktadır.

Üst Genre	Alt Genre 1	Alt Genre 2	Alt Genre 3
Action	Beat-'Em-Up		
Action	Fighting	2D	
Action	Fighting	3D	
Action	General		
Action	Shooter	First-Person	Fantasy
Action	Shooter	First-Person	Tactical
Action	Adventure	Modern	
Adventure	First-Person	Fantasy	
Driving	Car Combat		
Driving	Racing	Arcade	
Driving	Racing	Kart	
Miscellaneous	Party		
Miscellaneous	Puzzle	Action	
Role-Playing	Action RPG		
Role-Playing	First-Person		
Role-Playing	PC RPG		
Simulation	Sci-Fi	Spaceship	
Sports	Traditional	Ice Hockey	Arcade
Sports	Traditional	Ice Hockey	Sim
Strategy	Real-Time	Fantasy	
Strategy	Turn-Based	Modern	

Çizelge 3.3 : www.gamespot.com Kasım/2011 oyun genre'leri çizelgesinden alıntı

3) Video Oyunları ve Görsel Seçici Dikkat Modifikasyonu Başlıklı Deney Dizisi

Aşağıdaki paragraflar New York'ta bulunan Rochester Üniversitesi, Görsel Bilimler Fakültesi, Beyin ve kavrama bilimleri anabilimdalı üyeleri Shawn Green ve Daphne Bavellier tarafından gerçekleştirilen “Aksiyon video oyunları görsel seçici dikkati değiştirmektedir.” Başlıklı 5 deneylik bir dizi laboratuvar çalışmasından alınmıştır.

“Video oyunu oynamak günümüz toplumunda her yerde görülen bir faaliyet haline gelmiştir, algısal ve motor beceriler üzerindeki olası sonuçları dikkate değer durumdadır. Bir organizmanın değiştirilmiş bir görsel ortama maruz bırakılmasının genellikle organizmanın görme sistemi modifikasyonu ile sonuçlandığı iyi bilinmektedir. Algısal öğrenme sahası; performansta eğitim kaynaklı artışın bir çok örneklerini sağlamaktadır. Ancak algısal öğrenme gerçekleştiğinde çalışılmış bir görev için spesifik olma eğilimindedir: yani, yeni görevler için genelleme pek az görülür. Buradaysa aksine olarak aksiyon oyunları oynamanın görsel yeteneklerin aralığını çerçevesini değiştirme yeterliliğine sahip olduğu gösterilmektedir. Dört deney; video oyunu oynamayanlara kıyasla alışkın video oyunu oyuncularının görsel dikkatinin farklı açılardan değiştiğini ortaya koymaktadır. Beşinci bir deneyde, aksiyon video oyunu ile eğitilmiş oyuncu olmayan kimselerin, eğitim öncesi yeteneklerinin belirli bir gelişim gösterdiğini, böylece bu etki ile oynanışın önemini ortaya koymaktadır.”

“İlk olarak; video oyunu oynamanın genel bir dikkat kapasitesi artışı sağlayıp sağlamadığını belirlemek için, dikkat çalışmalarında deneysel bir paradigma olan 'flanker' (itiş kakışa bulaşmadan oynayan oyuncu) uyumluluk etkisini kullandık. Bu görev, hedeflenen vazife üzerindeki göz ardı edilen oyalayıcı etkiyi ölçmektedir. Bu oyalayıcı etkinin boyutu, bir artık dikkat kaynakları dizini sağlamak için önerilmiştir. Hedeflenen görev kolay olduğunda oyalayıcı etkinin büyük olduğu, ancak hedeflenen görev halka içine daha fazla dolgu cismi yerleştirilerek zorlaştırıldığında; oyalayıcı etkinin küçük olduğu özellikle bildirilmiştir. Bu bulgu için şu an kabul edilen temel, hedeflenen görev kolay olduğunda, oyalayıcıya sızan dikkat kaynaklarının boş geçildiği, bir dereceye kadar işlendiği ve hedef sürecini etkilediğidir. Hedef görev daha zor olduğunda, az sayıda olan dikkat kaynakları konu dışı oyalayıcıyı işlemeye devam etmektedir. İlişkisiz işleme, tüm kaynaklar hedef göreve adanmış şekilde çok zor olduğunda oyalayıcıya hiçbirşey bırakmayarak önlenmiş olur.”

“Bu görev, bu nedenle, video oyunu oynamanın, görsel dikkat sisteminin kapasitesini artırdığı hipotezini test etmek için bir fırsat tanımaktadır. Video oyunu oyuncularının (VOO) gerçekten büyük bir dikkat kapasitesi vardır, onlar, hedeflenen görev daha zor olduğunda video oyunu oyuncusu olmayanlara (VOOO) göre, görsel dikkat kaynaklarını daha yavaş tüketmektedir. “

“Görsel dikkatin zamansal yönlerini test etmek için kullanılan deneysel paradigma dikkatsel göz kırpma görevidir. Dikkatsel göz kırpma ilk hedefin görülmesinden birkaç yüz milisaniye sonra ikinci bir hedefin bildiriminde zorluklar yaşadıkları olgusuna işaret eder. Bizim durumumuzda, katılımcılara birinci hedefi tanımlamalarını ve hemen ardından ikinci bir hedef tespit etmelerini istediğimiz dikkatsel göz kırpmanın bir varyantını kullandık. Bu görev iki ayrı dikkat darboğazı içermektedir. İlki, saniyedeki ilk hedeften 200-500 ms sonra gelen ikinci bir hedefin işlenmesinin zorluğu anındaki dikkatsel göz kırpmadır. İkincisi ise, birinci ve ikinci hedef arasındaki (tanımlamadan tespit etmeye) görev geçiş maliyetidir; saniyedeki dikkatsel göz kırpmanın aksine, bu etki en çok iki hedef zamansal olarak bitişik olduğunda ve iki hedef arasındaki süre artarken yavaşça azaldığında telaffuz edilmiştir. Bu dikkat darboğazı görüşe özgü değildir fakat oldukça amodal görünür. Böylece bir tanımlama/tespit etme dikkatsel göz kırpma görevi kullanarak, video oyunu taliminden sonra geliştirilmiş kapasitelerin yalnızca tamamen görsel darboğazlara uygulanmadığı aynı zamanda amodal olanlar için de genellenebileceğini test etmiş oluyoruz.

“Bu potansiyel kafa karıştırıcıları ekarte etmek için, VOOO bir grup, 10 gün boyunca günde 1 saat süreyle Medal of Honor (VOO grubu tarafından oynananlara benzer bir oyun) oynaması istenerek aksiyon video oyunu talimi uygulandı. Bir kontrol grubu aynı zaman dilimi içinde tetris oyunu üzerinde talim yaptı. Bu oyun zorlu bir görsel motor bileşeni içerir ancak, aksiyon oyunları dikkatin tüm saha etrafına dağılmasını veya sahada sürekli makas değiştirmesini gerektirirken tetris bir zamanda bir objeye odaklanmayı talep eder. Tetrisin bu nedenle yukarıda tanımlanan görsel dikkatin yönlerini değiştirmesi beklenemez ve böylece gelişmiş görsel-manuel uzmanlık ve test-üstüne-test düzenleri nedeniyle izleme iyileştirilmesi için mükemmel bir kontrol tanımaktadır.”

“Eğitim öncesi ve sonrası her grubu sıralı olarak-sıraya göre test ettik, yararlı bakış alanı ve dikkatsel göz kırpma deneyleri uyguladık. Tüm katılımcılar talimini

yaptıkları video oyunlarındaki skorlarını geliştirirken eğitim başarılı olmuştu. Üzerlerinde üç deney vazifesi yapılan oyun talimlerinden özellikle aksiyon oyunu eğitimi, kontrol oyunu eğitime nispeten daha büyük performans gelişimine yol açmıştır. Kontrol oyunu grubunda herhangi bir iyileşme görülmezken (gelişen nüfus $P, 0,05$) aksiyon oyunları konusunda talim gören bireylerin numaralandırması 1.7 öge artmış durumdadır. Aksiyon video oyunları talimi faydalı görüş alanını geliştirerek dikkatsel göz kırpmaya eyleminden daha hızlı toparlanma sağlamaktadır (şekil 5). Buna ek olarak, bu dikkatsel ölçümlerdeki gelişmeler ile video oyunu oynamanın gelişmesi arasında, bir marjinal bağıntı bulundu.. Böylece denilebilir ki; bir aksiyon oyunu ile 10 gün talim yapılması görsel dikkat kapasitesi, mekânsal bağıntı ve zamansal çözünürlüğü artırmak için yeterlidir.”

“Oyuncuyu aynı anda çeşitli bir dizi görev (mevcut düşmanları izliyorken, yeni düşmanları ve yerlerini tespit etmek, bu esnada yaralanmaktan kaçınmak, v.b.) arasında bir denge kurmaya ve oynayarak yerine getirmeye yönlendirerek, aksiyon oyunu oynamak görsel dikkatin limitlerini üç farklı açıdan zorlamaktadır. Bu yeni görevler ve eğitim sadece 10 gün sonra talim yapılmamış konumlarda bile algılanabilir etkilere yol açar. Bu nedenle, video oyunu oynamak oldukça akılsızca gibi görünüyor olsa da, görsel dikkatsel işlemeyi kökten değiştirme yeteneğine sahiptir. Video oyunlarına çalışmak bir çok yolda benzer gelişimlere yol açabilir. Bilinen dikkat darboğazlarında değişiklikler kesin bir olasılık olmakla birlikte, hızlandırılmış algısal süreçlerin ve / veya merkezi yönetim düzeyindeki çeşitli görevlerin daha iyi yönetilmesine katkıda bulunması da muhtemeldir.”