



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

**BİLGİSAYAR OYUNLARININ YAPIM SÜRECİNDE KONSEPT TASARIMI,
ÜRETİLMESİ VE UYGULANMASI**

Can İnan IŞIK

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2019



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

BİLGİSAYAR OYUNLARININ YAPIM SÜRECİNDE KONSEPT TASARIMI,
ÜRETİLMESİ VE UYGULANMASI

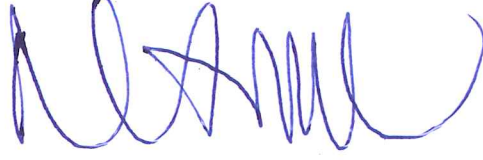
Can İnan IŞIK

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2019

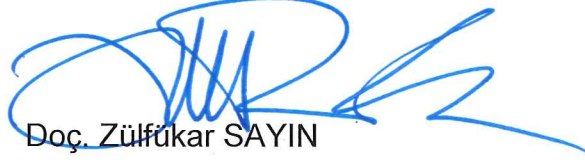
Kabul ve Onay

Can İnan IŞIK tarafından hazırlanan "Bilgisayar Oyunlarının Yapım Sürecinde Konsept Tasarımı, Üretilmesi ve Uygulanması" başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından 25.05.2019 tarihinde Grafik Anasanat Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.



Jüri Başkanı

Prof. Namık Kemal SARIKAVAK



Jüri Üyesi (Danışman)

Doç. Zülfükar SAYIN



Jüri Üyesi

Doç. Armağan GÖKÇEARSLAN



Jüri Üyesi

Doç. Atilla IŞIK



Jüri Üyesi

Doç. Banu Bulduk TÜRKMEN

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

Prof. Dr. Pelin YILDIZ

Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

BİLGİSAYAR OYUNLARININ YAPIM SÜRECİNDE KONSEPT TASARIMI, ÜRETİLMESİ VE UYGULANMASI

Danışman: Doç. Dr. Zülfükar SAYIN

Yazar: Can İnan IŞIK

ÖZ

Bilgisayar oyunları 1940'lı yıllarda atılan teknolojik adımların bir yan ürünüdür denilebilir. Başlarda bilgisayar mühendislerinin birer hobisi olarak var olan bilgisayar oyunları büyük bir çoklu medya ürünü olarak gelişen teknoloji ile birlikte kendisini güncelleyerek ve evrilerek günümüze kadar gelmiştir. Büyük bir sektör haline gelmesiyle birlikte bilgisayar oyunlarının üretim kalitesinde de bazı standartlaşmalar söz konusu olmuştur. Söz konusu standartlaşmalar bilgisayar oyunlarının içeriği ve özgünlüğünde bazı olumsuzluklara yol açmıştır.

Konsept tasarımları alanında gözlenen sıradanlaşmanın özgün yaklaşımlarla nasıl kırılabileceğine vurgu yapılan bu çalışmanın *birinci bölümünde* bilgisayar oyunlarının bilgisayar teknolojileri ile birlikte tarihsel gelişimi incelenmiş ve bu gelişim sürecinde oluşan bilgisayar oyunu türleri ile başlıca bilgisayar oyunu geliştiren firmalara değinilmiştir. *İkinci bölümde* konsept tasarımının tarihsel gelişimi ve hangi alanlarda kullanıldığı üzerinde durulmuştur. Ardından konsept tasarımının bilgisayar oyunlarının tasarım ve yapım sürecindeki önemine değinilmiş ve konsept tasarımının hangi yöntem ve teknolojiler ile üretildiğine değinilmiştir.

Üçüncü bölümde bilgisayar oyunları sektörünün Oscarı olarak nitelendirilebilecek "The Game Awards" ödüllerinden 2015, 2016 ve 2017 yıllarında sanat yönetimi dalında ödül almış üç oyunun konsept tasarımı süreçleri incelenmiştir. *Dördüncü bölümde*, insanlık tarihinin bulunmuş ilk yazılı destanlarından biri ve Mezopotamya kültürüne ait bir eser olsa bile tüm insanlığa adanmış bir kültür mirası niteliği taşıyor olması nedeniyle, "Gilgameş" adlı bir konsept tasarımı gerçekleştirilmiş ve bu tez çalışması sürecinde elde edilen verilerden hareketle irdelenerek sunulmuştur.

Anahtar Sözcükler: Bilgisayar Oyunları, konsept tasarımı, konsollar, grafik tasarım, karakter tasarımı, uzam tasarımı, bölüm tasarımı, nesne tasarımı, dijital resimleme.

CONCEPT DESIGN PROCESS IN COMPUTER GAMES, CREATION AND APPLICATION

Supervisor: Doç. Dr. Zülfükar SAYIN

Author: Can İnan IŞIK

Abstract

Computer games, could be determined as the side outcome of the technologic advancements in the 1940's. At first what started as a hobby among computer engineers has evolved drastically until present day. The present revenue of the Computer Games industry is estimated to be 135 billion dollars. Becoming this large of an industry, computer games have had a quality requirement standardization. These standards have been observed as having a negative effect on the quality and authenticity of the games produced. On this thesis we are going to follow a path forward through art design, concept design and possible techniques that will avoid these negative effects.

The first section of this thesis covers the historical progression of computer games and technologies. This research sheds a light on computer game genres created over time and computer game companies that had a great impact on the industry.

The second section of the thesis focuses on concept design and how it has become useful over other industries. This chapter also includes a breakdown the most important uses of concept design in computer game designs and the importance of it in the production pipeline. Last part of this section covers the techniques and technologies that is used to create concept designs.

The third section covers what we may call the Oscar's of computer games industry, "The Game Awards". This part focuses on the Art Direction awards of 2015, 2016 and 2017 winning 3 games and their concept design processes.

The fourth section, includes the conclusion of the covered successful concept designs and their implementation to the given example. The example provided is based on the "Gilgamesh" epic. The reason of the choice of this epic is that it is told to be the first historical written story tablet of mankind. Also, even though the

“Gilgamesh” epic belongs to the Mesopotamian culture, it is still considered to be a legacy for all mankind. On this implementation, ‘Gilgamesh’ epic tried to be addressed as a concept computer game, and analysed in the way the concept designs mentioned in section three.

Keywords: Computer Games, concept design, consoles, graphic design, character design, environment design, level design, item design, digital painting.



İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ.....	i
ABSTRACT.....	ii
İÇİNDEKİLER DİZİNİ.....	iv
GÖRSEL DİZİNİ.....	vii
GİRİŞ.....	1
1.BÖLÜM: TANIM ve GELİŞİM.....	3
1.1. Tanım.....	3
1.2. Bilgisayar Oyunlarının Gelişimi.....	4
1.2.1. 1940'lı Yıllar Dönemi.....	4
1.2.2. 1950'li Yıllar Dönemi.....	6
1.2.3. 1970'li Yıllar Dönemi.....	8
1.2.3.1. I. Oyun Konsolu Kuşağı.....	10
1.2.3.2. Üniversite Anaçatı Bilgisayarları.....	11
1.2.3.3. 1977 yılı "Bilgisayar Oyunlarının Çöküşü"	14
1.2.3.4. II. Oyun Konsolu Kuşağı	14
1.2.4. 1980'li Yıllar Dönemi.....	14
1.2.4.1. Oyun Bilgisayarları.....	15
1.2.4.2. III. Oyun Konsolu Kuşağı.....	15
1.2.4.3. IV. Oyun Konsolu Kuşağı.....	15
1.2.5. 1990'lı Yıllar Dönemi.....	16
1.2.5.1. V. Oyun Konsolu Kuşağı.....	17
1.2.6. 2000'li Yıllar Dönemi.....	17
1.2.6.1. VI. Oyun Konsolu Kuşağı.....	19
1.2.6.2. VII. Oyun Konsolu Kuşağı.....	20
1.2.7. 2010'lu Yıllar Dönemi.....	20
1.2.7.1. VIII. Oyun Konsolu Kuşağı.....	21
1.3. Bilgisayar Oyunu Türleri.....	21
1.3.1. Aksiyon-Macera Oyunları (Action-Adventure Games).....	22
1.3.2. Aksiyon-Rol Yapma Oyunları (Action-RPG Games).....	23
1.3.3. Macera Oyunları (Adventure games).....	24
1.3.4. Kesme-Parçalama Oyunları (Hack and Slash Games).....	25
1.3.5. Platform Oyunları (Side Scrolling Games).....	26

1.3.6. Yarış Oyunları (Racing Games).....	27
1.3.7. Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları (RTS Games).....	28
1.3.8. Gizlilik Oyunları (Stealth Games).....	29
1.3.9. Korku-Hayatta Kalma Oyunları (Horror-Survival Games).....	30
1.3.10. Birincil Şahıstan Oynanan Oyunları (FPS Games).....	31
1.3.11. Dövüş Oyunları (Fight Games).....	32
1.4. Başlıca Bilgisayar Oyunu Geliştiren Firmalar.....	33
1.4.1. Electronic Arts.....	33
1.4.2. Konami.....	36
1.4.3. Ubisoft.....	39
2. BÖLÜM: BİLGİSAYAR OYUNLARINDA KONSEPT TASARIMI.....	42
2.1. Bilgisayar Oyunlarının Gelişim Sürecinde Konsept Tasarımı.....	42
2.1.1 Konsept Tasarımının Tarihsel Gelişimi.....	43
2.2. Bilgisayar Oyunlarında Konsept Tasarımının Kullanımı.....	50
2.2.1Konsept Tasarımı Üretim Teknikleri.....	51
2.2.2..... Eskiz (Sketching).....	52
2.2.3. Görüntü Üzerinden Boyama (Matte Painting).....	55
2.2.4. Hızlı Resim (Speed Painting).....	58
2.2.5. Üç Boyutlu Görüntü Üzerinden Yapılan Resim (3D Overpaint).....	61
2.3. Konsept Tasarımı Öğeleri.....	64
2.3.1. Karakter Tasarımı.....	64
2.3.2. Uzam (Mekan) Tasarımı.....	67
2.3.3. Nesne Tasarımı.....	71
3. BÖLÜM: KONSEPT TASARIMI İNCELEMELERİ.....	74
3.1. Oyun 1: Ori And The Blind Forest (2015).....	74
3.2. Oyun 2: Inside (2016).....	86
3.3. Oyun 3: Cuphead (2017).....	93
3.4. Oyun 4: Oddmar (2018).....	101
4. BÖLÜM: “GİLGAMEŞ” ADLI BİLGİSAYAR OYUNU İÇİN KONSEPT TASARIMI UYGULAMA ÇALIŞMASI.....	108
4.1. Oyunun Türü	109
4.2. Arka Planı / Hikayesi.....	110
4.3. Karakter Konseptleri.....	111

4.3.1. Ana Karakterler.....	111
4.3.1.1. Gilgameş.....	111
4.3.1.2. Enkidu.....	115
4.3.2. Tanrılar.....	117
4.3.2.1. Inanna / İřtar (Ařk ve řehvet Tanrısı).....	117
4.3.2.2. řamař / Utu (Güneř Tanrısı).....	120
4.3.2.3. Enlil (Fırtına ve Rüzgar Tanrısı).....	122
4.3.3. Yan Karakterler.....	123
4.3.3.1. Utanapiřtim (Nuh).....	124
4.3.3.2. Urřanabi (Kayıkçı).....	125
4.3.3.3. řamhat (Rahibe).....	126
4.3.4. Düşmanlar.....	127
4.3.4.1. Humbaba (Huvava).....	127
4.3.4.2. Gök Boğası.....	129
4.4. Uzam (Mekan) Konseptleri.....	131
4.4.1. Uruk řehri.....	131
4.4.2. Sedir Ağacı Ormanı.....	135
4.4.3. Mařu Dağı.....	138
SONUÇ.....	139
KAYNAKLAR.....	141
Etik Beyanı.....	146
Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu Orijinallik Raporu.....	147
Master's Art Work Report Originality Report.....	148
Yayımlama ve Fikri Mülkiyet Hakları Beyanı.....	149

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. Cathode-Ray Tube ilk görüntüleme teknolojisi CRT çizeneği.....	5
Görsel 2. OXO oyununun görseli Görüntü 2: “OXO” adlı oyunun ekran görüntüsü...5	5
Görsel 3. Tennis for Two adlı oyunun ekran görüntüsü.....	6
Görsel 4. Mouse in the Maze adlı oyunun ekran görüntüsü.....	7
Görsel 5. Spacewar! adlı oyunun ekran görüntüsü.....	7
Görsel 6. Space Travel adlı oyununun ekran görüntüsü.....	8
Görsel 7. Pong adlı konsolun görüntüsü.....	9
Görsel 8. Pac-Man adlı oyununun görüntüsü.....	10
Görsel 9. Magnavox Odyssey adlı konsolun görüntüsü.....	11
Görsel 10. Sega Mega Drive adlı konsolun görüntüsü.....	16
Görsel 11. Playstation adlı konsolun görüntüsü.....	17
Görsel 12. Counter Strike adlı oyunun kapak görüntüsü.....	18
Görsel 13. Sony Playstation 2 adlı konsolun görüntüsü.....	19
Görsel 14. “Nintendo Wii” adlı konsolun görüntüsü.	20
Görsel 15. Playstation 4 adlı konsolun görüntüsü.....	21
Görsel 16. The Legend of Zelda adlı oyunun oyun içi karşılama ekranı görüntüsü..22	22
Görsel 17. Dragon Slayer II adlı oyunun ana menü görüntüsü.....	23
Görsel 18. King’s Quest adlı oyunun kapak görüntüsü.....	24
Görsel 19. Golden Axe adlı oyunun oyun içi görüntüsü.....	25
Görsel 20. Mario adlı oyunun oyun içi görüntüsü.....	26
Görsel 21. Turbo adlı oyunun oyun içi görüntüsü.....	27
Görsel 22. Dune II adlı oyunun oyun içi görüntüsü.....	28
Görsel 23. Metal Gear adlı oyunun oyun içi görüntüsü.....	29
Görsel 24. Resident Evil adlı oyunun kapak görüntüsü.....	30
Görsel 25. Doom adlı oyunun kapak görüntüsü.....	31
Görsel 26. Street Fighter adlı oyunun ana menü görüntüsü.....	32
Görsel 27. Wing Commander adlı oyunun kapak görüntüsü.....	33
Görsel 28. SimCity adlı oyunun kapak görüntüsü.....	34
Görsel 29. Need For Speed adlı oyunun kapak görüntüsü.....	35
Görsel 30. Metal Gear adlı oyununun görüntüsü.....	36
Görsel 31. Castlevania adlı oyununun görüntüsü.....	37
Görsel 32. Silent Hill adlı oyunun kapak görüntüsü.....	38
Görsel 33. Rayman adlı oyunun oyun içi karşılama ekranı görüntüsü.....	39

Görsel 34. Splinter Cell adlı oyunun görüntüsü.....	40
Görsel 35. Assassin's Creed: Black Flag adlı oyunun görüntüsü.....	41
Görsel 36. Leonardo Da Vincinin icat eskizlerinden bir görüntü.....	43
Görsel 37. 1930/1940 Gustaf Tenggren, tarafından Pamuk Prenses için yapılan bir konsept tasarımı çalışması.....	45
Görsel 38. 1930/1940 Gustaf Tenggren, tarafından Pinokyo için yapılan bir konsept tasarımı çalışması.....	46
Görsel 39. Darth Vader adlı karakter için yapılan karakter ve kostüm tasarımı çalışması.....	47
Görsel 40. Star Wars adlı film için yapılan konsept tasarım çalışması.....	47
Görsel 41. Star Wars adlı film için yapılan karakter konsepti tasarım çalışması.....	48
Görsel 42. ToeJam & Earl adlı oyun için yapılan ToeJam karakterinin tasarım çalışması.....	49
Görsel 43. ToeJam & Earl adlı oyun için yapılan Earl karakterinin tasarım çalışması.....	49
Görsel 44. Journey adlı oyunun The Cloaked Figure adlı karakteri için yapılan bir eskiz çalışması.....	52
Görsel 45. Rusting World adlı oyun için bir eskiz uzam tasarımı çalışması.....	53
Görsel 46. Fallout 3 adlı oyun için yapılan bir zırh tasarımı çalışması.....	54
Görsel 47. Diablo adlı oyun için yapılan bir karakter konsepti tasarım çalışması.....	55
Görsel 48. Uncharted 3 Adlı oyun için yapılan bir uzam tasarımı, matte painting çalışması.....	55
Görsel 49. R.U.S.E adlı oyun için yapılan bir uzam tasarımı, matte painting çalışması.....	56
Görsel 50. StarCraft 2 adlı oyun için yapılan bir matte painting çalışması.....	57
Görsel 51. League of Legends adlı oyun için yapılan bir matte painting çalışması.....	57
Görsel 52. Prince of Persia adlı oyun için yapılan bir Speed Paint çalışması.....	58
Görsel 53. Guild Wars 2 adlı oyun için yapılan bir Speed Paint çalışması.....	59

Görsel 54. Dishonored adlı oyun için yapılan bir Speed Paint çalışması.....	60
Görsel 55. Deus Ex 2 Adlı oyun için yapılan bir 3D Overpaint çalışması.....	61
Görsel 56. Elder Scrolls Online adlı oyun için yapılan bir 3D Overprint çalışması.....	62
Görsel 57. Conan Exiles adlı oyun için yapılan bir 3D Overpaint çalışması.	62
Görsel 58. Destiny adlı oyun için yapılan bir 3D Overpaint çalışması.....	63
Görsel 59. Witcher 3 adlı oyun için yapılan bir karakter konsepti çalışması.	64
Görsel 60. Bioshock adlı oyun için yapılan bir karakter konsepti çalışması.	65
Görsel 61. Team Fortress 2 adlı oyun için yapılan bir karakter konsepti çalışması.....	65
Görsel 62. Dark Souls 3 adlı oyun için yapılan bir uzam tasarımı konsepti çalışması.....	67
Görsel 63. Dark Souls 3 adlı oyunun oyun içi görüntüsü.....	68
Görsel 64. World of Warcraft adlı oyun için yapılan bir bölüm tasarımı konsept çalışması.....	69
Görsel 65. Örnek bölüm tasarımı konsept çalışması.....	70
Görsel 66. Örnek bölüm tasarımı konsept çalışması.....	70
Görsel 67. Destiny 2 Adlı oyun için yapılan bir zırh konsept tasarımı çalışması.....	71
Görsel 68. Destiny 2 adlı oyun için yapılan bir nesne konsepti tasarımı çalışması.....	72
Görsel 69. Star Wars: The Old Republic adlı oyun için yapılan bir silah konsepti tasarım çalışması.....	72
Görsel 70. World Of Warcraft adlı oyun için yapılan bir silah konsepti tasarım çalışması.....	73
Görsel 71. Ori and The Blind Forest adlı oyunun kapak çalışması.....	74
Görsel 72. Ori and The Blind Forest adlı oyunun Nibel ormanı adlı konsept tasarım çalışması.....	75
Görsel 73. Ori and The Blind Forest adlı oyunun Nibel ormanı adlı konsept tasarım çalışması.....	76

Görsel 74. Ori and The Blind Forest adlı oyunun “Ruh ağacı” adlı konsept tasarım çalışması.....	76
Görsel 75. Ori and The Blind Forest Adlı oyunun Ori adlı karakterinin konsept tasarım çalışması.....	77
Görsel 76. Ori and The Blind Forest adlı oyunun Naru adlı karakterinin konsept tasarım çalışması.....	78
Görsel 77. “Ori and The Blind Forest” adlı oyunun Ori ve Sein adlı karakterlerinin konsept tasarım çalışması.....	79
Görsel 78. Ori and The Blind Forest” adlı oyunun Ori adlı karakterinin konsept tasarım çalışması.....	80
Görsel 79. Ori and The Blind Forest” adlı oyunun Ori adlı karakterinin konsept tasarım çalışması.....	81
Görsel 80. Ori and The Blind Forest” adlı oyunun Ori adlı karakterinin konsept tasarım çalışması.....	81
Görsel 81. Ori and The Blind Forest adlı oyunun oyun içi görüntüsü.....	82
Görsel 82. Ori and The Blind Forest” adlı oyunun oyun içi görüntüsü.....	82
Görsel 83. Ori and The Blind Forest adlı oyunun konsept tasarım çalışması.....	83
Görsel 84. Ori and The Blind Forest adlı oyunun konsept tasarım çalışması.....	83
Görsel 85. Ori and The Blind Forest adlı oyunun uzam konsept tasarım çalışması.....	84
Görsel 86. Ori and The Blind Forest adlı oyunun düşman konsepti tasarım çalışması.....	84
Görsel 87. Ori and The Blind Forest adlı oyunun düşman konsepti tasarım çalışması.....	85
Görsel 88. Ori and The Blind Forest adlı oyunun düşman konsepti tasarım çalışması.....	85
Görsel 89. Ori and The Blind Forest adlı oyunun düşman konsepti tasarım çalışması.....	85
Görsel 90. Inside oyununun kapak görüntüsü.....	86
Görsel 91. Inside adlı oyunun oyun içi görüntüsü.....	87
Görsel 92. Inside adlı oyunun uzamsal konsept tasarımı.....	88
Görsel 93. Inside adlı oyunun uzam konsepti tasarımı.....	89

Görsel 94. Inside adlı oyunun uzam konsepti tasarımı.....	90
Görsel 95. Inside adlı oyunun uzam konsepti tasarımı.....	90
Görsel 96. Inside adlı oyunun karakter konsept tasarımı.....	91
Görsel 97. Inside adlı oyunun karakter konsept tasarımı.....	91
Görsel 98. Inside adlı oyunun karakter konsept tasarımı.....	92
Görsel 99. Inside adlı oyunun oyun içi görüntüsü.....	92
Görsel 100. Cuphead adlı oyunun kapak görüntüsü.....	93
Görsel 101. Cuphead adlı oyunun geçtiği Inkwell adasının harita görüntüsü.....	94
Görsel 102. Cuphead ve Mugman adlı ana karakterlerin görüntüsü.....	94
Görsel 103. Cuphead ve Elder Kettle adlı karakterlerin görüntüsü.....	95
Görsel 104. Cuphead adlı oyunun Devil adlı karakterinin görüntüsü.....	96
Görsel 105. Cuphead adlı oyunun bölüm sonu dövüşlerinden birisinin görüntüsü.....	96
Görsel 106. Cuphead adlı oyunun bölüm sonu dövüşlerinden birisinin görüntüsü.....	97
Görsel 107. Swing You Sinners! adlı çizgi animasyondan bir görüntü.....	97
Görsel 108. Sol tarafta Cuphead adlı oyunun, sağ tarafta Cookie Carnival adlı çizgi animasyonun benzerliğini gösteren bir görüntü.....	98
Görsel 109. Hell's Bells adlı çizgi animasyondan bir görüntü.....	98
Görsel 110. Cuphead adlı oyunun karakter konsept tasarımı görüntüsü.....	99
Görsel 111. Cuphead adlı oyunun uzam konsept tasarımı görüntüsü.....	99
Görsel 112. Cuphead adlı oyunun karakter konsept tasarımı görüntüsü.....	100
Görsel 113. Cuphead adlı oyunun hikâye anlatımı ve sahne konsept tasarımı görüntüsü.....	100
Görsel 114. Cuphead adlı oyunun karakter animasyon aşamalarını anlatan bir konsept tasarımı.....	100
Görsel 115. Oddmar adlı oyunun kapak görüntüsü.....	101
Görsel 116. Oddmar adlı oyunun hikaye anlatımı sahnesinden kesit.....	102
Görsel 117. Oddmar adlı oyunun hikaye anlatımı sahnesinden kesit.....	102
Görsel 118. Oddmar adlı oyunun ana karakterinin konsept çalışması.....	103
Görsel 119. Oddmar adlı oyunun ana karakterinin konsept çalışması.....	104
Görsel 120. Oddmar adlı oyunun bölüm görüntüsü.....	105
Görsel 121. Oddmar adlı oyunun bölüm görüntüsü.....	105
Görsel 122. Oddmar adlı oyunun çeşitli bölümlerinden görüntüler.....	106

Görsel 123. Oddmar adlı oyunun oyun nesne görüntüsü.....	107
Görsel 124. Oddmar adlı oyunun oyun nesne görüntüsü.....	107
Görsel 125. <i>Gilgameş</i> oyununun konsept tasarımlarının üretilmesi için dijital ortamda yaratılan fırçaların görüntüsü.....	108
Görsel 126. <i>Gilgameş</i> adlı karakter için üretilen konsept tasarımı önerilerinin görüntüsü.....	112
Görsel 127. <i>Gilgameş</i> adlı karakterin heykelinden bir görüntü.....	113
Görsel 128. <i>Gilgameş</i> adlı karakter için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü.....	114
Görsel 129. <i>Enkidu</i> adlı karakterin konsept tasarımı sürecinin görüntüsü.....	115
Görsel 130. <i>Enkidu</i> adlı karakter için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü .	116
Görsel 131. <i>İştär</i> adlı karakter için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü ...	118
Görsel 132. <i>İştär</i> adlı tanrının heykelinin görüntüsü.....	119
Görsel 133. <i>Şamaş</i> adlı karakter için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü .	120
Görsel 134. <i>Şamaş</i> adlı tanrının duvar kabartmasından bir görüntü.....	121
Görsel 135. <i>Enlil</i> adlı tanrının duvar kabartmasından bir görüntü.....	122
Görsel 136. <i>Enlil</i> adlı karakter için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü ...	123
Görsel 137. <i>Utanapiştım</i> adlı karakter için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü	124
Görsel 138. <i>Urşanabi</i> adlı karakter için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü	125
Görsel 139. <i>Şamhat</i> adlı karakter için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü	126
Görsel 140. <i>Humbaba</i> adlı karakter için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü	127
Görsel 141. <i>Humbaba</i> adlı yaratığın heykelinden bir görüntüsü.....	128
Görsel 142. <i>Gök Boğası</i> adlı yaratığın heykelinden bir görüntüsü.....	129
Görsel 143. <i>Gök Boğası</i> adlı karakterin konsept tasarımı sürecinin görüntüsü.....	129
Görsel 144. <i>Gök Boğası</i> adlı karakter için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü	130
Görsel 145. Uruk Şehrinin konsept tasarımı sürecinin görüntüsü.....	132
Görsel 146. Uruk Şehrinin konsept tasarımı sürecinin görüntüsü.....	133
Görsel 147. Uruk Şehri için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü	134
Görsel 148. Sedir Ağacı Ormanı için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü .	135

Görsel 149. Sedir Ağacı Ormanının konsept tasarımı sürecinin görüntüsü.....	136
Görsel 150. Sedir Ağacı Ormanı için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü.	137
Görsel 151. Maşu Dağı için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü.....	138
Görsel 152. Maşu Dağının konsept tasarımı sürecinin görüntüsü.....	139
Görsel 153. Maşu Dağı için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü.....	140



GİRİŞ

Konsept tasarımı; otomobil, mimari, kurumsal kimlik, reklam, oyun tasarımı vb. projelerin gerçekleştirilmesi sürecinin başlangıcında ve gerektiğinde süreç boyunca konu, nesne vb. ile ilgili düşüncelerin hareket noktası olarak görselleştirilmesi amacıyla geleneksel boyama ve çizim gereçleri gibi malzemeler ve/veya dijital olanaklarla yapılan görselleştirme, somutlaştırma çalışmalarını ifade eder.

Fikirleri, kullanım nesnelere, karakterleri, hareketleri, renkleri, uygun mekan seçeneklerini vd. tasarım öğelerini somutlaştırma çalışması gerektiren bilgisayar oyunlarının yapım sürecinde, *konsept tasarımının*, tasarlanan oyunun hem görsel hem de fikirselle niteliğine doğrudan etkide bulunduğu söylenebilir. Bazı örneklere bakıldığında, konsept tasarımlarının bilgisayar oyunlarına etkilerinin / katkılarının ne derece önemli olduğu rahatlıkla görülebilmektedir.

Başlarda, görüntüleme teknolojilerinin yeterli olmayışı nedeniyle metin tabanlı oynanış uygulamalarına sahip olan bilgisayar oyunları, gelişmekte olan görüntüleme teknolojileri ile birlikte, görsel nitelikler yönünden çok önemli gelişmeler göstermiştir. Bilgisayar oyunlarının geliştirildiği 1940 ve 1970 yılları arasında yapılan konsept tasarımları daha çok oynanışa yönelik gerçekleştirilmiş gibi görünse de, bu dönemlerde yayınlanan OXO, Pong ve Pac-Man'in geliştirilme süreçlerinde konsept tasarımının fikirselle olarak da kullanıldığı gözlenmektedir.

Takip eden yıllarda görüntüleme teknolojilerinin gelişmesi ve prodüksiyon kapasitesinin artması ile birlikte oyun geliştiren stüdyoların bünyelerinde nitelikli sanat bölümlerinin oluşturulması yaygınlaşmıştır. Bu bağlamda 1991 yılında dikkat çeken ilk örneklerden biri ToeJam & Earl oyunu için yapılan konsept tasarım çalışmalarıdır. 2000 yılından günümüze kadar olan süreçte bu pratik bir standart haline gelmiştir, günümüzde her ciddi oyun firması, büyük ya da küçük olsun bünyesinde mutlaka bir sanat bölümü bulundurmaktadır.

Konsept tasarımı kullanımı tabii ki sadece bilgisayar oyunları ile sınırlı değildir. Günümüzde tasarımsal öğeler barındıran hemen her ürünün oluşturulması sürecinde mutlaka konsept tasarımı çalışmaları yapılmaktadır. Bu bağlamda akla

gelen ilk örneklerden biri otomotiv sektörüdür. Aynı zamanda mimaride, sinemada, müzikte (Albüm kapakları, klip/sahne tasarımları vb.) de konsept tasarımı çalışmalarından yararlanılmaktadır. Konsept tasarımından, animasyon alanında ilk kez Disney, Pamuk Prenses ve Pinokyo animasyonlarında yararlanılmıştır. Bu konsept tasarımlarının yaratıcısı Gustaf Tenggren adlı sanatçıdır. Sinema alanında, konsept tasarımı ilk kez Star Wars filmi için gerek kostüm ve karakter gerekse de filmin geçtiği hayali gezegenlerin tasarımı için Ralp McQuarrie tarafından çizilmiştir.

Günümüzde bu süreç o kadar önemli bir hal almıştır ki, her yıl düzenlenen ve sektörün öncü firmaları tarafından oluşturulan “The Game Awards” adlı organizasyonda 2015 yılından itibaren sanat yönetimi dalında ödüller verilmektedir. Bu dalda 2015, 2016 ve 2017 yılında ödül almış “Ori The Blind Forest”, Inside ve Cuphead’in konsept tasarımları incelenmiştir. Bahsi geçen oyunların üçünün de aynı tip oynanışa sahip olması şaşırtıcı ve önemlidir. Bu üç oyunun da geliştirici ekibi aynı zamanda bağımsız stüdyolarda çalışmaktadır ve söz konusu bu oyunların sektöre kıyasla küçük bütçeli yapımlar oldukları söylenebilir. Bu da kaynaklarının çoğunu sanat bölümüne aktardıkları anlamında değerlendirilebilir.

Ülkemizde geliştirilen “Oddmar” adlı oyun yayınlandığı yıl olan 2018 de Apple yılın oyunu ödülüne layık görülmüştür. Aynı şekilde bu oyunda incelenen diğer üç oyun gibi aynı tip oynanış şekline ve tasarım anlayışına sahiptir. Bu bağlamda dünyanın neresinde olursa olsun benzer bir yaklaşımın benimsendiği söylenebilir.

Yukarıda değinilmeye çalışılan süreçler ve konuların ayrıntılı olarak ele alındığı bu çalışmada konuyla ilgili tanımlara yer verilmekte, gelişim süreçlerinden de hareketle konsept tasarımının önemi üzerinde durulmaktadır. Önemli konsept tasarımı örnekleri irdelenmekte ve sorunları üzerinde durularak çözümü için öneriler geliştirilmeye çalışılmaktadır. Tez sürecinde yapılan araştırmalardan ve incelemelerden elde edilen verilerden hareketle “Gilgameş” adlı bir bilgisayar oyununu için konsept tasarımları yapılmıştır. Bu oyunda Gilgameş Destanı konu olarak ele alınmış ve konsept tasarımları bu çerçevede üretilmiştir. “Gilgameş” adlı oyun için tasarlanan konsept çalışmaları dünyada ve ülkemizde ödül almış oyunların tasarımsal yaklaşımları da dikkate alınarak özgün ve etkili bir görsellik elde edilmeye çalışılmıştır.

1. BÖLÜM: TANIM VE GELİŞİM

1.1. Tanım

Bilgisayar oyunu, temel olarak, 'bir bilgisayar aracılığı ile oynanan, etkileşimin kullanıcı arayüzü ile sağlandığı elektronik bir üründür' şeklinde açıklanabilir. Günümüzde bilgisayar oyunları bilgisayarlar dışında da pek çok çeşitli cihaz üzerinde oynanabilmektedir. Örneğin, konsollar, el konsolları ya da akıllı telefonlar vb. Bilgisayar oyunlarının oynanışı belli başlı kontrol araçları ile gerçekleştirilir. Oyunlar eğer bilgisayarda oynanıyor ise, klavye ve fare ikilisi; konsollarda oynanıyor ise, konsol kumandası ya da hareket algılayıcı sensör araçları; mobil cihazlarda oynanıyor ise dokunmatik ekranlar yardımı ile oynanabilmektedir. Oyuncular, bilgisayar oyunlarında, oyunla etkileşimini kontrol araçlarından sonra arayüz ile etkileşerek sağlar. Bu nedenle bir oyunun iyi olabilmesi için görsel, işitsel ve düşünsel yanının kuvvetli olması kadar kontrol edilebilmesinin de kolay ve akıcı olması gerekir. Bunun yanında her oyunun kendine özgü bir kişiliği olmalıdır; çünkü kullanıcısıyla, yani hedef kitlesiyle bu sayede bir bağ kurmaktadır.

Tavinor'a göre (2009, s. 26) eğer X bir bilgisayar oyunu ise yapım amacı kullanıcısını eğlendirmek olmalıdır ve bu eğlenceyi bünyesinde barındırması gereken iki farklı etkileşim yolu ile sağlamalıdır: Ya kurallar ve görevlere bağlı bir oynanışa sahip olmalı ya da metin tabanlı bir oynanış sunmalı; yani etkileşimli bir roman gibi olmalı.

Bilgisayar oyunları bünyelerinde pek çok sanat türünü barındıran eklektik tasarımlardır. Çünkü, güzel sanatlar, müzik, tiyatro, edebiyat, mimari ve bu ana başlıkların alt başlıkları da dahil pek çok sanatsal kavramı ve öğeyi bünyesinde harmanlar ve son kullanıcıya sunarlar. Bilgisayar oyunları geliştirilirken güzel sanatlardan karakter, mekan, nesne, arayüz vb. tasarım öğelerinin yaratım sürecinde faydalanılır. Oyunun görselliği, konsepti ve barındırmak istediği temel duygu ve düşüncelere uygun sesler üretilmesi için müzik sanatından yararlanır. Senaryonun doygunluğu ve zenginliği için edebiyattan, karakterlerin inanılabilirliği ve etkileyciliği için tiyatrodan yararlanır.

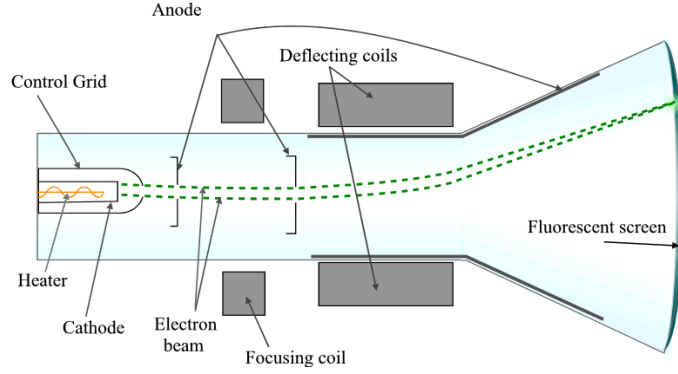
Wolf'a göre (2010, s. 13) Televizyon ve sinema sektörünün birer artistik düzlem, form hakkına sahip olması uzun yıllar almıştır. 30 yıllık bir eğlence sektörü olmasına ve keşfinin, var oluşunun üzerinden 40 yıl geçmesine rağmen bilgisayar oyunlarının akademik çevrelerce bir sanat ürünü olarak kabulünün, tanınırlığının gerçekleşmesi de zaman alacaktır.

1.2. Bilgisayar Oyunlarının Gelişimi

Bilgisayar oyunları ilk olarak 1970 yılında alternatif bir eğlence sektörü olarak geliştirilmeye başlanmıştır. Başlıca geliştirildiği ülkeler o tarihlerde Amerika Birleşik Devletleri, Japonya ve bazı Avrupa ülkeleridir. Bilgisayar oyunu sektörü 1983 yılına kadar başarılı bir şekilde büyümeye devam etmiştir ancak ABD'de aynı yıl başarı kaydedilememiş hatta büyük zarar edilmiştir. Bu süreç Amerika'da iki yıl sürmüştür, bu iki yılın sonunda sektör eski başarı oranlarını tekrar yakalayarak büyümesini ve gelişimini günümüze kadar devam ettirmiştir. Günümüzde bilgisayar oyunu sektörü milyon dolarlar ile ölçülebilen bir büyüklüğe ulaşmış, eğlence sektöründe en çok kazanç getiren endüstrilerden biri olan sinema endüstrisine rakip olmayı başarabilmiştir (Kent, 2001, s. 38). Bilgisayar oyunlarının tarihsel gelişimini tasarımsal öğelerin daha iyi kavranabilmesi ve aktarılabilmesi için aşağıdaki gibi dönemsel yaklaşımlarla açıklanmasında yarar vardır.

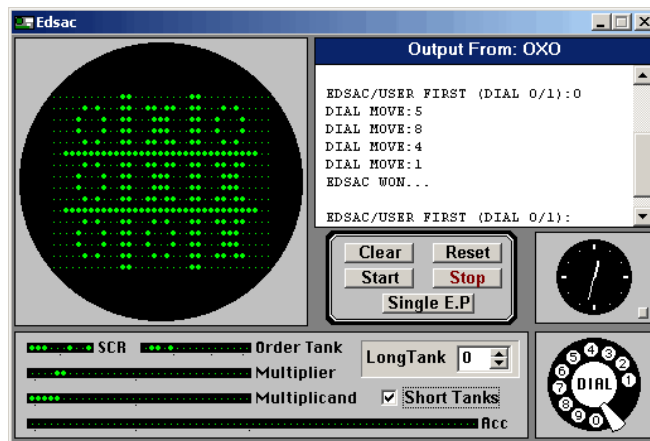
1.2.1 1940'lı Yıllar Dönemi

T. T. Goldsmith Jr. Ve E. R. Mann, Cathode Ray Tube (CRT) Eğlence Cihazı (Amusement Device) 25 Ocak 1947'de üretmiştir (Bkz. Görsel 1), 14 Aralık 1948'de Amerika'da patentlenmiştir (U.S patent #2,455,992). CRT teknolojisi ile oluşturulan bu ilk oyun uygulamasının görsel niteliklerinin oldukça kısıtlıdır. Yuvarlak bir ekranın üzerinde ki 8 hedefin atılan merminin hızını ve açısını ayarlayarak vurulmaya çalışılması amaçlanan bir oyundur. Cihazın ekranı sadece siyah ve beyaz renklerini göstermektedir mermi ve hedefler ise basit yuvarlaklar ve çizgiler şeklinde gösterilmektedir (<http://www.pong-stroy.com>).



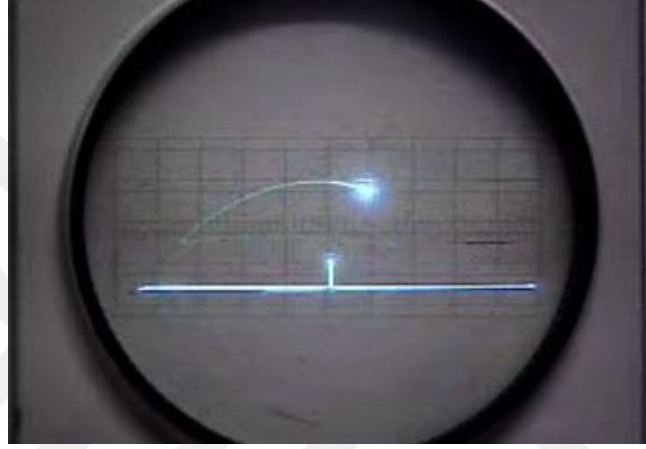
Görsel 1. Cathode-Ray Tube ilk görüntüleme teknolojisi CRT çizeneği. <https://bit.ly/2PKDU3Y>

Zıplayan Top "Bouncing Ball" oyunu 1949-50 yılları arasında M.I.T (Massachusetts Institute of Technology) tarafından, Whirlwind Computer adlı firma için geliştirilmiştir. Geliştirilen bu oyun ile etkileşime geçmek mümkün olmasa da takiben ki yıllarda geliştirilecek oyunlar için bir öncül olduğu söylenebilir (Peddie, 2013, s.82). C. Strachey 1951 yılında İngiliz ulusal fizik Laboratuvarı'nın bünyesinde ki programlardan biri olan Pilot ACE için bir dama oyunu (draughts) yazmıştır (Epstein vd., 2008, s. 121). Programı çalıştırmayı denemiş olmasına karşın Pilot ACE adlı bilgisayarın tüm hafıza kapasitesini aşacak kadar hafızaya ihtiyaç duymasından ötürü programı çalıştıramamışlardır. İlerleyen aylarda aynı program Manchester da bir öncekinden daha güçlü ve daha çok hafızası olan başka bir bilgisayarda başarı ile çalıştırılmıştır.



Görsel 2. OXO adlı oyunun ekran görüntüsü. <https://bit.ly/2ZXLLjr>

A. S. Douglas 1952 yılında Cambridge Üniversitesinde İnsan ve Bilgisayar etkileşimi üzerine verdiği tezinde kullanmak üzere "OXO" adlı oyunu geliştirmiştir (Baker, 2013, s. 2). OXO, EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator / Elektronik gecikme depolamalı hesap makinesi) adı verilen ve görüntüleme için ampuller kullanan bir bilgisayar üzerinde geliştirilmiştir. Oyunda, oyuncunun esas amacı 9 karelik sistemde belirli yerlere X ve O karakterlerini girmek suretiyle çapraz veya sıralı bir şeritte X ve O'ları yan yana getirerek bilgisayarı yenmesidir (Bkz. Görsel. 2).



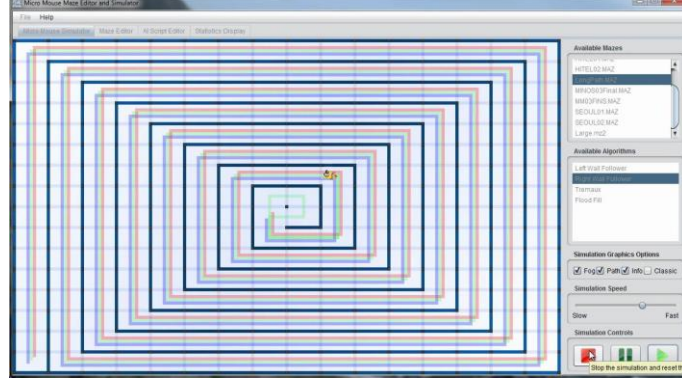
Görsel 3. Tennis for Two adlı oyunun ekran görüntüsü. <https://bit.ly/2H3cTWJ>

W. Higinbotham 1958 yılında osiloskop ve analog bir bilgisayar yardımı ile İki Kişilik Tenis'ti (Tennis for Two) adlı oyunu New York, Brookhaven National laboratuvarını ziyarete gelenleri eğlendirmek amacı ile geliştirmiştir (Hallford, 2001, s. 41). İki kişilik tenis oyunu platform türünün ilk örneklerindendir. Oyun yandan görünüşlüdür ve ortada tenis filesini temsil eden bir çizgi vardır. Oyuncu iki koldan oluşmakta olan bir kontrol cihazı ile topu aynı tenis oyunu gibi ekranın sağından soluna ve tekrar geriye atarak oynamaktadır (Bkz. Görsel. 3).

1.2.2 1950'li Yıllar Dönemi

Chandler'a göre (2009, s. 430) geliştirilen ilk bilgisayar oyunları hak ettikleri ilgiyi görmemişlerdir. Bunun en büyük sebebi o dönemin geliştiricileri genellikle bu oyunları üniversitelerin çatısı altında hobi olarak yapmış olmasıdır ve bu durum oyunların yaygın kitlelerce tecrübe edilememesini doğurmuştur.

Massachusetts Teknoloji Enstitüsünde 1959 ve 1961 yılları arasında bir dizi grafik tabanlı program geliştirilmiştir, bu programlar aynı zamanda Bilgisayar oyunu olma özelliği de taşımaktadır. Bunlardan bazıları şu şekilde aşağıda sıralanmıştır.



Görsel 4. Mouse in the Maze adlı oyunun ekran görüntüsü. <https://bit.ly/2LpG36A>

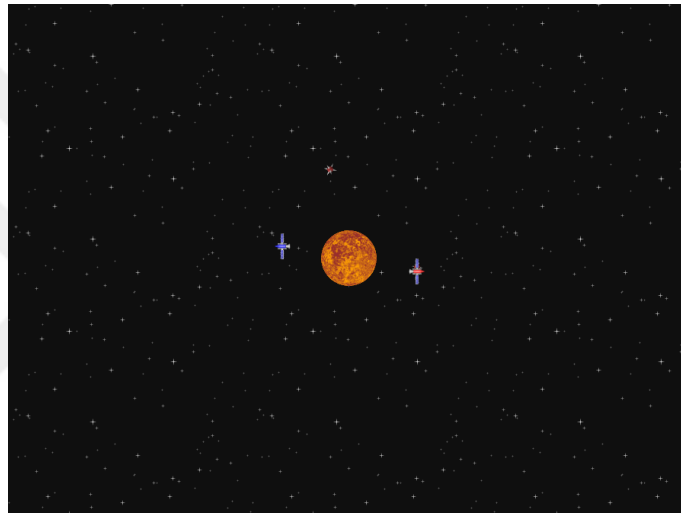
Bu oyunlardan ilki “Labirentteki Fare / Mouse in the Maze”dir. Oyuncu bu oyunda labirenti oluşturan duvarları kendisi tasarlamakta ve ardından istediği bir noktaya yemi yerleştirerek oyunu başlatmaktadır. Oyun farenin yemeğe giden yolu bulmasını izlemek üzerine bir simülasyon oyunudur (Weston, 2012, s. 23), (Bkz. Görsel. 4).



Görsel 5. Spacewar! adlı oyunun ekran görüntüsü. <https://bit.ly/2H4PIRq>

S. Russel'in da aralarında bulunduğu bir grup öğrenci 1961 yılında Massachusetts Teknoloji Enstitüsünde o dönemin son teknoloji bilgisayarı olan DEC (Digital Equipment Corporations / Dijital Araçlar Şirketi) PDP-1 (Programmed Data Processor-1 / Programlanmış Veri İşlemcisi 1) üzerinde çalışan Spacewar adında

bir oyun programlamışlardır (Bkz. Görsel. 5). Bu oyun iki oyuncu tarafından oynanmakta yani bilgisayar oyunları tarihinin ilk çoklu oyunculu oyunlarından biri olma özelliğini de taşımaktadır. İki kişinin oynadığı bu oyun uzayda bir yer çekimi havuzunun etrafında uzay gemilerini kontrol ederek savaşmasından oluşmaktadır. Oyunun temeli Newton kanunları üzerine kurulmuştur. Oyun ilk olarak yeni DEC bilgisayarları ile birlikte dağıtmaya başlanmıştır ardından ön internet diyebileceğimiz ağlarda paylaşılmıştır. “Spacewar” Oyunu hem pazarlama hem de yaygın kullanım bakımından başarılı olmuş en büyük oyunlardan biridir. (About.com/inventors).



Görsel 6. Space Travel adlı oyununun ekran görüntüsü. <https://bit.ly/2VhFP65>

1969 yılında AT&T firmasında (American Telephone and Telegraph Company- Amerikan Telefon ve Telgraf Şirketi) çalışan K. Thompson MULTICS adlı işletim sistemi üzerinde çalışması için Uzay yolculuğu (Space Travel) adında bir oyun programlamıştır (Bloomberg.com, 2012). Oyunda oyuncu bir gezegene uzay gemisini başarılı bir şekilde indirmeye çalışmaktadır (Bkz. Görsel. 6).

1.2.3. 1970’li Yıllar Dönemi

Bu dönemde teknolojik gelişmeler sayesinde bilgisayar oyunlarının oynanabildiği cihazların çeşitliliğinin arttığı gözlemlenmektedir. Bunlardan bazıları kişisel bilgisayarlar ve bilgisayar oyunu için özel olarak geliştirilmiş ata konsollardır. 1971 yılında Stanford Üniversitesi bünyesindeki bir öğrenci derneğine “Galaksi Oyunu /

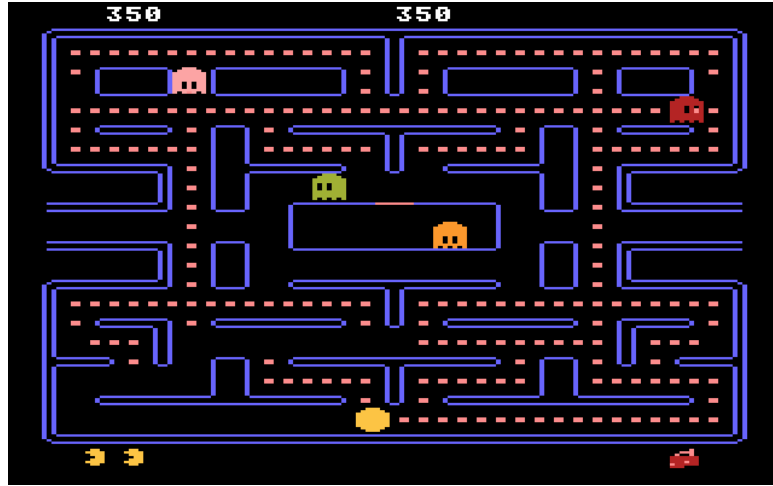
Galaxy Game” adlı oyunu içeren bir konsol kurulmuştur bu nedenle Galaksi oyunu ilk jetonla çalışan oyun konsolu olma özelliği taşımaktadır. Bu özelliğinin yanında DEC PDP-11/20 bilgisayarında çalışan ve vektör grafikler gösterebilen ilk oyunlardandır. Bu gelişmenin ardından 1971’de Nolan Bushnell ve Ted Dabney, Spacewar Oyununu da Bilgisayar Uzayı (Computer Space) adıyla isim değişikliğine giderek aynı şekilde jetonla çalışan bu konsola uyarlamıştır. Oyunun öğrenim eğrisi yüksek olduğu içi yaygınca oynandığı söylenemez ancak son kullanıcıya seri olarak satılan ilk bilgisayar oyunlarından birisidir. (Wikipedians, 2008, s.7).

Yapımcıları Bilgisayar Uzayı adlı oyunlarının lisans gelirlerinden bekledikleri kadar gelir elde edemediklerini düşünmelerinden ötürü çalıştıkları Nutting Associates firmasından ayrılarak 1972 yılında Atari adlı firmayı kurmuşlardır. Firmanın kurulduğu sene ile aynı tarihi paylaşan PONG oyunu Atari firmasının büyük satış başarısı elde etmiş ilk oyunu olma özelliği taşımaktadır (Wikipedians, 2008, s. 7). Atari, daha sonra birden çok alternatif sunacağı 19.000 adet PONG makinesi imal etmiştir (Bkz. Görsel. 7).



Görsel 7. Pong adlı konsolun görüntüsü. <https://bit.ly/2Ww3jkM>

Atari firmasının ürettiği bu konsolların 1978 yılında Taito adlı firmanın Uzay istilacıları (Space Invaders) adlı oyunu bu konsollara yayınlaması ile Altın çağına girdiği söylenebilir, Atari firmasının bu başarısı ardından gelen onlarca firmanın bilgisayar oyunu endüstrisine yatırım yapması için yeterince ikna edici olmuştur. 1979 yılında Atari firması Astroidler (Asteroids) adlı oyunu yayınlamıştır. Wolf'a göre (2008, s. 74) Takip eden yıllarda görüntüleme teknolojisindeki gelişmeler ile birlikte Atari firması oyunlarını renkli bir biçimde geliştirmeye ve yayınlamaya başlamıştır. Bunlardan ilki 1980 yılında yayınlanan "Pac-Man" adlı oyunudur (Bkz. Görsel. 8). Atari firmasının bu başarısı dönemin her noktasında (Barlar, restoranlar, alışveriş merkezler vb.) firmanın konsollarının görülmesine neden olmuştur.



Görsel 8. Pac-Man adlı oyununun görüntüsü. <https://bit.ly/2JjKT2E>

1.2.3.1. I. Oyun Konsolu Kuşağı

Magnavox Odyssey Ralph H. Baer önderliğinde küçük bir takım tarafından Sanders Associates firması bünyesinde 1972 yılında Amerika Birleşik Devletlerin de üretilmiş ilk ev tipi oyun konsoludur (Bkz. Görsel. 9). Bu oyun konsolunda hangi oyunların oynanabileceği seçilememekteydi; çünkü bu konsolda oynanabilen oyun ya da oyunlar önceden yüklü olarak gelmekte ve daha sonradan değiştirilememektedir (Wikipedians, 2008, s. 8). 1974 yılında Philips firması Magnavox Odyssey'in haklarını satın alarak bu konsolu Avrupa'nın oyun konsolu endüstrisine yerleştirip farklı oyunlar geliştirmiştir. Aynı zamanda bu konsol Amerika için ayrıca geliştirilmeye devam etmiştir. O yıllarda bu konsolun toplam satış başarısı yaklaşık 2 milyon adettir (Wikipedians, 2008, s. 12).



Görsel 9. Magnavox Odyssey adlı konsolun görüntüsü. <http://bit.ly/2WAssur>

1.2.3.2. Üniversite Anaçatı Bilgisayarları

Bilgisayar oyunu geliştirme süreci 1970 yıllarında Üniversitelerin bünyesindeki Anaçatı (Mainframe) bilgisayarlarında başlamıştır. O yıllarda oyun geliştirmek ticari bir başarı beklenmeksizin deneysel bir şekilde yapıldığı için bu konu ile ilgili çok fazla kayıt bulunmamaktadır. Geliştirilen bu oyunların geliştiriciler arasında paylaşımı için o tarihte kullanılan iki adet paylaşım yolu bulunmaktadır (Wikipedians, 2008, s .22).

Bunlardan ilki PLATO sistemidir (bkz. Görüntü 11); Bu sistemin asıl amacı eğitimidir ve Illinois Üniversitesi bünyesinde geliştirilmiştir, ancak o dönemin geliştiricileri bu sistemi kendi aralarında bilgi alışverişi ve geliştirilen oyunların süreçlerini paylaşmak için kullanmıştır (Wolf, 2012, s. 212).

DECUS; Digital Equipment Corporation (DEC) tarafından yapılan bilgisayarlar için oluşturulmuş kullanıcı grubuydu ve bu grupta DEC bilgisayarlarında çalışan çeşitli programlar ve oyunlar dağıtılmıştır. Ayrıca Hewlett Packard içinde HP2000 gibi çok sayıda kayda değer oyun yazılmıştır.

1971a: “Baseball” adlı oyun Don Daglow tarafından Pomona Üniversitesinin anaçatı bilgisayarını kullanarak tasarlanmış ve geliştirilmiştir. Bu oyun tekli baseball maçları şeklinde oynanabildiği gibi tüm bir baseball maçı sezonu şeklinde de oynanabilmekteydi. Daglow ilerleyen zamanda meslektaşı Eddie Dombrower ile

çalışmaya devam ederek 1987 yılında Electronic Arts firmasının yayıncılığında Earl Weaver: Baseball adlı yeni oyununu yayınlamıştır.

1971b: “Star Trek” adlı oyun Mike Mayfield tarafından M.I.T bünyesinde Sigma 7 bilgisayarı kullanılarak geliştirilmiştir. 1970lerin en popüler oyunlarından biri olduğu söylenebilir. Bu oyun Star Trek dünyasında geçen metin tabanlı bir oyundur. Takip eden yıllarda buna benzer pek çok Star Trek oyunu geliştirilmiş olmasına karşın Mike Mayfield’in oyunu o dönem popülerliğini korumuştur.

1972: “Hunt The Wumpus” adlı oyun Gregory Yob tarafından PDP-10 bilgisayarı kullanılarak geliştirilmiştir. Oyun Gizlen ve Ara (Hide and Seek) türünün ilk örneklerindedir ve metin tabanlı bir oynanış sunmaktadır. Dönem benzer diğer oyunları “Hurkle”, “Mugwump” ve “Snark”tır.

1974a: “Maze War”, NASA’nın Kaliforniya’daki Ames Araştırma Merkezinde IMLAC PDS-1 bilgisayarı kullanılarak geliştirilmiştir yine aynı dönem “Spasim” adlı oyun da PLATO sistemi üzerinde geliştirilmiştir. Bu iki oyun hem günümüzün üç boyutlu birincil şahıs kamerasından oynanan oyunlarının hem de çok oyunculu oyunların öncülü olma niteliği taşımaktadır (Wolf, 2012, s. 376).

1974b: “Airflight” adlı oyun Brad Fortner ve arkadaşları tarafından bir uçuş simülasyonu oyunu olarak tasarlanmış ve PLATO sistemi üzerinde geliştirilmiştir. Oyunu oynayan oyuncular ortak bir hava sahası paylaşmaktadır ve oyunun sunduğu uçak ve savaş envanterinden istediğini seçerek savaşmaları sağlanmıştır. Oyun dönemine göre düşük kare yenileme sayısı ve basit grafiklerine rağmen oldukça popüler bir oyun olmuştur (Wikipedians, 2008, s. 23).

1975a: “ADVENT” isimli oyun bu dönem Will Crowther tarafından tasarlanmış ve PDP-10 bilgisayarı kullanılarak geliştirilmiştir. Oyun yayınlanmadan önce isim değişikliğine gidilerek “Colossal Cave” olarak adlandırılmıştır. Bu oyun günümüz metin tabanlı oyunlarının öncülü olma niteliğini taşımaktadır.

1975b: 1970 döneminin başında bilgisayar oyunlarında oyuncular kendi aralarında konuşmak için yazılan metni kâğıt üzerine çıktı alan teleks makinelerini

kullanmaktaydılar. 1975 yılından sonra bu makinelerin yerini CRT ekranlar almıştır bu bağlamda günümüzün monitörlerinin öncülü oldukları söylenebilir. Bu teknolojinin sağladığı erişilebilirlik ve kolaylık ile ilk grafik tabanlı diyebileceğimiz oyunlar da geliştirilmeye başlanmıştır.

1975c: “Dungeon” adlı oyun bilgisayar oyunlarının rol yapma (RPG) türünün ilk örneklerinden biridir. Oyun bir PDP-10 bilgisayarı kullanılarak Don Daglow tarafından tasarlanmış ve geliştirilmiştir. Oyun bugün büyük kitlelerce benimsenmekte ve popülerliğini halen korumakta olan “Dungeons & Dragons” oyununun henüz lisansı alınmamış sürümüdür.

1977a: “Air” John Taylor ve Kelton Flinn tarafından tasarlanmış ve geliştirilmiştir. Bu oyun metin tabanlı bir oyundur, hava savaşlarını konu almaktadır. Tasarımcıları bu oyunu ilerleyen yıllarda geliştirerek ilk grafik tabanlı ve çoklu oyunculu oyunlardan olan “Air Warrior” adlı oyunu yayınlayacaklardır.

1977b: “Zork” Adlı oyun Dave Lebling, Marc Blank, Tim Anderson ve Bruce Daniels’ın 1977 yılında DEC PDP-10 bilgisayarı kullanarak tasarlanmış ve geliştirilmiştir. Bu takım geliştirdikleri oyunun potansiyelini görerek oyunu kişisel bilgisayarlarda çalışacak şekilde uyarlamaya başlamışlardır. Bu girişimin sonucunda Infocom adlı firma kurulmuş ancak ilerleyen yıllarda bu firma bir başka firma olan Activision tarafından satın alınmıştır.

1980: “Rogue” adlı oyun Michael Toy, Glenn Wichman ve Ken Arnold tarafından bir Unix bilgisayar kullanılarak tasarlanmış ve geliştirilmiştir. Oyun metin tabanlı bir rol yapma oyunudur ancak kendinden önce gelen benzer oyunlar ile olan en büyük farkı oyuncu oyuna her başladığında haritanın, düşmanların ve çıkan nesnelerin rastgele üretiliyor olması ve buna bağlı olarak tekrar oynanabilirliğinin rakiplerinden çok daha fazla olmasıdır. Rogue da ekibi tarafından kişisel bilgisayarlarda kullanılmak üzere tekrar uyarlanmıştır (Wolf, 2012, s. 24).

1.2.3.3. 1977 yılı “Bilgisayar Oyunlarının Çöküşü”

1977 de eski üreticiler ve Pong konsolunu taklit eden bazı markalar stoklarını boşaltabilmek adına ürünlerini zarar edecekleri fiyatlardan satarak oyun sektörü marketinde tokluk yaratmışlardır, bu da 1977 bilgisayar oyunu krizi olarak bilinmektedir. Bu dönemde büyük zarara girmelerine rağmen Atari ve Magnavox ayakta kalmayı başarabilmiştir. Bu kriz ortamı 1 yıl kadar devam etmiştir (Montfort ve Bogost, 2009, s. 66).

1.2.3.4. II. Oyun Konsolu Kuşağı

İlk konsollardaki en büyük sıkıntı başka bir oyunun oynanabilmesi için yeni bir konsol satın alınması gerekliliğiydi. Mevcut konsollarda kesinlikle yazılım ile ilgili değişimler yapılamamaktaydı. Diyebiliriz ki, o dönemde oyun için konsol üretilmekteydi. Üreticiler bariz olan bu problemi değiştirmekte kararlıydılar. 1976 yılında üretilen “VES” adlı konsola küçük kartuşlar takılarak aynı konsolda farklı oyunlar oynanabilir hale getirilmiştir. Ancak oyun programlamak hâlâ zor bir iştir.

1979 yılında Ataride çalışmaktan memnun olmayan bazı programcılar tarafından kurulan Activision firması dönemin ilk üçüncü parti oyun üreticisi olmuştur. Genel olarak üç konsol ikinci kuşak konsol dünyasında liderliğe oynamıştır. Bu konsollardan ilki VCS adlı konsoldur. İkincisi The Intellivision adlı konsoldur ve son olarak ColecoVision adlı konsol gelmektedir. Bu üç konsol 80'lere kadar döneminin oyun oynatmak üzerine en başarılı örnekleri olmuştur (Baker, 2013, s. 16).

1.2.4 1980'li Yıllar Dönemi

1980'lerin başında bilgisayar oyunu endüstrisi ilk büyüme sancılarını oyunların dağıtımını yapan şirketlerin ortaya çıkmasıyla yaşamaya başlamıştır. Bu firmalardan en önemlisi Electronic Arts'tır. 1980'li yılların başında üretilen oyunlar, önceki dönem oyunların birer kopyası niteliğini taşımaktaydı. 1980'lerin ilerleyen dönemlerinde dağıtım ücretlerinin düşmesi ile birlikte kişisel bilgisayarlar için yapılan oyunların kalitesinde önemli bir artış yaşanmıştır.

1.2.4.1. Oyun Bilgisayarları

1970 yılında Apple II ve Comodor PET'in başarısı ile birlikte 1980'lerin başlarında üretilen bilgisayarların öncekilere göre daha farklı ve daha az maliyetli olduğu için daha ulaşılabilir oldukları söylenebilir. Bu bilgisayarlardan bazılarını örnek vermek gerekir ise şu şekilde sıralanabilir. Amstrad CPC, MSX serisi, Acorn Electron, BBC Micro, Atari 8-bir ailesi, X68000 ve Sharp X1, NEC PC-8000, PC-6001, PC98 ve PC88, Comodore VIC-20 ve 64, Sinclair ZX80, ZX81 ve ZX Spectrum. Bu rakiplerin satış yapmak için oluşturdukları reklamlar sayesinde kullanıcıların oyun bilgisayarı ve ev bilgisayarı hakkındaki bilgileri ve algıları değişmiş ve gelişmiştir (Reilly, 2003, s. 13).

1984 yılında oyun ve ev bilgisayarları oyun oynama kavramını konsollardan alarak kendi bünyesine katmıştır. Bunun en büyük sebebi, oyun bilgisayarlarının konsollara göre daha basit ve sade bir tasarıma sahip olup kontrol anlamında son kullanıcıya daha rahat ve rafine bir deneyim yaşatmasıdır. Ayrıca, bir oyun bilgisayarında oyun oynamak en az bir konsolda oynamak kadar kolaydır.

1.2.4.2. III. Oyun Konsolu Kuşağı

NES (Nintendo Entertainment System) 1983 yılında Nintendo firması tarafından üretilmiştir. Bu konsol günümüzde halen oyun konsolu koleksiyoncuları tarafından benimsenmektedir. Nintendo bu sayede oyun konsolu endüstrisine üçüncü kuşak konsolları kazandırmıştır. Aynı yıl bir diğer ünlü firma SEGA da kendi oyun konsolu olan Sega-Master'ı yayınlamıştır. Her iki konsolda döneminin son teknoloji oyun donanımlarını barındırmaktadır. Bu özelliklerden bazıları 8-bit grafikler ve çok kanallı ses sürücüsüdür (Baker, 2013, s. 42).

1.2.4.3. IV. Oyun Konsolu Kuşağı

1988 yılında yayınlanan dördüncü kuşak oyun konsolları Nintendo'nun SNES oyun konsolu ve SEGA'nın Mega Drive oyun konsoludur (Bkz. Görsel. 10). Bir önceki kuşaktan en büyük farkları 8 bit görüntüleme teknolojisi yerini 16bit görüntüleme teknolojisine bırakmış olmasıdır. Dördüncü kuşak konsollarda oyunların oynanış

şekli önceki kuşak konsollara göre de daha gelişmiş özellikler barındırmaktadır (Baker, 2013, s. 58).



Görsel 10. Sega Mega Drive” adlı konsolun görüntüsü. <https://bit.ly/2DLyIZ1>

1.2.5 1990’lı Yıllar Dönemi

1990’lı yıllar oyun sektörü için yeniliğin ön planda olduğu bir dönemdir. Bu 10 yıl boyunca oyunlar yavaş yavaş 2B’lu çizim görsellikten 3B’lu görselliğe doğru yönelmektedir. Bununla birlikte bazı oyun türleri kendilerini diğer türlerden soyutlayarak popülerlik anlamında ciddi gelişmeler kaydetmiştir; 1990’ların en popüler oyun türleri, birinci şahıs açısından oynanan aksiyon oyunları (FPS), gerçek zamanlı strateji oyunları (RTS) ve devasa çoklu oyunculu (MMO) oyunlardır. Yine önemli gelişmelerden biri olan Gameboy’un piyasaya sürülmesi ile birlikte el konsollarının gelişiminde ve popülerliğinde önemli bir dönüm noktasına gelinmiştir. Oyun sektöründeki en önemli adımlardan biri olan dağıtımçı şirketler ağının güçlenmesi, gelişmesi ve bu sayede daha yüksek bütçeli oyunların önünün açılmasıdır. Bu gelişmeler ışığında büyüyen oyun sektörüne kayıtsız kalmayan müzik ve film sektörü de oyunlara katkı sağlamaya başlamıştır. Bu gelişmelerin olumsuz bir geri dönüşü olan Arcade oyunların popülerliğini yitirmesinin nedenleri de ev konsollarının ve bilgisayarlarının çoğalması ve sektörün liderliğini almasına bağlanabilir. Bu yıllarda oyun sektörü olgunlaşarak eğlence sektörünün ana formlarından biri haline gelmiştir.

1.2.5.1. V. Oyun Konsolu Kuşığı

1993 yılında yayınlanan beşinci kuşak konsolların yine bir önceki nesle göre en belirgin özelliği oyun grafiklerindeki gerçekçilik oranının yeni gelişen üç boyutlu görüntüleme teknolojileri ile artmış olmasıdır. Bu dönemde Atari firmasının oyun konsolu olan Atari Jaguar yanlış pazarlama tekniklerinden dolayı oyun konsolu üretiminden çekilmiştir. Bir önceki kuşağın liderleri olan Nintendo ve SEGA'nın oyun konsolları, başarılarını devam ettirmiş ancak Nintendo'nun üretim destekçisi olan Sony firması ile anlaşmazlığa düşmesi sonucunda Sony portföyüne oyun konsolunu da katarak bu sektöre adım atmıştır. Bu oyun konsolu tarihi için önemli bir durumdur çünkü günümüzün en büyük üç konsol devinden belki de en büyüğü Sony'dir. Bu kuşağın en önemli özelliği ise Sony Playstation ile birlikte oyun konsolları artık sadece oyun oynatmak ile kalmayıp film ve müzik izleyip, dinleyebilme olanağı da sunması ile birlikte depolama teknolojisi açısından ilk kez "CD" kullanımını desteklemesidir. Bu özellikleri ile birlikte oyun konsolları birer çoklu medya oynatıcısına dönüşmüşlerdir (Baker, 2013, s. 82).



Görsel 11. Playstation adlı konsolun görüntüsü. <https://bit.ly/LqWQBJ>

1.2.6. 2000'li Yıllar Dönemi

2000 yılı hem PC hem de konsol sektörü için yeniliklerle dolu bir yıl olmuştur. Ayrıca bu, el konsolları için de önemli bir dönemdir. 2000 yılının en önemli gelişmelerinden biri Modifikasyonlardır (MOD). Modlar kullanıcılar tarafından geliştirilen, geliştirildiği oyuna yeni özellikler katan ufak programcıklardır. Bugüne kadar yapılmış en başarılı ve tanınmış Mod *Half-Life* oyununa yapılan *Counter Strike* oyunudur (Bkz. Görsel.

12). Bu Mod günümüzde artık bir Mod değildir; o kadar başarılı olmuştur ki, başlı başına bir oyun olarak yeniden geliştirilmiştir ve günümüzün önde gelen e-sporlarından (Gerardi, 2005, s. 29).



Görsel 12. “Counter Strike” adlı oyunun kapak görüntüsü. <http://bit.ly/2GnIMZg>

Bir diğer önemli gelişme ise bu yıllarda konsol oyunlarının Çin’de yasaklanması ve buna bağlı olarak karaborsanın ve korsan sektörün oluşmasıdır. Böylelikle Çin oyun sektörü yatırımlarını bilgisayarlar ve MMO oyun türü üzerine yapmıştır.

1.2.6.1 VI. Oyun Konsolu Kuşığı

1998 yılında Sega firması Sony karşısında kaybettiği Pazar payını geri alabilmek adına dönemi için önemli olan Sega Dreamcast adlı oyun konsolunu yayınlamıştır. Bu konsolun en önemli özelliği yerleşik online özellikleri ve bu online özelliklerin kullanışlı bir arayüz ile sunmasıdır. Bu hamlesi ile 6. kuşak konsolları doğuran Sega, Sony'nin cevabı olan Playstation 2 (Bkz. Görsel. 13) ile oyun konsolları pazarından çekilmiştir. Playstion 2 o tarihe kadar gelmiş geçmiş en çok satış rakamına ulaşmış konsol olma özelliğini taşımaktadır. 6. kuşak konsollara dahil olan diğer konsollar Microsoft firmasının Xbox konsolu ve Nintendo firmasının Gamecube konsoludur. Önemli teknik özellik değişikliği olarak "CD" türü depolamadan "DVD" türüne geçiş yapılmıştır. Depolama alanının artması ile birlikte oyunların detay seviyesi ve içeriği de doğru orantılı olarak artmıştır. Yine bu kuşak ile birlikte konsolların online özellikleri bir standart haline gelmiştir (Wikipedians, 2008, s. 491).



Görsel 13. Sony Playstation 2 adlı konsolun görüntüsü. <https://bit.ly/2H39RR0>

1.2.6.2. VII. Oyun Konsolu Kuşuğu

2005 yılında yayınlanan yedinci kuşak konsollara Microsoft firmasının Xbox 360 adlı konsolu öncülük etmektedir. Uzun süre alternatiftsiz oluşunu sürdüren Microsoft geç gelen Sony'nin Playstation 3 ü ve Nintendo firmasının Wii konsolu (Bkz. Görsel.14) ile birlikte yedinci kuşuğu oluşturmaktadırlar. Bu kuşuğun öne çıkan özellikleri kablosuz kontrolörleri, hareket algılayıcı sensörleri ve playstation 3 ün "DVD" formatını bırakarak "Blu-Ray" depolama teknolojisine geçmesidir (Wikipedians, 2008, s. 609).



Görsel 14. Nintendo Wii adlı konsolun görüntüsü. <https://bit.ly/2vEVEVf>

1.2.7. 2010'lu Yıllar Dönemi

2010 yılının genel odağı bir önceki konsolların yerini bir sonraki kuşuğun ne zaman alacağı çerçevesinde dönmüştür. Konsollar günümüzde geleneksel olarak 5 yıllık hayat biçilerek tasarlanmakta ve satılmaktadır. Bu sebepten ötürü yapımcı firmalar 5 yıllık süreçte araştırma-geliştirme ve üretime harcadıkları bütçeyi tekrar toplayarak bir sonraki kuşuğu geliştirir, üretirler.

1.2.7.1. VIII. Oyun Konsolu Kuşığı

2011 yılında sekizinci kuşak konsollara Nintendo firmasının Nintendo 3DS adlı el konsolu öncülük etmektedir, kısa süre sonra Sony firması buna Playstation Vita ile cevap vermiştir. Bu kuşağın devamında iki firma da asıl konsolları olan Nintendo Wii U ve Playstation 4'ü yayınlamıştır (Bkz. Görsel. 15). Microsoft firması ise sekizinci nesle Xbox one ile en son katılan firmadır. Bu kuşak kendinden önce ki diğer konsollar kadar devrimsel değişiklikler ya da önemli teknolojik gelişimler barındırmamaktadır (Gamespot.com).



Görsel 15. Playstation 4 adlı konsolun görüntüsü. <https://bit.ly/2DScZ1p>

1.3. Bilgisayar Oyunu Türleri

Bilgisayar oyunlarının altın çağı olarak nitelendirebileceğimiz 1980'ler döneminin ilk on yılında sektörde önemli teknik gelişmeler ve sınıflandırmalar konusunda adımlar atılmıştır. Bu geliştirmeler arasında belki de en önemlisi oyunların türlerine göre sınıflandırılması olmuştur.

Wolf'a göre (2008, s. 259) bilgisayar oyunlarının türlerine göre sınıflandırılması edebi eserlere ya da filmlere göre daha zordur. Bu zorluğun sebebi oyuncuların oyunlar ile direk ve aktif etkileşiminden (hem fiziksel hem zihinsel anlamda) kaynaklanmaktadır. Oyuncuların sınıflandırma ile ilgili katılımları ve görüşleri o kadar etkilidir ki genellikle bir oyunun türüne oyuncuları karar verir.

1.3.1. Aksiyon-Macera Oyunları (Action-Adventure Games)

Adından da anlaşılacağı gibi aksiyon ve macera türlerinin birleşiminden türetilen bu tür oyunlarda önem verilen noktalar; keşfetme, bilmece çözme ve bunları yaparken aksiyon öğelerinin önde olmasıdır. Başka bir tür olan rol yapma oyunlarından alınan basit bir karakter yaratım ve gelişim sistemi ve oyunun kendine ait para birimi ile yapılabilecek çeşitli kazanımlar da bu türün mekanikleri arasındadır. Bu türün seviye tasarımları mümkün olduğunca açık uçlu olacak şekilde tasarlanmaktadır. Böylece, ilerleyen yıllarda, Sandbox dediğimiz açık uçlu oyun tarzının da temelini atmış olacak oyun türüdür. Sınıflandırmanın yapıldığı zamanlar için türünün en önemli temsilcisi The Legend of Zelda'dır (1986), (Bkz. Görsel. 16), (Wikipedians, 2008, s. 29).



Görsel 16. The Legend of Zelda adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <http://bit.ly/2Z5B1P0>

1.3.2. Aksiyon-Rol Yapma Oyunları (Action-RPG Games)

Bu türün önem verdiği oyun mekanikleri arasında en önemlisi karakter yaratımı, gelişimidir. Bu tarz oyunların genel oyun mekaniği şöyledir: Yaratılan karakter canlandırılarak bir seri görevler dizisi boyunca tecrübe puanları elde edilir ve bu puanlar karakterin gelişimi için istenilen yönde harcanabilir. Bunun yanında bu türdeki oyunların geniş bir oyun alanı, dünyası bulunmaktadır. Bu dünyalar önemli önemsiz birçok karakter ile doldurularak oyuncunun gerçekçi bir dünyadaymış gibi hissetmesi amaçlanmaktadır. Yine bu türde de aksiyon öğeleri yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Zamanına göre türünün en önemli temsilcilerinden biri Dragon Slayer II'dir (1985), (Bkz Görsel.17), (Wolf, 2008, s. 271).



Görsel 17. Dragon Slayer II adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <http://bit.ly/30SYZhf>

1.3.3. Macera Oyunları (Adventure games)

Bu tür, ağır metinsel yapısı ile öne çıkmaktadır. İlk temsilcilerinin çoğunda görselliğe dair arayüzden başka hiçbir şey yoktur. Saf olarak metinden oluşan ve metinsel komutlar ile oynanan oyunlardır. Bu sebepten ötürü hikâyenin başarılı ve sürükleyici olması önemlidir. İlerleyen zamanlarda bu türün kamera açısı izometrik kamera açısı olarak belirlenmiş, böylece metinsel tabanının yanı sıra türe görsellik kazandırılmıştır. Güncel yıllara yaklaşıldığında 3 boyutlu tasarımlar ve birinci şahıs kamera açısı da dahil olmak üzere birçok kamera açısında örnekleri mevcuttur. Yıllar içerisinde değişmeyen özellikleri ise keşfetme, bulmaca çözme ve hikâye örgüsü açısından çok güçlü oyunlar olmalarıdır. Zamanının önemli temsilcilerinden biri King's Quest'tir (1984), (Bkz. Görsel.18), (Wolf, 2008, s. 262).



Görsel 18. King's Quest adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <http://bit.ly/2SrMeHp>

1.3.4. Kesme-Parçalama Oyunları (Hack and Slash Games)

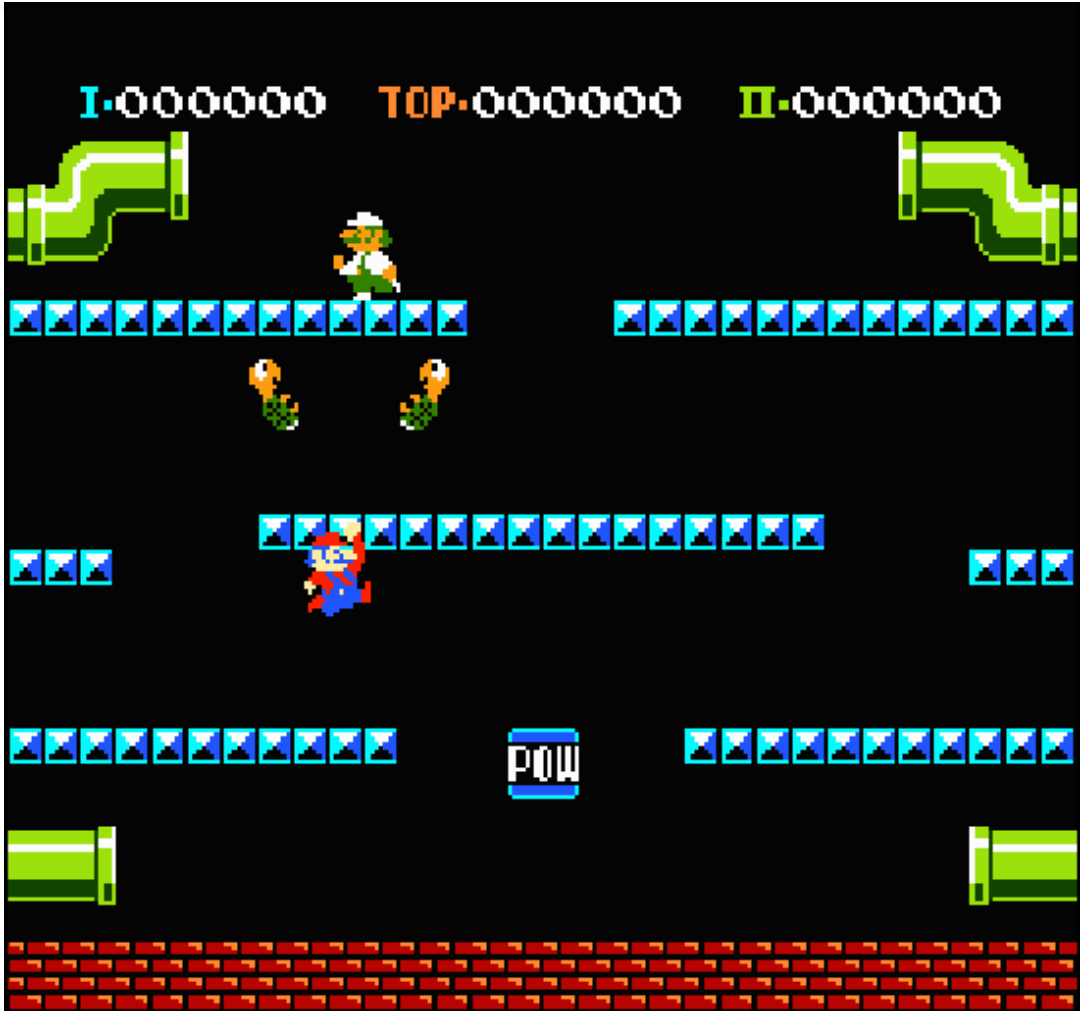
Bu türün en önemli özelliği kullanıcıya hızlı ve şiddet içerikli bir oynayış sunmasıdır. Seviyeler arasında bol kanlı savaşlar sürdürmek mümkündür, nispeten hızlı bir oynanışı vardır ve reflekslere dayalıdır. Genellikle ya kullanıcının kendi karakterini yaratması beklenir ya da önceden hazırlanmış karakterlerden birini seçerek oyuna başlanmaktadır. Önemli özelliklerinden bir diğeri de iki veya daha fazla kişiyle oynamaya uygun yapıda üretilmeleridir. Bu özellikte türediğı yıldan bu yana popülerliğini koruması adına büyük bir avantajdır. Zamanına göre türünün en önemli temsilcisi Golden Axe'dır (1988), (Bkz. Görsel.19), (Wikipedians, 2008, s. 58).



Görsel 19. Golden Axe adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <https://bit.ly/2J2FFcs>

1.3.5. Platform Oyunları (Side Scrolling Games)

Bu tür genellikle yandan görünüş açısından oynanmaktadır. Oyun mekanikleri; üretilen seviyelerdeki engellere takılmadan, düşmanlar tarafından öldürülmeden belirtilen noktaya belli bir zaman içerisinde ya da belli bir zaman olmaksızın ölmeden ulaşmak üzerine kuruludur. Hızlı bir oynanış tarzı vardır ve yine refleksler üzerine kurulmuştur. Bu tür de genellikle birden çok kullanıcıya izin vermektedir. Bu türün en önemli temsilcisi kuşkusuz Mario (1983) oyunudur (Bkz. Görsel. 20). Günümüzde hâlâ yeni versiyonları çıkartılarak yaşatılan bu marka güncelliğini korumaktadır (Wolf, 2003, s. 159).



Görsel 20. Mario adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <https://bit.ly/2H6aXwY>

1.3.6. Yarış Oyunları (Racing Games)

Bu türün amacı kullanıcıya konseptine göre kullandığı aracı simüle etmesini sağlamaktır. Genellikle 3. şahıstan ya da kokpitten yani 1. şahıstan oynanırlar. Türe ait oyunların genelinde geniş bir araç yelpazesi yer almaktadır. Kullanıcı birden çok aracı kullanabilir. Bu tür de yine hıza ve reflekslere bağlıdır. Hemen hemen hepsi birden çok oyuncuya destek verecek şekilde üretilirler. Döneminin en önemli temsilcisi Turbo (1981) oyunudur (Bkz. Görsel. 21), (Wolf, 2008, s.271).



Görsel 21. Turbo adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <https://bit.ly/2ZXNKnT>

1.3.7. Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları (RTS Games)

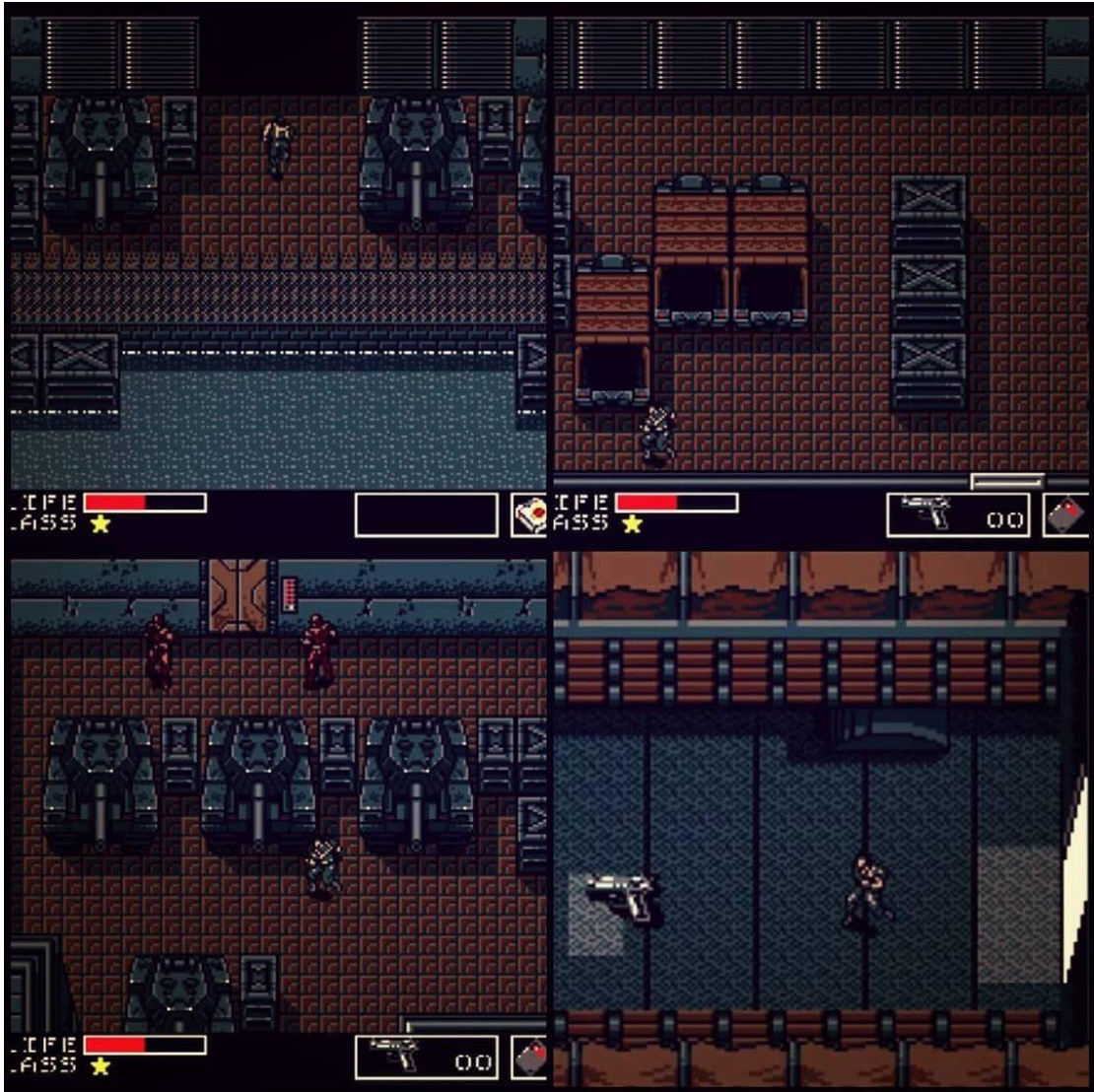
Bu türün kilit noktası birden çok unsur kullanarak strateji geliştirmektir. Genellikle gerçek savaş taktikleri düşünülerek uyarlanmış mekaniklere sahiptirler. Birçoğu gerçekçiliği ön planda tutarken bazıları da fantastik öğelere sahip olabilmektedir. Bu tür de birden çok kullanıcıya uygun şekilde tasarlanarak üretilmişlerdir. Zamanının en önemli temsilcisi Dune II'dir (1988), (Bkz. Görsel. 22), (Wikipedians, 2008, s. 69).



Görsel 22. Dune II adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <https://bit.ly/2LqFqdg>

1.3.8. Gizlilik Oyunları (Stealth Games)

Bu türün en büyük özelliği birçok aksiyon-macera türü oyununun aksine, aynı mekanikleri kullanıp gizliliği ön plana çıkarması, değer vermesidir. Oyuncunun bölümleri, kimseye görünmeden adeta bir ajan, bir hırsız gibi davranarak tamamlaması beklenmektedir. En önemli temsilcisi, serisi günümüzde de devam eden Metal Gear'dır (1987), (Bkz. Görsel. 23), (Wikipedians, 2008, s. 36).



Görsel 23. Metal Gear adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <http://bit.ly/30Qre02>

1.3.9. Korku-Hayatta Kalma Oyunları (Horror-Survival Games)

Macera türünü esas alan bu tür oyunlar konseptlerini korku temalı olarak belirlemişlerdir. Bu sebepten ötürü, genel olarak karanlık ve ürkütücü tasarımları olan yapımlardır. Başlıca amacın hayatta kalma olduğu bu oyunlarda hikâye örgüsü ve akışı da bir o kadar önemlidir. Zamanının en önemli temsilcilerinden biri ve türün yaratıcısı olan Resident Evil serisidir. Bu seri de günümüzde halen devam etmektedir (1996), (Bkz. Görsel. 24), (Wikipedians, 2008, s. 31).



Görsel 24. Resident Evil adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <http://bit.ly/2YbwmtW>

1.3.10. Birincil Şahıstan Oynanan Oyunları (FPS Games)

Birinci şahıs aısından oynanan oyunlar bünyelerinde birden ok türü barındırabilirler ama genellikle aksiyon temalıdır. Bu türün en önemli özelliđi oyuncuyu olabildiđince sahnelerin iine sokabilmek, deneyimi mümkün olduđunca yoğun yařamasını sađlamaktır. Zamanının en önemli temsilcilerinden biri Doom'dur (1993), (Bkz. Görsel. 25), (Wikipedians, 2008, s. 60).



Görsel 25. Doom adlı oyunun oyun ii görüntüsü. <http://bit.ly/2XTImGO>

1.3.11. Dövüş Oyunları (Fight Games)

Bu tür oyunlarda birebir dövüş ele alınmaktadır. Tema olarak ağırlıklı savaş sanatları kullanılmaktadır. Genellikle birden çok karakter vardır ve her biri başka bir savaş sanatını temsilen üretilmiştir. Tek kişilik oynanabildiği gibi birden çok kişiyle de oynanabilmektedir. Zamanının en önemli temsilcisi ve türün bulucusu Street Fighter oyunudur (1987), (Bkz. Görsel. 26), (wikipedians, 2008 s. 28).

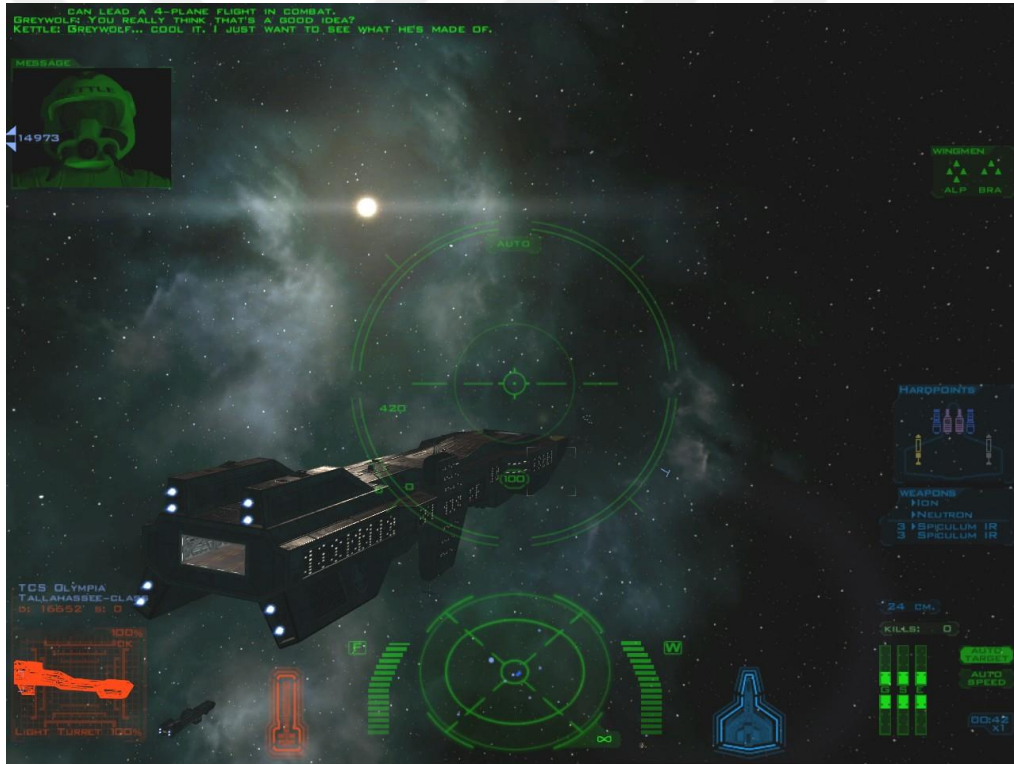


Görsel 26. Street Fighter adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <http://bit.ly/2Mdz9Av>

1.4. Başlıca Bilgisayar Oyunu Geliştiren Firmalar

1.4.1. Electronic Arts

Electronic Arts dünyada dördüncü en büyük bilgisayar oyunu geliştiren ve yayınlayan şirket olmakla birlikte, Batı dünyasının da bir numarası konumundadır. Electronic Arts, içinde bulunduğu bilgisayar oyunu sektöründe 20 yıldır hizmet vermektedir. Dünya genelinde büyük başarılarla imza atmış bir şirket olmasına karşın geliştirdiği oyunlarla ve sektördeki tutumu ile sık sık tartışma konusu olan bir şirkettir (ea.com). Electronic Arts'ın sektörde adını sıkça duyurduğu üç oyun aşağıdakilerdir:



Görsel 27. Wing Commander adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <http://bit.ly/2Ymy5Aq>

Wing Commander: Bu, uzay simülasyonu konulu bilgisayar oyunu serisi kullanıcıya birden çok farklı uzay gemisinin kontrolünü vererek tamamlattığı görevlerden oluşan bir oyundur. Her oyununda geniş bir uzay gemisi yelpazesi sunan bu oyunda her bir geminin rolü ve yetenekleri birbirinden farklıdır. Mesela bir görevde bombardıman gemisi ile oynarken (yavaş ama güçlüdür) bir diğerinde savaş gemisi (hızlı ama daha güçsüzdür) ile oynamak mümkündür (Bkz. Görsel. 27), (ign.com).

SimCity: Bu şehir kurma ve yönetme simülasyonu serisi daha sonra oyun sektöründeki ana akımlardan biri olan Sims oyununun doğmasını sağlamıştır. Birçok kişi SimCity yerine Sims'i bilir. Sims oyununda oyuncu, kendi yarattığı vatandaşla ilgilenirken SimCity'de görev vatandaşın içinde bulunduğu şehri kurup idame ettirmektir (Bkz. Görsel. 28), (Gamespot.com).



Görsel 28. SimCity adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <http://bit.ly/2Y6TGZx>

Need for Speed: Bu bilgisayar oyunu dünyadaki en başarılı yarış oyunu serisi olması ile ünlüdür. Başlarda sadece belli bir zaman aralığında ve sabit bir pistte başlangıçtan bitişe gidilen sıradan bir yarış oyunuyken şimdilerde çok büyük bir şehri ve içindeki karakterlerin deneyimlenebildiği bir şehir yarış oyunu haline gelmiştir (Bkz. Görsel. 29), (Gametrailers.com).



Görsel 29. Need For Speed adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <http://bit.ly/2StoRgn>

1.4.2. Konami

Konami Japon menşeli bir bilgisayar oyunu geliştirici firmadır ve dünya bilgisayar oyunu sektöründe ikinci sıraya oturmaktadır. Konami'nin bilgisayar oyunları pek çok farklı oyuncu kitlelerine farklı sunumlarda bulunmaktadır; gizlilik aksiyon türünden Metal Gear serisinden platform türünden olan Frogger'a kadar geniş bir oyun portföyüne sahiptir (Konami.com). Konami'nin dünya çapında ün salmış üç oyunu şunlardır:

Metal Gear: Bu, tarihi boyunca kendini birçok kez tekrarlamış bir seridir. 1987 yılında Nintendo Entertainment System için alçakgönüllü bir gizlilik oyunu olarak sektöre adımını atmıştır. Genellikle "Solid Snake" karakterinin kontrol edildiği bu gizlilik oyunu, düşman tesislerine sızarak önemli bilgilerin kaçırıldığı bir ajan oyunudur (Bkz. Görsel. 30), (Gamespot.com).



Görsel 30. Metal Gear adlı oyununun oyun içi görüntüsü. <http://bit.ly/2Y5WWEK>

Castlevania: Bu seri de hayatına pek çok farklı konsolda devam etmiş ve günümüze kadar gelen önemli bir bilgisayar oyunudur. Başlarda yandan görünüşlü bir platform oyunu olarak başlayan Castlevania, ilerleyen yıllarda gelişen teknoloji ile birlikte 3 boyutlu dünyaya adımını atmış ve önemli bir aksiyon-rol yapma oyunu serisine dönüşmüştür (Bkz. Görsel. 31), (Gamespot.com).



Görsel 31. Castlevania adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <http://bit.ly/2GpiGVX>

Silent Hill: Bu korku-hayatta kalma serisi o kadar başarılı olmuştur ki, sinema sektörünün bile ilgisini uyandırması sonucunda filmi çekilmiştir. Birçok korku-hayatta kalma serisinde olduğu gibi seviyeler arasında düşünmeksizin, kesip biçmek yerine, toplanan nesnelere dikkatli kullanmak ve bulmacaları çözmek üzerine dayalı bir sistemi vardır (Bkz. Görsel. 32), (ign.com).



Görsel 32. Silent Hill adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <http://bit.ly/2StWC1i>

1.4.3. Ubisoft

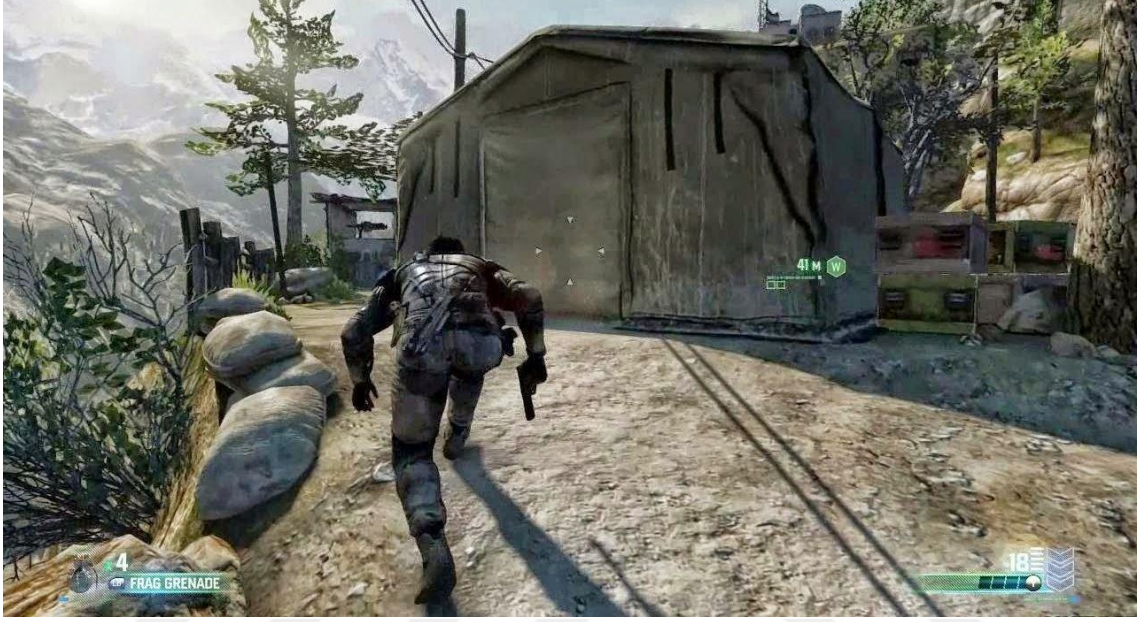
Ubisoft Entertainment, ya da kısaca Ubisoft dünyadaki beşinci en büyük oyun geliştirici ve dağıtıcı firmadır. Fransız menşeli bu firmanın tarihi boyunca kabarcık bir oyun listesi bulunmaktadır. Kısa zaman içerisinde oyun sektörünün fenomen oyunlarından biri olan Might and Magic serisinin de haklarını satın alarak bu listeyi genişletmişlerdir. (Ubi.com) Ubisoft firmasının dünya genelinde en ünlü üç oyunu şunlardır:

Rayman: Bu seri belki de Ubisoft firmasının özünü en iyi şekilde yansıtan bir platform oyunudur. Seri, yıllar içerisinde çok kez evrilmiştir. İki boyutlu bir platform oyunundan üç boyutlu bir platform oyununa dönüşen Rayman daha sonraları Nintendo Wii için yapılan bir dizi küçük oyun haline gelmiştir. Birçok kişi bu oyunu eleştirse de oyun sektörü tarihine adını kazımış bir seridir (Bkz. Görsel. 33), (ign.com).



Görsel 33. Rayman adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <http://bit.ly/2XTXIJz>

Tom Clancy: Bu uzun soluklu bilgisayar oyunu zaman içerisinde birkaç ana seriye bölünmüştür. Bunlar arasında belki de en akılda kalıcı olanı Splinter Cell serisidir. Bu oyun gerçekçi bir gizlilik sistemi olan aksiyon tabanlı bir oyundur. Oyundaki ana karakterin geniş bir silah ve ekipman yelpazesi olsa da esas olan gizliliktir (Bkz. Görsel. 34), (gametrailers.com).



Görsel 34. Splinter Cell adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <http://bit.ly/2JUeVc9>

Assassin's Creed: Diğerlerine göre çok yeni bir oyun olmasına karşın kısa zamanda kendine çok geniş bir hayran kitlesi yaratmıştır. Oyun mekaniği olarak aksiyon temelinde olsa da bir miktar gizlilik teması da içermektedir (Bkz. Görsel. 35), (gamespot.com).



Görsel 35. Assassin's Creed: Black Flag adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <http://bit.ly/2GpiW7n>

2. BÖLÜM: BİLGİSAYAR OYUNLARINDA KONSEPT TASARIMI

2.1. Bilgisayar Oyunlarının Gelişim Sürecinde Konsept Tasarımı

Her bilgisayar oyunu bir fikir ile başlamaktadır. Ancak fikirlerin çalışan, eğlenceli ve yaratıcı bir oyuna dönüşebilmesi için öncelikle anlaşılması dolayısıyla da görselleştirilmesi gerekmektedir. Konsept tasarımı bu noktada fikirlerin anlaşılması ve gelişmesi için kullanılmaktadır. Altaş'a göre (2003, s. 1) ise bu aşamada üretilen görseller sanatçının zihninde beliren kavramların dışı vuruşudur, denemeler ile kavram daha net ve anlaşılabilir bir hale gelmektedir. Bu sebeple tasarımı kavramdan ayrı tutmak yanlış bir düşüncedir.

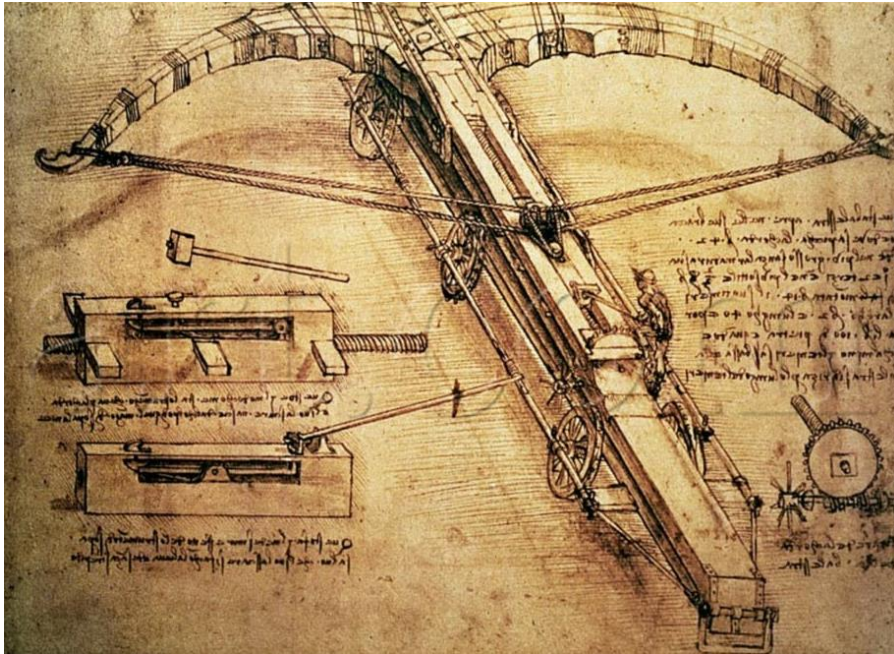
Tasarım özünde her bilinçli etkinlik için ansal bir önkoşuldur. Bilinçli bir etkinliğin gerçekleştirilmesi için tasarım gereklidir. Bilişsel nitelikli olduğu için de bilişin her türlü olanağını kullanır. Tasarıma olanak sağlayan duyarlık biçimleri (imgelem), anlağın kategorileri (kavram) ve us yetisi tasarım geliştikçe düzenleyici nitelikten, eş deyişle, koşulsuz varolma gerektiren nitelikten kurucu niteliğe (koşullu ve sınırlı) dönüşmeye başlar. Tasarımda kavramların varlığı basitten karmaşığa giden ilişkilerden çıkartılan kuralların uygulamasına bağlıdır. Bu tür işlemin olayları ve verileri düzenleme yatkınlığı vardır (Turan ve Altaş, 2003, s. 1).

Bates'e göre (2004, s. 173) konsept sanatçısı oyunun görsel dilinin üretim sürecinde Oyun tasarımcısı ile yakından çalışmalı ve iletişim halinde olmalıdır, karakterler ve uzam tasarımları üzerine çoklu eskiz çalışmaları yapılmalı böylece tasarımcısının vizyonunun hayata geçirilmesi sağlanmalıdır. Crawford'a göre (1984, s. 5) ise oyun tasarımcılarının fikirlerini paylaşmak için belli başlı bir yönetimi yoktur, bu nedenle oyunun tasarım sürecinde genellikle anlamsal tartışmalar olmaktadır. Bu gibi tartışmaların ve anlaşmazlıkların önüne geçebilmek adına konsept sanatçılardan faydalanılmalıdır. Bu süreçte yapılacak çalışmalar oyunun incili (Game's Bible) içerisin de yer alacak ve ilerleyen süreçlerde oyunun sanat ekibini yönlendirerek tutarlı bir görsel dil oluşturulmasını sağlayacaktır. Konsept tasarımının kullanılmadığı ya da doğru şekilde uygulanmadığı durumlarda oyun geliştiricisi ekip yolunu bulamayabilir ya da anlaşmazlıklardan ötürü zaman kaybedilebilir. Bu sebeple oyun geliştiricisi ekibin her karar aşamasında fikirlerini konsept tasarımlar üzerinden değerlendirmesi gerekmektedir. Özellikle oyun tasarımının ilk aşamalarında yani konseptin belirlenmesi gereken aşama çok önemlidir çünkü bu aşamada alınacak yanlış kararlar projeyi ilerleyen süreçlerde geri dönülemez veya düzeltilemez bir noktaya sürükleyebilmektedir. Bu aşamada iletişimin doğru ve

güçlü olması gerekmektedir, konsept sanatçıları belirlenen fikirler üzerine çizimler yaparak projeyi yapan takım ile paylaşmaktadır. Ippa'ya göre (2012, s. 18) karar verilmiş konsept tasarımlarından bir tasarım dokümantasyonu oluşturulmalı ve tüm fikirler bu dosyada toplanmalıdır. Bu sayede gerçekleştirilebilecek ve geliştirilebilecek doğru tasarım kararlarının üzerine yoğunlaşabilirken gerçekleştirilemeyecek tasarım kararlarından uzaklaşılabilir. Bu karar sürecinin en önemli yanı projenin bütçesine uygunluk gösteren kısımlara odaklanılabilmesi ve zaman kaybının önüne geçilmesidir.

2.1.1 Konsept Tasarımının Tarihsel Gelişimi

Leonardo Da Vinci tarihsel açıdan bakıldığında ilk konsept tasarımcı olduğu düşünülebilir. Ressamlığının yanı sıra anatomi, optik ve mekanik alanlarda yaptığı bilimsel çalışmalar ile bilinen Da Vinci aynı zamanda birden çok kitap yazmıştır bunlardan biri "Makine Elemanlarının Desen Kitabı" (Book Of Patterns Of Machine Elements), (Bkz. Görsel. 36) adlı kitaptır. Bu kitabında Da Vinci'nin pratik objeler, makineler ve aparatlar üzerine yaptığı konsept tasarımları bulunmaktadır. Tasarımları her ne kadar teknik odaklı olsa da buna rağmen tasarım anlayışını kararlı bir şekilde etkilediği gözlemlenmektedir (Bürdek, 2005, s. 13).



Görsel 36. Leonardo Da Vincinin icat eskizlerinden bir görüntü. <http://bit.ly/2JdwICK>

16. YY 'da ressam, mimar ve yazar olan Giorgio Vasari yazılarında sanat eserlerinin özerkliğini ilk savunanlardan birisidir. Sanatın bir tasarım olarak varlığını sürdürdüğü prensibini belirlemiştir. Tasarım kelimesine o tarihte “Disegno” denilmektedir. Kelimenin doğrudan çevirisi için “çizim” ya da “eskiz” de denilebilir. 16. YY 'da tasarım (disegno) kelimesi sanatsal düşünce anlamında kullanılmaktadır. Bürdek'e göre (2005 s.13), o tarihte bile olgunlaşmakta olan bir tasarım (disegno interno) ile tamamlanmış bir tasarım (disegno esterno) arasında ki fark terimsel olarak belirgindir. Vasari yazılarında eskizin yani tasarımın (designo); üç ana sanat dalının (resim, heykel ve mimari) atası olduğunu savunmuştur.

Tasarım (designare) kelimesinin kökeni Latince'dir. Anlamı karar vermek demektir. Bire bir çevirisi yüksekten göstermektir. Tasarım kesin olanı betimlemek için sürekli evrilmektedir. Bu nedenle tasarım (designatio) genelde soyut bir anlayış olarak her şeyden önce temsil yoluyla belirleyicidir. Tasarım bilimi; belirleme bilimine karşılık gelir Bürdek, 2005, s.13).

Oxford Sözlüğü 'ne göre “konsept tasarım” kelimesi tarihte ilk kez 1588 yılında kullanılmıştır. <http://bit.ly/2vLQ8Ag>

Sözlük anlamı:

- Bir kişi tarafından hayata geçmek üzere yapılan plan ya da düzen.
- Bir sanat eseri için yapılan ilk eskiz çalışması.
- Henüz bitirilmemiş (tamamlanmamış) bir uygulamalı sanat için yapılan çalışma.

Konsept tasarımının kullanımı sadece bilgisayar oyunları ile sınırlı olmayıp görsellik içeren her alanda kullanılmaktadır. Bu alanlara kısaca örnek vermek gerekirse şunları sıralayabiliriz.

- Bilgisayar Oyunları
- Animasyon
- Otomotiv
- Mimari
- Reklam
- Sinema

Animasyon alanında ki ilk kullanım örneklerinden biri olarak Disney'in ünlü çizgi animasyonlarından Pamuk Prenses ve Pinokyo'nun konsept çalışmaları gösterilebilir (Bkz. Görsel. 37 ve 38).



Görsel 37. 1930/1940 Gustaf Tenggren, tarafından Pamuk Prenses için yapılan bir konsept tasarımı çalışması. <http://bit.ly/2JbsrKe>

Gustaf Tenggren Disney için çalışan konsept sanatçılarından biridir ve 1930 ve 1940 yılları arasında, yani Disney'in altın çağında Pamuk Prenses ve Pinokyo gibi birçok kült çizgi film karakterine hayat vermiştir (<http://bit.ly/2JtrlsH>).

Disney'in klasik animasyon serilerinin başarısının arkasında Tenggren gibi birçok sanatçının olduğu söylenebilir.



Görsel 38. 1930/1940 Gustaf Tenggren, tarafından Pinokyo için yapılan bir konsept tasarımı çalışması. <http://bit.ly/2LwfmNN>

Sinema alanında 1977 yılında gösterime giren Star Wars filmi bir diğer örnek olarak gösterilebilir. Star Wars filmi için başlıca kostüm, karakter ve uzam tasarımı başlıklarında çizimler yapan Ralph McQuarrie (Bkz. Görsel. 39, 40, 41) kendi alanında başarılı bir konsept sanatçısıdır (Stice ve diğerleri, 2009, s. 9).

Star Wars filmi için yapılan konsept tasarım çalışmalarından bazıları:

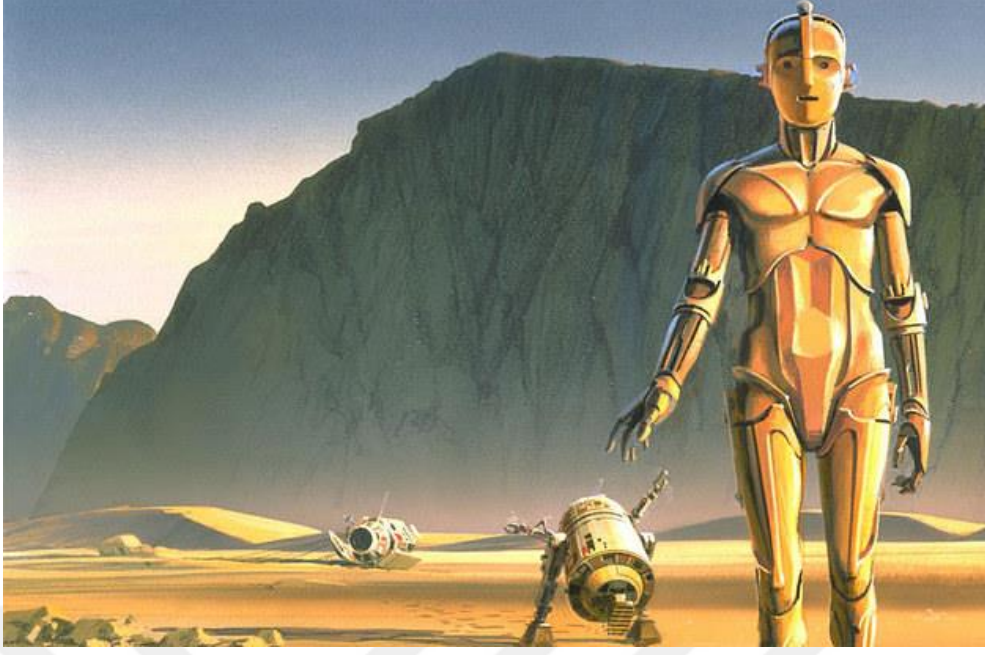


Görsel 39. Darth Vader adlı karakter için yapılan karakter ve kostüm tasarımı çalışması.

<https://bzfd.it/2VOxTc8>



Görsel 40. Star Wars adlı film için yapılan konsept tasarım çalışması. <http://bit.ly/2VcENn1>



Görsel 41.: Star Wars adlı film için yapılan karakter konsepti tasarım çalışması.

<https://bzfd.it/2VOxTc8>

Bilgisayar oyunu alanında ki en erken konsept tasarım örneklerinden biri olarak 1991 yılı yapımı "ToeJam & Earl" gösterilebilir (Bkz. Görsel. 42, 43). Oyun dünya dışından gelen iki rap sanatçısını konu almaktadır, Uzay gemileri pilot hatası nedeniyle dünyaya düşmüştür. Amaçları düşüşte parçalanan gemilerini tamir etmek ve dünyadan ayrılmaktır. Oyun içerik olarak 1990'ların şehir kültürünü konu almakta ve dalga geçmektedir (<http://bit.ly/2WFg5xr>).

ToeJam & Earl için yapılan konsept tasarım çalışmalarından bazıları:



Görsel 42.: ToeJam & Earl adlı oyun için yapılan ToeJam karakterinin tasarım çalışması.

<http://bit.ly/2Wy0105>



Görsel 43.: ToeJam & Earl adlı oyun için yapılan Earl karakterinin tasarım çalışması.

<http://bit.ly/2Hb8Zdl>

2.2 Bilgisayar Oyunlarında Konsept Tasarımının Kullanımı

Bilgisayar oyunlarında konsept tasarımı kullanımı genellikle küçük bir grup sanatçı tarafından gerçekleştirilmektedir. Belirlenen oyunun konusuna ve türüne göre oyunun görsel tarzını oluşturmak için hızlı çizimler yapılmaktadır. Bu çalışmalar için oyunun tasarım sürecinin erken aşamalarında genellikle basit çizimlerden ve illüstrasyonlardan oluştuğu söylenebilir. Honkanen'e göre (2017, s. 1) konsept tasarım bir oyun projesinin kendi içinde tutarlı olabilmesi ve takım çabasının doğru noktalara odaklanabilmesi için en önemli aşamalardan birisidir. Bu süreçte sanatçılar çizimleri ile birçok öneride bulunmaktadırlar. Böylece oyun tasarımcısı ve sanat yönetmeni amaçlanan görsel dil üzerinde karar verebilmektedir. Karar verilen dil üzerinden yapılan çalışmalar daha sonraki aşamalarda detaylandırılarak geliştirilmektedir. Konsept tasarımı her tür oyunun gelişim sürecinde kullanılmasına karşın ağırlıklı olarak fantastik ya da bilim kurgu türünde ki oyunlarda kullanılmaktadır. Çünkü bu tarz oyunlarda gerçeküstüçülüğün ön planda olduğu söylenebilir. Örneğin ikinci dünya savaşı konulu bir oyun amaçlanıyorsa dahi özgün olmak adına gerçek savaş araç gereçleri temel alınarak alternatif çalışmalar yapılabilmektedir. Her ne kadar tasarımcılardan gerçek dışı şeyler tasarlanması beklense de tasarımların bir noktada inandırıcı olması gerekmektedir. Bu noktada konsept sanatçısının çizim yeteneği ve tasarım bilgisinin yanı sıra çalıştığı türe olan yakınlığı ve bilgisi de ön plana çıkmaktadır. Schell'e (2008, s. 349) göre bir oyun projesinin başında çizilen illüstrasyonlar tasarım fikirlerinin ayakları yere basan tasarımlara dönüşmesinde önem taşımaktadır. Bu aşamada yapılan çizimler daha sonra ki aşamalarda gereksinime göre oyunun promosyonu için illüstratörler tarafından detaylı ve etkileyici çizimlere dönüştürülebilir ya da oyunun sanat kitabında yer alabilir.

2.2.1. Konsept Tasarımı Üretim Teknikleri

Modern oyun geliştirici stüdyolarda sanatçılar genellikle çizim tabletleri ve bu tabletler ile uyumlu programlar kullanmaktadırlar. Çizim tabletleri hem üretim süresini kısaltırken hem de hata payını düşürmektedir. Ancak sanatçılar genellikle ana çizimlere başlamadan önce kara kalem ya da benzeri geleneksel yöntemler ile karalamalar da yapabilmektedirler. Kimi sanatçılar ise ana çizimlerini geleneksel yöntemler ile yapıp (yağlı boya, sulu boya vb.) daha sonrasında işlerini dijital ortama aktararak düzeltmeler, oynamalar da yapabilmektedirler.

Dijital çizim için pek çok program kullanılabilen olmasına karşın yaygın olarak bu iki program kullanılmaktadır.

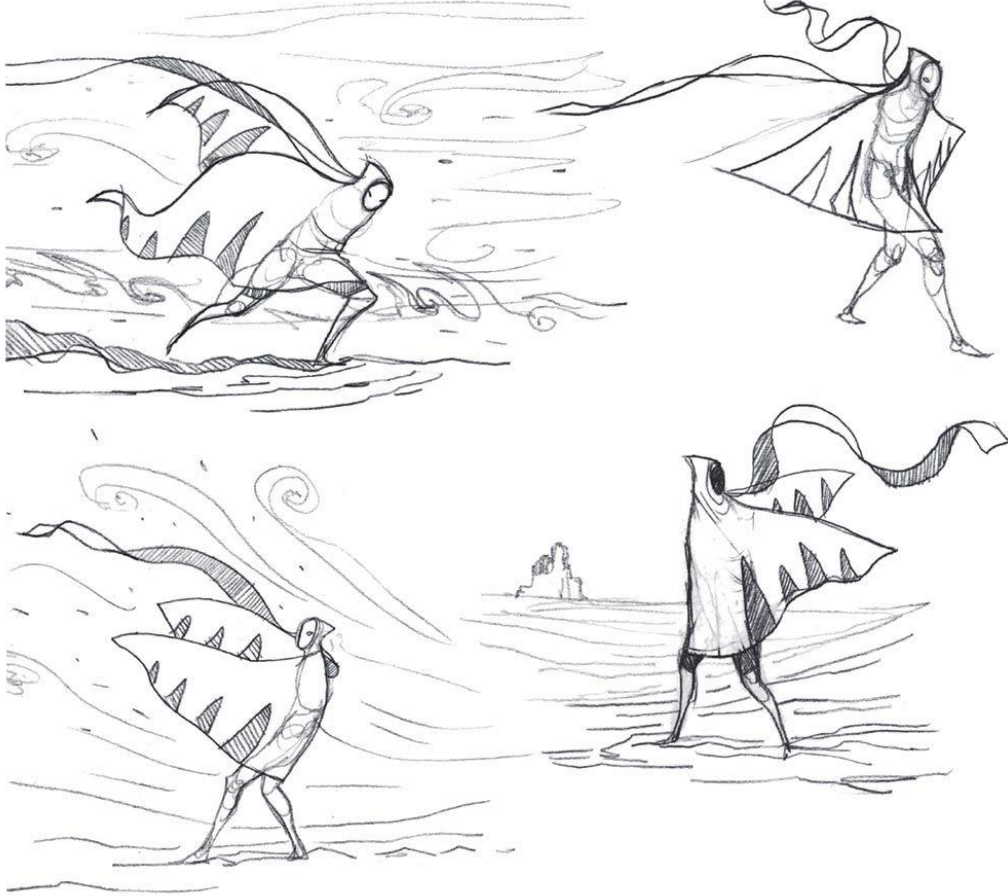
- Adobe Photoshop
- Corel Painter

Dijital ortamda hızlı çizimler yapabilmek için kullanılan yöntemlerden bazıları şu şekilde sıralanabilir (Greenway, 2009, s. 9).

- Matte Painting
- Speed Painting
- Sketches
- 3D Overpaints

2.2.2. Eskiz (Sketching)

Eskiz, konsept tasarım, hatta genel tasarım alanındaki üretim süreçlerinde en temel teknik ve uygulama öğelerinden biridir. Bilgisayar oyunlarının tasarım sürecinin başlangıç aşamalarında takım içi fikir paylaşımı için sıklıkla kullanıldığı gözlemlenmektedir. Bununla birlikte tüm tasarım süreçlerinde (karakter yaratımı, mekan ve nesne tasarımı vb.) başlangıç çizimleri bu teknik ile yapılmaktadır.



Görsel 44. Journey adlı oyunun The Cloaked Figure adlı karakteri için yapılan bir eskiz çalışması.

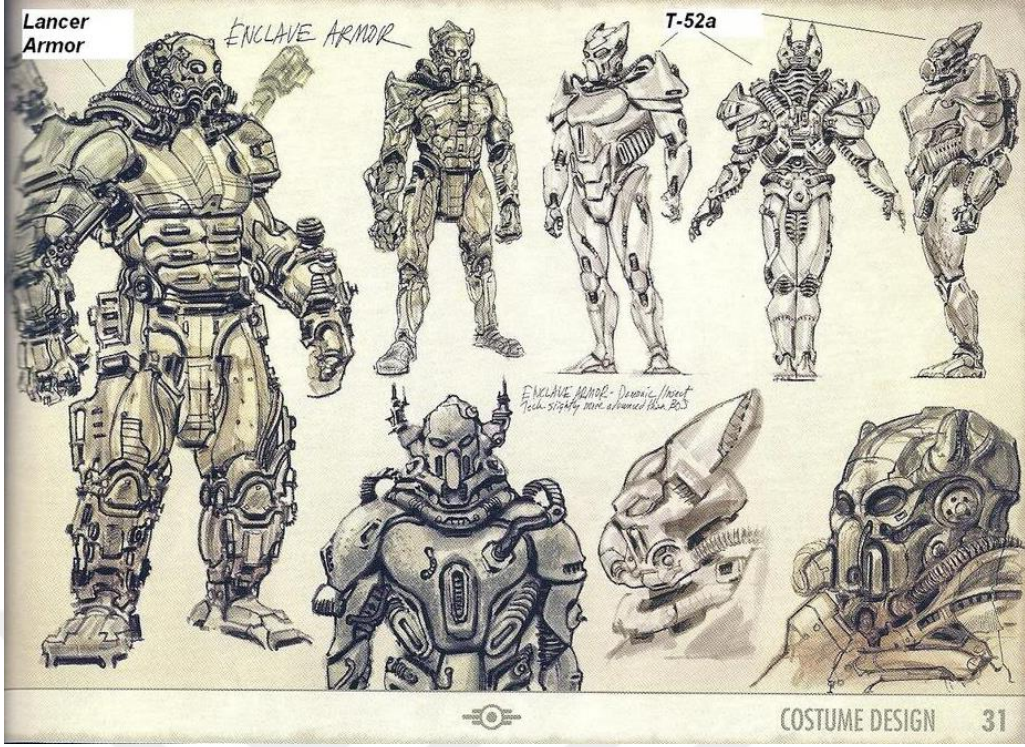
<http://bit.ly/2WBC8oG>

Eskizlerdeki ayrıntı seviyesi tasarımcının dikkat çekmek istediği noktalarda detay kazanır; aynı zamanda bu noktalarda metinsel açıklamalar ve şemalarda olabilmektedir. Bu teknik ile yapılan çizimler üzerinden onay alan sanatçılar bu tasarımlarını başka teknikler ile zenginleştirerek tamamlamaktadırlar. Aynı zamanda modern bir oyun stüdyosunda geleneksel çizime en yakın tekniktir denilebilir (Bkz. Görsel. 44, 45, 46, 47).



Görsel 45. Rusting World adlı oyun için bir eskiz uzam tasarımı çalışması. <http://bit.ly/2VbWTpt>

Schell'e göre (2008, s. 349) sanatçıların oyun tasarımının son aşamalarına kadar projeye dahil edilmemesi büyük bir yanıltır. Çünkü zihinlerimiz görsel olarak düşünür. Bu süreçte yapılan bir eskiz ya da illüstrasyon tasarımın gidişatını tamamen değiştirebilmektedir.



Görsel 46. Fallout 3 adlı oyun için yapılan bir zırh tasarımı çalışması. <http://bit.ly/2Yj4pkg>



Görsel 47. Diablo adlı oyun için yapılan bir karakter konsepti tasarım çalışması.
<http://bit.ly/2HcG5cL>

2.2.3 Görüntü Üzerinden Boyama (Matte Painting)

Matte Painting bilgisayar oyunu geliştiren stüdyolarda özellikle eskiz aşamasının ardından yoğunlukla kullanılan bir tekniktir. Konseptte karar verilmesinden sonra sanatçılar belirlenen konseptte en yakın gerçek görüntülerden (fotoğraflardan) faydalanmaktadır. Bu biriktirilen görselleri daha sonra kırparak çalışmanın içine aktarmaktadırlar. Bu sayede sanatçı çizimi için en kısa sürede bir taban oluşturabilmektedir (Bkz. Görsel. 48).



Görsel 48. Uncharted 3 Adlı oyun için yapılan bir uzam tasarımı, matte painting çalışması.

<http://bit.ly/2HcB8SG>

Bir sonraki aşamada yerleştirilen görseller üzerinden geçilerek oynamalar ve denemeler yapılmaktadır. Bu noktada görseller asıllarından ayrılarak amaçlanan dünyanın bir parçası ya da tasarlanan karakterin görseline evrilmektedir. Sanatçının en çok vakit harcaması gereken aşamanın burası olduğu söylenebilir. Bu noktadan sonra tasarım detaylandırılmakta ve uzamın ya da karakterin arkaplanını ya da hikayesini betimleyen detaylar eklenmektedir. Tasarımsal kararların kesinlik kazandığı bu aşamadan sonra çalışma tekrar tekrar üzerinden geçilerek detaylandırılır.



Görsel 49. R.U.S.E adlı oyun için yapılan bir uzam tasarımı, matte painting çalışması.

<http://bit.ly/2WydjtJ>

Bu sürece ne kadar zaman harcanacağı tasarımın hangi amaçla kullanılacağına göre değişmektedir. Bazı tasarımlar promosyon amaçlı yapıldığı gibi bazıları da oyunun sanat dokümantasyonunun bir parçası olabilmektedir. Matte Painting'in (mat boyama) günümüz oyun endüstrisinin ve hatta film, animasyon alanları da dahil olmak üzere sıklıkla kullanılan bir tür illüstrasyon tekniğidir (Bkz. Görsel. 49, 50, 51). Jasso'ya göre (Bass, 2004, s. 43) Matte Painting konsept tasarım sürecinde kullanılacak en ucuz ve en kolay yöntemlerden biridir. Bu teknik tek bir amaca hizmet etmektedir; tasarlanan dünyanın sahnelerinin yaratılmasının ya da genişletilmesinin en hızlı ve en kaliteli şekilde sağlanmasıdır.



Görsel 50. StarCraft 2 adlı oyun için yapılan bir matte painting çalışması. <http://bit.ly/2HaNB9d>



Görsel 51. League of Legends adlı oyun için yapılan bir matte painting çalışması.
<http://bit.ly/2VPiZCv>

2.2.4 Hızlı Resim (Speed Painting)

Adından da anlaşılacağı gibi “Speed Painting” günümüz konsept tasarımcılarının tasarımlarını en hızlı ürettikleri tekniklerden birisidir ve en az Matte Painting kadar yaygın bir şekilde kullanıldığı söylenebilir. Bu teknikte esas amaç tasarımların duygu, his ya da fikrinin en hızlı şekilde aktarımı olduğu sonucuna varılabilmektedir. Bu teknik ile üretilen çizimler genellikle detaylı değildirler ancak kilit noktalarda detaylandırmaların yapıldığı gözlemlenmektedir. Bu tekniğin görsel olarak en betimleyici yanlarından biri dijital fırça darbelerinin belirgin bir biçimde görülebilir olmasıdır. Daha çok lekesele bir yapısı vardır.



Görsel 52. Prince of Persia adlı oyun için yapılan bir Speed Paint çalışması. <http://bit.ly/2Hbzkcz>



Görsel 53. Guild Wars 2 adlı oyun için yapılan bir Speed Paint çalışması. <http://bit.ly/2VSawys>

Sanatçı tasarımının genel hatlarını öncelikle büyük fırça boyutları ile lekesele bir dağılım yaparak başlamaktadır. Daha sonra daha küçük fırça boyutları ile çok ayrıntılı olmayacak şekilde formları belirginleştirdiği görülmektedir. Sanatçının üretim süreci tercihlerine göre öncelikle siyah beyaz çalışarak alanların ve değerlerin belirlenmesi, ardından renklendirilmesi ya da alanların doğrudan seçilen renk paleti ile belirlenmesi şeklinde de çalışılabildiği söylenebilir. Her iki durumda da sanatçının amacı konseptin fikrini, duygusunu, hissini olabilecek en kısa sürede yansıtmaya çalışmaktır. Bu teknik ile yapılan çalışmaların teması genellikle uzamsal tasarımlardır ancak karakter tasarımlarının da bu teknikle yapıldığı gözlemlenmektedir (Bkz. Görsel. 52, 53, 54).

Corriero'ya göre (2008, s. 19) Speed Painting bir konsept sanatçısının çizimini olabildiğince hızlı, fikirlerini de açıkça anlatabileceği kadar detaylı çalışmalar üretmek için kullandığı bir tekniktir. Bu süreçte birkaç nokta çok önemlidir bunlardan bazıları şöyle sıralanabilir. Duygu hali, ışık, doku, sanatçının kullandığı fırçalar, fotoğraf dokuları, renk, derinlik ve atmosfer.



Görsel 54. Dishonored adlı oyun için yapılan bir Speed Paint çalışması. <http://bit.ly/2LzFVII>

2.2.5 Üç Boyutlu Görüntü Üzerinden Yapılan Resim (3D Overpaint)

Bu tekniğin genellikle promosyon amaçlı üretilen tasarımlar için kullanıldığı söylenebilir. Oyunun tasarım aşamasının bitip üretime geçildiği dönemde sanat ekibi bitmiş ya da bitmeye yakın üç boyutlu modeller üzerinden sahneler oluşturmakta ve bu sahneleri çizimlerinin tabanı olarak kullanmaktadırlar. Bu konuda Matte Paintingle benzeştiği söylenebilir. Daha sonra modellenen sahneler üzerinden geçerek foto gerçekçi çizimler yapılabilir. Bu teknik ile üretilen çizimler genellikle oyunun kutu tasarımında, kutu içeriğinde (Sanat Kitabı vb.) sitesinde ve görsellik barındıran her alanda kullanılmaktadır (Bkz. Görsel. 55, 56, 57, 58).



Görsel 55. Deus Ex 2 Adlı oyun için yapılan bir 3D Overpaint çalışması. <http://bit.ly/2DXRXyo>

Adams'a göre (2004, s. 1) dijital boyama uzun yıllardır bilgisayar grafiği üretenlerin ilgi odağındadır. Fırçaların dijital düzlemde olabildiğince gerçekçi bir şekilde tekrar üretilmesi üzerine birçok öneride ve yaklaşımda bulunulmuştur ancak günümüzde iki boyutlu çalışmalar artık üç boyuta genişletilmiştir.



Görsel 56. Elder Scrolls Online adlı oyun için yapılan bir 3D Overprint çalışması. <http://bit.ly/2WydrtD>



Görsel 57. Conan Exiles adlı oyun için yapılan bir 3D Overpaint çalışması. <http://bit.ly/2VS2MMD>



Görsel 58. Destiny adlı oyun için yapılan bir 3D Overpaint çalışması. <http://bit.ly/2VfwrLm>

2.3. Konsept Tasarımı Öğeleri

Karar verilen oyunun dünyasını betimlemek ve genişletmek için yapılan konsept tasarımlar üç ana başlıkta toplanabilir.

2.3.1. Karakter Tasarımı

Bilgisayar oyunlarının çoğunda ana karakter, bu karakter/karakterleri destekleyen yan karakterler ve birden çok kötü karakterler bulunmaktadır. Mayer'e göre (2016, s. 62) yaratılan karakterlerin karakter özellikleri iyi ve doğru tanımlanabilirse tasarlanan oyunun duygusal çekiciliği ve tatmini de aynı oranda artış gösterecektir.



Görsel 59. Witcher 3 adlı oyun için yapılan bir karakter konsepti çalışması. <http://bit.ly/2VrattW>

Basit tek karakterli oyunların aksine çoklu karakterler barındıran ve karmaşık hikayelere sahip olan oyunlarda hem hikâyenin daha iyi anlatılması hem de karakterlerin birbirinden ayrışabilmesi adına bu karakterler üzerine birçok denemeler yapılmaktadır. Bu denemelerin sonucunda karakterler başladıkları noktadan son noktaya gelene dek büyük ölçüde değiştiği/geliştiği gözlemlenebilmektedir (Bkz. Görsel. 59, 60, 61).



Görsel 60. Bioshock adlı oyun için yapılan bir karakter konsepti çalışması. <http://bit.ly/2VrattW>



Görsel 61. Team Fortress 2 adlı oyun için yapılan bir karakter konsepti çalışması.

<http://bit.ly/2VrattW>

Tillman'a göre (2012, s. 4-10), iyi bir karakter tasarımı için gerekenler 5 ana başlıkta toplanabilir. Buna göre ilki prototip karakterlerin belirlenmesidir. Prototipler insanların kolaylıkla kavrayabileceği karakter özelliklerini ve kişiliklerini temsil etmektedirler. Birçok çeşit prototip olmasına karşın birkaç tanesi çoğu hikâyede sıklıkla görülmektedir (örneğin İyi ve kötü) bu prototipler hikâye akışının ileri taşınması açısından önemlidir. Bununla birlikte karakterlerin öz hikayelerinin işlenmesi ve anlatılması da ana hikâyenin akışı kadar önem taşımaktadır.

İkinci önemli başlık yaratılacak karakterlerin hikayeleridir. Bir karakter tasarımcısı karakterlerini görselleştirmeden önce mutlaka karakterin öz geçmişi ve hikayesini yazmalıdır çünkü karakterler hikâyeyi anlatmak için vardır.

Üçüncü başlık yaratılacak karakter/karakterlerin özgün olması gerekliliğidir. Tasarımcılar ağırlıklı olarak gündelik hayatlarında gördüklerinden etkilenmektedirler ve bu sebeple yaratacakları karakterleri özgünleştirmekte güçlük çekebilirler. Yaratılacak karakterin kendisinden önce gelen benzer karakterlerden ayrışabilmesi adına en azından bir yönü ile özgün olması beklenmelidir.

Dördüncü başlığı şekiller oluşturmaktadır. Yaratılacak karakterin şekli görsel açıdan oyuncu daha karakter ile etkileşime geçmeden dahi karakterin özellikleri ve hikayesi hakkında ön bilgilendirme vermelidir. Bu sebeple karakterin silüetinin ve formunun tasarım amaçlarına uygun şekillendirilmesi önem taşımaktadır.

Beşinci ve son olarak tasarlanacak karakterin inandırıcılığını arttırmak adına kullanılacak referansın doğru seçilmesidir. Bir karakter tasarımcısı her ne kadar yetenekli ve deneyimli olsa dahi mutlaka yaratacağı karakter için bir referans kullanmalıdır.

2.3.2. Uzam (Mekan) Tasarımı

Uzam ve bölüm tasarımı eş anlamlı gibi görünse dahi tasarım aşamasında mutlaka iki ayrı öge olarak ele alınması gerekmektedir. Uzam tasarımı yaratılacak oyunun içinde geçtiği dünyanın yaratılmasına ilişkindir. Bu sebeple hikâye ile doğrudan bağlantılı bir tasarım sürecidir. Oyuncu anlatılan hikâyeyi içinde hareket ettiği alanlarda ya da etkileşime geçtiği karakterlerde de görmek istemektedir bu sebeple uzam tasarımı hem kendi içinde hem de hikâye ile tutarlı olacak şekilde tasarlanmalıdır.



Görsel 62. Dark Souls 3 adlı oyun için yapılan bir uzam tasarımı konsepti çalışması.

<http://bit.ly/30cm0fB>

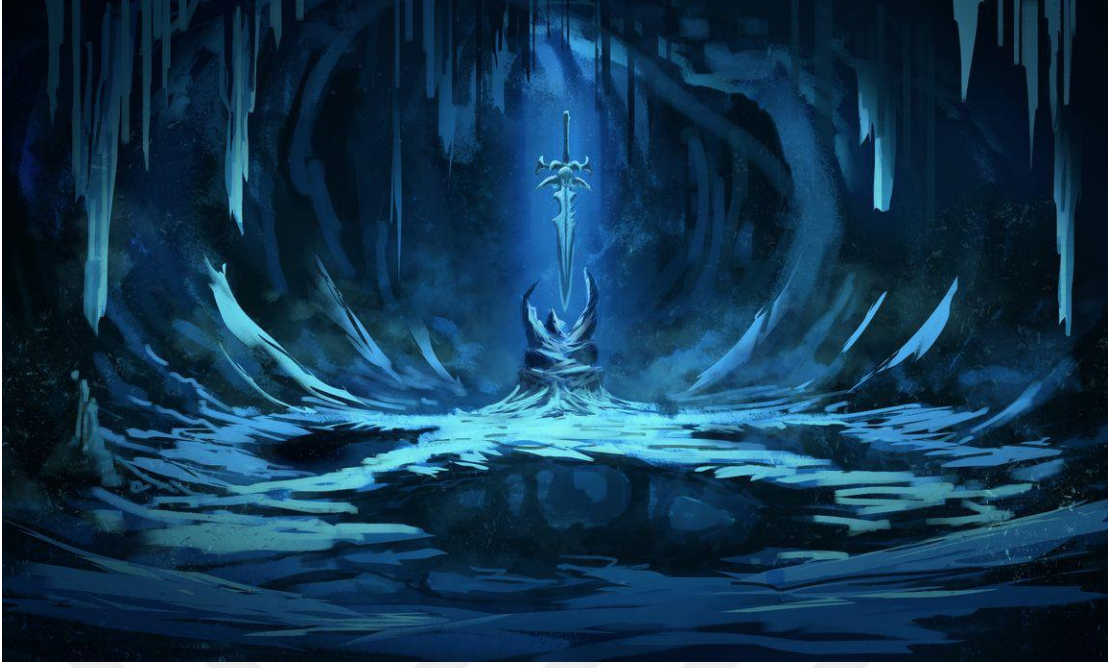
Bycer'a göre (2018, <http://bit.ly/2JuN7wn>) uzam tasarımı estetiğe ve mimariye, bazı durumlarda da yaratılan dünyanın hikayesine ilişkindir. Tasarımcı gelişi güzel dağıtılan alanlardan ve odalardan öte birbirini destekleyen, uyum içinde çalışan, dolayısı ile yaşadığı (ya da ölü olduğu) hissedilen dünyalar tasarlamalıdır. Uzam ve bölüm tasarımı arasında ki bu ayırdın fark edilmesi ve ayrı ayrı değerlendirilmesi ile son 10 yılda birçok kayda değer ve eşsiz oyun dünyası yaratılmıştır (Bkz. Görsel. 62, 63).



Görsel 63. Dark Souls 3 adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <http://bit.ly/2JuN7wn>

Tasarlanan uzamın içeriğini bölümlerin oluşturduğu söylenebilir, oyunun içerisinde bölüm tasarımı pek çok amaca hizmet edebilir örneğin genellikle oyunun başlangıcındaki bölümler oyuncunun oyunun kurallarını kavraması adına oyunun mekaniklerini öğretici nitelikte tasarlanmaktadır. Hikâye anlatımı genellikle bölümlere bölünmüştür, bu durum tiyatrodaki “perde” kavramına benzetilebilir. Dolayısıyla ile tasarlanan her bir bölüm hikâyenin de bir parçasını içinde barındırmaktadır bu bağlamda hikâye anlatımının iyi yapılabilmesi için bölüm tasarımı oldukça önemlidir. Bazı ara bölümler ise ana hikâye için ya da ana karakterler için önemli nesnelere barındırıyor olabilir (Bkz. Görsel. 64). Bölüm tasarımı oyunun oynanışını, ritmini, hikayesini doğrudan etkilemektedir.

Galuzin’e göre (2011, s. 14) oyunda ki her alanın, her bölümün var olmak için bir nedene ihtiyacı vardır. Bu sebeple bölümün amacı ve arka plan hikayesi önemlidir. Uzm tasarımı oyunun arka plan hikayesinin ne kadar derin ve etkileyici olduğunu belirler, dolayısıyla ile tasarıma başlamadan hikâye iyi düşünülmeli ve irdelenmelidir.

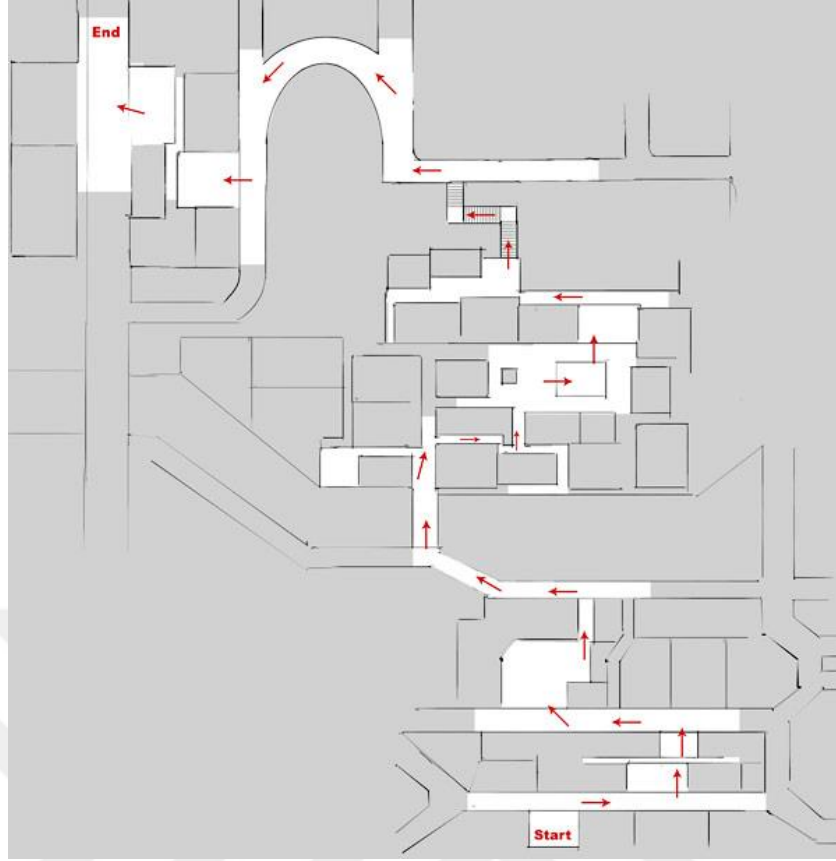


Görsel 64. World of Warcraft adlı oyun için yapılan bir bölüm tasarımı konsept çalışması.

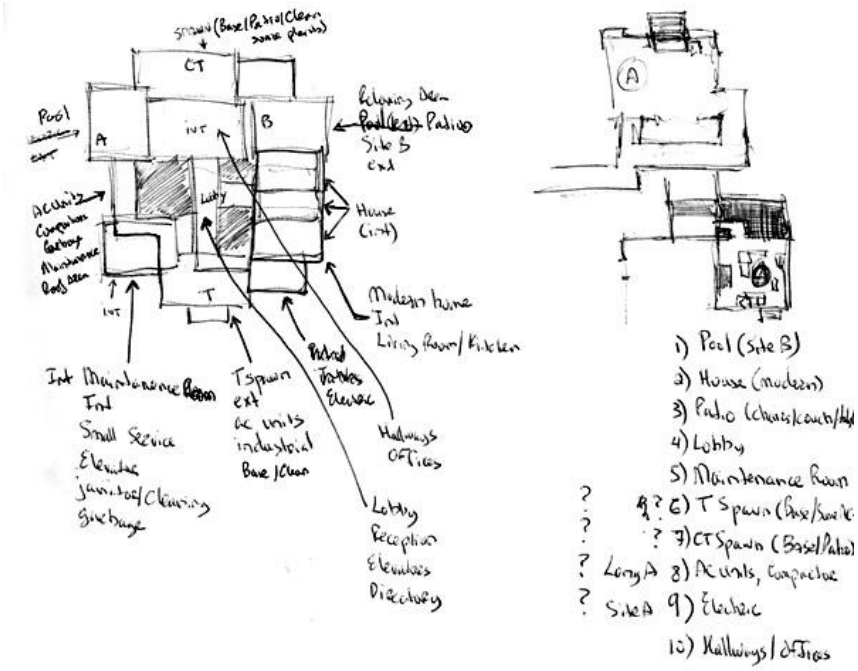
<http://bit.ly/2HcGDPR>

Totten'e göre (2017, s. 123) ise başarılı bir bölüm tasarımı yapılabilmesi için gerekenlerden bazıları şu şekildedir: (Bkz. Görsel. 65, 66)

- İyi bir bölüm tasarımı kolay ve zor arasında ki ince çizgiyi makul bir dengede tutmalıdır. Bunu oyuncu bunaltıp, sıkmayacak bir akış içerisinde gerçekleştirmelidir.
- Tasarlanan bölümlerde oyuncuya yeterince özgürlük verilmeli ancak belli açılardan da kısıtlanmalıdır ki oyunun akışı sorunsuz bir şekilde devam edebilsin. Bu denge düzgün bir şekilde tasarlandığında oyuncu kontrolün kendinde olduğunu hissetmektedir.
- Bölümün akışı içerisinde risk ve ödül ilişkisinin dengesinin de adil bir şekilde tasarlanması gerekmektedir bu bağlamda oyuncu bölüm içerisinde hareket ederken hangi yoldan gideceğine kendisi karar vermelidir (Kolay ya da zor yol) ve bu seçimin sonucunda gerektiği şekilde ödüllendirilmelidir.



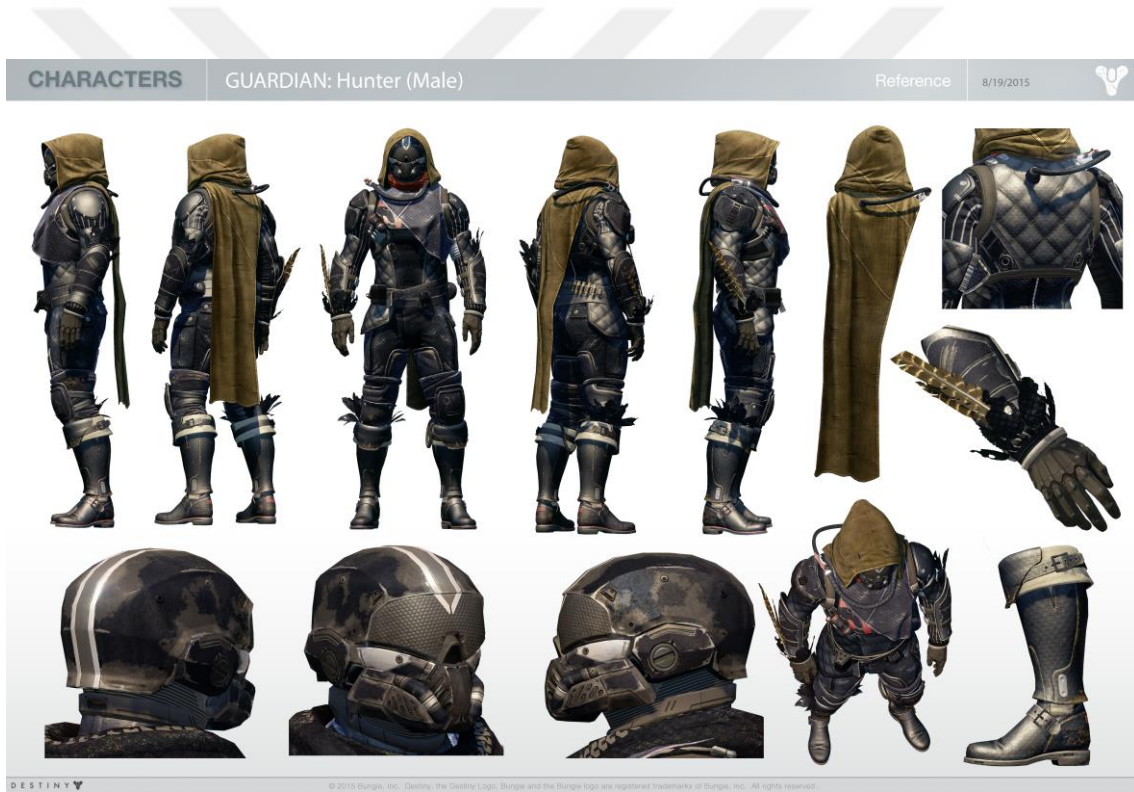
Görsel 65. Örnek bölüm tasarımı konsept çalışması. <http://bit.ly/2LvIXII>



Görsel 66. Örnek bölüm tasarımı konsept çalışması. <http://bit.ly/2LvIXII>

2.3.3. Nesne Tasarımı

Nesne tasarımı hem işlevsel hem de hikâyeyi ve karakterleri destekleyici olarak kullanılabilir. Oyuncu birçok oyun türünde oyunda ilerleyebilmek için ya da hikâyeyi keşfedebilmek için nesnelere ihtiyaç duymaktadır. Örneğin ana karakter oyunun süreci boyunca giderek gelişen ve güçlenen nesnelere, silahlara sahip olur. Bu sebeple tasarımcılar yaratılan dünyanın içeriğini yüzlerce nesne tasarımı yaparak zenginleştirmektedirler. Bunların bazılarını silahlar, zırhlar ve tüketilebilir nesnelere gibi aktif nesnelere (örneğin iksirler ya da yiyecekler gibi) bazılarını ise anahtarlar, hikâye anlatımı için özel tasarlanmış nesnelere ve dekoratif nesnelere gibi pasif nesne tasarımları oluşturmaktadır (Bkz. Görsel. 67, 68, 69, 70)



Görsel 67. Destiny 2 Adlı oyun için yapılan bir zırh konsept tasarımı çalışması. <http://bit.ly/2H8FicL>



Görsel 68. Destiny 2 adlı oyun için yapılan bir nesne konsepti tasarımı çalışması.

<http://bit.ly/2H8FicL>

Bazı oyunlarda nesnelere o kadar önem verilir ki hikâyenin merkezinde bile olabilmektedirler. Bu sebeple nesne tasarımı yapılırken tıpkı karakter ve bölüm tasarımında olduğu gibi birbirleriyle uyumlu ve tutarlı bir şekilde yapılmalı ve aynı zamanda oyunun hikayesini ve inandırıcılığını da güçlendirmelidir.



Görsel 69. Star Wars: The Old Republic adlı oyun için yapılan bir silah konsepti tasarım çalışması.

<http://bit.ly/2H9hXb4>



Görsel 70. World Of Warcraft adlı oyun için yapılan bir silah konsepti tasarım çalışması.

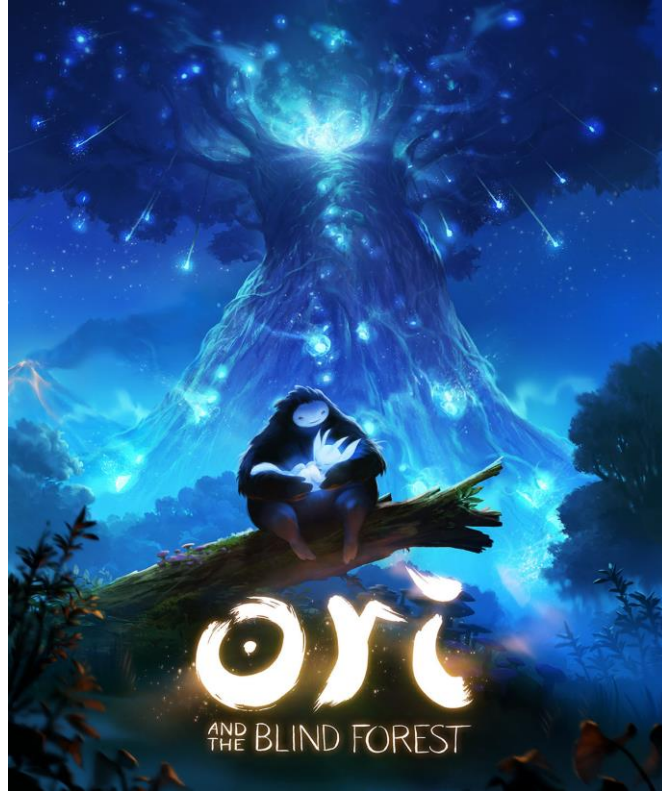
<http://bit.ly/2V8P2sF>

3. BÖLÜM: KONSEPT TASARIMI İNCELEMELERİ

Bu bölümde 2015-2017 yıllarında yayınlanmış olan ve The Game Awards (<http://bit.ly/2WAtQgD>) kuruluşu tarafından en iyi sanat yönetimi dalında ödüle layık bulunmuş bu üç oyunun konsept tasarım süreçleri ve sonuçları incelenmiştir. Bu oyunların yanında aynı kategoride Türkiye’de geliştirilmiş olan ve 2018 yılında oyun alanında Apple tasarım ödülüne layık görülmüş Oddmar adlı oyunda incelenmiştir. Böylece ülkemizde de benzer oynanışa ve tasarım diline sahip bir oyunda ele alınmıştır.

3.1. Oyun 1: Ori And The Blind Forest (2015)

Stüdyo: Ori And The Blind Forest (Bkz. Görsel. 71) 2015 yılında küçük bir stüdyo olan “Moon Studios” tarafından geliştirilmiştir. Oyunun yayınlandığı tarihte stüdyonun çalışan sayısı on beş kişidir ve bunların altısı sanat bölümünü oluşturmaktadır. Konsept tasarımları yapan tasarımcıları Simon Kopp, Johannes Figlhuber ve Maximilian Degen dir.



Görsel 71. Ori and The Blind Forest adlı oyunun kapak çalışması. <https://bit.ly/2LrOzIF>

Oyunun Türü: Platform / macera türünde bir oyundur.

Oyunun Konusu: Oyun fantastik bir dünyada geçmektedir. Oyunun geçtiği orman olan Nibel ormanına (Bkz. Görsel. 72, 73) hayat veren ruh ağacı (Spirit Tree), (Bkz. Görsel. 74) bir gün büyük bir fırtınanın etkisinde kalır ve hırpalanır, bu esnada savrulan yapraklarından birisi ormanın tabanına düşer ve başkalaşarak kedi benzeri beyaz bir canlıya dönüşür, bu karakterin ismi Ori'dir (Bkz. Görsel. 75) ve oyuncunun oyun boyunca kontrol ettiği ana karakterdir. Ori bu esnada başka bir karakter olan Naru (Bkz. Görsel. 76) tarafından bulunarak evlat edinilir, Naru Ori'ye kendi çocuğuymuş gibi bakacak, yetiştirecek ve koruyacaktır. İkili uzun bir süre mutlu ve sorunsuz bir şekilde yaşadıktan sonra bir gece Ruh ağacı hastalanır ve bu sebeple Nibel ormanı körleşir ve ölmeye başlar, sahip olduğu ve sevdiği her şeyin yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalan Ori, Sein (Bkz. Görsel. 77) adlı küçük bir ruh ile karşılaşır ve bu ikili Nibel ormanını kurtarmak için serüvenine başlar.



Görsel 72. Ori and The Blind Forest adlı oyunun Nibel ormanı adlı konsept tasarım çalışması.

<https://bit.ly/2LrOzIF>

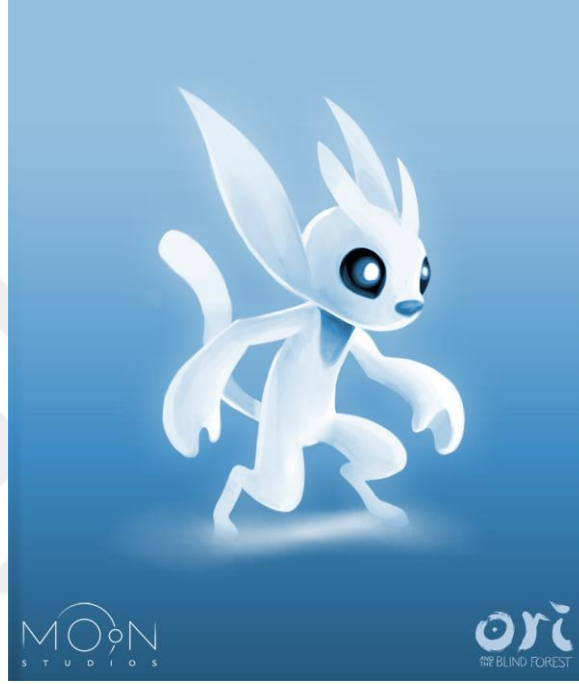


Görsel 73. Ori and The Blind Forest adlı oyunun Nibel ormanı adlı konsept tasarım çalışması.
<https://bit.ly/2LrOzIF>



Görsel 74. Ori and The Blind Forest adlı oyunun Ruh ağacı adlı konsept tasarım çalışması.
<https://bit.ly/2LrOzIF>

Karakter Tasarımı: Ori'nin en güçlü olduğu yanının hikayesinden çok görselliğinin olduğu gözlemlenmektedir. Tasarımcıları tasarımlarının temeline bir çocuğun ebeveyni ile olan ilişkisini ve bağınyı yerleştirmiştir buna bağılı olarak oyunun görselliğinin çocuksu bir yapıda olduğu söylenebilir. Karakterlerin formları incelendiğinde basit şekillerden oluştuğı gözlemlenmektedir (Bkz. Görsel.78, 79, 80).



Görsel 75. Ori and The Blind Forest Adlı oyunun Ori adlı karakterinin konsept tasarım çalışması.

<https://bit.ly/2LrOzIF>

Oyunda herhangi bir diyalog olmadığı için hikâye anlatımı seslendirici tarafından yapılmakta ve önceden hazırlanmış ara sahneler ile desteklenmektedir. Karakter tasarımlarındaki sadeliğın bilinçli yapılmış bir tercih olduğu düşünölmektedir çünkü oyunda karakterlerin iletişimi vücut dili ile yapılmaktadır. Verilmek istenen duygunun ve bilginin karakterin yüzünden ve vücut dilinden kolayca algılanması için karakterlerin formları basit tutulmuştur. Aynı yaklaşımın düşmanlar içinde geçerli olduğu gözlemlenmektedir. Yapılan düşman tasarımları da bir o kadar sadedir ancak tehlikeli olduklarını betimlemek amacı ile çoğı kontrast renkler ile betimlenmiştir. Bu anlatımın başarılı oluşuna katkı sağlayan en önemli unsurlardan bir başkasının da karakter animasyonlarının organik ve akıcı oluşudur.



Görsel 76. Ori and The Blind Forest adlı oyunun Naru adlı karakterinin konsept tasarım çalışması.
<https://bit.ly/2LrOzIF>

Mekân Tasarımı: Yapılan uzam ve bölüm konsepti çalışmaları oyunun geçtiği Nibel ormanını ruhani ve mistik olarak betimlemektedir (Bkz. Görsel.81, 82) Görsellerden de görülebildiği gibi doğal ama canlı renkler kullanılmıştır aynı zamanda da sıklıkla kontrast değerler kullanılmıştır, bunun da başlıca sebebi oyunun vurgu yapmak istediği iyi / kötü, karanlık / aydınlık zıtlıkları olduğu söylenebilir (Bkz. Görsel. 83, 84). Bu ormanın çeşitli bölümleri farklı farklı temalarca ve bu temaları temsil eden renkler ile belirlenmiştir (Su, Buz, Ateş ve Karanlık). Bu sayede oyuncu tekdüzelikten çıkartılmış ve keşfetme hissi, merak duygusu güçlendirilmiştir (Bkz. Görsel. 85). Oyunun oynanış şekli platform (Kameranın sahneleri kesit şeklinde yandan gördüğü tür) türünde olmasına karşın, tasarımcıları birden çok ve yüksek detay seviyesinde çizilmiş katmanlardan oluşan sahneleri paralaks efektini ustalıkla kullanarak birbirine bağladığı ve bu sayede yaşayan bir atmosfer yarattığı söylenebilir.



Görsel 77. Ori and The Blind Forest adlı oyunun Ori ve Sein adlı karakterlerinin konsept tasarım çalışması. <https://bit.ly/2WrtvN4>

Tasarımcılar Nibel ormanını birçok tehlikeli tuzak ve yaratıkla da donatmıştır (Bkz. Görsel. 86, 87, 88, 89). Bu sayede keşif hissinin yanında oyuncuyu diken üstünde tutmak amaçlanmıştır. Bu gerginliği sağlamak için oyun dünyası üzerinde detaylıca hazırlanmış özellikle dikkatli bakılmadığında görünmesi zor olan tuzaklarla ve bölüm tasarımlarının içerisinde aniden oyuncunun karşısına çıkması için yerleştirilmiş tuzaklar ve yaratıklar ile başardıkları söylenebilir.

Nesne Tasarımı: Platform türü oyunların birçoğunda tekil nesne tasarımı yapılmamaktadır bunun en büyük sebebi oyunun kamera açısının detaylı objelere elverişli bir noktada olmayışı olduğu söylenebilir. Nesnelere ya karakterlerle birlikte bir bütün olarak tasarlanmakta ya da oyunun oynanışı içerisinde işlevsel bir nitelikte var olmaktadır. Örnek olarak ana karakterin canını doldurmak için kullandığı Hayat Hücresi (Life Cell) gösterilebilir. Bu tarz nesnelere genellikle dikkat çekmesi ve bölüm tasarımlarından ayrışması adına canlı renklerde tasarlandığı gözlemlenmektedir.



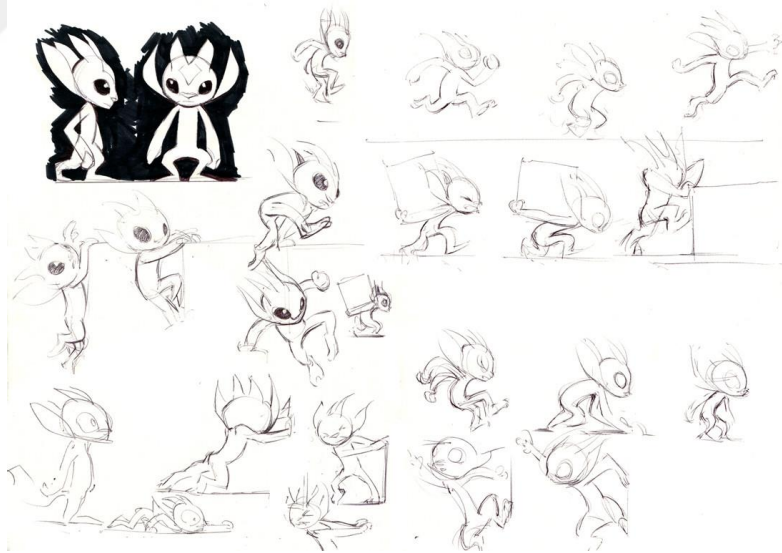
Görsel 78. Ori and The Blind Forest adlı oyunun Ori adlı karakterinin konsept tasarım çalışması.

<https://bit.ly/2WrtvN4>



Görsel 79. Ori and The Blind Forest adlı oyunun Ori adlı karakterinin konsept tasarım çalışması.

<https://bit.ly/2WrtvN4>



Görsel 80. Ori and The Blind Forest adlı oyunun Ori adlı karakterinin konsept tasarım çalışması.

<https://bit.ly/2WrtvN4>



Görsel 81. Ori and The Blind Forest adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <https://bit.ly/2WrtvN4>



Görsel 82. Ori and The Blind Forest adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <https://bit.ly/2WrtvN4>



Görsel 83. Ori and The Blind Forest adlı oyunun konsept tasarım çalışması. <https://bit.ly/2WrtvN4>



Görsel 84. Ori and The Blind Forest adlı oyunun konsept tasarım çalışması. <https://bit.ly/2WrtvN4>



Görsel 85. Ori and The Blind Forest adlı oyunun uzam konsept tasarım çalışması.
<https://bit.ly/2WrtvN4>



Görsel 86. Ori and The Blind Forest adlı oyunun düşman konsepti tasarım çalışması.
<https://bit.ly/2WrtvN4>



Görsel 87. Ori and The Blind Forest adlı oyunun düşman konsepti tasarım çalışması.

<https://bit.ly/2WrtvN4>



Görsel 88. Ori and The Blind Forest adlı oyunun düşman konsepti tasarım çalışması.

<https://bit.ly/2WrtvN4>



Görsel 89. Ori and The Blind Forest adlı oyunun düşman konsepti tasarım çalışması.

<https://bit.ly/2WrtvN4>

3.2. Oyun 2: Inside (2016)

Stüdyo: Inside 2016 yılında Playdead stüdyosu tarafından geliştirilmiştir (Bkz. Görsel. 90). Bağımsız ve göreceli olarak küçük bir stüdyodur. Yaklaşık olarak 40 kadar çalışanı bulunmaktadır.

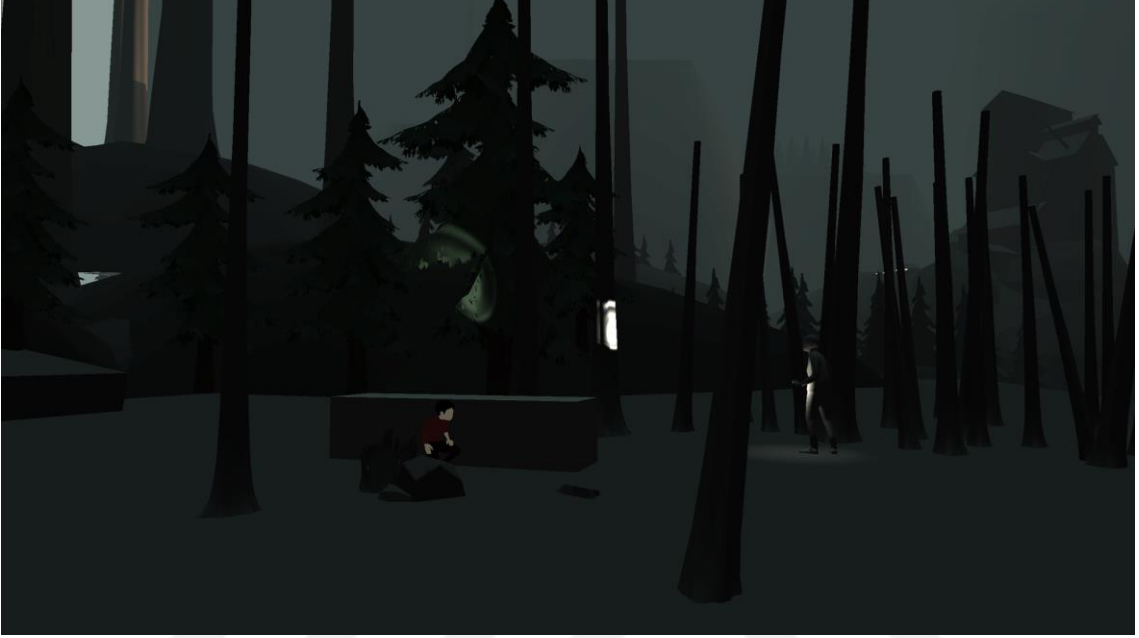


Görsel 90. Inside Oyununun kapak görüntüsü. <http://bit.ly/2Ed8Y7S>

Oyunun Türü: Platform / Bulmaca türünde bir oyundur.

Oyunun Konusu: Inside'in konusu karanlık, kasvetli ve distopik bir alternatif gerçeklikte geçmektedir. Oyuncunun yönlendirdiği ana karakter küçük bir çocuktur. Oyunun başladığı ilk andan itibaren karakterimiz sürekli ona zarar vermek ya da yakalamak isteyen kimselerden kaçmaya çalışmaktadır (Bkz. Görsel. 91). Oyunun hikayesi nasıl başladı, ana karakterimiz küçücük bir çocukken ormanda tek başına diğer insanlardan neden kaçıyordu? Oyun bu gibi soruların hiçbirini doğrudan cevaplandırmamakta. Hikâyeden çıkarılan anlamın oyuncunun yorumuna açık olduğu gözlemlenmektedir. Hikâyeyi anlamak için oyuncunun mekân tasarımlarını

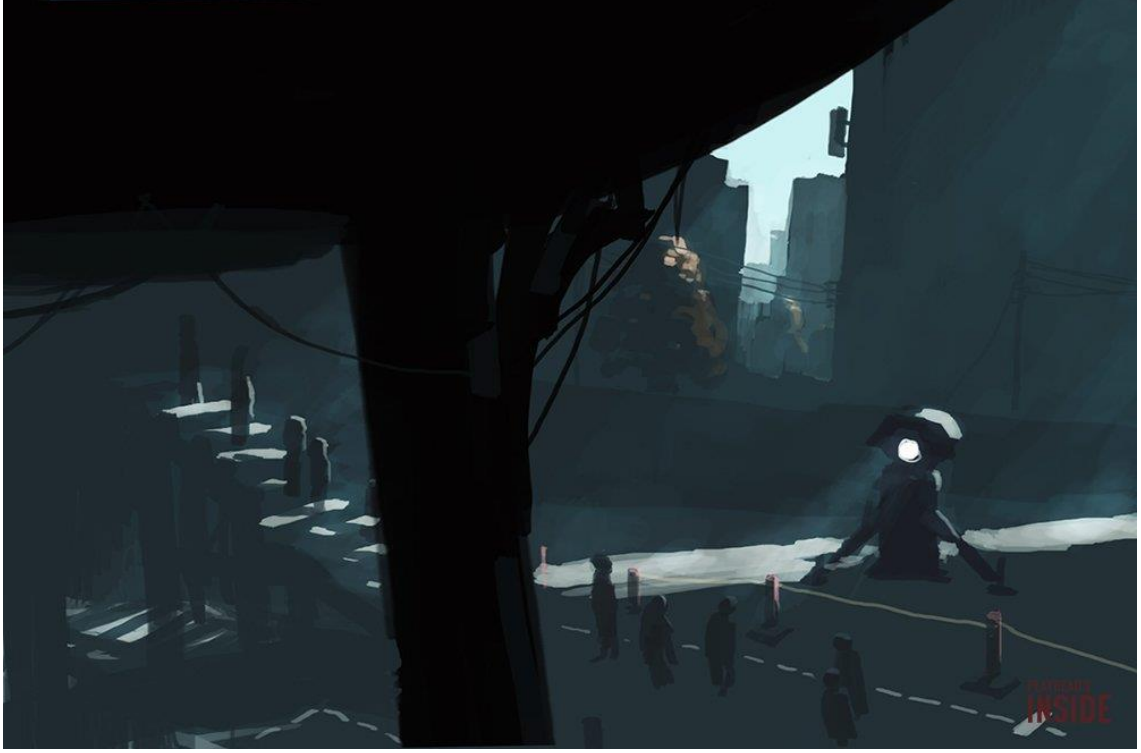
incelemesi ve gerçekleşen olaylardan çıkarım yapması beklemektedir. Oyuna herhangi bir diyalog ya da yazılı anlatımın bulunmaması oyunun karanlık ve merak uyandırıcı atmosferini güçlendirmek adına yapılmış bilinçli bir tercih olduğu söylenebilir.



Görsel 91. Inside adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <http://bit.ly/2VJ9uWe>

Karakter Tasarımı: Oyundaki en detayla karakter tasarımı ana karakterimiz olan küçük çocuğa aittir. Kırmızı kazağı ile kendini tasarlanan her mekândan ayırttığı gözlemlenmektedir. Kırmızı renk kazağın kullanımı ana karakterin arka plandan kolayca ayrışmasını sağlamakta bu sebeple oynanışı ve sahneler arası takibi kolaylaştırdığı düşünülmektedir. Aynı zamanda karakterimize biriciklik vermektedir. Oyunda tasarlanan karakterler, ana karakter de dahil olacak şekilde oldukça yalın ve basitçe betimlenmiştir. Karakterler, özellikle düşman karakterler çoğu zaman arka plan ve bölüm tasarımı ile uyumlu bir şekilde tasarlanmıştır. Karakterler tek başına işlevsel değildir, daha çok etkileşimli bir roman gibi sahnelerde ki rollerini gerçekleştirirler. Bu sebeple her bir düşman diğerinden farklı gibi gelmektedir. Yine aynı sebeple çoğu düşmanın siluet gibi görüldüğü söylenebilir.

Mekân Tasarımı: Oyunun geçtiği dünya oldukça karanlık ve kasvetli bir şekilde betimlenmiştir (Bkz. Görüntü: 92, 93). Sahnelerin çoğunluğuna kontrast ve lekesele formlar hakimdir. Bu kontrastlığa yer yer zıtlık oluşturan ve bölümlerdeki önemli noktaları ya da gizli yerleri betimleyen renkli objeler yerleştirilmiştir.



Görsel 92. Inside adlı oyunun uzamsal konsept tasarımı. <http://bit.ly/2EfnMD1>

Bu sayede herhangi bir yönerge yazısı ya da işaretlendirme olmaksızın oyuncunun yapması gereken ya da gitmesi gereken yönü kolayca anlaması sağlanmıştır (Bkz. Görsel. 94, 95). Bununla birlikte hem mekân tasarımının yapısal formları hem de karakterimize zarar verebilecek olan düşmanların formları yalın ve basittir hatta çoğu zaman sahnede sadece siluet olarak görünmektedirler (Bkz. Görsel. 96, 97, 98) Bu yapılan bilinçli tasarımsal ve sanatsal tercihler oyunun dramatik anlatımını ve derinliğini güçlü bir şekilde arttırmıştır.



Görsel 93. Inside adlı oyunun uzam konsepti tasarımı. <http://bit.ly/2EfnMD1>

Oyunun görsel ve işitsel temasında yalnızlık, gerginlik, korku, umutsuzluk ve panik hissi yoğunlukla işlenmiş olduğu gözlemlenmektedir bu bağlamda oyun oyuncuya acımasızca davranmaktadır. Bununla birlikte dramatik sahne tasarımları ve boğucu görselleri ile oyuncu üzerinde psikolojik bir baskı kurduğu da söylenebilir (Bkz. Görüntü: 99).

Ana karakterin dünyası ile olan etkileşimleri oyunun fizik sisteminin yardımı ile sağlanmaktadır, önüne çıkan engelleri etkileşime geçebildiği objeleri manipüle ederek aşabilmektedir. Bu etkileşimlerin akıcı bir şekilde gerçekleşmekte olduğu ve oyunun dramatik dünyasını destekler nitelikte tasarlandığı söylenebilir. Oyun platform türünde olduğu için karakterimiz yolculuğunu ekranın sağına doğru hareket ederek gerçekleştirmektedir, bu sebeple oyunun çizgisel bir oynanışı vardır ancak bölümler ve sahneler arası geçişler çok kesintisiz ve ilginç bir şekilde tasarlandığı için oyuncu bunu fark etmemektedir.



Görsel 94. Inside adlı oyunun uzam konsepti tasarımı. <http://bit.ly/30nSJ1p>

Nesne Tasarımı: Platform oyunlarına göre bile sade olan Inside da ana karakterimizin hikayesi boyunca kullandığı bir nesne bulunmamaktadır. Oyunda oynanışı etkileyen herhangi bir nesne bulunmamaktadır. Karakterimizin etkileşime geçebildiği objelerin bölüm tasarımlarına dahil tutulduğu gözlemlenmektedir.



Görsel 95. Inside adlı oyunun uzam konsepti tasarımı. <http://bit.ly/2VGse8F>



Görsel 96. Inside adlı oyunun karakter konsept tasarımı. <http://bit.ly/2YuRf3C>



Görsel 97. Inside adlı oyunun karakter konsept tasarımı. <http://bit.ly/2w30oaE>



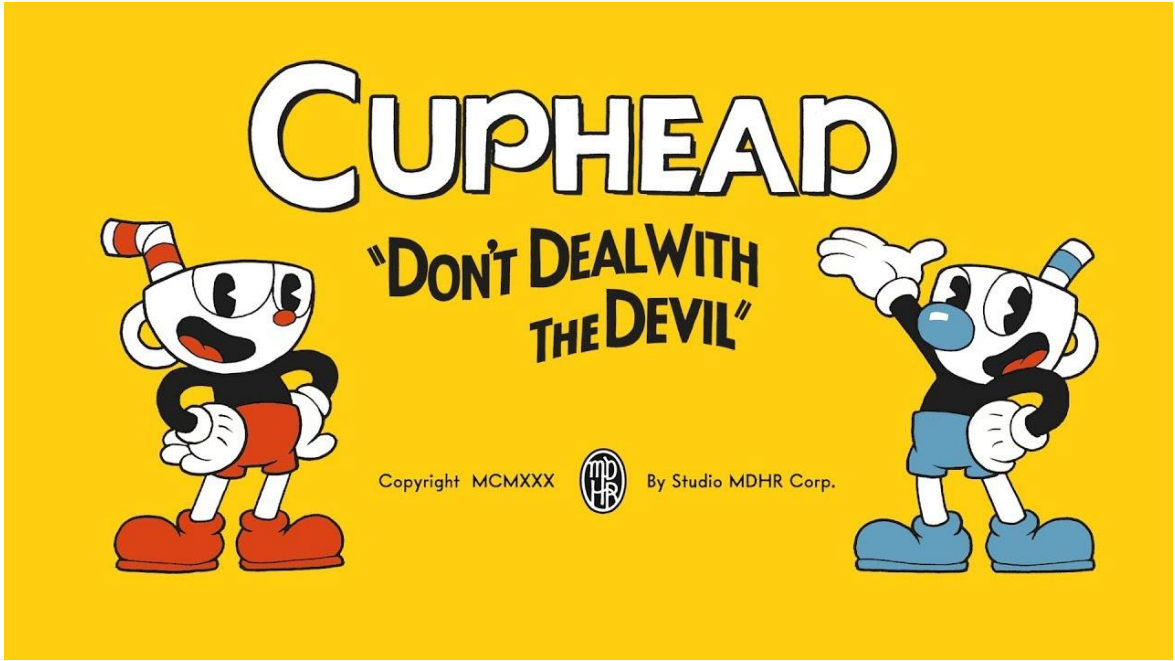
Görsel 98. Inside adlı oyunun karakter konsept tasarımı. <http://bit.ly/2JIVWcJ>



Görsel 99. Inside adlı oyunun oyun içi görüntüsü. <http://bit.ly/2JKJlza>

3.3. Oyun 3: Cuphead (2017)

Cuphead 2017 yılında Studio MDHR tarafından geliştirilmiştir (Bkz. Görsel. 100). MDHR bağımsız bir stüdyodur, başlangıçta 3 kişi olan bu firma Cuphead'in yayınlanma tarihinde 19 kişiye ulaşmıştır. Oyunun animasyonlarını hazırlayan 5 farklı CEL animatör (her bir karenin çizilerek yapıldığı animasyon tekniği) vardır ve bu animatörler stüdyodan bağımsız olarak dış kaynaklı olarak çalışmaktadır.



Görsel 100. Cuphead adlı oyunun kapak görüntüsü. <http://bit.ly/2W8IkbL>

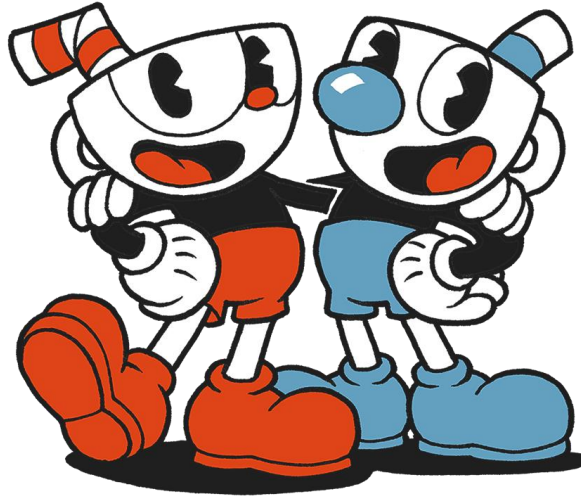
Oyunun Türü: Platform / macera türünde bir oyundur.

Oyunun Konusu: Cuphead'in hikayesi hayali bir ada olan Inkwell de geçmektedir (Bkz. Görsel. 101), ana karakterlerimiz Cuphead ve onun kardeşi Mughead'dir (Bkz. Görsel. 102). Bu ikili adanın lideri olan Elder Kettle'in (Bkz. Görsel. 103) uyarılarını hiçe sayarak Şeytanın (Bkz. Görsel. 104) gazinosunda kumar oynar. Başarılı geçen bir dizi oyunun ardından Şeytan onlara son bir oyun daha oynamalarını söyler eğer bu oyunu da kazanırlarsa gazinodaki tüm parayı alabileceklerdir fakat kaybederlerse Şeytan bu ikilinin ruhunu alacaktır.



Görsel 101. Cuphead adlı oyunun geçtiği Inkwell adasının harita görüntüsü. <http://bit.ly/30qaZqX>

Son oynadıkları bu oyunu kaybeden ikili Şeytandan onları affetmesini diler ancak Şeytan onlara ödemeyi başka türlü de yapabileceklerini söyler ve bir öneride bulunur. Buna göre ikili Şeytana borçlu olanların listesini Şeytandan alarak borçlarını ödemeyip kayıplara karışanları aramaya koyulurlar.



Görsel 102. Cuphead ve Mugman adlı ana karakterlerin görüntüsü. <http://bit.ly/2HoKwCz>

Karakter Tasarımı: Cuphead'in hem mekan hem de karakter tasarımları dil olarak 1930ların animasyon tarzını yansıtmaktadır. Bu animasyonlara örnek vermek gerekir ise şu şekildedir: "Swing you sinners!" 1930, "Cookie Carnival" 1935, "Hell's Bells" 1932 (Bkz. Görsel. 107, 108, 109). Ana karakterlerimiz olan Cuphead ve Mugman bahsi geçen bu animasyonlardan esinlenilerek tasarlanmıştır. Aynı şekilde ana karakterlerimizin savaştığı düşman karakterler de bu esinlenmenin bir ürünüdür. Modern bir zamanda eski teknikler ile üretilen bu animasyonlar bilinçli olarak mat renk tonlamaları ve o dönemin teknik yetersizlikleri sonucu meydana gelen görsel bozulmalarının bilinçli olarak tekrar üretilmiştir halidir (Bkz. Görsel. 110, 111, 112, 113, 114).



Görsel 103. Cuphead ve Elder Kettle adlı karakterlerin görüntüsü. <http://bit.ly/2Vyg250>

Bu bilinçli tercihlerin oyunu oynayanın hedef kitlesi üzerinde başarılı bir nostalji hissi yarattığı söylenebilir ve aynı zamanda oyunun mizahi yönünü de güçlendirmektedir. Oyunun görsel dilindeki bu tutum oyunun hemen her yerinden (ses, müzik, karakter ve mekan isimleri vb.) tutarlı bir biçimde oyuncuya sunulmaktadır bu da oyunun bir bütün halinde inandırıcı ve her açıdan başarıyla üretilmiş ve geliştirilmiş bir oyun olduğu hissini kullanıcıya vermektedir.



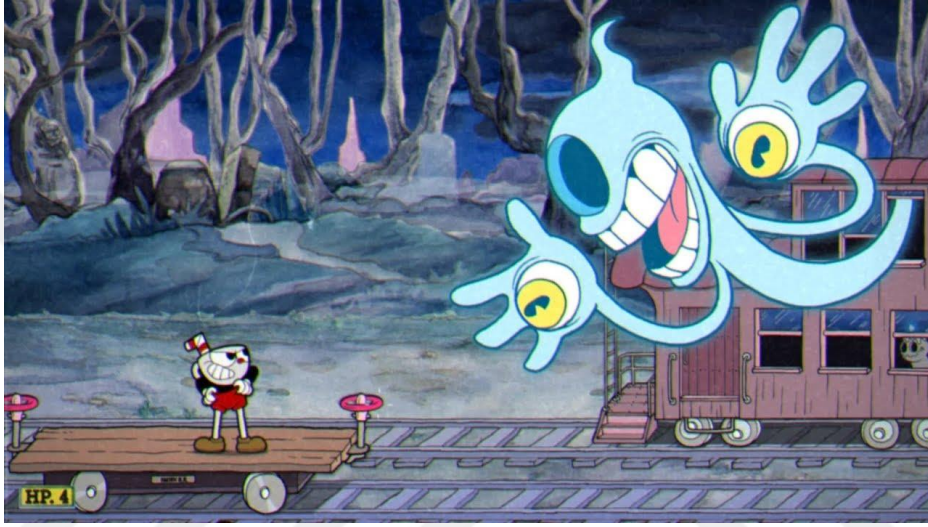
Görsel 104. Cuphead adlı oyunun Devil adlı karakterinin görüntüsü. <http://bit.ly/2EchiET>



Görsel 105. Cuphead adlı oyunun bölüm sonu dövüşlerinden birisinin görüntüsü.

<http://bit.ly/2YCzW0r>

Mekân Tasarımı: Bu yolculuk sırasında oyuncu bu listedeki her bir isimle sırasıyla dövülecektir, oyunun bölüm tasarımları da dövülecek kişi ve onun arka plan hikayesine ve özelliklerine uygun olacak şekilde tasarlanmıştır, böylece birbirini takip eden bölümlerde tekrar hissi önemli ölçüde azaltılarak oyuncunun sıkılması engellenmiştir. Tasarlanan bu dövüşler bölüm sonlarında gerçekleşmektedir ve oyuncuyu oldukça zorlayacak şekilde tasarlandıkları söylenebilir (Bkz. Görsel. 105, 106).



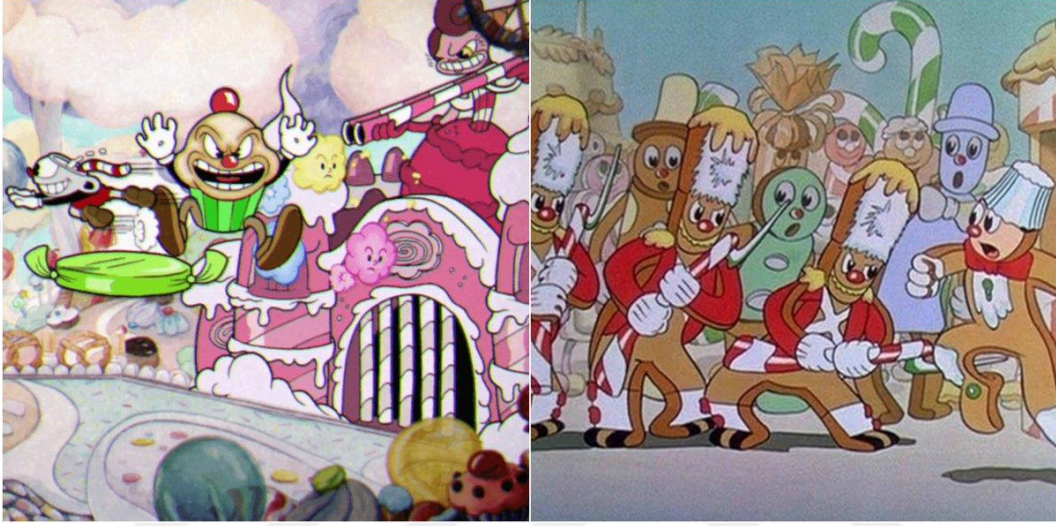
Görsel 106. Cuphead adlı oyunun bölüm sonu dövüşlerinden birisinin görüntüsü.

<http://bit.ly/30oMYkd>

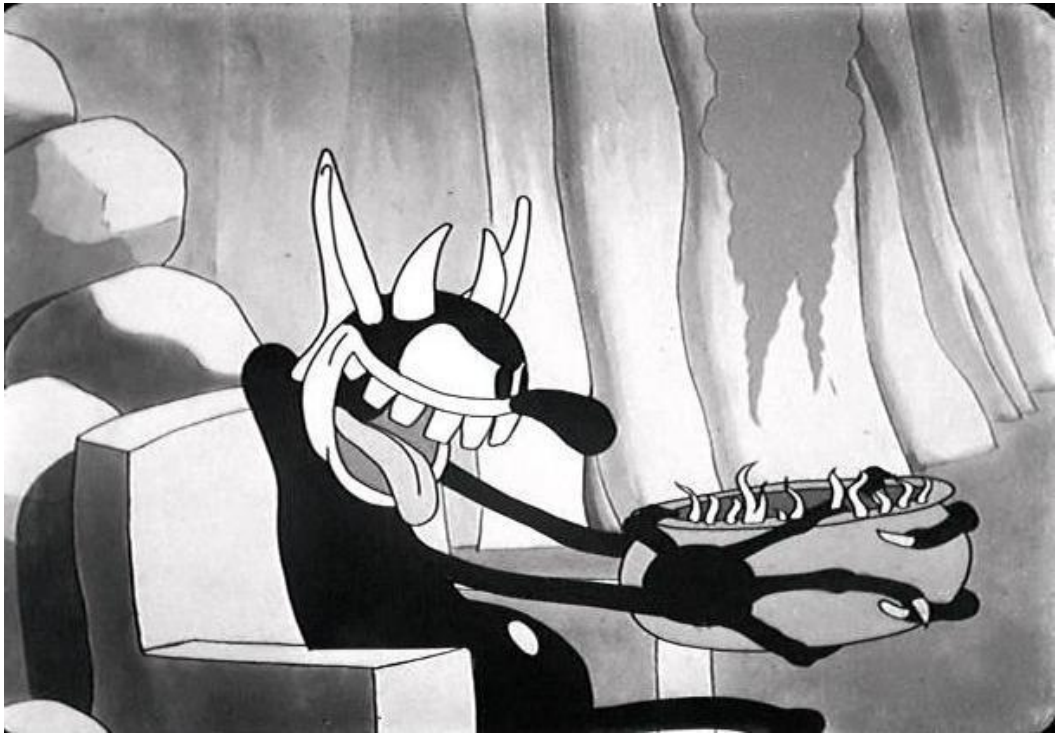


Görsel 107. Swing You Sinners! adlı çizgi animasyondan bir görüntü. <http://bit.ly/2w1TJdJ>

Bu zorluk seviyesinin tercih edilmesi oyunun oyuncuya sunduğu başarı hissini güçlendirmek adına yapıldığı düşünülmektedir, buna bağlı olarak oyuncu oyunu bir çırpıda bitiremeyecek ve başarısız olduğu bölümlerde farklı taktikler kullanmak zorunda kalacaktır. Bu sayede oyunun oynanış süresi uzatılmış olacaktır. Platform türünde olan bu oyun oyuncunun kontrolündeki karakterleri ekranın sağına ve soluna götürerek ilerlediği türde bir oyundur.

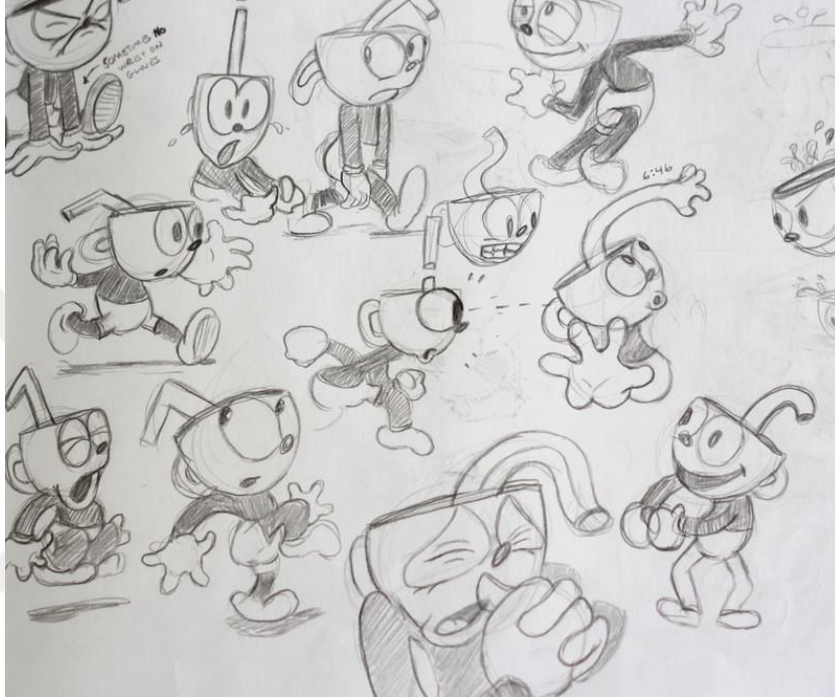


Görsel 108. Sol tarafta Cuphead adlı oyunun, sağ tarafta Cookie Carnival adlı çizgi animasyonun benzerliğini gösteren bir görüntü. <http://bit.ly/2Vwosdg>



Görsel 109. Hell's Bells adlı çizgi animasyondan bir görüntü. <http://bit.ly/2EjDc9A>

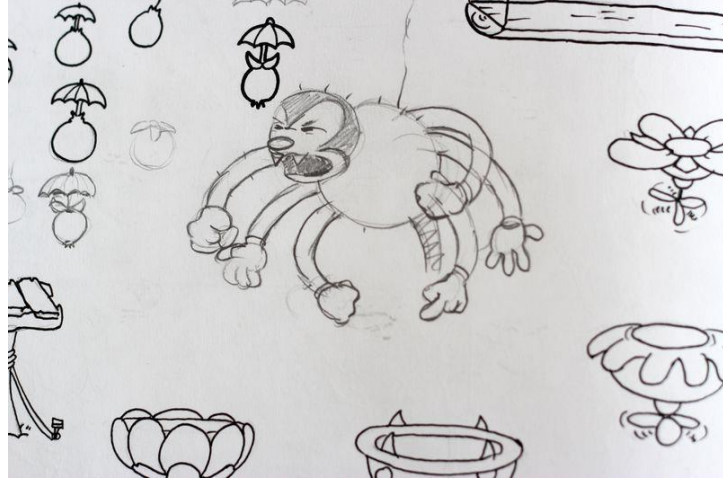
Nesne Tasarımı: Cuphead'de önemli olan hikâyeden çok oyunun oynanış şekli olduğu için ana karakterimizin savaşma becerisini geliştiren ya da değiştiren belli başlı objeler bulunmaktadır. Ancak bunlar tasarımsal objelerden çok işlevsel kartlar şeklinde tasarlanmıştır. Bu kartların bir kısmı karakterlerimizin ateş etme şeklini değiştirirken diğerleri farklı yetenekler kazandırmakta ya da pasif bir şekilde karakterimizi güçlendirmektedir.



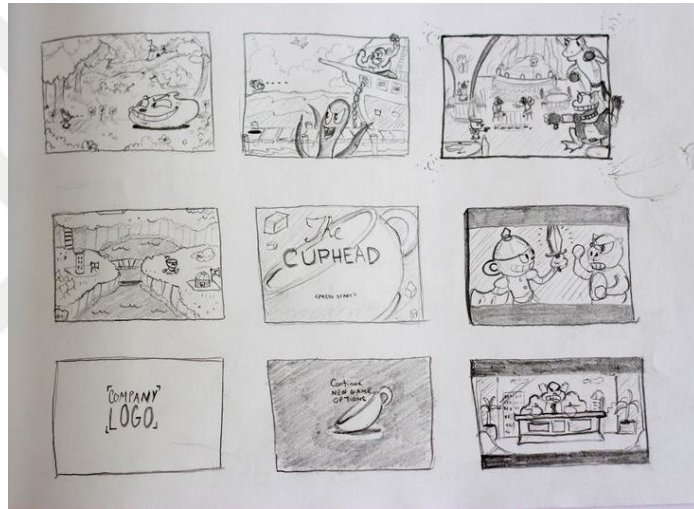
Görsel 110. Cuphead adlı oyunun karakter konsept tasarımı görüntüsü. <http://bit.ly/30v2tqu>



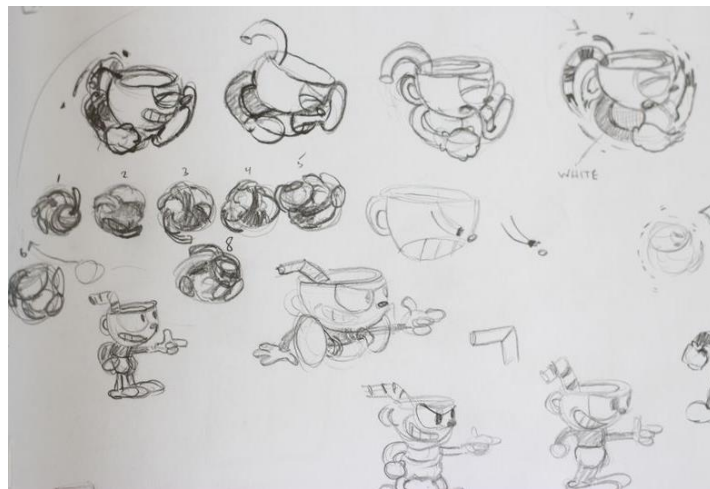
Görsel 111. Cuphead adlı oyunun uzam konsept tasarımı görüntüsü. <http://bit.ly/2WaEJJ1>



Görsel 112. Cuphead adlı oyunun karakter konsept tasarımı görüntüsü. <http://bit.ly/30qU3AF>



Görsel 113. Cuphead adlı oyunun hikaye anlatımı ve sahne konsept tasarımı görüntüsü.
<http://bit.ly/2JSTbPc>



Görsel 114. Cuphead adlı oyunun karakter animasyon aşamalarını anlatan bir konsept tasarımı görüntüsü. <http://bit.ly/2JPAUT1>

3.4. Oyun 4: Oddmar (2018)

Stüdyo: Oddmar 2018 yılında Mobge tarafından geliştirilmiştir (Bkz. Görsel. 115) Türkiye, Eskişehir tabanlı yerli bir oyun stüdyosudur. Stüdyoyu 6 kişi oluşturmaktadır. Türkiyede platform türünde oyun geliştiren en önemli ve başarılı stüdyo olduğu söylenebilir. Geliştirdikleri bu oyun 2018 yılında Apple tasarım ödülüne layık görülmüştür.



Görsel 115. Oddmar adlı oyunun kapak görüntüsü. <http://bit.ly/2MO1RYU>

Oyunun Türü: Mobil uygulama türünde tasarlanmış, Platform / Macera türünde bir oyundur.

Oyunun Hikayesi: Oddmar konusunun temellerini Viking mitolojisine dayandırmaktadır ancak bunu ciddilikten uzak esprili bir yaklaşımla gerçekleştirmektedir. Ana karakterimiz olan Oddmar'ın anne ve babası uzun zaman önce ölmüş ve Valhalla'ya erişmiştir. Oddmar ise doğduğu köyde aylıklık yapmakta ve komşularının artıkları ile hayatını geçirmektedir. Bu durumuna daha fazla katlanılmayacaktır. Oddmar'a köyün şefi tarafından bir görev verilir. Şef Oddmar'dan köyün yakınlarında ki bir ormanı yakmasını ister. Eğer bu görevi başarılı bir şekilde gerçekleştiremezse arkadaşı Vaskr gibi Oddmar da köyünden sürülecektir. Seçim şansını olmayan Oddmar istemeye istemeye bu görevi kabul eder ve macerasına başlar (Bkz. Görsel. 116, 117).

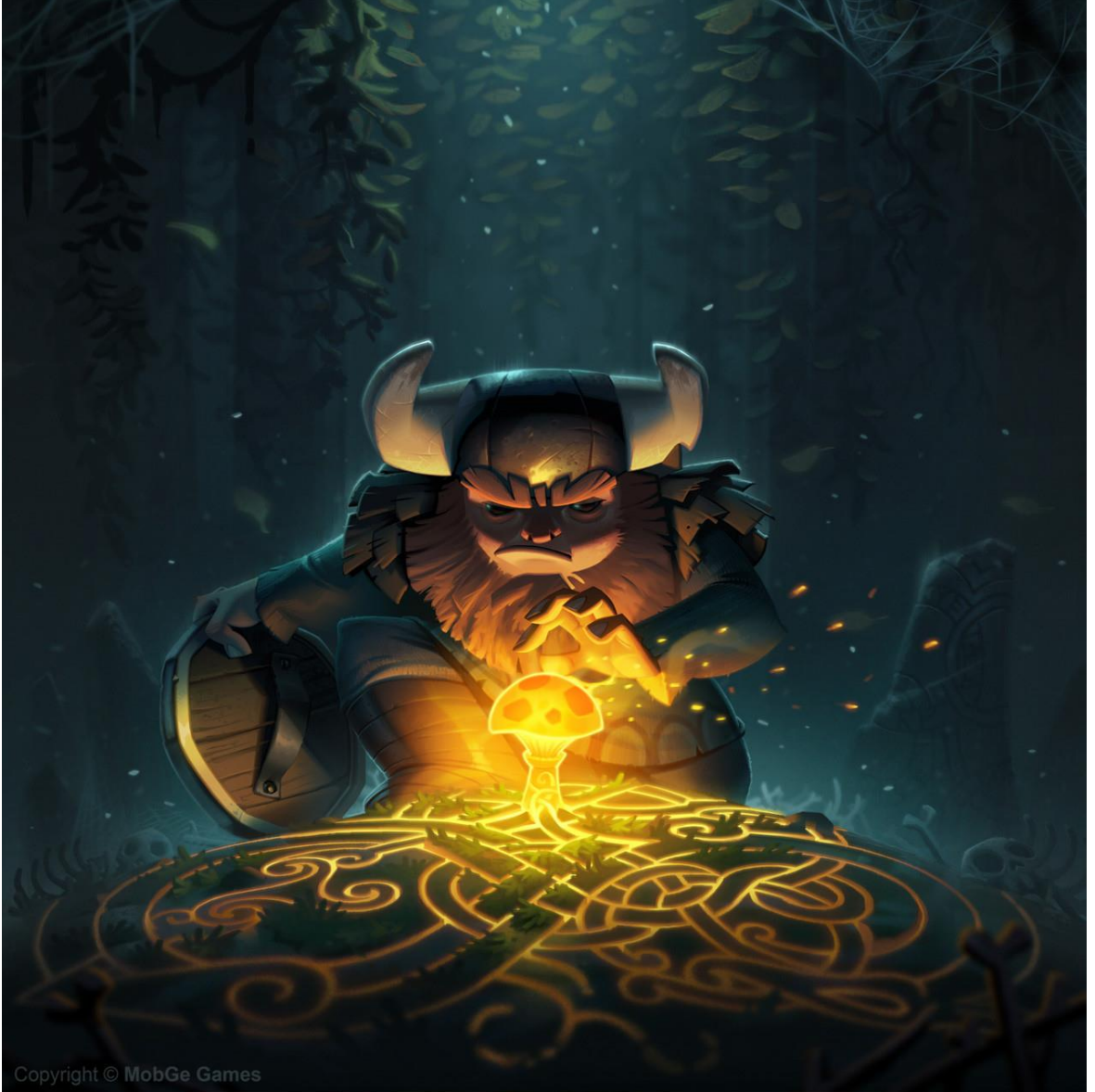


Görsel 116. Oddmar adlı oyunun hikâye anlatımı sahnesinden kesit. <http://bit.ly/31rHmoK>



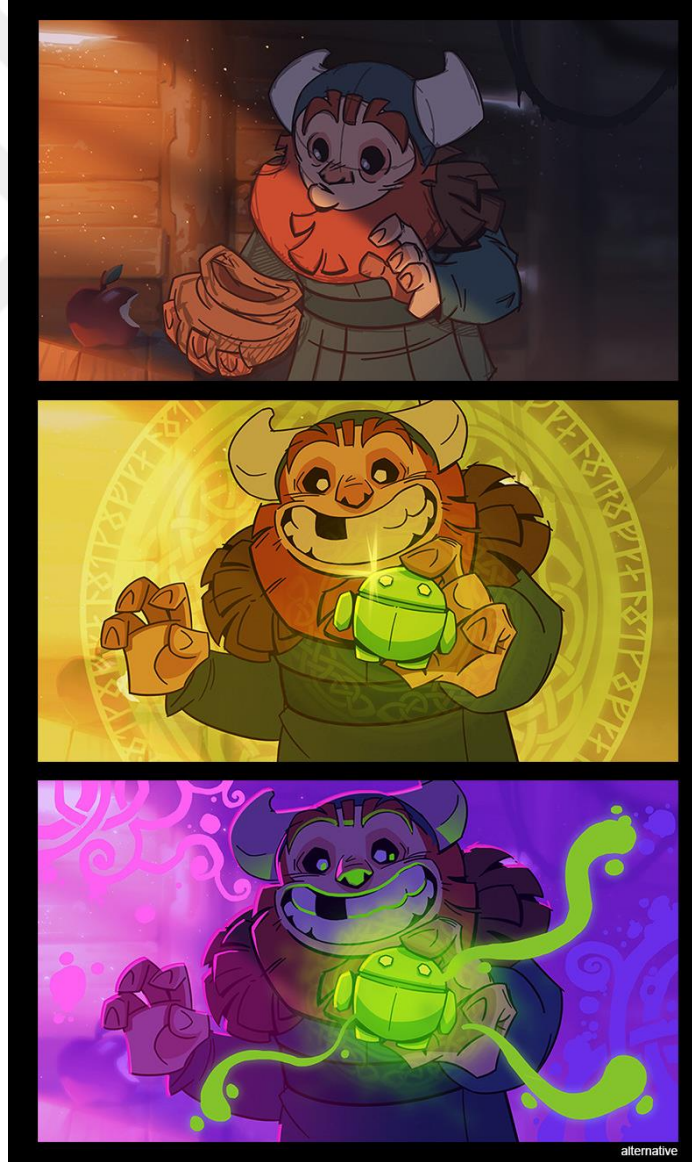
Görsel 117. Oddmar adlı oyunun hikaye anlatımı sahnesinden kesit. <http://bit.ly/2ZKjgW3>

Karakter Tasarımı: Oddmar'ın karakter tasarımları temiz ve yalın bir şekilde tasarlanmıştır, bunun yanında tasarım dilinde esprili bir yaklaşım benimsenmiştir. Bunun en büyük sebebi mobil bir platform için geliştirilmiş olmasıdır. Birçok farklı ekran boyutunda oynanabilen Oddmar için karışıklıktan uzak olmak önemlidir (Bkz. Görsel. 118)



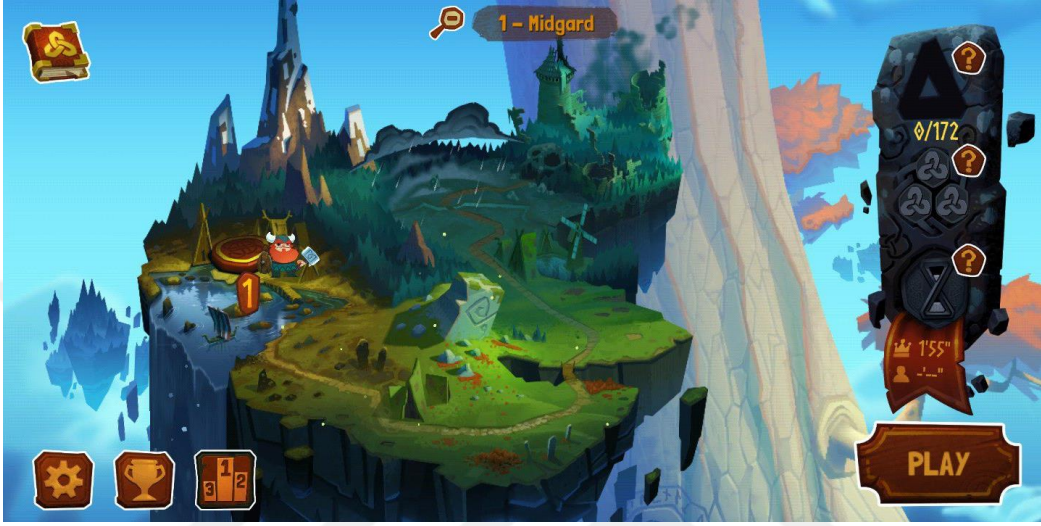
Görsel 118. Oddmar adlı oyunun ana karakterinin konsept çalışması (<http://bit.ly/2ONed5Z>).

Ana karakterimiz olan Oddmar paspal ve şapşal bir karakterdir bu kişilik özelliklerini karakterin tasarımında oldukça iyi yansıtılmıştır (Bkz. Görsel. 119) Köyündeki diğer Viking savaşçıları gibi eğitilmiş değildir bunun yanında karakterimiz oyuna başlar başlamaz sihirli bir mantar yemektedir. Dolayısıyla hareketleri ve yüz mimikleri sarhoş gibidir. Bu yediği sihirli mantar görüntüsünü etkilediği gibi oynanış özelliklerini de etkilemektedir. Ana karakter de dahil olmak üzere diğer karakterler ve düşmanlarda çizgi film karakterleri gibi sevimli bir şekilde tasarlanmıştır. Ne çok çocuksu ne de ciddi olduğu söylenebilir. Bu sayede geniş bir kullanıcı kitlesine hitap ettiği düşünülmektedir. Karakterlerin ve düşmanların animasyonları oldukça akıcıdır, bu özelliği ile oynanışa kattığı tatmin hissi oldukça yüksektir.



Görsel 119. Oddmar adlı oyunun ana karakterinin konsept çalışması. <http://bit.ly/2yOCgH2>

Mekân Tasarımı: Oyunun mekân tasarımlarının ağırlıklı olarak Viking mitolojisinden etkilenilerek tasarlanmıştır (Bkz. Görsel. 120). Mobil bir platforma göre oyun mekân ve bölüm tasarımlarında oyuncuya birçok detay sunmaktadır, bunlar bazen arka plandaki hayvanlar ve hikâyeden bağımsız diğer insanlar bazen de heykeller ve yazıtlar ile verilmiştir.



Görsel 120. Oddmar adlı oyunun bölüm görüntüsü. <http://bit.ly/2M8xexB>

Bu detaylıca hazırlanmış mekân ve bölümlerin tasarımsal olarak oyunun görsel bütünlüğü ile örtüştüğü gözlemlenmiştir. Buna göre oyunun esprili yaklaşımı mekanlarında da devam etmektedir (Bkz. Görsel. 121).



Görsel 121. Oddmar adlı oyunun bölüm görüntüsü. <http://bit.ly/2MaLQwo>

Canlı renklerle tasarlanmış, görsel olarak birbirini tekrar etmeyen bölümler oyunun tekrar oynanabilirliğini arttırdığı kadar oyuncunun sıkılmasını da engellemektedir. Mekân ve bölümlerin tematik yaklaşımları oyuncunun bulunduğu bölümde nelerle karşılaşacağı hakkında çıkarımlar yapmasına olanak sağlamaktadır (Bkz. Görsel. 122).



Görsel 122. Oddmar adlı oyunun çeşitli bölümlerinden görüntüler. <http://bit.ly/2KH6lbM>

Nesne Tasarımı: Diğer platform türü oyunlardan farklı olarak Oddmar'da oyuncu oyun içinde ana karakterin oyun tarzını ve dövüşünü değiştiren silah ve kalkanları topladığı paralar ile satın alarak değiştirebilmektedir. Oyun mekaniğinde ve tasarımında yapılan bu ekleme platform türü oyunlarda sıklıkla karşılaşılan bir özellik olmadığı gözlemlenmiştir. İşlevsel olarak katkıda bulunduğu kadar ana karakterin görselliğini de değiştiren nesnelere dir. Bu nesnelere oyunun stilize ve yalın grafiklerine uygun olacak şekilde basit formlarda tasarlanmış ve detay seviyesi yalın tutulmuştur (Bkz. Görsel. 123). Kullanılan nesnelere haricinde ana karakterin etkileşime geçebildiği diğer nesnelere bölüm içerisinde belli noktalarda karşımıza çıkmaktadır bu nesnelere örnek olarak alışveriş yapılmasına olanak sağlayan altın para ya da karakterimizin canını çoğaltan kırmızı iksir verilebilir (Bkz. Görsel. 124).



Görsel 123. Oddmar adlı oyunun oyun nesne görüntüsü. <http://bit.ly/2KrVysx>



Görsel 124. Oddmar adlı oyunun oyun nesne görüntüsü. <http://bit.ly/2MLqu8m>

4.BÖLÜM: “GİLGAMEŞ” ADLI BİLGİSAYAR OYUNU İÇİN KONSEPT TASARIMI UYGULAMA ÇALIŞMASI

Bu bölümde, bir önceki bölümde incelenen ve alanında yetkin otoritelerce kendi yayımlandıkları yıllarda sanat yönetimi alanında ödül almış oyunların irdelenmesinin verilerinden hareketle tarihin ilk macera hikayesi sayılabilecek “*Gilgameş Destanı*” eğer bir oyun olsaydı bu oyunun konsept tasarım süreci nasıl işlenirdi sorusuna cevap aranması amaçlanmıştır. Bu süreçte yapılan tarihsel araştırmalarda başta Türkiye’nin önde gelen Sümerologlarından biri olan *Muazzez İlmiye Çığ’ın*, *Gilgameş* eseri okunmuştur ve incelenmiştir ardından Dünyanın önde gelen Sümerologları tarafından verilen konuyla ilgili seminerler ve çalıştaylar okunmuş ve izlenmiştir. Bu yayınlardan edinilen bilgiler ile destanda geçen önemli karakter ve mekanlar üzerine çalışmalar yapılmıştır. Yapılan konsept tasarım çalışmaları dijital ortamda Photoshop programı ve grafik tableti kullanılarak üretilmiştir. Tasarlanan formların daha özgün ve ilginç görünmesi adına önceden belirlenen ve üretilen dijital fırçalar kullanılmıştır (Bkz. Görsel. 125). Bu süreçte üretilen tüm konsept tasarımlar sadece bu fırçaların tekrarlı ve üst üste kullanımı ile üretilmiştir. Bu sayede kişiye özgü bir doku ortaya çıktığı gözlemlenebilmektedir.



Görsel 125. *Gilgameş* oyununun konsept tasarımlarının üretilmesi için dijital ortamda yaratılan fırçaların görüntüsü.

4.1. Oyunun Türü

Oyunun türü platform (side scrolling) olarak belirlenmiştir. Bunun en büyük sebebi incelenen oyunların üçünün de platform türünde olmasıdır. Aynı zamanda platform türü oyunlar küçük oyun geliştirici gruplar tarafından sıklıkla benimsenmektedir çünkü çok daha kısa sürelerde ve küçük bir bütçeyle geliştirilebilmektedirler. Bununla birlikte platform türü oyunlar güzel ve yaratıcı bir hikâye anlatımı ile birlikte bulmaca / macera türü oyunların geliştirilmesine uygun bir alt yapı sağlamaktadır.

4.2. Arka Planı / Hikayesi

Oyunun hikayesini destanın kendisi oluşturmaktadır. Buna göre *Gilgameş* Uruk şehrinin kralıdır ancak *Gilgameş* sıradan bir insan değildir, o bir yarı tanrıdır. Annesi Tanrıça *Ninsun* olmasına karşın hikâyede babasının ismi geçmemektedir. *Gilgameş* yarı tanrı olduğu için gücü hiç tükenmemekte ve neredeyse hiç uyumamaktadır bu sebeple halkıyla sürekli uğraşmakta onları bezdirmektedir. Bir gün Uruk şehrinin köylerinden birinde bir avcı hayvanlar ile çok iyi anlaşan onlarla konuşan yarı hayvan yarı insan bir yaratıkla karşılaşır ve aklına bu yaratığın kralları *Gilgameş*'e denk gelebileceği fikri yerleşir. Bu amaçla hemen Uruktaki *İştâr* tapınağına haber gönderilir ve bu yaratığın insanlaştırılması için bir rahibe istenir. Bu göreve *Şamhat* adlı bir rahibe atanır ve bu yaratığın insanlaştırılma süreci de böylece başlamış olur. İnsanlaştırıldıktan sonra bu yaratık *Enkidu* ismini alır ve Uruk şehrine götürülür, kralla tanıştırılır. Kısa sürede kral ile kardeş gibi olurlar ve hatta *Gilgameş*'in annesi *Ninsun*, *Enkidu*'yu evlat edinir. *Gilgameş* bir süre yatışsa da yine hareketlenir. Her ne kadar halkı ve şehri için büyük işler başarmış olsa da örneğin bunlardan en önemlisi Uruk şehrinin çevreleyen surlardır daha fazlasını başarmak için can atmaktadır.

Gilgameş'in topraklarında ağaç yetişmemektedir en azından kesebilecekleri ağaçlar yetişmemektedir. En yakın ağaçlık alan aynı zamanda tanrıların ormanıdır ve *Humbaba* adı verilen korkunç bir insanımsı yaratık tarafından korunmaktadır. Bunu adının hiç unutulmaması ve ölümsüzlük yolunda büyük bir adım olarak gören *Gilgameş* kardeşi *Enkidu*'yu da ikna ederek yola çıkarlar. Günlerce seyahat ettikten sonra ormana gelen *Gilgameş* ve *Enkidu* *Humbaba*'yı güneş tanrısı *Şamaş*'in da

kutsamasıyla öldürürler ve yanlarında gelen Uruk şehrinin gençlerinin de yardımıyla ağaçları kesip nehre atarak şehre kadar getirirler. Halk coşkuludur ve sevinçlidir, kutlamaların sonlarına doğru *İştar* yani aşk ve şehvet tanrısı *Gilgameş*'e gelir ve onunla evlenmek istediğini söyler. *Gilgameş* *İştar*'ın ne kadar kötücül bir tanrı olduğunu bildiği için bu isteği reddeder. Bu saygısızlığı görmezden gelemeyen *İştar* Uruk şehrine tanrıların silahlarından biri olan *Gök Boğası*'ni salar ve yıkımı başlatır. Bu durumu düzeltmek isteyen *Gilgameş* ve *Enkidu* en iyi bildikleri şeyi yaparak *Gök Boğası*'ni öldürürler. *Enkidu* bir adım ileri giderek *Gök Boğası*'ndan kestiği bacağı *İştar*'a fırlatır ve lanetlenir. Kısa süre sonra yatağa düşen ve ardından hayatını kaybeden *Enkidu* ölümüyle *Gilgameş*'i büyük bir yasa boğar ancak aynı zamanda da *Gilgameş*'in içinde ki en büyük korkuyu uyandırır, ölüm korkusu.

Haftalar ve aylarca yas tuttuktan sonra *Gilgameş* ona anlatılan efsanelerden hatırladığı, ölümsüzlüğü bulan kişiyi aramayı amaç edinir ve şehirden ayrılır.

Aylarca uykusuz, aç ve susuz seyahat eden *Gilgameş* sonunda bahsi geçen Maşu dağı ve dağın girişini bulur. Fersahlarca karanlıkta yürüyen *Gilgameş* en sonunda bir kıyıya ulaşır, kıyıda bir han bulunmaktadır. Bu handa kıyının karşısına nasıl geçeceğini öğrenir ve kayıkçı *Urşanabi*'yi aramaya koyulur. Kısa süre sonra kayıkçıyı bulan *Gilgameş* ölümler denizini bu kayıkçının yardımı ile aşar ve ölümsüzlüğü bulan *Utanapiştım*'in kıyısına varır. Ancak *Utanapiştım* ile yaptıkları konuşmanın sonucunda ölümsüzlüğü bulmadığını ona bahşedildiğini öğrenen *Gilgameş* yenilmiş bir şekilde kıyıdan ayrılmak üzereyken *Utanapiştım* son bir umut verir.

Kişiyi tekrar gençleştirecek bir bitki vardır ve bu bitkinin yerini paylaşmıştır. Hızla kayığa atlayan *Gilgameş*, *Urşanabi*'nin de yardımı ile bitkinin olduğu yere gider ve suya dalarak bitkiyi çıkartır. *Urşanabi* ile vedalaşarak Uruk'a olan dönüş yolculuğuna başlar. *Gilgameş* şehre varmak üzereyken yanından geçtiği gölde serinlemek ve aynı zamanda da temizlenmek ister. Bu esnada eşyalarını gölün kıyısına çıkarmıştır, ansızın bir yılan çıkı verir ve gençlik bitkisini yer bunun sonucunda anında deri değiştirir ve hızla oradan uzaklaşır. Bunu şaşkınlık ve hüsrana ile izleyen *Gilgameş* şehrine eli boş ve yenilmiş bir şekilde dönecektir.

4.3. Karakter Konseptleri

Gilgameş destanı her şeyden çok karakter odaklı bir destandır. Yazarı her kimse destanda geçen karakterleri olabildiğince detaylı bir şekilde aktarmaya çalışmıştır. Ancak günümüz yazarlarının ya da senaristlerinin aksine yazar karakterlerin fiziksel özelliklerinin haricinde kıyafetleri ve nasıl göründükleri konusunda birtakım açıklamalarda bulunsa dahi yeterince ayrıntılı betimlemeler yapmamaktadır. Bu sebeple yapılan tasarımlarda yayımlar ve tarihi bulgular temel alınmıştır. Bu tasarımlardan önce yapılan çalışmalardan ayrılmak ve özgünleşmek için bazı tasarım tercihleri yapılmıştır. Bunlardan ilki yapılan tasarımların olabildiğince yalın olmasıdır. Bu tercihin bir diğer sebebi ise platform türünde tasarlanan bu oyunun detay seviyesinin kamera açısı ve perspektiften ötürü kısıtlı olmasıdır.

Bu süreçte yapılan çalışmalar yani konsept tasarımlar oyunun ön üretim kısmına ait olduğu için kullanışlı olacak çizimlerden karakterlerin karakter özelliklerini ön plana çıkartan, genel olarak karakterin temasını betimlemeye çalışan öneriler niteliğinde olduğu söylenebilir. Bu betimlemelerin ışığında karar verilen tasarımlar daha sonra oyunun sonraki üretim süreçlerinde kullanılmak için geliştirilebilmektedir.

4.3.1. Ana Karakterler

Bu başlıkta hikâyenin baş kahramanları olan *Gilgameş* ve *Enkidu* irdelenmiştir. Özellikle *Gilgameş* için birden çok öneri tasarlanmıştır.

4.3.1.1. Gilgameş

Gilgameş destanda yarı tanrı, insan üstü güçte bir kral olarak betimlenmektedir. Fiziksel özelliklerinden bazıları uzun kıvrıkcık saçlı ve uzun sakallı olmasıdır. Kıyafetinin detaylarından bahsedilmemiştir. Bu sebeple 4 tane tasarımsal yaklaşım geliştirilmeye çalışılmıştır (Bkz. Görsel. 126). İlk tasarım Uruk'un ve hikâyenin büyük bir bölümünün çöl ikliminde geçmesinden ötürü Vücudunun büyük bir bölümünü siyah bir cüppe ile kapatılması tercih edilen *Gilgameş*'tir. Bu tasarımda *Gilgameş*'i başka siyah cüppe giyebilecek kişilerden ayırtırmak adına kırmızı uzun bir bel bağı

ve siyah cüppesine altın kakmalı işlemler yapılmıştır. Uzun ve kırmızı bel bağı oyunun bitmiş halinde *Gilgameş*'in hareket animasyonlarına yapacağı dinamik katkı düşünülerek çizilmiştir.



Görsel 126. *Gilgameş* adlı karakter için üretilen konsept tasarımı önerilerinin görüntüsü.

İkinci tasarımda daha klasik ve yalın bir anlatım tercih edilmiş olup anlatımı güçlendirmek aynı zamanda dikkat çekmek adına kırmızı ve beyaz renkler ağırlıkta kullanılmıştır. Bu tasarımda *Gilgameş*'in güçlü vücudu daha ön plandadır aynı zamanda altın kemeri ve bilekliği ile de önemli ve varlıklı bir karakter olduğu vurgusu yapılmaya çalışılmıştır. Ancak bu tasarımın ilgi çekici ya da merak uyandırıcı bir yöne gitme ihtimalinin düşük olduğuna karar verilerek üçüncü tasarıma geçilmiştir. Üçüncü tasarımda daha sembolik bir anlatım tercih edilmiştir. Buna göre kostümünün büyük bir kısmını oluşturan aslan postlu miğferi gücünün sembolüdür. Aslan tarih boyunca birçok uygarlıkta gücün sembolü olarak resmedilmiştir. Yapılan arkeolojik bulgulardan çıkartılan *Gilgameş* heykellerinin bazılarında Aslanlı anlatımlar göze çarpmaktadır (Bkz. Görsel. 127), Bundan hareketle aslan postlu miğfer tasarlanmıştır.



Görsel 127. *Gilgameş* adlı karakterin heykelinden bir görüntü. <http://bit.ly/31SIK52>

Yarı cüppeli kıyafetinin baskın renginin mor olarak seçilmesi ise kraliyeti ve soyluluğu sembolize etmektedir, bunu desteklemek için altın kakmalı kenarlar işlenmiştir. Beyaz eteği ise saflığı ve tanrısallığını betimlemek için yalın bir şekilde tasarlanmıştır. Elinde tuttuğu bronz balta ise hikâyede bahsi geçen sayılı silahtan biridir. 3. Uygulamanın sonucunda karakterin kostümünün istenenden fazla gizleyici olduğu düşünülerek Aslan postu miğfer çıkartılarak karakterin yüzünün ön plana çıkması sağlanmıştır, bu tasarımsal değişiklikle birlikte karakterin erkeksi hatlarının daha ön planda olması gerektiği düşünülerek iç cübbe tasarımında tek bacağın asimetrik olarak gösterilmesine karar verilmiştir (Bkz. Görsel. 128).



Görsel 128. *Gilgameş* adlı karakter için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü.

4.3.1.2. Enkidu

Enkidu, *Gilgameş*'ten sonra destanda ki en önemli karakterdir. Başlarda içe dönük bir karakteri ve hayvanımsı bir görüntüsü olsa da *Şamha*'ın yardımı ve eğitimleri ile insanlaştırılmıştır. Bunu tasarımsal olarak yansıtmaya çalışırken *Enkidu*'nun hayvansı yanlarını korumak adına boynuz eklenmiştir (Bkz. Görsel. 129). Bununla birlikte saçları herhangi birine göre çok daha uzundur bu formla bir yele, kürk görüntüsü amaçlanmıştır. Saçlarında ki ve sakalında ki süsler aynı zamanda boynuzlarının ucunda ki altın plakalar Saraylı olduğunu göstermektedir. Kürk bir kuşak ile çekilmiş uzun kırmızı ve altın kakmalı eteği ise vücudunun alt kısmının görülmesini engelleyerek merak uyandırması amaçlanmıştır aynı zamanda kırmızıya yapılan vurgu ve üst vücudunun çıplak oluşu ile savaşçı kişiliğinin ön plana çıkması amaçlanmıştır.



Görsel 129. *Enkidu* adlı karakterin konsept tasarımı sürecinin görüntüsü.

Enkidu çok iyi ve korkusuz bir savařçı olarak anlatılmaktadır ve vahři bir adamdır bu sebeple kostümü tasarlanırken herhangi bir koruyucu zırh çizilmemiřtir, bu sayede ne kadar korkusuz olduđu oyuncuya dūřündürölmeye çalıřılmıřtır. Birden çok silah taşıyabileceđi düşünölmekle uzun ve salař bir kemer tasarlanmıřtır. Bu tasarım tercihlerinin sonucunda üretilen konsept tasarımı (Bkz. Görsel. 130)



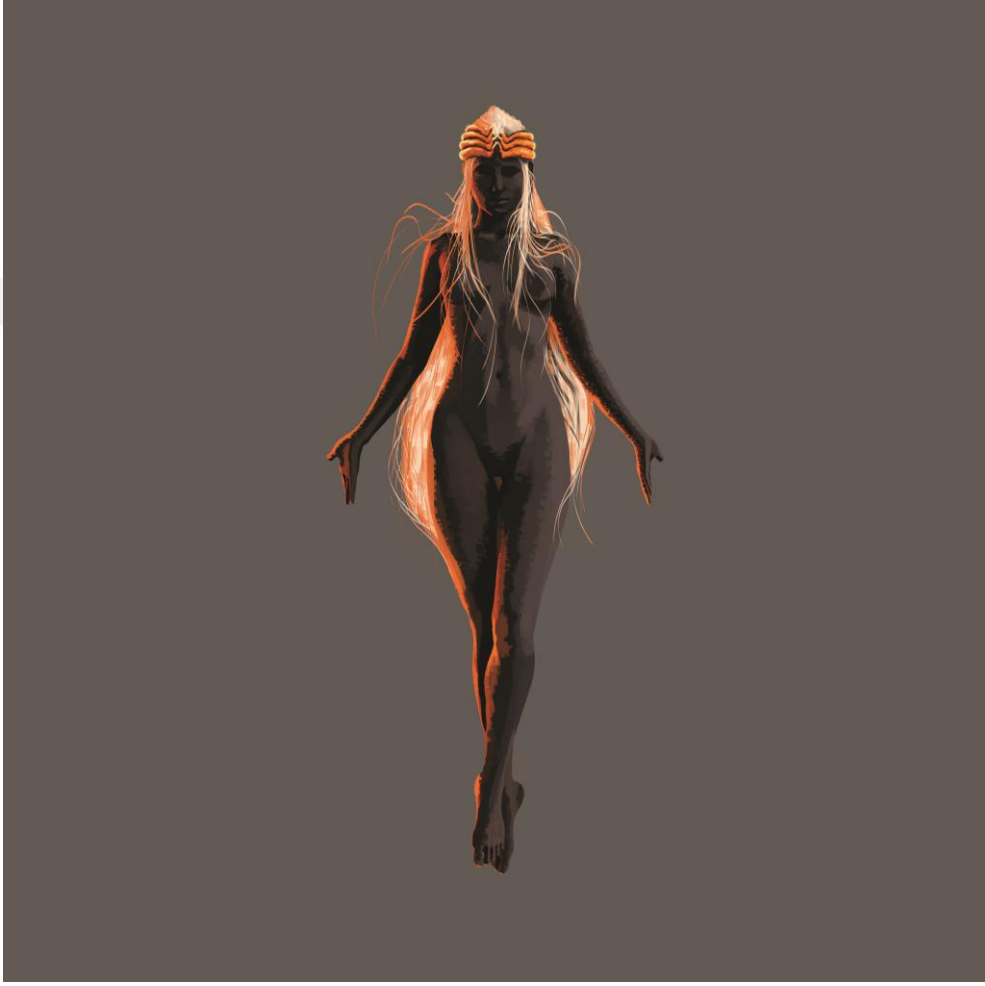
Görsel 130. *Enkidu* adlı karakter için yapılmıř konsept tasarımından bir görüntü.

4.3.2. Tanrılar

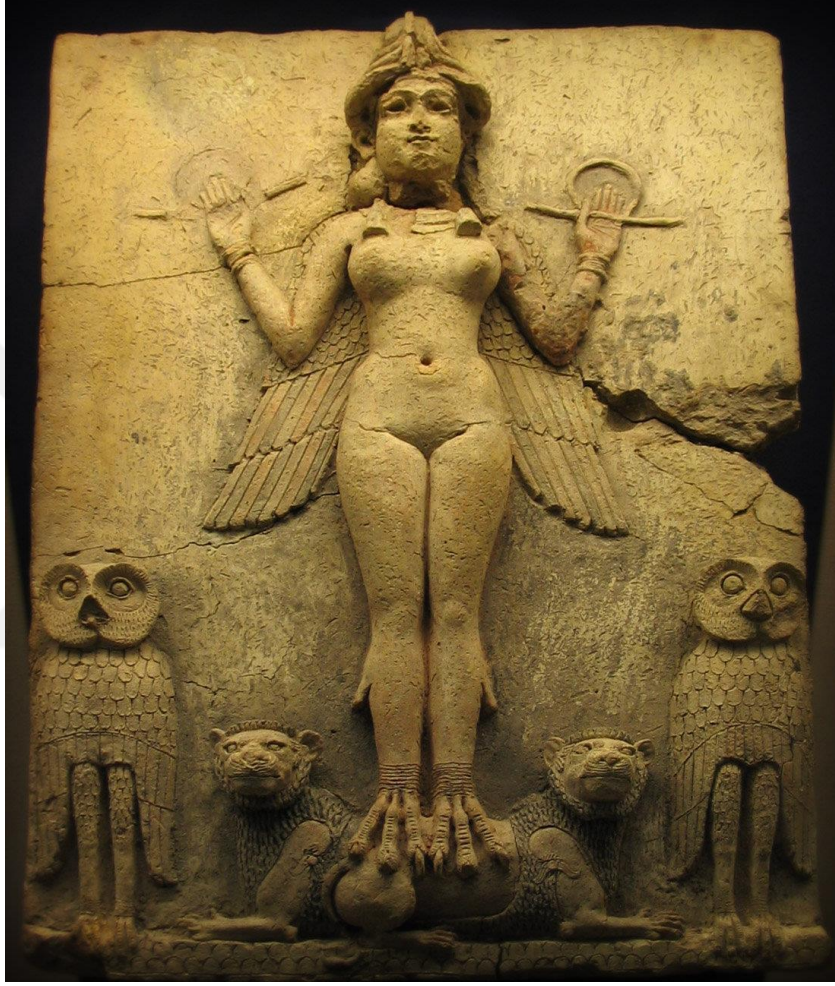
Annunakiler yani Sümer panteonu genel olarak 7 tanrıdan oluşmaktadır. O döneme ait kanıtlar birden çok uygarlığın kalıntılarında derlenerek hazırlandığı için tutarsızlıklar görülmektedir. Ancak bu yedi tanrı her bir uygarlığın anlatımında karşımıza çıkmaktadır. Bunlardan destanda geçen en önemli ve sıkça karşılaştığımız üçü bu uygulamada üretilmeye çalışılmıştır. Tasarımsal olarak tarihi kalıntılarda ki betimlemelerinden çok daha farklı bir yorum getirilmeye çalışılmıştır. Modern zamanın oyuncularının daha popüler olan diğer tanrılar ile örneğin Zeus ya da Afrodit gibi bağlantı kurabileceği yalın bir dil kullanımı amaçlanmıştır.

4.3.2.1. Inanna / İştär (Aşk ve Şehvet Tanrısı)

Inanna ya da *İştär* Sümer panteonunda yüksek güce sahip önemli bir tanrıçadır. Aşk, güzellik, sex, arzu, bereket, savaş, adalet ve politik gücü temsil eder (Bkz. Görsel.131, 132) İyi ve kötü kavramlarını aynı anda temsil etmesi sebebiyle karmaşık bir tanrıçadır. Oyunda oyuncunun karşısına belli yerlerde ve kısıtlı sahnelerde çıkacağı düşünülerek olabildiğince sade ama akılda kalıcı şekilde tasarlanmaya çalışılmıştır. Oyunda karşımıza çıkacak diğer tanrılar ile ortak özelliği Annunaki Tacıdır, bu taç tanrılarının betimlendiği Sümer heykellerinde sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Dişliliğini ön plana çıkarmak için herhangi bir kıyafet giydirilmemiştir. Tanrıları insanlardan ayırmak için doğal renklerden uzak renkler kullanılmaya çalışılmıştır, bunun bir diğer sebebi özellikle *İştär*'in kötücül ve kaprisli bir tanrıça oluşudur. Uzun beyaz saçları vücudunun renkleri ile zıtlık oluşturacak şekilde seçilmiştir böylece tanrıçanın iç çatışmasını ve genel olarak karmaşık yapısını yansıtmak amaçlanmıştır. *İştär*'in Oyunda oyuncunun karşısına Uruk şehri bölgesinde çıkması planlanmıştır.



Görsel 131. *Istar* adlı karakter için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü.



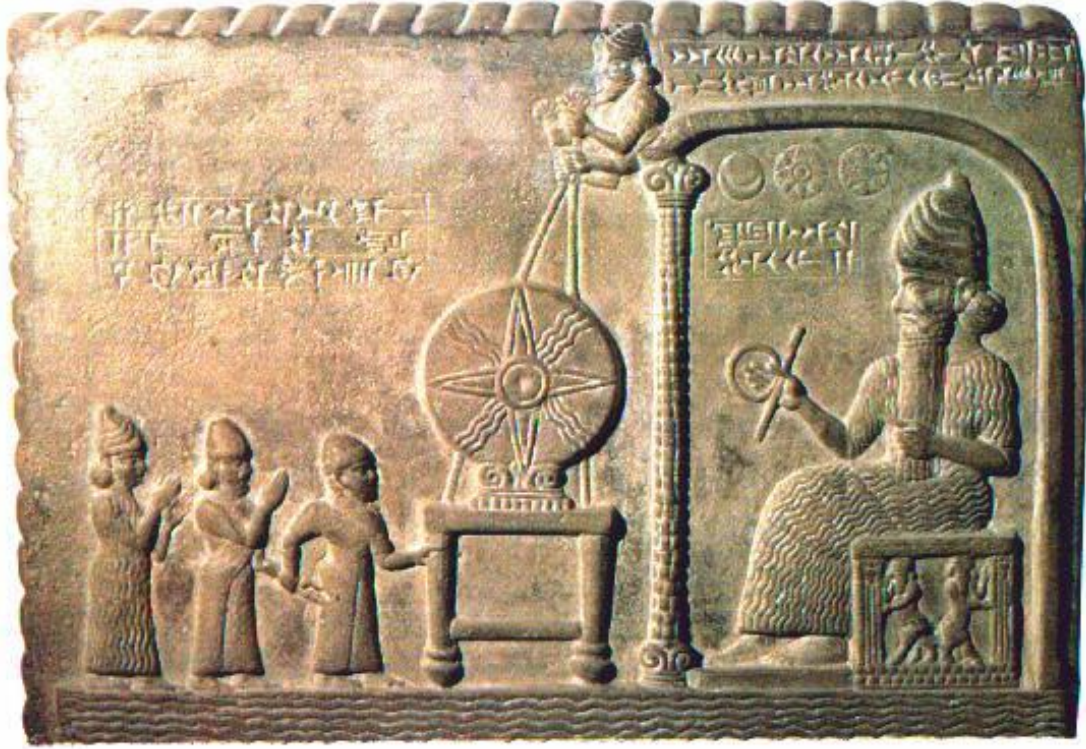
Görsel 132. *İřtar* adlı tanrının heykelinin görüntüsü. <http://bit.ly/2ZlagjA>

4.3.2.2. Şamaş / Utu (Güneş Tanrısı)

Şamaş diğer adı ile Utu sümer panteonunda tıpkı ikizi *İştâr* gibi önemli bir tanrıdır. Şamaş kız kardeşinin aksine iyicil ve genellikle adil bir tanrıdır denilebilir. Yer yüzünde ki yansıması güneştir ve adaleti, erdemi ve hakikati temsil eder (Bkz. Görsel. 133, 134) Şamaş'ın konsept tasarımlarında iyiciliğine vurgu yapacak şekilde aynı zamanda da güneşi çağrıştıracak şekilde bir kostüm tasarımı yapılmaya çalışılmıştır. Diğer tanrılar ile ortak özelliği olan Annunaki Tacı kafasındadır. Bu taç gücü ve tanrısallığı simgelemektedir. Vücudunun kostümü ile olan zıtlığı her ne kadar iyi bir tanrı olsada onun bir Annunaki olduğu bu sebeple de dikkatli davranılması gerektiğini oyuncuya hissettirmesi amaçlanarak tasarlanmıştır. Oyunda oyuncu Şamaş ile Sedir ağacı ormanında karşılaşması planlanmıştır.



Görsel 133. Şamaş adlı karakter için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü.



Görsel 134. Şamaş adlı tanrının duvar kabartmasından bir görüntü. <http://bit.ly/2Y3AGMp>

4.3.2.3. Enlil (Fırtına ve Rüzgâr Tanrısı)

Enlil Sümer panteonunun en üstündedir. Bazı kaynaklara göre Sümer panteonunun baş tanrısıdır, rüzgârı, havayı, toprağı ve fırtınayı temsil eder. Genel olarak kötücül bir tanrıdır denilebilir, destana göre Nuh tufanı olarak da bildiğimiz büyük yıkımın tasarımcısıdır. Bu özellikleri göz önünde bulundurularak karanlık tonlarda bir karakter tasarlanmıştır bu sayede ürkütücü ve heybetli bir karakter tasarımı amaçlanmıştır. Kıyafet yerine temsil ettiği fırtınadan bir hortumla sarılmış şekilde tasarlanmıştır ve elinde şimşek tutmaktadır. Diğer tanrılarda olduğu gibi *Enlil*'in de başında Annunaki tacı bulunmaktadır. Oyunda oyuncu *Enlil* ile belli aralıklar ile hemen hemen her bölümde karşılaşacaktır (Bkz. Görsel. 135, 136).



Görsel 135. *Enlil* adlı tanrının duvar kabartmasından bir görüntü. <http://bit.ly/2J0RAFh>



Görsel 136. *Enlil* adlı karakter için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü.

4.3.3. Yan Karakterler

Oyundaki yan karakterler destanın örgüsü içerisinde hikâyenin anlatımının bazı kısımlarında kritik roller oynamaktadır ancak oyuncu bu karakterleri oyunun içinde bir ya da iki kere göreceğinden tasarımları olabildiğince sade yapılmaya çalışılmıştır.

4.3.3.1. Utanapiřtim (Nuh)

Utanapiřtim ya da diđer adıyla Nuh oyuncunun oyunun sonlarına yakın bir kısmında karşılařacağı bir karakterdir. Destanda ölümsüzlüğe sahip olmuş tek insan karakterdir bu sebeple oldukça kadimdir. Sümerlerin tufan sonrası bir uygarlık olduđu düşünülecek olduğunda Gilgameşe göre daha sade, yalın ve gösterişsiz olarak tasarlanmıştır. Destana göre kendiside eskiden bir řehrin kralıdır bu sebeple tasarımsal olarak onunda soylu birisi olduğunu oyuncuya düşündürmek amacı ile altın kopçalar ve kemer tokası detayı tasarıma eklenmiştir. Bilge biri gibi gözükmesi amacıyla beyaz bir tunik ve asa ile donatılmıştır (Bkz. Görsel. 137).



Görsel 137. *Utanapiřtim* adlı karakter için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü.

4.3.3.2. Urşanabi (Kayıkçı)

Urşanabi, *Gilgameş*'e oyunun sonlarına doğru ölümler denizini aşması ve *Utanapiştim*'i bulması için yardım eden bir yan karakterdir. Yunan mitolojisinde kayıkçı *Charon*'un atasıdır denilebilir. Karanlık bir diyarda yaşayan *Urşanabi* yaşadığı bölgeye uygun bir şekilde karanlık ve kapşonlu bir cübbe kullanmaktadır. Beline bağladığı halat ve küreği ile mesleği olan denizciliğe ve kayıkçı görevine vurgu yapılması amaçlanmıştır (Bkz. Görsel. 138).



Görsel 138. *Urşanabi* adlı karakter için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü..

4.3.3.3. Şamhat (Rahibe)

Şamhat Oyunun başlarında karşılaşılan bir yan karakterdir, *Enkidu*'nun insanlaştırılması için gönderilen bir *İştär* rahibesidir. *İştär* rahibeleri aslında o dönemin Sümer hayat kadınları olduğu düşünülmektedir. Buna uygun olarak uzun saçlı ve dolgun vücutlu tasarlanmıştır. Metinlerde bir tür ön türban ile yüzünün gizlendiği ancak tül benzeri bir kumaş ile dikilmiş bir cübbe giydiği bu sebeple vücudunun tüm hatlarının görülebildiğinden bahsedilmektedir. Türbanı uzun saçları ile yüzü gizlenerek, tül cübbesi de yine aynı şekilde saçlarını kullanarak vücudunu belli bir ölçüde gizlemiş, böylece benzer bir etki amaçlanmıştır (Bkz. Görsel. 139).



Görsel 139. Şamhat adlı karakter için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü.

4.3.4. Düşmanlar

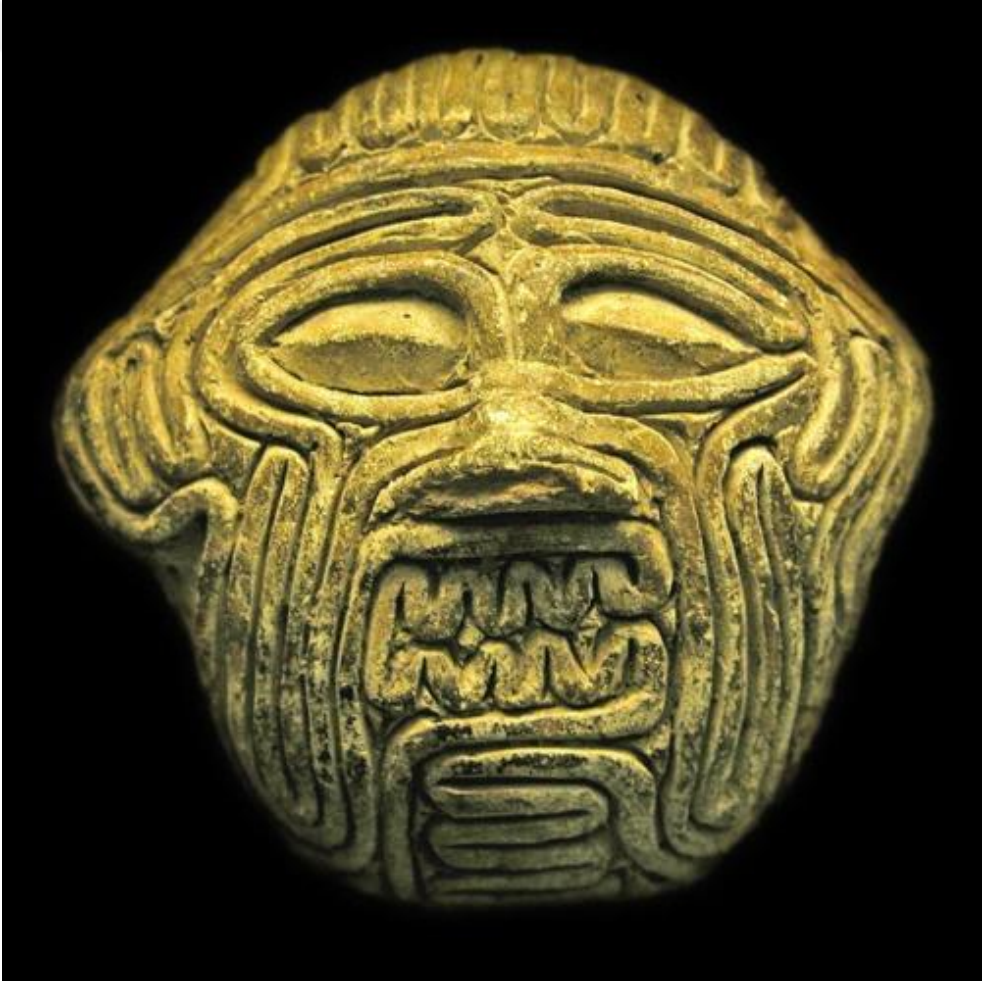
4.3.4.1. Humbaba (Huvava)

Humbaba diğer adı ile *Huvava*, *Gilgameş* ve *Enkidu*'nun Sedir Ağacı Ormanında karşılaşacakları ilk düşmandır. Kadim bir yaratık olduğu söylenebilir, kimi metinlerde Ejderha kimilerinde ise sürüngen benzeri hatlara sahip olan insansı bir yaratık olarak betimlenmektedir. Oyunun diğer karakterlerinde ki dile ortak yürüyecek şekilde insansı olarak tasarlanmıştır ancak sürüngenimsi hatlarını korumaktadır (Bkz. Görsel. 140, 141).



Görsel 140. *Humbaba* adlı karakter için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü.

Humbaba *Şamaş* tarafından Sedir Ağacı Ormanını koruması için yaratılmıştır, bu sebeple üzerinde *Şamaş*'in renkleri ile güneş tanrısına gönderme yapan dövmeler bulunmaktadır. Uzun kapşonlu cübbesi kurumuş kan renginde tasarlanmıştır böylece hem koruduğu orman ile renk uyumluluğu sağlanmış hemde tehditkar bir hava katması amaçlanmıştır.



Görsel 141. *Humbaba* adlı karakterin heykelinin bir görüntüsü. <http://bit.ly/2IB3kPM>

4.3.4.2. Gök Boğası

Gök boğası *Gilgameş* ve *Enkidu*'nun ikinci karşılaşacakları düşmandır. Bu düşman ile Uruk şehrinde savaşacaklardır. *Gök Boğası* bazı eserlerde kanatlı bir boğanın kafasının olması gereken yerde bir insanın üst vücudu olacak şekilde betimlenmektedir, bazılarında ise normal bir boğanın kanatlı şekilde betimlenmesi ile karşılaşılmaktadır.

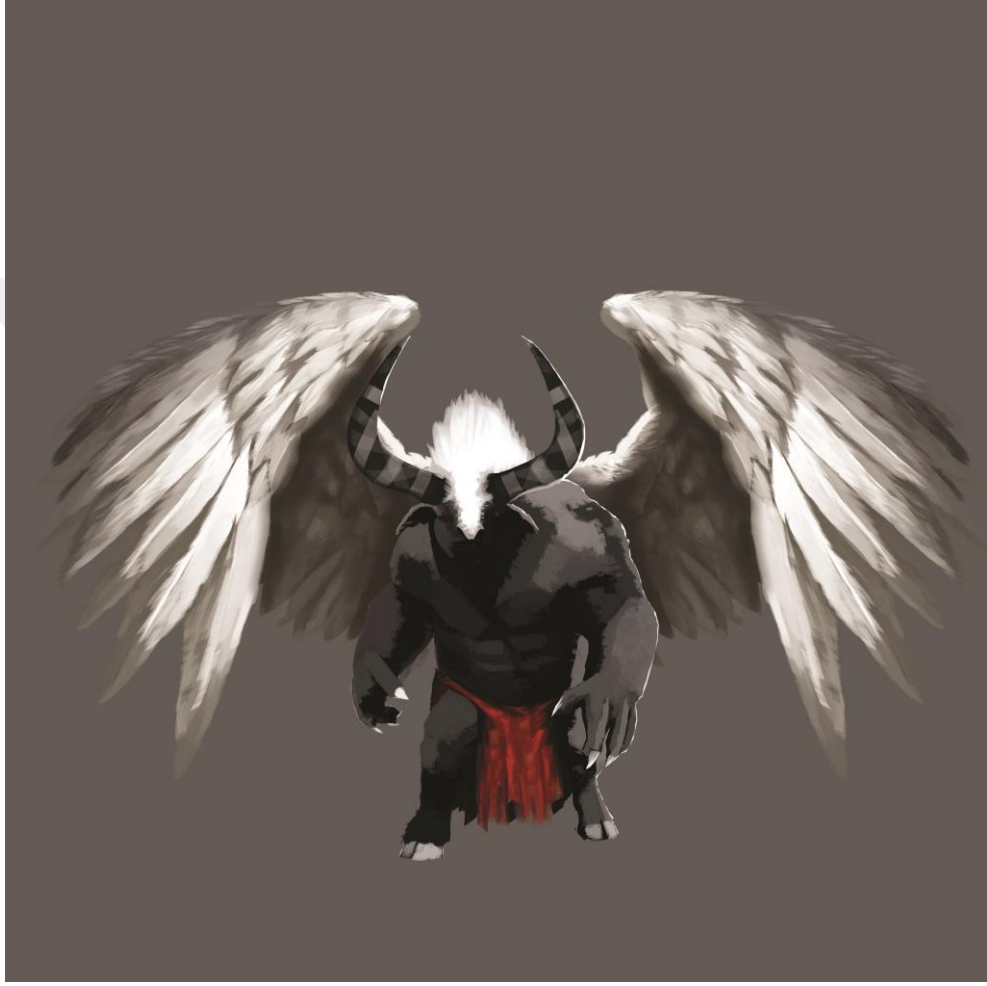


Görsel 142. *Gök Boğası* adlı karakterin heykelinin bir görüntüsü. <http://bit.ly/2N8Fzmf>



Görsel 143. *Gök Boğası* adlı karakterin konsept tasarımı sürecinin görüntüsü.

Tasarlanan *Gök Boğası* bu anlatımlara olabildiğince sadık kalacak şekilde ancak iki ayak üstünde durması planlanarak üretilmiştir, böylece insansılığına vurgu yapılması amaçlanmıştır. Siyah ve gri tonlarda olan derisi tanrılara gönderme yapmak amaçlanarak seçilmiştir. Kırmızı altın kakmalı peştamalı ise savaşçılığına ve vahşiliğini betimlemek amacı ile tercih edilmiştir (Bkz. Görsel. 142, 143, 144).



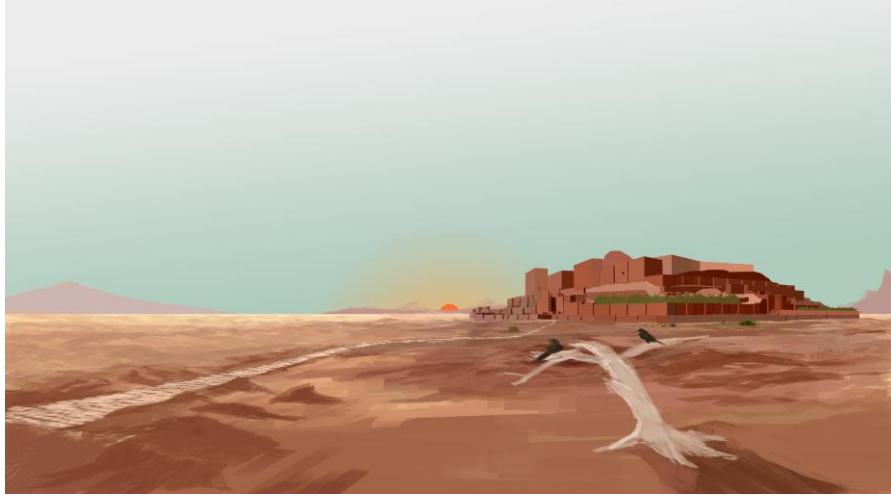
Görsel 144. *Gök Boğası* adlı karakter için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü.

4.4. Uzam (Mekân) Konseptleri

Mekân konsept tasarımları bölümünde bir önce ki bölüm olan karakter konsepti tasarımları ile uyumlu bir şekilde oyun içinde ki mekân ve bölüm tasarımlarının genel olarak nasıl görüneceğine ilişkin denemeler yapılmaya çalışılmıştır. Bu denemeler yapılmadan önce internetten destanın geçtiği düşünüldüğü coğrafya görüntüsel olarak araştırılmıştır. Aynı zamanda döneme ait antik yapılarda referans oluşturması açısından yine internetten incelenmiştir. Buradan edinilen bilgiler ve esinlenmeler ile oyunun görsel temasına uygun tasarımlar yapılması amaçlanmıştır.

4.4.1. Uruk Şehri

Uruk şehri oyunda oyuncunun büyük bir vaktini harcayacağı bölümleri kapsamaktadır. Sadece şehri değil etrafında ki alanında nasıl görüneceğinin, hissinin nasıl olacağını betimlemek adına geniş açılı bir kompozisyon kullanılmıştır. Konsept Tasarımın başında şehir daha taşı ve sade aynı zamanda etrafı ile uyumlu bir renkte düşünülmüştür ancak ilerleyen denemelerde etrafı ile olan zıtlığını arttırmak ve şehri daha ilginç kılmak adına daha beyaz bir taş tonu seçilmiş ve şehir ağaçlar, sarmaşıklar ile donatılmıştır. Şehrin en üst bölmesine geniş bir Pazar çadırı alanı koyularak hem boyutlandırılmış hem de detay seviyesinin artırılması amaçlanmıştır. Şehrin dışında ki bölgenin ve coğrafi koşulların zorluğuna dikkat çekmek için ekranın sağ tarafına ölü bir ağaç ve üstüne iki tane karga yerleştirilmiştir. İlerleyen denemelerde yalnızlık ve ölümcüllük hissini arttırmak için kargalardan biri çıkartılmış ve ağacın olduğu bölgeye ölü bitkiler de yerleştirilmiştir. Aynı zamanda ağacın yeri ve yönü de iki dikkat çekici noktanın üst üste gelmemesi amaçlanarak değiştirilmiştir.



Görsel 145. Uruk Şehrinin konsept tasarımı sürecinin görüntüsü.



Görsel 146. Uruk Şehrinin konsept tasarımı sürecinin görüntüsü.

Birkaç aşamada gök yüzü ve ışık irdelenmiştir, başlarda daha sade ve yumuşak geçişli bir gök yüzü tasarlanırsa da daha sonrasında çizim dili ile bağdaşmadığı düşünülerek değiştirilmiş daha dokulu ve dramatik bir gök yüzü tasarlanmaya çalışılmıştır. Yine aynı süreçte mekân konseptinin renk geçişleri ve tonları tekrar değerlendirilerek daha dramatik ve hüzünlü bir atmosfer yaratılmaya çalışılmıştır (Bkz. Görsel. 145, 146, 147).



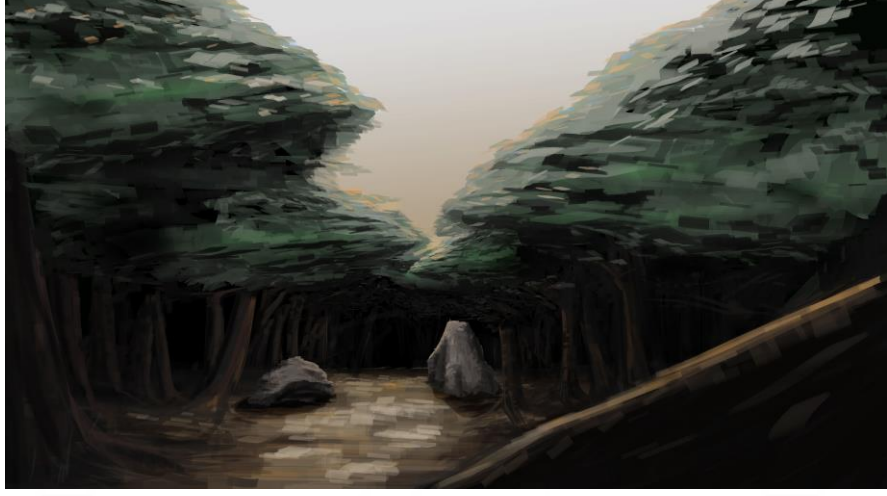
Görsel 147. Uruk Şehri için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü.

4.4.2. Sedir Ağacı Ormanı

Sedir Ağacı Ormanı oyunda oyuncunun gideceği ikinci bölgedir, Oyuncunun burada ki amacı *Humbaba*'yı öldürmek ve Uruk şehrinin ihtiyacı olan ağaçları keserek şehre geri götürmek olacaktır. Ormanın çok eski ve hiçbir insan tarafından girilmediği, keşfedilmediğini betimlemek için çok sık bir ağaç düzeni yaratılmaya çalışılmıştır. Ortada ki açıklık ormanın bazı bölgelerinde güneş tanrısı *Şamaş*'ın görülebileceği bölgeler olarak tasarlanmıştır. Açıklığın ötesinde ki ormanın karanlık olması oyuncunun kendisini tehlikeye açık hissetmesini ve tedirgin olmasını ama aynı zamanda da meraklanması düşünülerek tasarlanmıştır. Yerdeki taşlar artık orman tarafından yutulmuş antik yapıların bir göstergesi niteliğindedir. Ağaç öbeklerinin yarattığı orman dokusunun tekrarlı yapısı bu ormanın doğal bir orman olmadığı izlenimi vermek amacı ile tasarlanmıştır. Bir önce ki Uruk şehrinin gök yüzünü tasarlarken uygulanan yaklaşım burada da uygulanmıştır böylece tasarımlar arasında ki dil bütünlüğü pekiştirilmeye çalışılmıştır. Son olarak uçuşan kırmızı yapraklar eklenmiş böylece konsept tasarımın biraz hareket kazanması sağlanmıştır (Bkz. 148, 149, 150)



Görsel 148. Sedir Ağacı Ormanı için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü.



Görsel 149. Sedir Ağacı Ormanının konsept tasarımı sürecinin görüntüsü.



Görsel 150. Sedir Ağacı Ormanı için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü.

4.4.3. Maşu Dağı

Maşu dağı oyunun son bölümlerini kapsayan karanlık ve kasvetli bir bölgedir. *Gilgameş*'in karanlıkta günler süren yolculuğunun başladığı nokta burasıdır. Bunu yansıtmak amacı ile dağın girişi dar ve zifiri karanlık bir geçit olarak tasarlanmıştır. Konsept tasarımının üretilmesi esnasında geçidin ne kadar eski olduğunu betimlemek amacı ile sarmaşıklardan ve bitkilerden yararlanılmıştır bu sayede oyuncuya oyunun dünyasının yaşadığı izlenimi verilmeye çalışılmıştır. Destanda anlatılan bu bölgenin karanlık ve kasvetli yapısını arttırmak için yoğun bir sis bulutu tasarlanmıştır. Aynı şekilde bu bulut ön tasarımlarda dağın rengi ile daha uyumlu ve daha ince bir şekilde tasarlanmış ancak sonrasında etkinin ve dramatikliğin artırılması adına sisin hacmi artırılmış ve rengi hastalıklı bir yeşile döndürülmüştür (Bkz. Görsel. 151, 152, 153).



Görsel 151. Maşu Dağı için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü.



Görsel 152. Maşu Dağının konsept tasarımı sürecinin görüntüsü.



Görsel 153. Maşu Dağı için yapılmış konsept tasarımından bir görüntü.

SONUÇ

Günümüzde bilgisayar oyunları sektörü büyük boyutlara ulaşmış bulunmaktadır. Bu sektöre öncülük eden oyun geliştirici stüdyoların aynı büyüklükte bütçeleri ve yüksek üretim kalitesi standartları bulunmaktadır. Bu gibi büyük firmalar başarılarının ve kazançlı olmalarının bir negatif etkisi olarak cesur ve yaratıcı fikirleri ya da tarzları bağımsız stüdyolar kadar serbest ve özgür bir şekilde benimseyemedikleri gözlemlenmektedir. Bu noktada küçük oyun geliştirici stüdyoların yaratıcı fikirleri ve bu fikirlere bağlı olarak yetenekleri önem kazanmaktadır. Bağımsız küçük stüdyoların kendileri gibi küçük bütçeleri bulunmaktadır bu sebeple büyük firmaların sahip oldukları yüksek bütçeli ekip ve ekipmanlara sahip değildir buna bağlı olarak gerçekçi grafikler üretmeleri oldukça zordur. Bu sebeple bu firmalarda çalışan kişilerin çizim becerileri, özgün tarzları ve tasarımsal problemlere buldukları yaratıcı çözümleri önem kazanmaktadır çünkü bu tip firmalar çoğunlukla iki boyutlu ya da iki buçuk boyut denilen yarı üç boyutlu oyunlar geliştirmektedirler.

Bir bilgisayar oyununun çoklu disiplinlerin (Edebiyat, Resim, Müzik gibi) bir araya getirilmesi ile üretildiği söylenebilir. Bu farklı disiplinlerdeki insanların aynı oyunun yapım sürecinde düzgün ve anlaşılabilir bir şekilde uyum içerisinde çalışabilmesi için konsept tasarımı büyük önem taşımaktadır. Günümüzde oyun firmaları geleneksel stüdyo çalışma ortamlarının ötesine taşınmış bulunmaktadır. İnternetin yaygınlaşması ve hızlanması ile dünyanın farklı yerlerinde ki insanlar kendi ülkelerinden aynı firmaya orada bulunmaksızın çalışabilir hale gelmiştir ancak maalesef hala dil engeli bulunmaktadır. Bu noktada anlaşmazlığı ya da yanlış anlaşılmalara engellemek adına konsept tasarımının fikirlerin görsel bir şekilde evrensel anlayışa daha yakın bir şekilde aktarılması açısından önem taşıdığı düşünülmektedir. Bununla birlikte Konsept tasarımı bir oyun fikrinin, dünyasının, karakterlerinin görselleşmesinde ki ilk adımdır. Bir bilgisayar oyununun ağırlıklı olarak görsel algıya hitap ettiği düşünülecek olursa başarılı ve doğru uygulanmış konsept tasarımlarının oyunun tasarlanması ve geliştirilmesinde ki süreçte çok kritik bir yere sahip olduğu söylenebilmektedir.

Bu denli büyük bir sektörde 2015, 2016, 2017 yıllarında “The Game Awards” otoritesince sanat yönetimi dalında ödül almış bu üç oyunun bağımsız ve küçük stüdyolar tarafından geliştirildiği gözlemlenmektedir. Bununla birlikte ülkemizde ki “Mobge” adlı bağımsız oyun geliştirici Stüdyonun 2018 yılında yayınladığı “Oddmar” adlı oyun Apple oyun ödülüne layık görülmüş olması bu yaklaşımın evrensel bir boyutta olduğunu kanıtlar niteliktedir. Bu çalışmada üretilmeye çalışılan oyunun konsept tasarımları incelenen bu başarılı oyunların konsept tasarımı anlayışları ve tercihleri irdelenerek oluşturulmaya çalışılmıştır.

Oyunun konusunun belirlenmesi aşamasında herkes için değer taşıyabilecek bir konunun seçilmesi değerlendirilmiştir buradan hareketle bir dünya mirası olan *Gilgameş* destanı seçilmiştir. Bu sayede yaklaşık 4000 yıl önce yazılan ve tarihin belki de ilk yazılı macerası olan bu eseri tüm dünya oyuncularını ile paylaşmak amaçlanmıştır. Bir diğer nedense günümüzde oyunların konu içeriklerinin tek tipleşmeye başladığının gözlemlenmesidir. Bu konu çerçevesinde geliştirilmesi amaçlanan *Gilgameş* oyununun karakter konseptleri ve mekân tasarımları modern teknolojiler ve standartlar kullanılarak üretilmeye çalışılmıştır.

Bu çalışmada bilgisayar oyununun tarihi gelişimi incelenmiş daha sonrasında yine aynı şekilde konsept tasarımının tarihi süreci ve gelişimi araştırılmıştır. Yapılan araştırmanın ışığında günümüzde konsept tasarımı bilgisayar oyunlarının yapım sürecinde hangi noktalarda kullanılmaktadır ve hangi teknikler ve programlar ile üretilmektedir incelenmiştir. Bu araştırmaların büyük çoğunluğunu yabancı kaynaklar oluşturmaktadır. Bu kaynaklar çevrilerek incelenmiş ve Türkçeye kazandırılmıştır. Bu çalışmada yapılan incelemeler ve sonucunda varılan çıkarımlar ile yapılan konsept çalışması süreci dijital çizim alanında kendini geliştirmek isteyen ya da benzer konularda faaliyet göstermek isteyenler için de bir çeşit kılavuz niteliği taşıması amaçlanmıştır.

KAYNAKLAR

- Adams, B. (2004). *Interactive 3D painting on Point-Sampled Objects*. Symposium on Point-Based Graphics. Zurich. S.1
- Bass.T. (2004). *Digital Matte Painting Techniques, Tutorials & Walkthroughs*. Bass T.
- Bürdek, B.E. (2005). *Design: History, Theory and Practice of Product Design* Walter de Gruyter
- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. McGraw-Hill Osborne Media.
- Chandler H.M. (2009). *The Game Production Handbook*. Sudbury: Jones and Bartlett Publishers, Inc.
- Crossley, K. (2014). *Character Design from the ground up*. Taylor & Francis Group.
- Epstein, R., Robers, G., Beber G., (2008). *Parsing The Turing test*. Berlin: Springer.
- Gerardi, D., Peter Suciu, P. (2005). *Careers in The Computer Game Industry*. The Rosen Publishing Group, Inc.
- Galuzin, A. (2011). *Ultimate Level Design Guide*. World of Level Design.
- Halford, N., Halford, J., (2001). *Swords and Circuitry*. Boston: Course Technology.
- Ippa, N., Borst, T. (2012). *End-to-End Game Development: Creating Independent Serious Games and Simulations from Start to Finish*. Taylor & Francis.
- Kent, S. (2001). *The Ultimate History of Video Games*. Prima Pub.
- Mayer, A. (2016). *Making Games Better*. Level Up Design. Level Up Design.
- McCarthy, D., Curran, S., Byron, S. (2005). *Game Development, Art & Design*. Ilex Press
- Moore, M.E. (2011). *Basics of Game Design*. A.K. Peters/CRC Press.
- Novak J. (2011). *Game Development Essentials*. Cengage Learning.
- Peddie, Jon. (2013). *The History of Visual Magic in Computers*. London: Springer-Verlag.
- Perron B., Wolf, M.J.P. (2009). *The Video Game Theory Reader 2*. Routledge.
- Pedersen, R.E. (2003). *Game Design Foundations*. Wordware Publishing, Inc.
- Reilly, E.D. (2003). *Milestones in Computer Science and Information technology*. Greenwood Publishing Group.
- Rogers, S. (2014). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. John Wiley & Sons.

- Rogers, S. (2010). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. John Wiley & Sons.
- Stice, S., Scoleri, J.D. (2009). *Star Wars: The Art of Ralph McQuarrie Companion*. Dreams and Visions Press.
- Sloan, R.J.S. (2015). *Virtual Character Design: For Games and Interactive Media*. CRC Press.
- Solarski, C. (2017). *Interactive Stories and Video Game Art*. CRC Press.
- Solarski, C. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art*. Potten/Ten Speed/Harmony/Rodale.
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Video Games*. John Wiley & Sons.
- Honkanen, T. (2017). *Creation of Concept Art for An Action Role-Playing Game*. Helsinki Metropolia University of Applied Sciences, Media Technology, Bachelor of Engineering Thesis.
- Turan N.K., ALTAŞ, N.E. (2003). Tasarım Sürecinde Kavram. *Itüdergisi*, 2/1, s. 15-26.
- Tillman, B. (2012). *Creative Character Design*. Taylor & Francis.
- Totten, C.W. (2018). *An Architectural Approach to Level Design*. CRC Press.
- Totten, C.W. (2017). *Level Design Processes and experiences*. CRC Press.
- Weston, D.B. (2012). *Greatest Moments in Video Game History*. DB Weston.
- Wikipedians. (2008). *The games Machines*. PediaPress.
- Wolf, M.J.P. (2008). *The Video Game Explosion*. ABC-CLIO.
- Wolf, M.J.P. (2012). *Before The Crash*. Wayne State University Press.
- Wolf, M.J.P. (2012). *Encyclopedia of Video Games*. ABC-CLIO.
- Wolf, M.J.P. (2003). *The Video Game Theory Reader*. Routledge.
- Wolf, M.J.P. (2010). *The Medium of The Video Game*. University of Texas Press.
- ABOUT "History of The Cathode Ray Tube" Erişim: 3.12.2013 <http://www.about.com/>
- ABOUT "Classic Games" Erişim: 5.12.2013 <http://www.about.com/>
- ABOUT "Inventors" Erişim: 5.12.2013 <http://www.about.com/>
- Bloomberg Aralık 2013 Erişim: 5.12.2013 <http://www.bloomberg.com>
- <http://www.pong-stroy.com>. Erişim: 3.12.2013.
- Baker, K. (2013). *The Ultimate Guide to Classic Game Consoles*. Erişim: 13.11.2014. <http://www.eBookIt.com>
- <https://web.archive.org/web/20150315132156/> Erişim: 7.3.2018

<http://www.ufunk.net/en/artistes/gustaf-tenggren-disney-concept-art/> Erişim:
7.3.2018

https://segaretro.org/ToeJam_%26_Earl#Artwork Erişim: 7.3.2018

<https://web.archive.org/web/20150315132156/> Erişim: 7.3.2018

<http://www.ufunk.net/en/artistes/gustaf-tenggren-disney-concept-art/> Erişim:
7.3.2018

<https://en.oxforddictionaries.com/definition/design> Erişim: 7.3.2018

M. Corriero. (2008). *Speed Painting Tutorial Series Volume 1*. Zoo Publishing.
Erişim: 10.1.2019.

<https://shop.3dtotal.com/speed-painting-v1-download-only?> Greenway. T. (2009).
MASTERS COLLECTION: VOLUME 1 Digital Painting Techniques. Erişim:
17.3.2019.

Etik Beyanı

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tezde

Tezin içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,

görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,

başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,

atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,

kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,

bu Tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

23./08/2019

Can İnan IŞIK

Yüksek Lisans Tezi Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez Başlığı: Bilgisayar Oyunlarının Yapım Sürecinde Konsept Tasarımı, Üretilmesi ve Uygulanması

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

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
22.08.2019	166	108172	25.06.2019	% 2	1162282992

Uygulanan filtreler:

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

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (23/08/2019)

Can İnan IŞIK

Öğrenci No.: N10135136

Anasanat: Grafik Anasanat Dalı

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
✓			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

Doç. Zülfükar SAYIN

Master's Thesis Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY
Institute of Fine Arts

Title: Concept Design Process In Computer Games, Creation and Application

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

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
22.08.2019	966	908972	25.06.2019	9.2	1162282992

Filtering options applied are:

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

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (23/08/2019)

Can İnan IŞIK

Student No.: N10135136

Department: Department of Graphic Design

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED

Doç. Zülfükar SAYIN

YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

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

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

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

- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. (1)
- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

23.08.2019

Can İnan IŞIK

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

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

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

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

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

