

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI
Sanatta Yeterlilik Tezi

**2000 YILI SONRASINDA ÜRETİLEN BİLGİSAYAR OYUNLARINDAKİ
KARAKTER TASARIMLARININ İDEOLOJİK PROPAGANDA UNSURU OLARAK
KULLANIMI VE BİR UYGULAMA ÖNERİSİ**

Hazırlayan
Koral İLHAN

Danışman
Doç. Mehmet Korkut ÖZTEKİN

İzmir / 2019

YEMİN METNİ

Sanatta Yeterlik tezi olarak sunduğum “2000 YILI SONRASINDA ÜRETİLEN BİLGİSAYAR OYUNLARINDAKİ KARAKTER TASARIMLARININ İDEOLOJİK PROPAGANDA UNSURU OLARAK KULLANIMI VE BİR UYGULAMA ÖNERİSİ” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Tarih

..../..../....

Ad SOYAD

İmza

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün / / tarih ve sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin maddesine göre öğrencisi 'nın konulu tezi incelenmiş ve aday / / tarihinde, saat 'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır. Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anabilim dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin olduğuna oy ile karar verilmiştir.

BAŞKAN

ÜYE

ÜYE

ÜYE

ÜYE

ÖZET

İnsanlık tarihinin varoluşundan beri önemli bir rol oynayan oyun kavramı toplumların oluşum süreçlerinden, temsil alanlarına kadar pek çok farklı yönde medeniyetin ilerleyişini etkilemiştir. Bu etkileşim süreci aynı zaman birey ve toplulukların imgelem ve düşün düzlemlerine etki ederek pratik uygulamaların gelişmesine sebebiyet vermiştir. İlerleyen zaman ve teknoloji ile beraber dijital eğlence sektörü insanların hayatında önemli bir alanı doldurmaya başlamış ve oyun içi tasarım ürünleri gündelik yaşamı yönlendirebilen öğeler olarak akış içerisindeki yerlerini almışlardır. 2000 yılı sonrasında görüntü işleme ünitelerinin gelişmesiyle beraber karakter tasarım olgusu, video ve bilgisayar oyunlarında önemli bir unsur olarak kabul görmüştür. İdeolojik mesaj iletim medyumunu olarak oyun karakterleri günümüzde kültür akışı ve değişim süreçlerinde önemli bir rol oynamaktadır. Tez kapsamında oyun görselleri ve karakter tasarım ürünleri aracılığı ile dönüşen görsel kültür üzerine araştırmalar yapılmış ve bir uygulama önerisi sunulmuştur.

ABSTRACT

Since the dawn of humanity, “game” as a concept has effected advancement of civilizations in many different ways ranging from forming of societies to ceremonial practices. This interaction process has led to forming of practical applications by effecting both individual and society in imaginative and intellectual areas. With advancing time and technology, digital entertainment sector has started to take an important amount of time in people's lives and in-game design products have taken place in the flow of life as tools that can shape everyday life. After the year 2000, with the development of graphic processing cards, character design factor has been accepted as an important element in video and computer games. As an ideological message delivery medium, the game characters play an important role in the flow and exchange processes of culture. Within the scope of the thesis, research was conducted on visual culture transformed by game visuals and character design products and an application proposal is presented.

ÖNSÖZ

Çocukluk zamanlarımdan beri hayal ve düşünce dünyamı şekillendiren dijital oyunlar gerek profesyonel hayatımda, gerekse gündelik yaşamımda olayları ele alışı ve algımı şekillendiren önemli unsurlar olmuşlardır. İlkokul çağlarımda “karakutu” olarak adlandırdığımız sistemlerdeki basit oyunlardan, günümüzde yüzlerce insanın yapım aşamasında yer aldığı büyük oyun projelerine geçiş sürecini kişisel olarak gözlemlene ve deneyimle şansını hayat bana verdi. Oyunlara dair içerik ve görsel tasarımlar üretme isteğim küçüklüğümden itibaren beni motive eden bir hayal olmuştur. Her ne kadar bir oyun üreticisi olarak endüstrinin içerisinde var olamasam da, akademik yaşamımda böyle bir konu üzerine metin ve içerik üretme şansını değerli hocalarım ve destekçilerim sayesinde elde etmekten dolayı kendimi şanslı bir birey olarak atfetmekteyim.

Bu zorlu ve keyifli süreçte benden yardımlarını esirgemeyen ve verdiği fikirlerle aydınlanmamı sağlayan danışmanım Doç. Mehmet Korkut Öztekin hocama, tez izleme süreçlerinde yönlendirmeleriyle projenin ve yazım sürecinin sağlıklı ilerlemesini sağlayan Dr. Öğr. Üyesi Gökçen Ergür ve Prof. Dr. Hacı Yakup Öztuna hocalarıma teşekkürü bir borç bilirim. Moral ve motivasyon desteğiyle her zaman yanımda olan kız kardeşim Aslıhan İlhan’a, Araş. Gör. Can Özal’a, sevgili annem ve babama, yazım ve hazırlanış sürecinde bana son ana kadar destek olan Araş. Gör. Hasan Mavi ve Araş. Gör. Erdinç Öztan’a ve manevi desteklerini esirgemeyen tüm dostlarım ve büyüklerime saygı ve teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER

2000 YILI VE SONRASINDA ÜRETİLEN BİLGİSAYAR OYUNLARINDAKİ KARAKTER TASARIMARININ İDEOLOJİK PROPAGANDA UNSURU OLARAK KULLANIMI VE BİR UYGULAMA ÖNERİSİ

Sayfa

YEMİN METNİ.....	ii
TUTANAK.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
RESİM LİSTESİ.....	xi
GİRİŞ.....	1

1. BÖLÜM

OYUN, KÜLTÜR VE UYGARLIK

1.1. Oyun Kavramının Temel Çerçevesi.....	6
1.2. Kùltürler Ve Oyun.....	11
1.3. Oyunların Tarihçesi.....	12
1.4. Video Ve Bilgisayar Oyunlarının Ortaya Çıkışı, Gelişimi Ve Teknolojik İlerlemelerin Dijital Eğlence Sektörü Üzerindeki Etkileri.....	21
1.4.1 İlk Oyun Üniteleri, Oyun Konsollarının Gelişim Süreci Ve Görüntü İşleme Ünitelerindeki Teknolojik İlerlemeler.....	21
1.4.2 Video Ve Bilgisayar Oyunlarının Gelişim Süreci.....	41

2. BÖLÜM

İDEOLOJİK PROPAGANDA UNSURLARI BARINDIRAN KARAKTER TASARIM ÜRÜNLERİNE BAKIŞ

2.1. Propaganda Kavramının Genel Çerçeveleri.....	58
2.2. Popüler Kültürde Yer Bulmuş Başat Video Ve Bilgisayar Oyun Karakterlerinin Evrimi.....	74
2.3. Propaganda Unsurları Olan Oyunlar Ve Karakter Tasarım Ürünleri.....	86

3. BÖLÜM

UYGULAMA ÖNERİSİ OLARAK “MÜHÜR” PROJESİNİN TASARIM SÜRECİ

3.1. Proje Sunuşu.....	104
3.2. “Mühür” Oyun Projesinin Hikâyesi: Bölüm -1.....	105
3.2.1. “Mühür” Oyun Projesinin Hikâyesi: Bölüm – 2.....	113
3.3. “Mühür” Oyun Projesi Dâhilindeki Görsel Öğeler.....	120
3.3.1. Neolitik Dönem Ana Karakterleri.....	120
3.3.1.1. Oyunun İlk Bölümünde Kötülüğe Karşı Savaşan Ekip.....	120
3.3.1.1.1. Ulaş.....	120
3.3.1.1.2. Koda.....	121
3.3.1.1.3. Bashga.....	122
3.3.1.1.4. Duga.....	123
3.3.1.1.5. Gheli.....	124
3.3.1.1.6. Korg.....	125
3.3.1.1.7. Orik.....	126
3.3.1.1.8. Thela.....	127
3.3.1.2 Oyunun İlk Bölümüne Ait Ana Kötü Karakterler.....	128
3.3.1.2.1. Bethsher.....	128

3.3.1.2.2. Zulath.....	129
3.3.1.2.3. Bagh.....	130
3.3.1.2.4. Kergu.....	131
3.3.1.2.5. Lelag.....	132
3.3.1.2.6. Phut.....	133
3.3.1.2.7. Thosh.....	134
3.3.1.2.8. Thulag.....	135
3.3.1.2.9. Zovig.....	136
3.3.1.3. İlk Bölüme Ait Yaratıklar.....	137
3.3.1.3.1. Boynuzlu İblis.....	137
3.3.1.3.2. Kanatlı İblis.....	138
3.3.1.3.3. Kolsuz İblis.....	139
3.3.1.3.4. Koşucu.....	140
3.3.1.3.1. Yapışkan.....	141
3.3.1.4. Yüceler.....	142
3.3.1.5. İlk Bölüme Ait Mekân Tasarımları.....	146
3.4. Oyun Projesinin İkinci Bölümüne Ait Görseller.....	153
3.4.1. Kötü Güçlere Karşı Savaşan Ekip.....	153
3.4.1.1. Mengüç.....	153
3.4.1.2. Boran.....	154
3.4.1.3. Gubaz.....	155
3.4.1.4. Nefin.....	156
3.4.1.5. Atashbaz.....	157
3.4.2. Denekler.....	158
3.4.2.1. Mankurtlar.....	158
3.4.2.2. Baltalı Denek.....	169
3.4.2.3. Kancalı Denek.....	170
3.4.2.4. Patlayıcı Denek.....	171
3.4.2.5. Topuzlu Denek.....	172
3.4.3. Oyunun Sonunda Çıkan Ana Düşmanlar.....	173
3.4.3.1. Etienne De Raise.....	173

3.4.3.2. Diken Devi.....	174
3.4.3.3. Kanca Devi.....	175
3.4.3.4. Kirletici.....	176
3.4.4. İkinci Bölüme Ait Mekânlar.....	177
3.4.5. Oyun Projesinin Logosu.....	181
SONUÇ.....	182
KAYNAKÇA.....	187
ÖZGEÇMİŞ	



RESİM LİSTESİ

Resim 1: Kraliçe Nefertari’yi Senet oyununu oynarken gösteren antik bir resimin suluboya kopyası.....	13
Resim 2: Senet oyununun modern bir kopyası.....	14
Resim 3: Petteia oyunun modern bir versiyonu.....	15
Resim 4: M.Ö. 540 -530 arasında yapıldığı varsayılan, Achilles ve Ajax olası Petteia oyununu oynarken gösteren resimle süslenmiş terrakota amfora.....	15
Resim 5: Housesteads Roma Hisarı ya da Roma Corbridge’i olarak alınan bölgede bulunan tamamen kil pullar ve zar haznelerinden oluşan Latrunculi oyunu.....	16
Resim 6: Hnefatafl oyunu parçaları. Piyonlar pişirilmiş kil ya da ağaçtan, zarlar ise mors dışından yapılmıştır. 15. yüzyıl. Oslo Tarih Müzesi, Norveç.....	17
Resim 7: Weiqi ya da Go.....	18
Resim 8: Satranç oyununun atası olarak kabul edilen hint kökenli “Chaturanga”.....	19
Resim 9: “Shatranj” taşlarının dizilimi.....	20
Resim 10: Modern satranç.....	20
Resim 11: OXO oyununun görünümü.....	22
Resim 12: Hutspiel oyun ünitesi odası.....	23
Resim 13: Tennis for Two oyun ünitesi.....	24
Resim 14: Spacewar! oyun görüntüsü.....	25
Resim 15: Computer Space oyun ünitesi.....	26
Resim 16: Pong oyununa ait görüntü.....	27
Resim 17: Brown Box oyun ünitesi.....	28
Resim 18: Magnavox Odyssey oyun ünitesi.....	29
Resim 19: Atari 2600 oyun ünitesinin iç yapısı.....	30
Resim 20: N.E.S. oyun ünitesi.....	31
Resim 21: Gameboy oyun ünitesi.....	32
Resim 22: Playstation 2 oyun ünitesi.....	33
Resim 23: Xbox oyun ünitesi.....	34
Resim 24: Nintendo Wii oyun ünitesi.....	35
Resim 25: Playstation 3 oyun üniteleri.....	36
Resim 26: Xbox One oyun ünitesi.....	37

Resim 27: Playstation 4 oyun ünitesi.....	38
Resim 28: 3DFX grafik çipi.....	39
Resim 29: Nvidia Gpu ünitesi.. ..	40
Resim 30: Nvidia Cuda Gpu ile çalıştırılan panolar.	41
Resim 31: Pac-Man oyun görüntüsü.	42
Resim 32: Donkey Kong oyun görüntüsü.	43
Resim 33: Gameboy DMG sistemi için piyasaya sürülen oyun kartuşu.....	44
Resim 34: Doom oyununun kapak görseli.....	45
Resim 35: Myst oyununun kapak görseli.....	46
Resim 36: E.S.R.B. puanlama sistemine ait imler.....	47
Resim 37: Grand Theft Auto oyununun oyun içi görüntüsü.....	48
Resim 38: Everquest oyununun kapak görseli.....	49
Resim 39: The Sims oyununa ait oyun içi görüntü.....	50
Resim 40: Eve Online oyununa ait görsel.....	51
Resim 41: World of Warcraft oyununa ait karakterler.....	52
Resim 42: Portal oyununa ait kapak görseli.....	53
Resim 43: Minecraft oyununda yapılmış bir bina.....	54
Resim 44: Plants vs. Zombies oyununa ait oyun içi görüntü.....	55
Resim 45: Angry Birds oyununa ait oyun içi görüntü.....	56
Resim 46: Guernica.....	59
Resim 47: Hugo Boss firması tarafından tasarlanmış Nazi üniformaları.....	60
Resim 48: Nazi dönemine ait rütbe, rozet, yama ve kolluklar.....	60
Resim 49: Heinrich Hoffman tarafında 1925 yılında çekilmiş Adolf Hitler'e ait konuşma pratiği ve rol çalışması fotoğrafları.....	61
Resim 50: Abartılı jest ve mimikleri ile Mussolini kitlesine hitap ederken.....	61
Resim 51: Nürnberg Nazi Parti Mitingi, 1936.....	62
Resim 52: Yukio Mishima liderliğinde hareket eden Kalkan Cemiyeti.....	63
Resim 53: İntihar etmeden önce son konuşmasını yapan Yukio Mishima.....	64
Resim 54: Aleksandr Samokhvalov - Hava Basınçlı Matkabıyla Kadın Metro İşçisi... ..	65
Resim 55: Alexei Stahanov kömür madeninde çalışıyor.....	66

Resim 56: Lord Kitchener'ın parmağını doğrultarak İngilizleri savaşa çağırdığı askere alma afişi.....	67
Resim 57: Montgomery Flagg tarafından yapılan ünlü askere alma afişi.....	68
Resim 58: Fritz Erler'in Birinci Dünya Savaşı sırasında yaptığı askere alma afişi.....	69
Resim 59: Birinci Dünya Savaşı sırasında Amerikan ordusu tarafından askere alma propagandası adına kullanılan afişi.....	70
Resim 60: Hans Schweitzer tarafından 1943 yılında yapılan Yahudi karşıtı propaganda afişi.....	71
Resim 61: Pearl Harbor hadisesi sonrasında Douglas Aircraft Company tarafından yaptırılan tasarruf temalı afiş.....	72
Resim 62: 1991 yılında CNN tarafından yapılan yayında Körfez Savaşı'nın başlangıcını gösteren ekran görüntüsü.....	73
Resim 63: Mario karakterinin 8 bit versiyonu ve 3 boyutlu modellenmiş hali.....	75
Resim 64: Lara Croft karakterinin düşük poligonlu modellenmiş hali ve yüksek poligonlu versiyonu.....	76
Resim 65: Link karakterinin 8 bit versiyonu ve 3 boyutlu hali.....	77
Resim 66: Solid Snake karakterinin 8 bit versiyonu ve yüksek poligonlu modellenmiş hali.....	78
Resim 67: Samus Aran karakterinin 8 bit versiyonu ve 3 boyutlu modellenmiş hali....	79
Resim 68: Bowser karakterinin 8 bit versiyonu ve 3 boyutlu modellenmiş hali.....	80
Resim 69: Donkey Kong karakterinin 8 bit versiyonu ve 3 boyutlu modellenmiş hali..	81
Resim 70: Ryu Hayabusa Karakterinin 8 bit versiyonu ve 3 boyutlu modellenmiş hali.	82
Resim 71: Raiden karakterinin düşük poligonlu modellenmiş versiyonu ve günümüzdeki hali.....	83
Resim 72: Sub-Zero karakterinin ilk oyundaki dijital fotoğraf versiyonu ve 3 boyutlu modellenmiş hali.....	84
Resim 73: Simon Belmont karakterinin 8 bit versiyonu ve 3 boyutlu modellenmiş hali.....	85
Resim 74: Pitfall Harry karakterinin Atari 2600 versiyonu ve 3 boyutlu modellenmiş hali.....	86
Resim 75: Homefront oyunundan oyunu içi görüntü.....	88

Resim 76: Homefront tanıtım görseli.....	88
Resim 77: Homefront oyununa ait karakterler.....	89
Resim 78: Dice firmasının konsept tasarım departmanı şefi Robert Sammelin tarafından gerçekleştirilmiş oyun karakter konseptleri.....	90
Resim 79: Homefront oyunundaki karakterlerden detaylar.....	90
Resim 80: Call of Duty – Modern Warfare 2 oyununun karakterlerinden Captain Price.....	91
Resim 81: Call of Duty – Modern Warfare 2 oyununun karakterlerinden Soap Mctavish.....	92
Resim 82: E3 fuarında yer alan America’s Army standının önünde duran Birleşik Devletler ordusuna mensup askerler.....	93
Resim 83: Under Siege oyununun cd-rom kapak görseli.....	95
Resim 84: Under Siege oyununa ait oyun içi görüntü.....	96
Resim 85: Under Siege oyununa ait oyun içi görüntü.....	96
Resim 86: Riot oyununa ait oyun içi görüntü.....	97
Resim 87: Riot oyununa ait oyun içi görüntü.....	98
Resim 88: Riot oyununa ait oyun içi görüntü.....	98
Resim 89: A Treasure Key isimli oyuna ait oyun içi görüntü.....	100
Resim 90: Path Taken by a Traitor oyununa ait oyun içi görüntü.....	100
Resim 91: Beatin up Rat Lmb isimli oyuna ait oyun içi görüntü.....	101
Resim 92: Fly Swatting isimli oyuna ait oyun içi görüntü.....	101
Resim 93: Ulash.....	120
Resim 94: Koda.....	121
Resim 95: Bashga.....	122
Resim 96: Duga.....	123
Resim 97: Gheli.....	124
Resim 98: Korg.....	125
Resim 99: Oriik.....	126
Resim 100: Thela.....	127
Resim 101: Bethsher.....	128
Resim 102: Zulath.....	129

Resim 103: Bagh.....	130
Resim 104: Kergu.....	131
Resim 105: Lelag.....	132
Resim 106: Phut.....	133
Resim 107: Thosh.....	134
Resim 108: Thulag.....	135
Resim 109: Zovig.....	136
Resim 110: Boynuzlu iblis.....	137
Resim 111: Kanatlı iblis.....	138
Resim 112: Kolsuz iblis.....	139
Resim 113: Koşucu.....	140
Resim 114: Yapışkan.....	141
Resim 115: Erkek yüce.....	143
Resim 116: Kadın yüce.....	144
Resim 117: Koruyucu.....	145
Resim 118: Ulash'ın yolunun başındaki sislerle örtülü alan.....	146
Resim 119: Ulash'ın daha önceden var olan medeniyetlerin kalıntılarıyla karşılaştığı alan.....	146
Resim 120: Ulash'ın arayışı sırasında karşısına çıkan kayalık alan.....	147
Resim 121: Ulash'ın geçtiği yok olmuş orman.....	147
Resim 122: Ulash yolu üzerindeki kayalık geçit.....	148
Resim 123: Ulash'ın aşmak zorunda olduğu lav tüfleri.....	148
Resim 124: Volkanlara açılan dar geçit.....	149
Resim 125: Volkan geçiti.....	150
Resim 126: Soğumuş ya da soğutulmuş volkan tüfleri.....	151
Resim 127: Yüceler'in kendilerini gösterdiği alana açılan anıt kayalar yolu.....	151
Resim 128: Yüceler'in Ulash'a görünüp onu sınava tabi tuttukları kutsal alan.....	152
Resim 129: Mengüç.....	153
Resim 130: Boran.....	154
Resim 131: Gubaz.....	155
Resim 132: Nefin.....	156

Resim 133: Atashbaz.....	157
Resim 134: Mankurt.....	158
Resim 135: Mankurt.....	159
Resim 136: Mankurt.....	160
Resim 137: Mankurt.....	161
Resim 138: Mankurt.....	162
Resim 139: Mankurt.....	163
Resim 140: Mankurt.....	164
Resim 141: Mankurt.....	165
Resim 142: Mankurt.....	166
Resim 143: Mankurt.....	167
Resim 144: Mankurt.....	168
Resim 145: Baltalı denek.....	169
Resim 146: Kancalı denek.....	170
Resim 147: Patlayıcı denek.....	171
Resim 148: Topuzlu denek.....	172
Resim 149: Etienne de Raise.....	173
Resim 150: Diken Devi.....	174
Resim 151: Kanca Devi.....	175
Resim 152: Kirletici.....	176
Resim 153: Ekibin boyut değişikliğinden sonra geçmek zorunda olduğu alanlardan biri.....	177
Resim 154: Ekibin boyutlar arası alemde Yüceler'in izlerine rastladığı dikitli geçit..	177
Resim 155: Oyunun ikinci bölümünde çeşitli yerlerde ortaya çıkan ve rejenerasyon sağlayan hayat ağaçları.....	178
Resim 156: Koruyucuların gizli karargahı.....	178
Resim 157: Ekibin aşmak zorunda olduğu magma geçiti.....	179
Resim 158: Ekibin Mankurtlar ile mücadele verdiği ve tuzaklarla dolu olan boyutlar arası mekan.....	179
Resim 159: Raise'in deneylerini yaptığı ve Mankurtlarını yetiştirdiği lanetli kale...	180
Resim 160: Ekibin Raise'in güçleri ile çatıştığı boyutlar arası güç alanı.....	180

Resim 161: Etienne de Raise'in Kirletici'yi çağırmak için kullandığını boyutlar arası kapı.....	181
Resim 162: Oyun projesinin logosu.....	181



GİRİŞ

İçinde bulunduğumuz evrenin devingen yapısı ve üzerinde yaşadığımız ve bildiğimiz anlamda hayatın devam ettiği yegane gezegen olan dünya, insanın varoluşundan çok uzun süre önce mekanikleri dahilinde oyun kavramını inşa etmiştir. Kavrama sonradan vakıf olan bir varlık olarak insan, mevcudiyetini devam ettirmek ve değerler silsileleri üretebilmek adına gelişim sürecinin başından beri akıllı el verdiğince yapıya katkıda bulunmaktadır.

Yüzyıllar içerisinde varoluşuna anlam kazandırmaya çalışan insanlık, oyunun temel örgülerini kullanarak medeniyet çarkının ivmelenmesini sağlamış ve bununla beraber giderek daha da karmaşık hale gelen yapıları şekillendirebilmiştir. Toplumsal organizasyonlar ve kültürel yapılar, kavramın sunduğu geliştirici etkiler ile farklı boyutlarda temsil alanları oluşturmuşlardır. Devletlerin örgütlenme yapılarından bürokratik alanlara, sınıfsal görsel öğelerden dilin kullanımına kadar pek çok yapı oyunun işlevselliği üzerinden serpilmiş ve detaylanmıştır.

Kavramsal düzeyde beşeri varoluşunun temelini etkileyen oyun, aynı zamanda gündelik bir pratik olarak insanların hayatında da varlık göstermiştir. Zaman içerisinde farklı kültürler tarafından geliştirilen mekanikler, bireysel ve toplumsal bağlamda insanlar arasındaki bağın güçlenmesine olanak sağlamış ve ilerlemeler ile çeşitlilik göstererek gündelik yaşamın ayrılmaz parçaları haline dönüşmüşlerdir.

Aynı zamanda savaş ve mücadelenin temel alanı olarak oyun, rakibi alt etme egosunun tatmin edildiği önemli bir düzlemdir. Antik Mısır'da Senet ve Ta'u, Antik Yunan uygarlığında Petteia ve Poleis, Roma'da Latrunculi, İskandinav halkları arasında oynanan Hnefatafl, Çin'de Weiqi ya da bilinen ismiyle Go ve Hindistan'da macerasına başlayıp günümüze kadar evrimeleşerek gelen ve en popüler masa oyunlarından biri olan Satranç, bahsi geçen insana ait yenme refleksinin mikro ölçekte önemli birer yansımasıdır.

Zaman içerisinde teknolojik gelişmelerle beraber detaylanan gündelik yaşam, oyuna dair yapıların da katmanlanmasına yol açmıştır. 1950’li yıllardan itibaren bilgisayar ve işlemci teknolojisinin gelişmesiyle beraber oyunlar, kartlar ve kutulardaki sınırlarını aşarak dijital ortama giriş yapmaya başlamışlardır. İlk olarak katot ışıktıplı ekranlar ve osiloskop gibi aletlerin göstergeleri üzerinde kendini gösteren oyun yazılımları, yapılan yeni gelişimsel hamlelerle insanların yaşam alanlarının içine yavaş yavaş sızmışlardır. Ralph Baer’in 1966 senesindeki Brown Box televizyon oyun ünitesi denemesi ile, Atari 2600, Nintendo Entertainment System ve günümüzde Playstation ve Xbox konsolları gelişim süreci içerisinde yerlerini almışlardır.

Kişisel bilgisayar teknolojisinin ilerlemesi ve 80’li yıllardan itibaren evlerdeki yerini bulması eğlence yazılımı dünyasının daha farklı eksenlerde de hareket edebilmesine olanak sağlamıştır. Üç boyutlu grafik hızlandırıcı devrelerin 2000 yılı itibari ile başlayan atılımı sonucu oyun endüstrisi içerisindeki departman sayıları artmış ve sanatsal yönetim unsuru oyunlar için önemli bir öge olmaya başlamıştır.

Dijital eğlence yazılımlarını deneyimleyen oyuncular için kontrol ettikleri karakterlerin hikayeyi aktarabilmesi ve kullanıcıyı anlatının içine çekebilmesi önemli bir unsurdur. 80’li yıllarda teknolojinin el verdiği ölçüde varlık gösteren karakter tasarım olgusu, gelişen sistemler ile beraber daha detaylı tasarım ürünleriyle kendini göstermiştir.

Geçmişten günümüze kadar görselliğin sistemler ve çıkar odaklarının menfaati doğrultusunda kullanılmasına dair pek çok örnek tarih kitaplarındaki yerini almıştır. Mussolini rejiminin çocuk kitaplarından devlet dairelerine kadar uyguladığı görsel propaganda yöntemi, Nasyonal Sosyalist Parti rejimi ve Hitler’in tasarıları doğrultusunda gelişen Nazi propagandası ve parti güdümünde olan Sovyet toplumcu-gerçekçi sanat tavrı 20. yüzyıl görselliğini şekillendiren en temel üç hareket olarak karşımıza çıkmaktadır. İkinci Dünya Savaşı sonrasında şekillenen pazar payı kapma savaşı ve kaynakları kontrol etme isteği ile beraber oluşturulan yeni dünya düzeni içerisindeki oyuncular, gelişen teknolojik alt yapı ile beraber propaganda unsurunu farklı mecralara doğru taşımışlardır. Ucuzlayan ve ulaşılabilirliği artan teknolojik

ürünler sayesinde propaganda mesajları görseller içerisinde yedirilerek tüketicilerin karşısına çıkarılmaktadır.

Günümüzde dijital eğlence endüstrisi ve oyunlar, geliştirilen yeni donanım ürünleriyle beraber hemen hemen herkesin ulaşabileceği bir hal almıştır. Bu durumun bir sonucu olarak aktif görsel propaganda alanı haline dönüşen video ve bilgisayar oyunları, içlerinde bulunan tasarım öğelerinin yönlendirilebilirliği sayesinde önemli birer mesaj iletim kanalı olmuşlardır. Oyuncunun birincil etkileşim alanı olarak karakter tasarımları, bahsi geçen ideolojik aktarım sürecinde önemli bir rol oynamaktadır. Call of Duty oyun serilerinde dünyayı büyük tehlikelerden koruyan özel kuvvetlere bağlı komandolar, Battlefield oyununda Birinci Dünya Savaşı'nda çarpışan askerler, Birleşik Devletler ordusunun askere alım sürecinde kullandığı ve tasarım yönünden gerçeğe uygunluğu tavrı olarak benimsemiş America's Army oyunundaki askeri ünitelerin tasarımları gibi örnekler, kullanıcıların zihninde verilen mücadelenin haklılığına dair nüvelerin oluşmasını sağlayan ve ekim yapan araçlar olarak kullanılmışlardır. Ciddi miktardaki bütçelerle gerçekleştirilen bu projeler firmalara önemli oranda maddi kazanç getirmiş ve aynı zamanda kullanıcılara istenilen mesajları ileten araçlar olarak görevlerini tamamlamışlardır.

Batı merkezli oyun üretim endüstrisinin haricinde varlık gösteren geliştiriciler, her ne kadar farklı konseptlerde ve söylemlerde anlatıları ürünlerinde işliyor olsalar da, teknolojik yetersizlikler ve küçük ölçekte kalan dağıtım alanları dolayısıyla mesajlarını iletme konusunda etkin bir rol gösterememişlerdir.

Birinci bölümde oyun kavramının temel çerçeveleri dahilinde insanlık tarihi boyunca olgunun düşünsel ve uygulama düzeyinde gelişimi üzerine yapılan saptamalar ve tarihsel bulgular ele alınmıştır. Diller ve farklı kültürlerdeki oyun algısının yansımaları ve ilk oyun örneklerine dair veriler gözden geçirilmiştir. Video ve bilgisayar oyunlarının ortaya çıkışı ve gelişim süreçlerinde teknolojinin sunduğu olanaklarla beraber kat ettikleri yola dair veriler incelenmiştir. İlk oyun üniteleri, oyun konsollarının gelişim süreci, görüntü işleme sistemlerindeki ilerlemeler ve oyun sistem

ve grafiklerindeki dönüşüm ele alınarak dijital eğlence sektörünün günümüzde aldığı hale dair bilgiler gözden geçirilmiştir.

İkinci bölümde oyun endüstrisinin başat karakterlerinin zaman içerisinde görsel ve içerik bağlamındaki dönüşümleri ele alınmış ve aynı zamanda oyun endüstrisindeki karakter tasarım algısının başkalaşma süreci irdelenmiştir. Propaganda kavramının genel çerçeveleri ve kavram dahilindeki görsel örnekler ele alınarak günümüzde karakter tasarım, içerik ve görsel öğeler bağlamında olguyla ilişkisi bulunan oyun yazılımları incelenmiştir.

Üçüncü ve son bölümde kurgusal “Mühür” oyun projesinin hikayesi, mekan ve karakter tasarım öğelerinin görselleri ile beraber çalışmaların metinsel alt yapısı aktarılmıştır.

Günümüzde görsel eğlence alanlarının en geçerlisi olarak kabul gören oyun sektörü büyük bir ivmelenmeyle yoluna devam etmektedir. Sinema ve televizyon sektörünü işlem hacmiyle geride bırakan alan, aynı zamanda önemli bir iletişim kanalı olarak işlev göstermektedir. Görsel propaganda ve yönlendirebilme gücüne sahip mesajların iletimi açısından uygun bir zemin sunan oyunlar, ideolojik anlamda yönlendirmelerin de aracıları olabilme yetisine sahiptir. Elde edilen araştırma verileri ve kurgusal uygulama projesi ile gelişen dijital eğlence endüstrisi yapısının içerisinde var olabilmek adına bir adım atılmaya çalışılmıştır.

1. BÖLÜM

OYUN, KÜLTÜR VE UYGARLIK

1. BÖLÜM

OYUN, KÜLTÜR VE UYGARLIK

1.1. OYUN KAVRAMININ TEMEL ÇERÇEVELERİ

Johan Huizinga'ya göre insan bilincinin gezegene hakim olma sürecinden çok önce oyun kavramı kendini göstermiştir. Sürecin başlangıcı doğada hayatta kalma mücadelesi veren hayvanların kapışma temrini, refleks geliştirme ihtiyaçlarının karşılanması ve sürü düzeni oluşturma zorunlulukları gibi durumların zorlamasıyla ortaya çıkmıştır. Huizinga'nın bu düşüncelerinin temelini Schiller'in oyun kuramı dahilinde geliştirdiği bitkiden hayvana, hayvandan insana erekli bir geçiş yapan aşamalı ilerleme saptaması yatmaktadır. İnsanı yalın ruh ve madde olarak ele almaktan kaçınan Schiller, gezegendeki en özgürleşmiş varlık olarak değerlendirir (Çolakoğlu, 2015: 88). Aklın katmanlı yapısı ile detaylanan olgu, insanın varlık göstermesiyle daha eklektik ve girift bir form almış olmasına rağmen türümüzün oyuna temel dinamikler itibarı ile katmış olduğu bir yenilik bulunmamaktadır (Huizinga, 2013: 16).

Psikoloji ve fizyoloji bilimleri uzunca bir süreden beri oyun kavramının çocuk ve yetişkinler üzerindeki etkilerini ve varlık alanını gözlemleyerek betimlemeye çalışmaktadır. Biyolojik ve sosyolojik bağlamda oyun kavramının karmaşık özelliklerini tanımlamak zorlu bir süreçtir ve halen devam etmektedir. Yaşam enerjisinin fazlalığını atmak, mimetik refleks ile etrafa uyum sağlama çabası, zararlı bireysel eğilimlerin bertaraf edilmesi ya da olası iyi ve kötü senaryolara karşı birey ve toplum düzeyinde hazır olmak, devam eden araştırmaların başlıklarından birkaç tanesidir. Gündelik hayatta tatbik edilemeyecek dürtülerin sistematik bir yönetim dahilinde salınması ve benlik duygusunun korunarak ferdin konumunu belirleyebilmesi problemi de araştırma sürecinin başlıkları arasına girebilir (Huizinga, 2013: 17 – 18).

İçinde bulunduğu gezegene zekasıyla hükmeden ve besin zincirinin en tepesinde bulunan varlık olan insanın oyunu şekillendirme süreci, sadece kimyasal dürtüler sonucu ortaya çıkmış bir hareketler silsilesi değildir. Zihnin bireyden bireye değişen karmaşık yapısı ve farklı duygu durumlarının ortaya çıkma olasılıkları, olgunun

mekanik ve rutin bir düzlemde gitmesine izin vermemektedir. Bu durum da insan cephesinde ele alınan kavramın zeka ve duyumsama çerçevesinde sayılayamayacak kadar çok farklı formlar alabilmesine olanak sağlamaktadır (Huizinga, 2013: 18 -19). Bu karmaşık yapı baz alınarak deterministik bir düzlem üzerinde tanımlama yoluna gidildiğinde elde edilen sonuçlar Huizinga'ya göre gereksiz ve irrasyonel olarak tanımlanmaktadır. Sonuca varmayan bir süreç olan oyun, evrendeki insanın yeri nedir sorusunun cevapsızlığına benzer bir muğlaklık ile zihinleri kurcalar (Huizinga, 2013: 20).

Neden-sonuç ilişkisi bağlamında ele alındığında her daim kesin sonuçlar veremeyen oyun aktivitesi, deterministik iklimin oluşmasını sağlayacak uygun koşulları yapılandırabilme gücüne sahiptir. İlkel toplumlar kendilerince dünyanın esenliğini güvence altına alıp doğrusal bir yaşam çizgisi oluşturmak adına oyun mekaniklerinden faydalanmışlardır. İbadet sistematiği ve ritüeller ele alındığı zaman, bunların oyun kavramı merkezinde şekillenmiş temsil ve gösteriler olduğu anlaşılabilmektedir. Topluluğun gündelik yaşamdan kopmayacak bir şekilde ortak söylem oluşturabilmesi, bağ ve birliktelik ağının oyun kavramı etrafında kuvvetli bir biçimde örgülenebilmesi şartına bağlıdır. Nitekim bu çabalar nüfusu artan insan toplumlarının belirli bir alanda sistematik bir şekilde yaşayabilmesini sağlayan kuralların inşa sürecinde önemli bir rol oynamıştır. Dilin ve mitosun oluşmasını sağlayan temel arayış reflektörleri zihinsel oyunların sunmuş olduğu olasılıklar üzerinde çeşitlenerek simgeler, gerçek dünya ve temsil arasındaki köprüden yol alır. Kurallar evrenine geçiş süreciyle beraber katmanlanan düzen, hukuk, siyaset, ticaret, sanat ve endüstri gibi alanlar da oyun kavramının sunduğu temsil imkanları sayesinde gelişmiştir (Huizinga, 2013: 21).

Ciddiyet ve oyun kavramları tez-antitez bağlamında ele alındığında birbirlerini tam karşılayacak veya kapsayacak bir pozisyonda değildirler. Oyunun “ciddi” olmaması durumu mekanik bir düzlemde değerlendirildiğinde kavramı anlamsal olarak kayba uğratar. Oyunun temsili içinde eğlenceli bir biçimde barındırması, onunla meşgul olan oyuncuların kavramı ciddiye almayacakları anlamına gelmemektedir (Huizinga, 2013: 22).

Schiller, oyuna dair temel yatkınlığın hareket noktasının güzellik olduğunu belirtir. "İyi" olgusunun saf hali olarak oyunu ele alan Schiller, eylem alanını bütünleştirici ve yetkinleştirici bir düzlem olarak yorumlar ve tür olarak saf iyi halimizin ancak oyunla beraber ortaya çıkacağını savunur (Çolakoğlu, 2015: 87). Huizinga'nın saptamaları da benzer niteliktedir. Ciddiyet olgusunun dışında görünen fakat ciddiye alınarak oynandığında eğlenceli olan oyun kavramı, estetik değerler ve güzellikle sağlam bir bağ içerisindedir. Uygulamanın güzel bir şekilde hayata geçirilmesi, tekrarı arzulanan pratiğin zihinde yer etmesine olanak sağlar. Bu yer etme durumu, bireyde gönüllük esasına dayalı bir kendiliğinden ortaya çıkma halinin var olmasını olanak verir. Zira bu hal kendiliğinde gerçekleşmiyor ve emirlere bağlanıyorsa oyun kavramsal olarak özünden kopar (Huizinga, 2013: 24).

Oyun belirli bir başlangıç ve bitiş çizgisi içerisinde bitene kadar sürdürülen bir eylemdir ve önceden belirlenmiş mekansal çizgiler ve sınırlar ile kısıtlanmak zorundadır. Belirli tekrarların oluşturduğu patern, oyuncuya geçirilen anı sonradan deneyimleme imkanı sunar. Bu deneyim manevi hatırat ile birleşerek kişiyi yüceltir ve aidiyet hissinin pekişmesine olanak verir. Topluluklar içselleştirilmiş oyunları kitlesel bir biçimde seyir ve uygulama eylemleri dahilinde yücelterek, bahsi geçen tecrübeler bütünü sayesinde bağlarını sıkılaştırma imkanını yakalar (Huizinga, 2013: 27).

Evrenin ve dünyanın karmaşasında sınırlı bir sığınma limanı olarak oyun, düzen hissiyatının geçici süreliğine deneyimlenmesine olanak verir. Üzerinde yaşanan gezegendeki var olma mücadelesinin getirdiği kusurluluk ve görecelilik hali, kavramın sunmuş olduğu kısa süreli sınırlılık sayesinde bireyin zihninde bertaraf edilir. Ritim ve armoninin uygulama esnasında hakim olması, kitlesel ve ferdi alanda bir nevi iyileştirme etkisi gösterir (Huizinga, 2013: s-28).

Mutlak ve tartışılmaz kurallara bağlı olan oyun içerisinde hile ve oyunbozanlık, eylemi çökertir. Üretilmiş oyun sistematığının kişiye uymaması onu başka oyunların ve pratiklerin icadına doğru yöneltir. Bu yenilenme arzusu ile çeşitlilik çoğalır ve yeni sistemlerin gereksinimleri dahilinde örgütlenme alanları, klanlar, kulüpler ve topluluklar ortaya çıkar (Huizinga, 2013: 30).

Kişinin var olan bağlamdan kopup başka bir aleme geçiş yapmasına olanak sağlayan oyun, aynı zamanda bir keşif ve öngörü oluşturma alanıdır. Modern insanın uzak ve yabancıyı anlamaya çalışmaktaki arzusuna yardımcı olan temel unsurlardan biri maske ve kılık değiştirmedir. Yetişkin ve uygar insanlar için bile maske esrarlı ve dehşetli özellikler taşır. Gizlenmiş personası ile arada kalmış figür yaşanan dünyanın sınırları ile kendi evreninin sınırlarını birleştirir. Maske ve değiştirilmiş kılık izleyiciyi ilkelin, çocuğun ve şairin alanına yani oyun alanına çeker (Huizinga, 2013: 47).

İlkel, çocuk ve şair sözcükleri her ne kadar esrimeye dair hissiyatları uyandırır da Huizinga'ya göre ciddiyetin en yüksek ve kutsal biçimi olan ibadet de bir temsil alanı olarak oyun kavramıyla ilintilidir. İbadetin dahilinde gerçekleşen uygulamalar ve ritüeller silsilesi kostümler, maskeler, bayraklar ve renklerin kullanımı ile beraber oyunsal alanın sınırlarına dahil olmaktadır (Huizinga, 2013: 37).

Edinilen bilgiler çerçevesinde özet olarak Huizinga oyunu şu şekilde tanımlamıştır: *“Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bizzatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat”tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir.”* (Huizinga, 2013: 50).

Hristiyan ortaçağında flamalar, yeminler, ritüeller ve çeşitli temsillerle varlık gösteren bir alan olan şövalyelik her ne kadar savaş ve yönetimle ilintili bir askeri gelenek olsa da var oluş itibarı ile oyunun temel dinamiklerini kullanır. Bu uygulamanın benzeri Uzakdoğu'da Japon Bushido'su olarak karşımıza çıkar. Şövalyelik gibi Bushido da uygulamalar bütünü ele alındığında oyun sınırları içerisinde bulunmaktadır. Japon saray dili olan Asobase-Kotoba, yüksek dereceli samuraylar ve bürokratlar arasında kullanılır ve kelime anlamıyla oyun dili demektir (Huizinga, 2013: 57).

Bireyin tek başına oynadığı oyun kültür için sınırlı verimliliktedir. Topluluk halinde icra edilen oyun sistemleri kültürel alandaki akışa doğrudan katkı sağlar ve gelişimine olanak tanır. Oyunun hatta grup halindeki oyunun kültür kavramı çıkmadan önce temel faktörleri kendini hayvanlar aleminde göstermiş ve gerçekleştirmiştir. Mücadele, temsil, tahrik, gösteriş, taklit ve kısıtlayıcı kural gibi pek çok kavram

hayvanlar arasındaki iletişim ve örgütlenme yapılarında gözlemlenebilir (Huizinga, 2013: 71).

Oyun, bireyin ve grubun yaşamsal kalitesini yükseltmeye ne kadar yatkınsa, o ölçüde gerçek anlamda kültür halini alır. Kutsiyet ihtiva eden temsil ve törensel mücadele, her yerde karşılaşılan ve kültüre oyun olarak ve oyun içinde serpilme şansı sağlayan iki biçimdir (Huizinga, 2013: 73).

Temel mekanik itibari oyun kazanma motivasyonu ile ele geçirilen üstünlük algısını katılımcıya sunar. Kazanımın getirmiş olduğu itibar ve onur, bireysel olmasının yanında ferdin ait olduğu gruba da yarar sağlar niteliktedir (Huizinga, 2013: 75). Kazanma arzusunun baskınlığını mitolojik anlatılarda görmek mümkündür. Hint mitolojisinde evren Şiva ile karısı arasındaki bir zar oyunu olarak hayal edilmiştir. İskandinav ve Germen mitolojilerinde de masa başında oynanan bir zar oyunu söz konusudur. Panteondaki tanrılar afetten sonra zar oyunu oynamak için toplanır ve şafakla birlikte Aesirler yenilenmiş bir vaziyette oyun masalarının yeninden başına geçerler. Tesadüf ve yaratıcılığın oyunbaz raslantısallığı üzerinden insanoğlunun tefekkür sürecini tanımlamak adına farklı milletlerin anlatılarında şekillenmiş bu iki örnek önemlidir (Huizinga, 2013: 83).

Kavramın izlerini hukuk alanında da görmek mümkündür. Kendi içerisinde hak arama mücadelesi, oyunsal bir temel üzerine kurulmuştur. Yasal kodların yorumlanması ve farklı ihtimallerin ele alınarak yorum üzerinden kanaat getirme süreci oyuncu arayışın bir yansımasıdır. Aynı zamanda ilkel toplumlardan beri süregelen temsil ihtiyacı, hukuk arama alanlarında kendini gösterir. Sınırlandırılmış ve amaca uygun düzenlenmiş mahkeme salonları, avukat, savcı ve hakimlerin giydikleri cübbeler ve bazı toplumlarda kullanılan peruklar bu duruma örnek olarak gösterilebilir (Huizinga, 2013: 108-109).

Sonuç olarak oyun olmaksızın uygarlığın şekillenme imkanı bulunmamaktadır. Türümüzün tarihi ele alındığında çatışmalar silsilesi olarak şekillenmiş geçmişimiz savaştan ve barış arayışından azade değildir. Samuraylık, şövalyelik ve kahramanlık gibi kavramlar her ne kadar birinci dereceden kan dökme temeline dayanmış olsa da

epik bir anlatı bağlamında süslenen savaş olgusu barışçıl insanları bile kendine çekebilme gücüne haizdir (Huizinga, 2013: 137). Binlerce yıllık insanlık tarihi boyunca oyuncu akıl her ne kadar kazanma arzusu yoluyla yersiz ihtirasları şekillendirerek büyük yıkımlara sebebiyet vermişse de kavram varlığını devam ettirmiştir (Huizinga, 2013: 135).

1.2. KÜLTÜRLER VE OYUN

Oyunların yapıları ve etimolojik özellikleri kültürlere göre farklılıklar gösterirler. Bu farklılıkların tamamı ele alındığında kavramın çok çeşitli bir algı yelpazesinde değerlendirildiği rahatça görülmektedir. Örneğin Yunanca'daki “-ında” eki çocuk oyunlarını tamamlamak için kullanılır. “Sphairinda” “topla oynama”, “Helkustinda” “halat çekme oyunu” bu durumu karşılayan örneklerdir. Bu ek dışında eski Yunanca'da çocuk oyunlarını karşılayan üç kelime daha bulunmaktadır. Yaygın olarak kullanılan “Paidia” sözcüğü çocuksu anlamına gelmekle beraber türevleri oynamak, oyuncak ve oyuna dair tüm kavramları kapsayacak çeşitli kelimelerden oluşur. Oyun anlamındaki ikinci sözcük olan “Adio”, ”Adirma” is beyhude ve manasız anlamlarını taşımaktadır. Fakat toplumların kültürlerinde önemli bir yer tutan karşılaşma, kapışma ve maç sözcükleri bu kelimeler tarafından karşılanmamaktadır ve bu boşluğu “Agora” ile bağlantılı olan ve içinde toplantı mahiyeti de barındıran “Agon” kelimesi doldurmaktadır (And, 2012: 31).

Sanskrit dili ise oyun için temel dört fiil kökü barındırmaktadır. “Kridati” hayvan, çocuk ve yetişkinlerin oyunlarını karşılayan genel bir sözcük olup rüzgarın ve dalgaların hareketi, hoplamak, sıçramak, dansetmek anlamlarına da gelir. “Divyati” şans oyunları, zarla oynanan oyunlar, şaka, takılma, dalga geçme içerikli oyunları karşılar. Ayrıca çeşitli eklerin kelimelere eklenmesiyle de oyun anlamına gelen yeni sözcüklerin türetilmesi mümkündür. Fakat Eski Hindistan'da yarışmanın yaygın çeşitleri olmasına rağmen Sanskrit dilinde yarışma karşılığı için bir sözcük bulunmamaktadır. Çince'de “Wan” kelimesi çocuk oyunlarını karşılamakla beraber alay etme, bir şey ile meşgul olma ya da bir şeyin tadına varma anlamları da taşımaktadır.

Yarışma için kullanılan “Çeng” sözcüğü Yunanca “Agon” kelimesinin karşılığıdır. ”Sai” kelimesi bir ödül için organize edilmiş yarış kavramını karşılar. Kuzey Amerika Kızılderililerinin Blackfoot dilindeki “Koani” eylemi çocuk oyunlarının tamamını kapsar ve sadece çocuklar için kullanılır. Bu sözcük aynı zaman da cinsel ilişki, oynamak ve ahlak dışı aktiviteleri de karşılar. ”Kaçtsi” kelimesi düzenli oyunları temsil eder. Japonca “Asobi” ve fiil hali “Asobu” kültüre dair oluşturulmuş tüm oyun kavramlarını kapsar nitelikte bir sözcüktür. Arapça ve Osmanlıca’da sıkça kullanılan “La’b” kökü temel olarak oyun anlamını karşılamakla beraber gülme ve alay etme manalarını da ihtiva eder (And, 2012: 33).

Oyun kavramı için Latince’de bulunan tek sözcük “Luderre” köklü “Ludus”tur. “Ludus”, çocuk oyunlarını, oyalanmayı, yarış, ibadete özgü ya da temaşa unsurları barındıran eylemleri karşılar. ”Ludi” aynı kökten türeyen bir kelime olup Roma halkının oldukça önemsedığı büyük genel şenlikleri ve ayrıca okul öğrenimi anlamlarını barındırmaktadır. German dillerindeki “Spil”, “Spel” kökü oldukça yaygın olarak kullanılır ve Türkçe’de olduğu gibi hem ismi hem de eylemi karşılar. İngilizce “Play” ve “Game” sözcükleri ise beraber kullanıldığı zaman birincisi eylem, ikincisi ise isim yerine geçmektedir (And, 2012: 34).

1.3. OYUNLARIN TARİHÇESİ

Geçmişten günümüze oyunların temel yapılarına baktığımızda savaş ve mücadeleden uzak durmadıklarını rahatlıkla görebiliriz. Bilinen anlamda medeniyetin çok daha öncelerine dayanan oyun oynama geleneği, insan topluluklarının birbirleri üzerinde hakimiyet kurma çabalarının bir sonucu olarak savaşa eklenmiş ve serpilmiştir. Mücadele ve savaşa dair heyecan ve tutku, ilkel çağlardan günümüze kadar masa başında oynanan pek çok oyunun farklı kültürlerde ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. Mezopotamya ve Mısır’da yapılan kazılarda ele geçen minaytür heykeller ve figürler çeşitli tevatürlere açık olmakla beraber ilk oyunların varlık delilleri olarak sayılmışlardır. Fakat belirsiz kaynaklara dayanan hipotetik ve spekülatif vizyonları bir yana koyarak daha belirgin örnekleri ele almak ve onlar üzerinde düşünme yöntemleri üretmek daha makul bir tavır olacaktır (Halter, 2009: 29).

Mısır'daki Beni-Hassan mezarlarında, M.Ö. 2000 yılına ait, alçak masaların karşısına iki sıra halinde konumlanmış kişileri gösteren duvar resimleri bulunmaktadır. Masaların üzerinde tepelerine birer baş kondurulan sütunlar şeklinde, küçük insaları andıran siyah beyaz figürler vardır. Oturmakta olana kişiler figürleri baş ve işaret parmakları ile harekete ettirmeye hazır bir biçimde konumlanmıştır. Günümüz bilgileri ışığında bir izleyici bunu çok kolay bir biçimde satranca benzetebilir. Araştırmacı ve akademisyenler burada betimlenen sahnelerin “Senet” ve “Ta’u” adındaki iki farklı masa başı oyununa ait olduklarını düşünmektedirler. Bahsi geçen oyunların kuralları tam olarak bilinmemekle beraber araştırmacılara göre “Senet”, hedefe rakibinden önce varmak üzerine kurulu bir oyun olarak değerlendirilmiştir.”Ta’u” oyununun ise tahmini olarak tarihin ilk savaş oyunlarından biri olma ihtimali üzerinde durulmaktadır. Akademisyen H. J. R. Murray “Ta’u” oyununa dair çizimleri baz alarak taşların pozisyonunun diğer savaş içerikli oyunlardaki gibi orduların ve silahlı güçlerin konumlanmasına benzer olduğunu belirtir (Halter, 2009: 33-34).



Resim 1: Kraliçe Nefertari’yi Senet oyununu oynarken gösteren antik bir resimin suluboya kopyası.

Kaynak: <https://www.metmuseum.org/blogs/metkids/2017/ancient-egypt-board-games>



Resim 2: Senet oyununun modern bir kopyası.

Kaynak: <https://www.metmuseum.org/blogs/metkids/2017/ancient-egypt-board-games>

Antik Yunan’da M.Ö. 5. yüzyılda “Petteia” ve daha genel geçer bir varyasyonu olan “Poleis” (şehirler) isimli oyunların varlığına dair kanıtlar mevcuttur. Oyun kareli bir tahta üzerinde siyah beyaz taşlarla oynanmaktadır. Oyun mekanizması strateji kurup karşıdaki oyuncunun taşlarını ele geçirme hedefi üzerine kuruludur. Dönemin Sparta, Atina, Thebes gibi şehir devletlerinin aralarındaki mücadelenin baz alınarak bu oyunun ortaya çıktığını söylemek yanlış bir saptama olmaz. Bu oyunların mekaniğine dair varsayımsal öneriler her ne kadar günümüzde uygulanmaya çalışıyor olsa da antik yaşamın içerisinde bu oyunun varlık eksen ve toplumdaki yerine dair pek az kaynağa erişilebilmektedir. Antik bir Atina vazosunun üzerinde, Truva savaşı kahramanı olan Ajax ve Achilles Petteia oynarken resimlenmiştir (Halter, 2009: 34).



Resim 3: Petteia oyunun modern bir versiyonu.

Kaynak: <https://boardgamegeek.com/image/1476111/petteia>



Resim 4: M.Ö. 540 -530 arasında yapıldığı varsayılan, Achilles ve Ajax olası Petteia oyununu oynarken gösteren resimle süslenmiş terrakota amfora.

Kaynak: <http://arthistoryresources.net/greek-art-archaeology-2016/archaic-BF-exekias-achilles.html>

Roma büyük ölçekte Yunan mirasını benimsemiş ve kültürel öğelerin pek çoğunu kopyalamış ya da kendine göre uyarlamıştır. “Petteia” oyunu da bu kültürel hareketlilik sonucu Romalıların “asker oyunu” adını verdikleri “Ludus Latrunculum” ya da kısaca “Latrunculi” isimleri ile farklı bir hal almıştır. Oyunda kullanılan pullara “latrone” ya da “milite” (asker) adı verilmekteydi. Özellikle imparatorluğun uzak eyaletlerine tayin edilen askerler arasında çok meşhur olan oyuna dair kalıntılar Britanya’daki Hadriyanus Duvarı civarlarına kadar yayılmıştır. Ayrıca zengin ve soylu sınıf da oyuna ilgi göstermiş ve oyuna dair materyalleri gümüş madeni ve mücevherat gibi parlıtlı unsurlarla süsleyerek kullanmışlardır (Halter, 2009: 36).



Resim 5: Housesteads Roma Hisarı ya da Roma Corbridge’i olarak alınan bölgede bulunan tamamen kil pullar ve zar haznelerinden oluşan Latrunculi oyunu.

Kaynak: <https://www.ancientgames.org/ludus-latrunculum-latrunculi/>

Kuzey Avrupa’daki eski kavimler ve “Latrunculi” benzeri “Hnefatafl” isimli bir oyun oynarlar. Bazı araştırmacılar bu oyunun Romalıların askeri hareketleri ile beraber bu bölgeye gelerek getirdikleri “Latrunculi” sisteminin bir uyarlaması olduğunu savunmaktadırlar. Vikingler olarak anılan Kuzey Avrupalı kavimlerin İzlanda, İrlanda ve İngiltere’ye yapmış oldukları akınlar sonucu oyun bu bölgelerde de varlığını

göstermiştir. İç içe geçen, karmaşık damalı bir tahta üzerindeki taşların belirli stratejilere göre hareket ettirilmesiyle oynanır (Halter, 2009: 37).



Resim 6: Hnefatafl oyunu parçaları. Piyonlar pişirilmiş kil ya da ağaçtan, zarlar ise mors dişinden yapılmıştır. 15. yüzyıl. Oslo Tarih Müzesi, Norveç.

Kaynak: <https://www.atlasobscura.com/articles/what-is-hnefatafl-viking-board-game>

Uygarlıklarla beraber doğan pek çok oyun zaman içerisinde unutulmuş ya da mekaniklerinden dolayı kısıtlı bir alanda etki gösterebilmiştir. Günümüzde yaygın Japonca adı olan “i-go” kelimesinden türetilen “Go” ismiyle bildiğimiz “Weiqi”, Çin’de tahmini olarak 3000-4000 yıl öncesinde icat edilmiştir. Sözcük olarak kuşatma anlamına gelen “Weiqi” mekanik itibarı ile de adından anlaşılacağı üzere tarafların birbirlerini çevrelmeye çalışarak bertaraf etmesi mantığı üzerine kuruludur (Halter, 2009: 38). Etimolojik olarak avlanma kökenli bir sözcük olan “Weiqi” aynı zamanda en eski Çin askeri taktiklerinden biri olan kuşatma anlamında da kullanılır. Konfüçyüs öğretilerinde ve takipçilerinin nazarında her ne kadar çok da yüksek bir seviyede tutulmasa da, ilerleyen zaman içerisinde “Weiqi” seçkin tebanın resim, müzik ve kaligrafi gibi önemli bir eğitim aracı olarak kabul görmüştür (Halter, 2009: 39).



Resim 7: Weiqi ya da Go.

Kaynak: <https://vulcanpost.com/125163/msianspiration-reviving-lost-art-weiqi/>

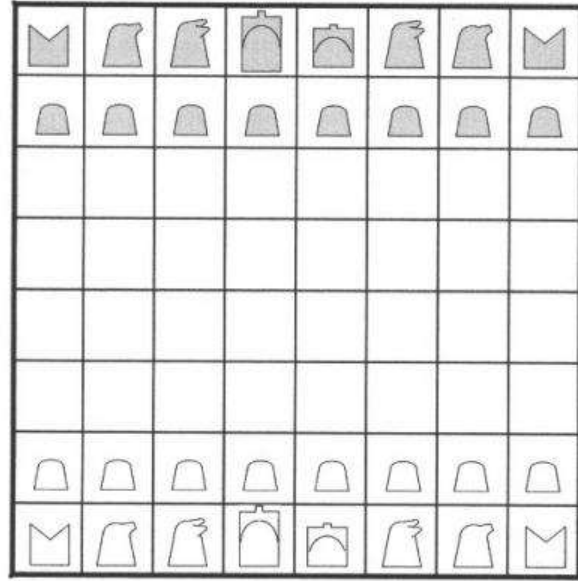
Üzerine kuramlar üretilen bir taktik ve strateji oyunu olan satranç doğuda Go oyununun oynadığı rolü üstlenerek Avrupa’da eğitilmiş kesimin kendini geliştirmesini de önemli bir araç olmuştur. Köken olarak gizemini koruyan satrancın çıkış noktasına dair en kabul edilir tahmin M.Ö. 600’lü yıllarda doğan ve oyunun ilkel bir uygulaması gibi görünen Hindistan kökenli “Chaturanga” oyunudur. Sanskritçe’de dört kollu anlamına gelen “Chaturanga” kelimesi dönem Hint ordusunun dört temel unsuru olan piyadeler, atlı askerler, filli askerler ve savaş arabalarına gönderme yapan bir anlam ihtiva etmekteydi. 64 kareli bir tahtada satrançtaki benzer görevlere ve farklı hareket imkanlarına sahip taşlarla oynanan oyun yine benzer bir şekilde kralın alınmasıyla son buluyordu (Halter, 2009: 42).

Hindistan üzerinden Pers İmparatorluğu’na geçiş yapan oyun burada küçük müdahaleler ve değişikliklerle beraber “Shatranj” ismini almıştır. “Shatranj” oyununa dair belgeler ve bulgular Ortadoğu kültüründe ciddi bir biçimde işlenmiş ve tarihsel varlığı “Chaturanga” gibi varsayımsal bir düzlemde kalmamıştır. Günümüzdeki satrançta kullanılan taşların aynılarının var olduğu oyun Avrupa’ya geçmesi ile beraber ünitlerinde bazı değişiklikler yapıldı. Vezir kraliçeye, filler rahiylere ve savaş arabaları ise kalelere dönüşerek günümüzdeki halini aldı (Halter, 2009: 43).



Resim 8: Satranç oyununun atası olarak kabul edilen hint kökenli “Chaturanga”.

Kaynak: <https://www.mastersofgames.com/images/board/chaturanga-main.jpg>



Resim 9: “Shatranj” taşlarının dizilimi.

Kaynak: <http://ancientchess.com/page/play-shatranj.htm>



Resim 10: Modern satranç.

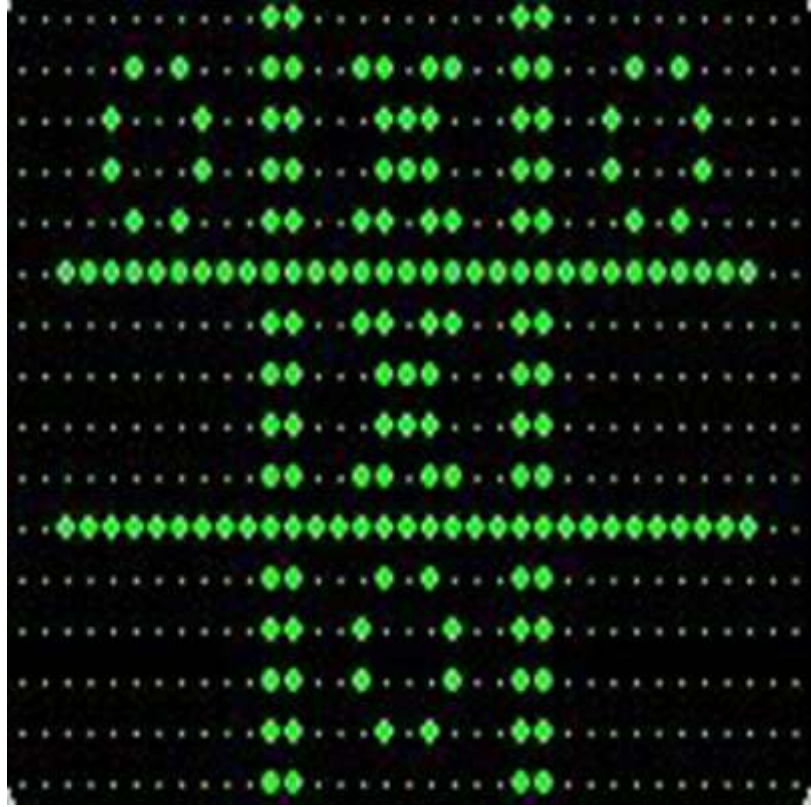
Kaynak: <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/a-game-designer-thinks-he-can-improve-on-chess-1500-year-old-rules-180948179/>

1.4. VIDEO VE BİLGİSAYAR OYUNLARININ ORTAYA ÇIKIŞI, GELİŞİMİ VE TEKNOLOJİK İLERLEMELERİN DİJİTAL EĞLENCE SEKTÖRÜ ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ

Günümüzün parlak ve şatafatlı bilgisayar ve video oyunları ve onları çalıştıran sistemler var olmadan 50 yıl önce, sadece kısıtlı bir zümrenin elinde bulunan yine kısıtlı teknolojik imkanların var olduğu bazı laboratuvarlarda dijital eğlence kültürünün ilk örneklerine rastlanmaktaydı. Günümüzde rutinimizin ve kültürümüzün ayrılmaz parçası haline gelmiş video ve bilgisayar oyunlarına Entertainment Software Association'ın verilerine göre 2013 yılında tüketiciler 21,5 milyar dolar tutarında harcama yapmışlardır. Yine E.S.A. rapolarına göre oyun tüketicileri sadece bir grup ergenden oluşmamaktadır. %48'lik bölümü kadın olmakla beraber ortalama Amerikan oyuncusunun yaşı 31 olarak belirlenmiştir. Bu veriler pek tabi ki kayıt altında olan satışların yapıldığı bir ülkenin girdileri üzerinden elde edilmiştir. Kuzey Amerika ve Avrupa gibi lisanslı oyun satışlarının yapıldığı bölgeler haricindeki yerlerdeki oyuncu yapılarına dair saptamalar daha derin ve kapsamlı bir araştırmanın konusudur. Araştırmanın ele aldığı başlığı daha iyi anlamak adına dijital oyun kültürünün gelişim sürecine bakmak ve önemli olayları irdelemek faydalı olacaktır (Epstein, 2015).

1.4.1. İLK OYUN ÜNİTELERİ, OYUN KONSOLLARININ GELİŞİM SÜRECİ VE GÖRÜNTÜ İŞLEME ÜNİTELERİNDEKİ TEKNOLOJİK İLERLEMELER

1952 yılında Cambridge Üniversitesi'nde doktor ünvanı adayı olan Alexander Douglas bilinen ilk bilgisayar oyunlarından biri olan ve Tic-Tac-Toe oyunun bir versiyonu olarak kabul edilen OXO'yu programlamıştır. Cambridge'teki EDSAC bilgisayarında bulunan program oyuncunun bilgisayara karşı oynarken başlama sırası belirlmesine imkan veriyordu. Çevirmeli bir telefon sayesinde hareketlerin girilmesine imkan sağlayan oyun, EDSAC sisteminin üzerindeki katot ışık tüplü ekrandaki görüntüler aracılığı ile oynanmaktaydı (Computer History Museum, 2019).



Resim 11: OXO oyununun görünümü

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

Soğuk Savaşın başlaması ile beraber çeşitli simülasyon programlarına ihtiyaç duyan Amerikan Ordusu bilgisayar yazılımlarını kullanarak durum analiz raporları çıkarma ve olasılıkları tahmin etme yoluna gitmiştir. Bilgisayar merkezli savaş simülasyonu oyunu olan Hutspiel 1955 yılında programlanmıştır. Kırmızı oyuncunun Sovyetler'i mavi oyuncunun da Birleşik Devletler'i temsil ettiği oyun olası savaş senaryolarını gerçekleştirmek adına kullanılmıştır (Epstein, 2015).



Resim 12: Hutschpiel oyun ünitesi odası.

Kaynak: https://mashable.com/2015/01/08/gaming-tech-ces/#H_QRiVibDsqo

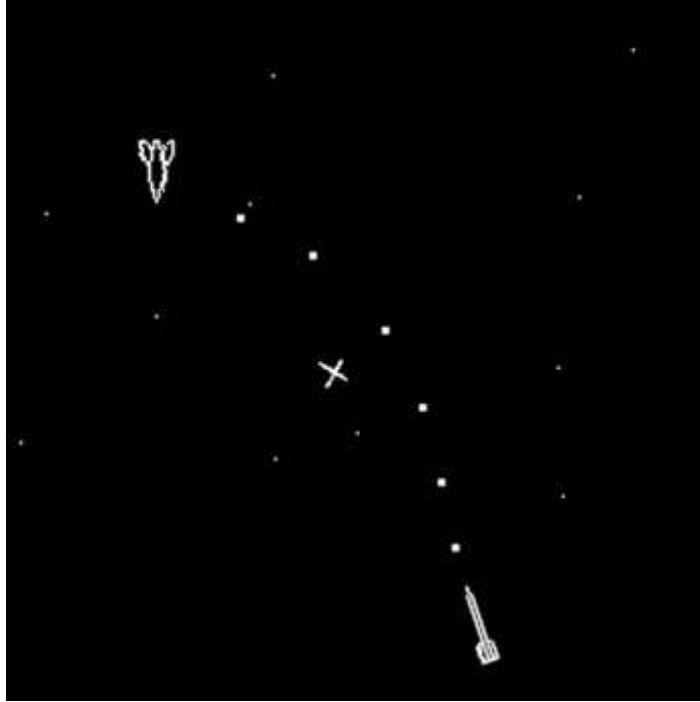
İlk atom bombasını yapan ekibin içinde de bulunan Amerikalı fizikçi William Higinbotham tarafından 1958 yılında programlanan ve ilk Pong oyunu olarak kabul edilen Tennis for Two, pek çok otorite tarafından ilk interaktif oyun ünvanı ile taçlandırılmıştır. Bir katot tüplü bir osiloskop ekranını görsel düzlem olarak kullanan oyun, düğmeli ve çevirmeli bir kontrolcü aracılığı ile raketleri konumlandırma mantığı üzerine kuruluydu (Epstein, 2015).



Resim 13: Tennis for Two oyun ünitesi.

Kaynak: https://mashable.com/2015/01/08/gaming-tech-ces/#H_QRiVibDsqo

1961 yılında MIT, DEC PDP-1 bilgisayarlarından birine sahip olur. Bazı sunum programlarının bir oyun aracılığı ile daha iyi bir şekilde kotarılacağını düşünen Steve “Slug” Russel, Martin Graetz ve Wayne Wiitanen’in dahil olduğu bir ekiple beraber E.E. “Doc” Smith’in uzay savaşı temalı romanları üzerine kurulu Spacewar! oyununu tasarlamıştır. Temel oyun mekaniği ”Kama” ve “İğne” ismi verilmiş iki geminin yıldızlı bir arka plan üzerinde uçarak birbirlerini yok etme manveraları yapmaları üzerine kuruludur (Computer History Museum, 2019).



Resim 14: Spacewar! oyun görüntüsü.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

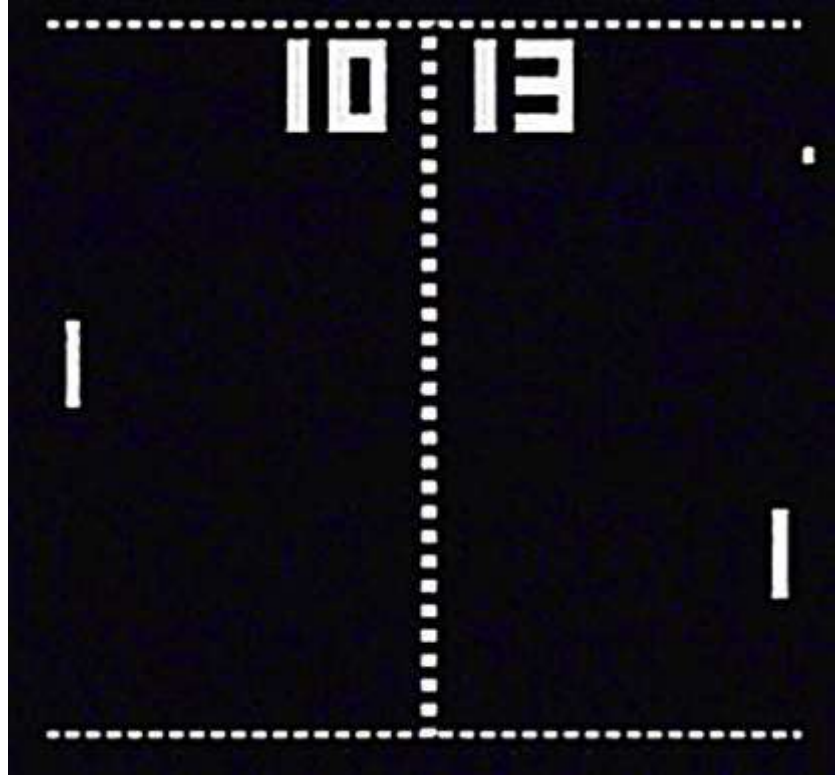
Steve Russell'ın Spacewar! oyunundaki başarısından sonra, Nolan Bushnell ve Ted Dabney elektronik arcade oyun sistemlerinin ilk örneklerinden olan Computer Space'i tasarlamıştır. 1971 yılında çıkan ve Ram, rom ya da mikro işlemci gerektirmeyen bir sisteme sahip olan Computer Space, basit yapısına rağmen detaylı bir oyun oynama deneyimi sunmuştur. Pek çok insanın öğrenme eğrisinin çok meşakatli olmasından dem vurduğu sistem iyi bir satış grafiği yakalayamasa da getirdiği yenilikle, ileride gerçekleşecek pek çok başka gelişimin kapısını aralamıştır (Computer History Museum, 2019).



Resim 15: Computer Space oyun ünitesi.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

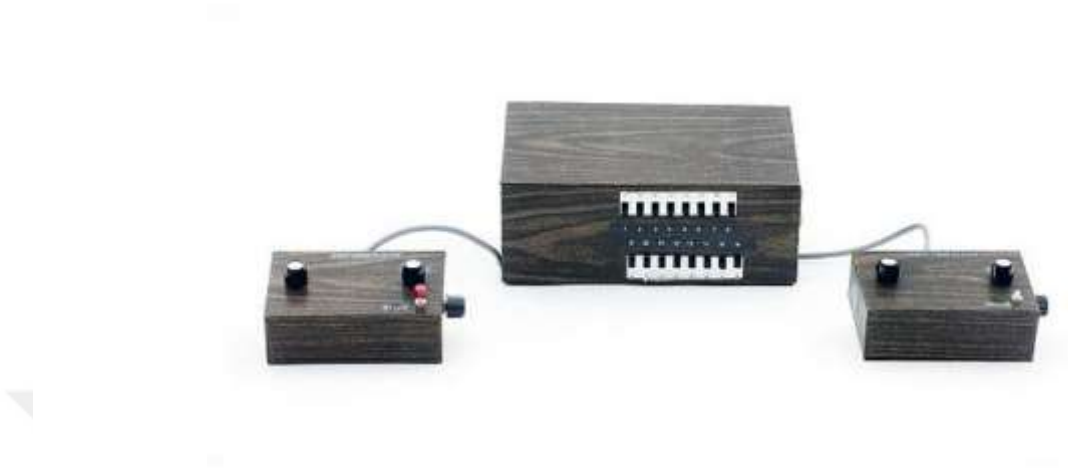
Kaliforniya’lı girişimci Nolan Bushnell, hizmet satın aldığı genç mühendis Al Alcorn’dan bir araba sürüş oyunu geliştirmesini istemiştir. Zamanın şartlarına göre fazla hırslı bir proje olduğu düşünülerek rafa kaldırılan fikir yerine, Alcorn pin pon oyununun bir benzerini tasarlamıştır. Kaliforniya bölgesinde çeşitli eğlence mekanlarında denenen oyun oldukça beğenilmiş ve popüler olmuştur. 1972 yılında piyasaya sürülen ve Pong adı verilen oyun, devrimci niteliği ile arcade endüstrisini ileri bir noktaya taşımış ve modern video oyun çağını başlatmıştır (Computer History Museum, 2019).



Resim 16: Pong oyununa ait görüntü.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

1966 senesinin yaz aylarında Sanders Associates firmasına bağlı bir televizyon mühendisi olan Ralph Baer televizyon ile berbaer kullanılabilen bir oyun sistemi üzerine çalışmaya başladı. İlk tasarımı olan “Brown Box” oyunculara bir arayüz veya yazılım olmaksızın televizyon üzerinde çeşitli oyunları ve Atari firmasının ilerleyen yıllarda “Pong” adını verdiği masa tenisi oyununu oynama imkanı sunuyordu. Sistem aynı zamanda yanında sunulan bir ışık silahı ile oynanan çeşitli atıcılık oyunlarını sunmaktaydı (Computer History Museum, 2019).



Resim 17: Brown Box oyun ünitesi.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

Magnavox firması 1972 yılında Ralph Baer'in "Brown Box" sistemini baz alarak televizyona bağlanan ilk video oyun konsolunu piyasaya sürmüştür. İçinde 12 adet oyun olan sistem, aynı zamanda Pong oyununu da barındırmaktaydı (Epstein, 2015).



Resim 18: Magnavox Odyssey oyun ünitesi.

Kaynak: https://mashable.com/2015/01/08/gaming-tech-ces/#H_QRiVibDsqo

1977 yılında Atari firması Video Computer System (V.C.S.) adıyla piyasaya sürdükleri ve sonradan ismi Atari 2600 olarak anılan sistemi piyasaya sürmüştür. Atari 2600, 1980 yılına kadar 20 milyon ünite satılarak, il geniş çapta başarılı olan video oyun sistemi olma başarısını elde etmiştir. V.C.S. televizyona uyumlu 8-bit MOS 6507 mikro işlemci ünitesini kullanmaktaydı. 1990 yılında Atari firmasının çıkardığı son 8-bit konsollar üretilene kadar, sistem kütüphanesine 900'ün üzerinde oyun girmiştir (Computer History Museum, 2019).



Resim 19: Atari 2600 oyun ünitesinin iç yapısı.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

1983 yılında Amerikan dijital oyun piyasası zayıf bir şekilde programlanmış oyunların ve kendini tekrar eden sistemlerin varlığından dolayı bir kriz yaşamaktadır. Aynı yıl Japonya’da Nintendo tarafından çıkarılan Famicom oyun sistemi, devrimci niteliği ile oyun endüstrisine yeni bir soluk getirmiş ve Kuzey Amerika’da Nintendo Entertainment System adını alarak satışa sunulmuştur. 18 adet oyunla beraber piyasaya sürülen sistem, video ve bilgisayar oyunları dünyasının en uzun soluklu ve yaşlı kahramanlarından biri olan Tesisatçı Mario’yu izleyicilerin karşısına çıkarmıştır (Computer History Museum, 2019).



Resim 20: N.E.S. oyun ünitesi.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

Game Boy'un piyasaya çıktığı 1989 yılına kadar olan 10 senelik süre içerisinde elde taşınabilir konsol sistemlerinin varlığı biliniyor ve tüketiciler tarafından rağbet görüyordu. Bu yeni el konsolunun getirdiği yenilik ise değiştirilebilir oyun kartuş sisteminin 2,9 inçlik bir ekran üzerinde hareketli oyun deneyimini tüketiciye sunmasıydı. Game Boy popülerliğini büyük oyun markalarından biri olan Tetris sayesinde kazandı. 20 yılı aşkın bir süre boyunca 100 milyonun üzerinde ünitesi satılan Game Boy, bu rakamla dünyada en çok satılan oyun sistemi olma rekorunu elinde bulundurmaktadır (Computer History Museum, 2019).



Resim 21: Gameboy oyun ünitesi.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

2000 yılında çıkan PS2 oyun konsolu kavramını derinden değiştirecek bir takım yeniliklere imza atmıştır. Konsol sadece sisteme çıkan oyunları oynatmıyordu. Aynı zamanda üzerindeki DVD oynatıcı sayesinde film ve müzik formatlarını sistem üzerinde çalıştırabilme imkanı da vermekteydi. Bu nedenle pek çok tüketici DVD oynatıcı üniteleri almak yerine PS2'yi daha mantıklı bir yatırım olarak görerek tercihlerini konsoldan yana kullanmıştır. 10 senenin üzerinde aktif bir oyun üretim düzlemi olarak PS2, 150 milyon ünite satarak tarihteki en başarılı oyun sistemleri arasındaki yerini almıştır (Computer History Museum, 2019).



Resim 22: Playstation 2 oyun ünitesi.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

1998 yılında Microsoft'a bağlı DirectX takımı eski Dell diz üstü bilgisayarlar üzerinde çalışıp tekrar elden geçirerek Windows merkezli bir oyun konsolu üretmeyi başardı. Fikirlerini Microsoft yönetimine göturdüklerinde önerileri kabul gördü ve Microsoft DirectX grafik teknolojisi üzerinden işleyen ev oyun konsolu fikri hayata geçirildi. Xbox (ilk ismiyle DirectX Box) yerel sürücü de dahil olmak üzere standart kişisel bilgisayar parçalarını kullanmaktaydı. Bir yazılım firması için ciddi risk oluşturabilecek bu hamlenin yarattığı endişe, 2001 yılında çıkan konsolun Kuzey Amerika'da yok satmasıyla son buldu. 2002'de Microsoft Xbox Live çevirimici

servisini devreye sokarak, oyunculara konuşabilme ve karşılıklı oyun oynayabilme imkanlarını sundu. Microsoft ve Nvidia firmalarını ortak çalışmaları sonucu ortaya çıkan Gpu ünitesi sayesinde Xbox daha güçlü işlemcilerin ortaya koyabileceği yüksek grafik kalitesi seviyesine ulaşmıştır (Computer History Museum, 2019).



Resim 23: Xbox oyun ünitesi.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

2006 yılında piyasaya sürülen Nintendo Wii oyun konsolu, yeni oyunlar ve yüksek grafik kalitesi yerine sunduğu katılımcı oynama mekaniği ile tüketiciyi kendine çekmeyi başarmıştır. Wii uzaktan kumandalı kontrolcüsü oyuncuyla etkileşime geçebilen optik okuyucusu ve hız ölçme ünitesi sayesinde oyunculara farklı bir deneyim önerisi ile gelmiştir. Konsolla beraber gelen bu atlımlar oyunların oyuncular için geniş fiziksel hareket alanı oluşturmalarına imkan tanımıştır. Wii Fit, Wii Tennis ve Wii Boxing gibi bazı oyunlar kendi özel kontrol sistemleri ile konsol için piyasaya çıkmıştır.

Ayrıca çevrimiçi servisi ile konsol oyunları, haberleri ve eğlence olanaklarını da tüketicinin önüne sermiştir. Nintendo Wii dünya genelinde 100 milyondan fazla ünite satarak büyük bir pazarlama başarısı yakalamıştır (Computer History Museum, 2019).



Resim 24: Nintendo Wii oyun ünitesi.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

2006 yılında Sony firması'nın PS3'ü piyasaya sürmesi, konsol piyasasındaki rekabetin tavana çıkmasına sebebiyet verdi. Sistem kullanıcılara Blu-Ray formatını oynatabilme ve internet bağlantısı ile akış içerisinden film ve müziğe ulaşma imkanı sunuyordu. Ayrıca taşınabilir Playstation konsolları ile bağlantı kurabilme yetisi olan sistem, abone olmadan ücretsiz çevrimiçi oyun oynama şansı veriyordu (Epstein, 2015).



Resim 25: Playstation 3 oyun uniteleri.

Kaynak: https://mashable.com/2015/01/08/gaming-tech-ces/#H_QRiVibDsqa

Xbox One duyurulmadan önce Microsoft, sekiz yıla yakın bir süredir yeni bir Xbox sürümü çıkartmamıştı. 2010 yılında piyasaya sürülen Xbox One, Kinect sistemi merkezli kullanıcı arayüzü ve müzik ve video yayını yapılan servisleri ile göz doldurmaktaydı. Oyunlar Blu-Ray formatında fiziksel olarak satın alınabilmekte ya da Xbox Live servisi kullanılarak indirilebilmekteydi. Diğer konsolların aksine Xbox One eski sistemlere uyumluluk gösteren bir yapıya sahip değildi (Computer History Museum, 2019).



Resim 26: Xbox One oyun ünitesi.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

2013 yılında Sony tarafından piyasaya sürülen sistem getirdiği yenilikler ile markanın isminin altına çizilmesini sağlamıştır. Sony AMD firmasının x86-64 hızlandırılmış işlemci ünitesini sistemde kullanmıştır. Bu sistem erkezi veri işleme ve grafik veri işleme hesaplamalarını tek çip gövdesinde yapabilmekteydi. Katılımcı oyunculuk kavramının ön planda olduğu PS4 içindeki Playstation Now uygulaması, bulut sistemi üzerinden oyunculara video yayınlama ve seyretme imkanı sunmuştur. Ayrıca kontrolcü üzerindeki paylaş düğmesi ile oyuncuların birbirlerinin oyun ekranlarını görebilmesi imkanı sistem dahilinde sağlanmıştır (Computer History Museum, 2019).



Resim 27: Playstation 4 oyun ünitesi.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

1990'lı yıllarda oyun firmalarının daha kompleks grafikler ve teknolojilere yönelerek görsel ve işitsel bağlamda yazılımlarını geliştirmeleri, kişisel bilgisayar sahiplerinin yüksek performans gösteren ekran kartı taleplerini arttırmıştır. 1996 yılında üç Silicon Graphics çalışanı tarafından kurulan 3dfx firması bu talebi baz alarak ekran kartlarında kullanılmak üzere çipset üniteleri üretmeye başlamıştır. Üretilen yeni sistemin ilk başarıları San Francisco Rush ve Wayne Gretzky's 3d Ice Hockey gibi oyunların başta sayılabileceği arcade sistemlerinde görülmüştür. Sega ile Dreamcast oyunu konsollarına grafik kartları üretmeye dayalı yanlış bir ortaklığın sonucunda düşüşe geçen firma, elindeki bütün bilgi birikimini ve haklarını Nvidia firmasına satmıştır (Computer History Museum, 2019).



Resim 28: 3DFX grafik çipi.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

Kişisel bilgisayarlardaki video eklentileri yüksek grafiksel performans gerektirmektedir. Bu ihtiyacı karşılamak adına yeni bir yaklaşım ile ortaya çıkan grafik işleme ünitesi(GPU), görüntü işleme görevi üzerine yoğunlaşmış bir ünite olarak Geforce 256 ekran kartlarında kendini gösterdi ve 1999 yılında çıkan bu ürün dönem muadillerine göre pahalı olmasına rağmen ciddi bir satış başarısı yakaladı. Bu kart bilgisayar işlemcisinin üzerinden grafik hesaplama yükünü alarak üniteler arasında iş bölümü sağlamıştır ve yeni oyun yazılımlarının çok daha detaylı görsel öğelerle donatılmasına imkan vermiştir (Computer History Museum, 2019).



Resim 29: Nvidia Gpu ünitesi.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

Grafik işleme ünitleri (GPU) çoklu programlama ve grafik işleme kavramlarının önemli bir parçası haline gelmiştir. 2007 yılında ortaya atılan birleşik bilgisayar aygıt mimarisi (Computer Unified Device Architecture – CUDA) konsepti, ana işlemci ünitelerinin üzerine yüklenen bazı görevlerin GPU sistemine aktarılması üzerine kuruluydu. Bu durum da aygıtlara ve yazılımlara çoklu işlem yapabilen GPU’ların avantajlarını kullanarak daha akıcı bir şekilde çalışma olanağı sunmaktaydı. Bu gelişimin etkileri oyun sektöründe hissedilmekle beraber, programlanabilir biyoloji ve şifreleme sistemleri gibi pek çok alanda da kendini göstermiştir (Computer History Museum, 2019).



Resim 30: Nvidia Cuda Gpu ile çalıştırılan panolar.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

1.4.2 VIDEO VE BİLGİSAYAR OYUNLARININ GELİŞİM SÜRECİ

1980 yılında Japon oyun firması Namco Puck-Man isimli oyunu geliştirmiştir. İngilizce diline çevrildiğinde olası kelime oyunlarının yaratacağı negatif etkiler göz önünde bulundurularak Namco ve Amerika dağıtım sorumlusu olan Midway firmaları oyunun Pac-Man ismiyle Birleşik Devletler’de yayınlanması doğrultusunda bir karar almıştır. Oyun tarihinin büyük hamlelerinden biri olan Pac-Man çıktığı ilk 15 aylık süre içerisinde 100,000 arcade ünitesi satarak 1 milyar dolarlık bir gelirin elde edilmesini sağlamıştır. Pac-Man aynı zamanda Atari konsoluna da uyarlanmış ilk arcade oyun sistemidir. Ayrıca kendine ait ismi ve karakter animasyonu olan ilk oyun yazılımı olarak bilinmektedir (Epstein, 2015).



Resim 31: Pac-Man oyun görüntüsü.

Kaynak: https://mashable.com/2015/01/08/gaming-tech-ces/#H_QRiVibDsqa

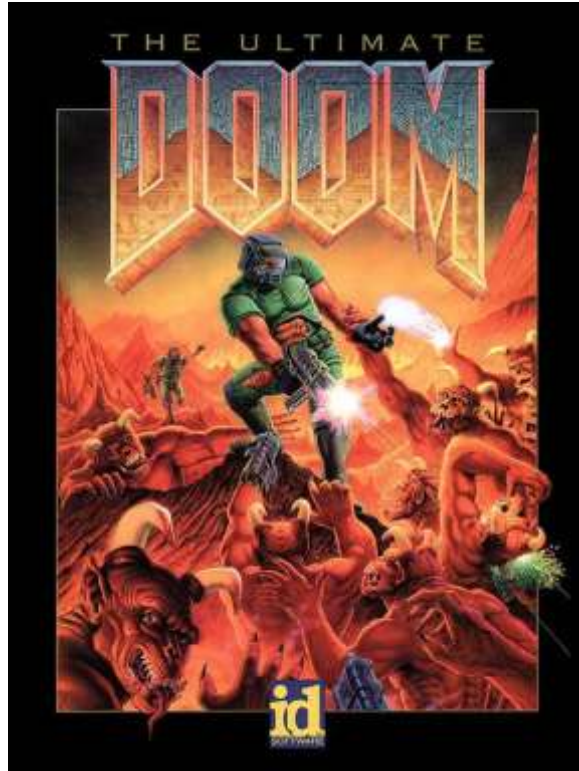
Shigeru Miyamoto tarafından tasarlanan Donkey Kong 1981 yılında piyasaya sürülmüş ve çok büyük bir başarı elde ederek, birden fazla bölüme sahip ilk oyun olarak tarihe geçmiştir. Aynı zamanda ilerleyen yıllarda Nintendo firmasını en bilindik karakteri olacak olan Mario, ilk defa bu oyunda kendini Jumpan ismiyle göstermiştir (Epstein, 2015).



Resim 33: Gameboy DMG sistemi için piyasaya sürülen oyun kartuşu.

Kayak: https://mashable.com/2015/01/08/gaming-tech-ces/#H_QRiVibDsqo

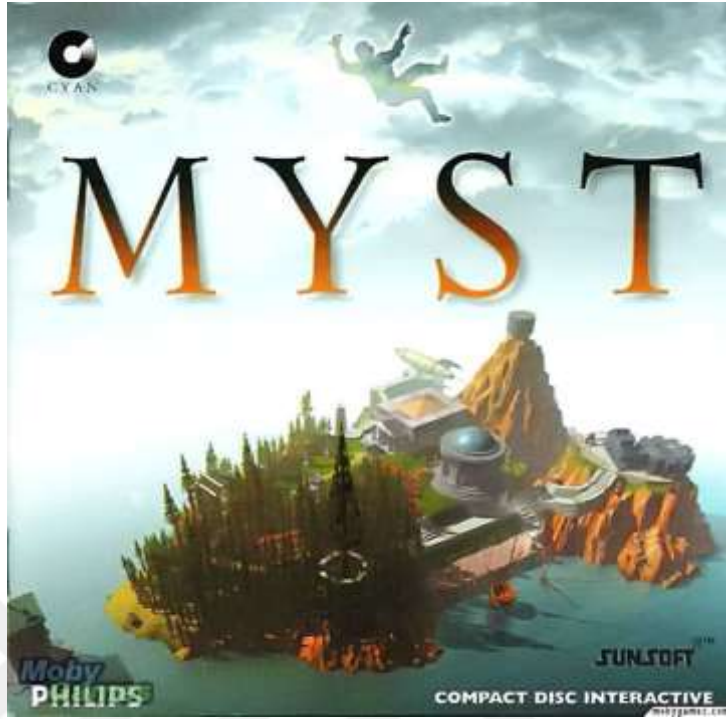
Sürükleyici bir birinci şahıs atış oyunu olan Doom, 1993 yılında getirdiği yenilikle pek çok farklı platformda başarı elde etmiştir. Özel olarak başlarda USENET haber gruplarında paylaşılan oyun içeriği, kısa bir sürede büyük bir hayran kitlesine sahip olmuştur. "Mod" yapabilme imkanı ile Doom oyuncuları aynı zamanda kendi bölümlerini tasarlayıp, görseller üzerine müdahil olabilme imkanını yakalamışlardır. Oyundaki şiddet seviyesinin yüksek olması Birleşik Devletler Senatosu'na kadar uzayan toplantıların ve incelemelerin yapılmasına sebep olmuştur. Doom markası pek çok devam oyunu ve 2005 yılındaki bir filmle yoluna devam etmiştir (Computer History Museum, 2019).



Resim 34: Doom oyununun kapak görseli.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

1993 yılında Robyn ve Ryan Miller kardeşler tarafından tasarlanan Myst, 90’lı yılların en bilindik oyunları arasında yerini almıştır. “Yabancı” karakterinin yönetildiği oyun, büyülü bir kitap kullanarak Myst’in çeşitli çağları arasında zaman yolculuğu yapan Atrus’un isimli karakterin izin takip etmek üzerine kuruluydu. Oyuncunun temel görevi Myst adasındaki bulmacaları çözüp ipuçlarını bularak mekanı keşfetme ve yapıyı anlamaktır. Oyun aynı zamanda kişisel bilgisayarlar için yeni bir medyum olan CD-ROM satışlarının artmasına da sebebiyet vermiştir. 2002 yılına kadar Myst en çok satan kişisel bilgisayar oyunu olma ünvanını elinde tutmuştur (Computer History Museum, 2019).



Resim 35: Myst oyununun kapak görseli.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

Şiddet içeriği yüksek olan Mortal Kombat, Night Trap ve Doom gibi oyunların piyasaya çıkmasıyla beraber, 1992 yılından başlayarak Birleşik Devletler’de bir dizi kongre oturumu ile oyun içi şiddet olgusunun ele alınmasına karar verilmiştir. Sega ve 3do gibi firmaların her ne kadar gönüllü olarak gerçekleştirdikleri bir içerik puanlama sistemleri olsa da endüstrinin tamamını kapsayıcı bir mekanik henüz geliştirilmemişti. Bu sistemin devlet tarafından ele alınma ihtimaline bir önlem olarak büyük oyun firmaları kendi aralarında anlaşarak E.S.R.B. sınıflandırma tablosunu geliştirmiştir. Bu sınıflandırmalar erken yaş çocukluk döneminden sadece yetişkinlerin ulaşabileceği içerik aralıklarını baz alarak puanlanmaktaydı. Ebeveyn ve tüketicileri doğru yönlendirmek adına geliştirilen bu yapının bir benzeri M.P.A.A. ismiyle filmler için de oluşturulmuştur (Computer History Museum, 2019).



Resim 36: E.S.R.B. puanlama sistemine ait imler.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

1997 yılında David Jones ve Mike Dailly tarafından tasarlanan oyun New York şehrine benzer bir metropol olan Liberty City’de oyuncuya geniş yelpazeli hareket imkanı sunuyordu. Serbest formlu bir yapıya sahip olan G.T.A. oyuncuların şehir içerisinde pek çok şeyi yapmasına olanak sağlıyor ve aynı zamanda yaratılan karmaşa, bitirilen görevler ve yayaları araçla ezme gibi unsurlar üzerinden kullanıcıyı ödüllendiriyordu. Oyunun daha sonraki sürümleri haddinden fazla işlenmiş seks öğeleri, uyuşturucu kullanımı ve şiddet temaları yüzünden bir dizi yasaklamaların gerçekleşmesine zemin hazırlamış olsa da elde ettiği başarı oyunun pek çok farklı sisteme uyarlanmasına engel olamadı (Computer History Museum, 2019).



Resim 37: Grand Theft Auto oyununun oyun içi görüntüsü.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

1999 yılında Dungeons and Dragons sisteminden ve bilgisayarda çevirimiçi oynanan metin bazlı ve çok oyunculu alan uygulamamalarından (MUDs) ilham alan John Smedley, fantasti temalı ve çok sayıda oyuncu ile oynanabilen çevirimiçi rol yapma oyunu olan (MMPORG) Everquest'i geliştirdi. Piyasadaki rakibi olan Ultima On-line'ı başarısıyla geride bırakan oyun dünya çapında yarım milyon kullanıcıyı etkilemeyi başardı. Elde ettiği yüksek başarı oranlarıyla 1999 Gamespot senenin oyunu ödülünü ve teknik ve mühendislik alanlarındaki Emmy ödülünü almaya hak kazandı (Computer History Museum, 2019).



Resim 38: Everquest oyununun kapak görseli.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

2000 yılına kadar çıkan pek çok oyun oyuncuyu senaryoyu bitirme yönünde ilerleyen bir hikaye çizgisiyle sona doğru taşıırken, The Sims getirdiği oyun mekaniği ile oyuncunun bir açık dünya alanında ev kurmasına, meslek edinmesine ve kişisel ilişkiler kurmasına olanak sağlayan devrimci bir deneyim sunmuştur. Wil Wright yönetimindeki Maxis firmasındaki bir tasarım takımı tarafından üretilen oyun, temel işleme unsurlarını Wright'ın bir önceki oyunu olan Sim City'den almıştır. Tamamen kişiselleştirilebilme imkanı olan karakterler, yapay bir oyun dili olan Simlish'i konuşmaktaydılar. %60 oranındaki oyuncu yüzdesini kadınların oluşturması, oyunun getirdiği yeniliklerin yarattığı etkilerin en önemlisidir (Computer History Museum, 2019).



Resim 39: The Sims oyununa ait oyun içi görüntü.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

Yüksek performanslı bilgisayarların gelmesi ile beraber çok oyunculu çevirimci rol yapma oyunlarının (MMPORG) filizlenmeleri görülmeye başlanmıştır. 2003 yılında çıkan Eve Online, oyunculara bir uzay gemisini yönetebilme, ittifaklar kurabilme, başka oyunculara ya da çevresel faktörlere karşı mücadele edebilme imkanlarını sunmuştur. Çevirimdışıyken bile oyuncuya gerçek zamanlı beceri kazanabilme şansı tanıyan oyun, getirdiği bu yeni anlayışla oyuncuların gönlünü kazanmıştır (Computer History Museum, 2019).



Resim 40: Eve Online oyununa ait görsel.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

10 senelik bir zaman diliminde Warcraft markası altında pek çok strateji oyunu çıkaran Blizzard Entertainment, 2004 yılında seriye çok oyunculu World of Warcraft oyununu eklemiştir. Azeroth isimli bir fantasti dünyasında geçen oyununun mekaniği, oyuncuların avaturları aracılığı ile araştırmalara girmeleri üzerine kuruludur. Loncalar ve baskın grupları oluşturan katılımcılar oyun içindeki sohbet ve iletişim imkanları ile romantizmin de dahil olduğu güçlü sosyal bağlar kurabilme olanağına sahiptiler. Çıktığı günden bu yana World of Warcraft MMPORG oyun sistemlerinin lideri konumundadır (Computer History Museum, 2019).



Resim 41: World of Warcraft oyununa ait karakterler.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

Valve Entertainment bir ürünü olan Portal, zorlu bilmece ve bulmacaları, bilim kurgu alt yapısı ve GlaDOS isimli pasif agresif robotu ile 2007 yılında piyasaya çıkmıştır. Elinde GlaDOS’un bulmacalarını çözmek için kullandığı “Aperture Handheld Portal Device” adlı bir aparat bulunan Chell isimli karakterin kontrol edildiği oyun, bütün bulmacalar tamamlandığında olmayan bir kekin verilmesi motivasyonu üzerinden oyuncuyu yönlendirmekteydi. İkinci oyunu da ilgileri üzerine toplayan Portal’ın hayranları tarafından pek çok oyun içi cihaz üretilmiştir ve gerçek dünyaya uyarlanmıştır (Computer History Museum, 2019).



Resim 42: Portal oyununa ait kapak görseli.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

2009 yılında İsveçli oyun tasarımcısı Markus “Notch” Persson tarafından geliştirilen Minecraft, oyunculara kuleler kurma ve mücadelelere girme olanakları sunmaktaydı. Hayatta kalma ve yaratıcı mod olmak üzerine oyuncuya iki seçenek sunan Minecraft, pek çok oyun basını kuruluşunun ödülleriyle layık görülmüştür. Çok çeşitli fiziksel sistem ve makine yapılarının Minecraft evreninde yapılabilme olanağı, oyunu sadece bir eğlence platformu olma alanından çıkarıp esnek ve yaratıcı bir gerçek dünya uyarlama aygıtına dönüştürmüştür. Minecraft öğeleri ile oyuncular bilgisayarlar, şehirler

ve hatta gezegenler kurabilme olanaklarına sahiptirler (Computer History Museum, 2019).



Resim 43: Minecraft oyununda yapılmış bir bina.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

2009 yılında George Fan tarafından PopCap Games için geliştirilen oyun, sevimlilikle korkunçluk arasında bir çizgide bulunmaktaydı. Kule savunma oyunlarından ilham alınarak geliştirilen Plants vs. Zombies'de oyuncular gelen saldırıları geri püskürtmeye çalışmaktaydılar. İpad, Steam ve Playstation 3 gibi pek çok farklı platforma uyarlanan Oyun aynı zamanda katılımcıya istilayı tersine çevirip karşı baskın yapma imkanı da sunmaktaydı (Computer History Museum, 2019).



Resim 44: Plants vs. Zombies oyununa ait oyun içi görüntü.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

Dokunma ilkesi ile çalışan ekran teknolojisi ile beraber tablet ve akıllı telefonların kendini göstermesi, mobil oyunların satış rakamlarıyla konsol ve bilgisayar oyunlarıyl kafa kafaya gidebilmesine olanak sağladı. 2010 yılında çıkan Angry Birds'te oyuncular yeşil domuzlara ait olan kuleleri farklı işlevlere sahip kanatsız kuşları sapanla fırlatarak yıkmaya çalışıyorlardı. 99 cent gibi bir rakamdan satışa sunulan oyun, devam serileri ile beraber 2 milyardan fazla indirilmiştir (Computer History Museum, 2019).



Resim 45: Angry Birds oyununa ait oyun içi görüntü.

Kaynak: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

2. BÖLÜM

İDEOLOJİK PROPAGANDA UNSURLARI BARINDIRAN KARAKTER TASARIM ÜRÜNLERİNE BAKIŞ

2. BÖLÜM

İDEOLOJİK PROPAGANDA UNSURLARI BARINDIRAN KARAKTER TASARIM ÜRÜNLERİNE BAKIŞ

2.1. PROPAGANDA KAVRAMININ GENEL ÇERÇEVELERİ

Genel olarak olumsuz bir izlenim yaratan propaganda sözcüğü sanat ile beraber anıldığı zaman çelişkili anlamlar ihtiva eder. Sanatın ve yaratıcılığın ince ruhunun endoktrinasyon ile “propaganda sanatı” kavramına kısıtlanması durumu, iki yapının uyumsuz bir bütüne sıkışmasına yol açar gibi görünmektedir. Her ne kadar propaganda sözcüğünün zorlayıcı ve olumsuz anlamı 20. yüzyılın başındaki çatışmalarla dolu politik iklimin bir getirisi olsa da, ilk kullanım alanı farklıdır. Sözcüğün anlamsal etkisi ilk olarak 1622 yılında Protestan reformu ile beraber ortaya çıkan toplumsal karmaşanın Vatikan tarafından bastırılması ve kontrol altında tutulması amacıyla Congregatio de Propaganda Fide (Katolik İman Yayma Cemaati) isimli örgütün kurulması ile kendini göstermiştir. 18. ve 19. yüzyıllarda Avrupa dillerinin çoğunda sözcük politik fikir ve temayüllerin duyurulması, dini inanç odaklarına taraftar çekilmesi ve reklamcılık gibi alanlarda tarafsız bir kavram olarak dillendirilmiştir. Birinci Dünya Savaşı’nın çıkmasıyla beraber teknolojinin savaş alanlarındaki geleneksel fiziksel mücadeleyi etkisiz hale getirerek kitlesel ölümlere sebebiyet vermesi, sözcüğün dönem itibarıyla anlamının dönüşmesine sebep olmuştur. Ağır yıkımın bir getirisi olarak kamuoyundaki infial ihtimalini düşürmeye çalışan devletler gazete, sinema ve afişler aracılığı ile propaganda kavramını kullanarak kitleleri kontrol altında tutmaya çalışmışlardır. Devletler arası mücadele sırasında sansür ve bilgi akışına müdahaleler anlamına gelen sözcük, ilerleyen zamanla beraber rakiplerin motivasyonunu düşürme ve kimyalarını bozmaya yönelik ruhsal bir silah olarak kullanılmıştır (Clark, 2004: 12).

Bu duruma önemli bir örnek olarak İspanya İç Savaşı sırasında Francisco Franco tarafından görevlendirilen Alman Akbaba Lejyonu’nun Guernica kasabasını geçerli bir sebep olmaksızın yakıp yıkması akabinde gerçekleşen olaylar gösterilebilir. Milliyetçi basın tarafından kasabanın hiç bombalanmadığı ancak geri çekilen komünist

birlikler tarafından dinamitlenerek saldırıya uğradığına dair haberler ortaya atılmıştır. İç savaş sırasında iki tarafın da işlediği savaş suçlarının sayılamayacak kadar fazla olmasına rağmen, daha sonra Hermann Göring tarafından Nuremberg Davaları sırasında büyük yıkıma yola açan Blitzkrieg hava saldırılarının ilk denemesi olarak tanımlanan Guernica hadisesi, yarattığı dehşet ve şaşkınlıkla beraber Picasso'nun ünlü tablosuna yansımıştır (Clark, 2004: 50).



Resim 46: Guernica.

Kaynak: <https://tr.euronews.com/2017/04/26/ispanya-da-guernica-nin-80-yil-donumunu>

Propaganda savaşının belki de en debdebeli hali Nasyonal Sosyalist Parti'nin 2. Dünya Savaşı öncesinde başlayarak savaş bitimine kadar sürdürdüğü milli bir görsel kimlik inşa sürecinde görülmektedir. Topluluğun ortak göstergeler bütünü üzerinden aidiyet hissiyatına sahip olması adına üniformalardan rütbelere, işaretlerden törenlere kadar pek çok alanda bu dönemde köklü değişiklikler yapılmıştır (Clark, 2004: 59). Fiziksel özellikleri ile ön planda olmayan Hitler, Nazi kahramansal üslubunun bir markası, göstergesi ve Aryan fiziğinin stereotipi olarak görsellerde yüceltilmiştir (Heller, 2002; 50).



Resim 47: Hugo Boss firması tarafından tasarlanmış Nazi uniformaları.

Kaynak: <http://europeanpost.co/did-you-know-hugo-boss-designed-nazis-uniforms/>



Resim 48: Nazi dönemine ait rütbe, rozet, yama ve kolluklar.

Kaynak: <https://pictures.abebooks.com/BLUEJACKET/22536065721.jpg>

Hitler aynı zamanda halk karşısındaki hitabet etkisini arttırmak adına bir oyuncudan dersler almış ve Nazi Partisi üyelerinin topluluğa hitap eğitimi alması için

1928 yılında bir okulun kurulması direktifini vermiştir. İtalya’da Mussolini de benzer bir yol izleyerek kalabalık kitleler karşısında kurduğu liderlik kültürünün etkisini arttırabilmek adına sessiz sinema oyunculuğunu andıran abartılı ve ayırt edici jest ve mimikleri kullanmıştır (Clark, 2004: 59). Liderliği döneminde imajının her yerde hasıl olması üzerinden hareketle adeta Sezar kimliğine bürünen Mussolini, kabadayı üslubu ile ele alınan fiziksel özellikleriyle dönem görsellerinde “Büyük Biraderler”in en büyüğü konumuna çıkartılmıştır (Heller, 2002; 50).



Resim 49: Heinrich Hoffman tarafında 1925 yılında çekilmiş Adolf Hitler’e ait konuşma pratiği ve rol çalışması fotoğrafları.

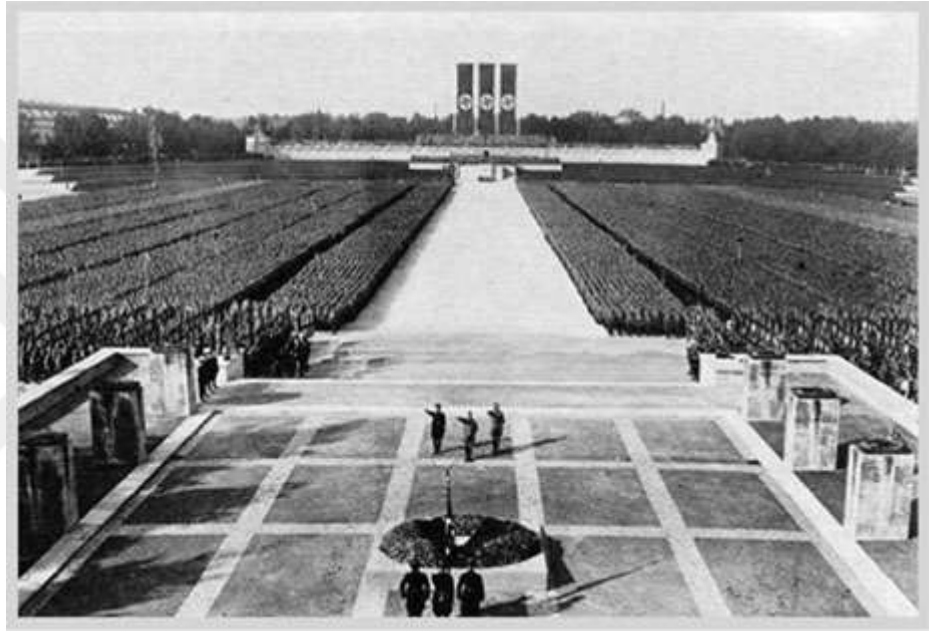
Kaynak: <http://www.ballardian.com/fascist-state-another-look-at-kingdom-come>



Resim 50: Abartılı jest ve mimikleri ile Mussolini kitesine hitap ederken.

Kaynak: <https://www.nationalreview.com/corner/benito-mussolini-quote-misinterpretations/>

Özellikle Nazi Partisi'nin hakim olduğu yıllarda Almanya'da faşist teatrallik kitle iletişim aygıtları ve teknolojinin, mimari ve gösteri kurgu unsurları ile birleşmesi ile beraber oldukça detaylı bir hal almıştır. Film setlerini andıran mimari kurgular içerisinde gerçekleştirilen mitingler, Weimar döneminde ortaya atılan tiyatro, koreografi, müzikal ve mimarinin bir arada ele alındığı Gesamtkunstwerk düşüncesine dayandırılarak gerçekleştirilmiştir (Clark, 2004: 60).



Resim 51: Nürnberg Nazi Parti Mitingi, 1936.

Kaynak: <https://www.battlefieldsw2.com/nazi-party-rally-nuremberg.html>

Nazilerden kaçarken 1940 yılında hayatına son veren Walter Benjamin faşizmi estetikleştirilmiş politika olarak tanımlamış, sadece kendini ifade etme kaygısı olan sürekli devrim, endüstriyel artı değer ve ölümün yüceltiildiği bir girdap olarak kendini savaş alanında yok edeceğini öngörmüştür. Nazi döneminin başmimarı Albert Speer, Hitler'in propaganda algısının belirli bir bütünsellik içerisinde gösteriler ve ritüellerle kurgulanmış kutsal bir aura oluşturmak ve adeta yeni bir kilise kurma ilkesi yönünde şekillendiğini belirtmiştir (Clark, 2004: 63).

İkinci Dünya Savaşı ile beraber Japonya'nın savaşa girmesi ve Pasifik üzerinde hakimiyetini kanıtlamaya yönelik hareketleri, otoritenin Nazi rejiminde olduğu gibi militarizm ile beraber yüceltilmiş eski geleneklerin tekrar yorumlanması yoluyla bir propaganda aktivitesi göstermesine sebep olmuştur. 1960 yılında neo-faşist olarak tanımlanan yazar Yukio Mishima, 1924 yılında kurulan Kokuhonsha örgütünün benimsediği samuray bushido ilkeleri doğrultusunda hareket eden ve kendi tasarladığı elbiseleri giyen küçük çaplı paramiliter bir ordu kurmuştur. Japon İmparatoru'nun yetkilerinin geri verilmesine dair özenle hazırlanmış metinlerle bir eyleme girişen Mishima bir generali rehin almış ve eyleminin sonunda hara-kiri yaparak yaşamına son vermiştir. Marjinal ve küçük ölçekli bu eylem her ne kadar ufak çaplı olarak görülse de göstergeler ve işleyiş mekaniği açısından estetik değerler yüklü faşist yönelimin belirgin bir örneği olarak hafızalara kazınmıştır (Clark, 2004: 68).



Resim 52: Yukio Mishima liderliğinde hareket eden Kalkan Cemiyeti.

Kaynak: <http://madmonarchist.blogspot.com/2013/01/monarchist-profile-yukio-mishima.html>



Resim 53: İntihar etmeden önce son konuşmasını yapan Yukio Mishima.

Kaynak: <https://www.bbc.co.uk/programmes/b01m4c8y>

Sovyetler Birliği'nde 1934 yılında Joseph Stalin tarafından komunizmin sanatsal ifade biçimi olarak belirlenen ve daha sonra tüm sosyalist ve komünist ülkelere yayılan Toplumcu Gerçekçilik 20. yüzyılın en uzun ömre sahip sanatsal yaklaşımlarından biri olarak bilinmektedir (Clark, 2004: 88). Bu akımın ele aldığı resim, roman ve filmler kendini partiye adanmış ve bu ülküde yaşamlarını topluluğa adanmış asker, kadın, çocuk ve çalışanların büyük bir coşkuyla örnek davranışlarını ve üstünlüklerini sergilemektedir. Aleksandr Samokhvalov'un Hava Basınçlı Matkabıyla Kadın Metro İşçisi resmi sportif ve aktif seçkin iş gücü olan Stahonovit'lerin yüceltilmesi ülküsüyle yapılmıştır. 1935 yılında bir gece vardiyasında 103 ton kömür çıkarttığı iddia edilen emekçi sınıfın destansı kahramanı Alexander Stahonov'dan ismini alan bu süper işçiler sistem tarafından kurgulanmış örnek bir gruptur (Clark, 2004: 104).



Resim 54: Aleksandr Samokhvalov - *Hava Basınçlı Matkابیyla Kadın Metro İşçisi.*

Kaynak: <https://soviet-art.ru/wp-content/uploads/2016/04/AN-Samohvalov-1894-1971.-Metro-constructor.-1934.-Oil-on-canvas.jpg>



Resim 55: Alexei Stahanov kömür madeninde çalışıyor.

Kaynak: <https://www.bbc.com/news/magazine-35161610>

Birinci Dünya Savaşı'na katılan ülkelerin pek çoğunda siper savaşının kişiye yüce erdemler katan adeta bir hac yolculuğu olduğuna dair genel bir kanı oluşmuştur. Otoriteye itaat ile sınıflar arası mesafelerin daralarak zorluklar çekilen savaş alanının bir arınma sahasına dönüşmesi durumunun daha güçlü bireyleri burada verilen mücadele sonucu yetiştireceğine dair bir inanç toplumlarca kanıksanmıştır. Bu manevi motivasyondan hareketle İngiltere ve Amerika'da asker alım duyurularında bireylere direk olarak seslenen Lord Kitchener ve Sam Amca figürleri kullanılmıştır. Benzer bir yaklaşım 1917 yılında basılan ve halktan maddi yardım isteyen Fritz Erler'in afişinde de görülmektedir (Clark, 2004: 124).



Resim 56: Lord Kitchener'in parmağını doğrultarak İngilizleri savaşa çağırıldığı askere alma afişi.

Kaynak: <https://www.bbc.com/news/magazine-28642846>



Resim 57: Montgomery Flagg tarafından yapılan ünlü askere alma afişi.

Kaynak: <https://illustrationchronicles.com/I-Want-YOU-The-Story-of-James-Montgomery-Flagg-s-Iconic-Poster>



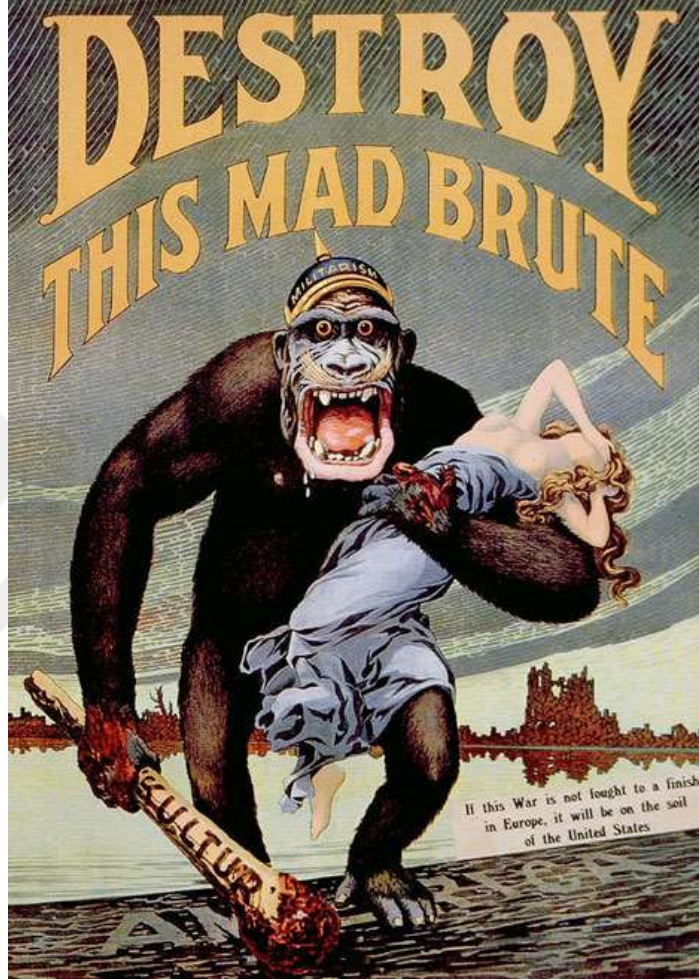
Resim 58: Fritz Erler'in Birinci Dünya Savaşı sırasında yaptığı askere alma afişi.

Kaynak: <https://spartacus-educational.com/ARTerler.htm>

Ulus devlet yapısının bireyi ve aileyi kapsayıcı özelliği ile beraber savaş propagandaları, savaşa çağırılan bireyleri manevi bir baskı altına alarak kişinin yakınlarını kaybetmesine dair korkuyla karışık bir motivasyon geliştirmeleri üzerine kurulmuştur. Ataerkil bir söylem ile cinsiyet rolleri devlet tarafından belirlenerek erkek aktif ve saldırgan bir tutumla kadını ve dolayısıyla devleti ve ülkeyi korumak için programlanmıştır (Clark, 2004: 125).

Her iki dünya savaşında da ırkçı ön yargıları hareket geçirip düşmanı canavarlaştırma yöntemi kullanılmıştır. Bu dönemlerde üretilen propaganda içerikli bazı afişler etnik özellikleri tiksindirici ve alaycı bir üslupla ele alarak, düşmanı yaşam hakkı

olmayan mütecaviz bir barbara dönüştürmüştür. Oluşturulan ırksal klişeler üzerinden aşağılanan ülkeler ve insanlar böylece savaşıma hazır erkeklerin hedef tahtasının üzerine asılan harcanabilir kağıtlara dönüşmüşlerdir (Clark, 2004: 134).



Resim 59: Birinci Dünya Savaşı sırasında Amerikan ordusu tarafından askere alma propagandası adına kullanılan afiş.

Kaynak: <https://www.eurozine.com/the-forgotten-roots-of-world-war-i/>



Resim 60: Hans Schweitzer tarafından 1943 yılında yapılan Yahudi karşıtı propaganda afişi.

Kaynak: <https://www.ushmm.org/propaganda/archive/poster-guilty-war/>



Resim 61: Pearl Harbor hadisesi sonrasında Douglas Aircraft Company tarafından yaptırılan tasarruf temalı afiş.

Kaynak: https://www.huffpost.com/entry/pearl-harbor-japanese-americans_n_5a283fb8e4b02d3bfc37b9f6

Propaganda tarihinin görsel açıdan belki de dönüm noktası, koalisyon güçleri ve Amerika tarafından yönetilen Körfez Savaşı sürecindeki uygulamalar bütünüdür. 16 Ocak 1991 senesinde karşılıklı ateş ile başlayan çatışmalar dönemin başkanı George Bush'un da dahil olduğu 160 milyon insan tarafından Amerika'da canlı olarak izlenmiştir. İlerleyen haftalarda titizce hazırlanmış görseller ve rapolar eşliğinde 24 saat yayınlanan bültenler aracılığıyla halka aktarılan sürecin kontrolden çıkmaması için müttefiklerin yaptıkları propaganda planları katı bir biçimde uygulanmıştır.

Gazetecilerin savaş esnasında ağır yaralanmış ya da psikolojik travma geçiren askerler ile röportaj yapmaları yasaklanmıştır. Iraklı sivil ve askeri kayıpların fotoğraflar ve görüntülerine çok az yer verilmiş ve bu durumun akıllı bombaların oluşturduğu yan hasarlar sonucu ortaya çıktığı söylemi defaatle televizyonlarda vurgulanmıştır. Bu dönemde üretilen “zeki” silah teknolojilerinin görüntüleme sistemlerinden elde edilen veriler kalabalık kitlelerin içindeki birkaç insan tarafından nadiren sorgulanmıştır. Yoğun ateş altındaki şehirlerdeki yıkım tahayyül sınırlarını zorlarken, yıkımın sonuçları yönlendirilmiş haberler tarafından saklanmış ve seçili görüntüler bir aşamadan sonra televizyon başındaki insanların zihninde birer fantezi unsuru olarak yer etmiştir. Buradaki etkili savaş ve silah görüntüleri üzerine uygulanan politika ilerleyen yıllarda pek çok video ve bilgisayar oyunundaki savaş ve şiddet sahnelerinin tetikleyicisi ve ilham kaynağı olmuştur (Clark, 2004: 140).



Resim 62: 1991 yılında CNN tarafından yapılan yayında Körfez Savaşı'nın başlangıcını gösteren ekran görüntüsü.

Kaynak: <http://www.historyinorbit.com/today-history-cnn-debuts>

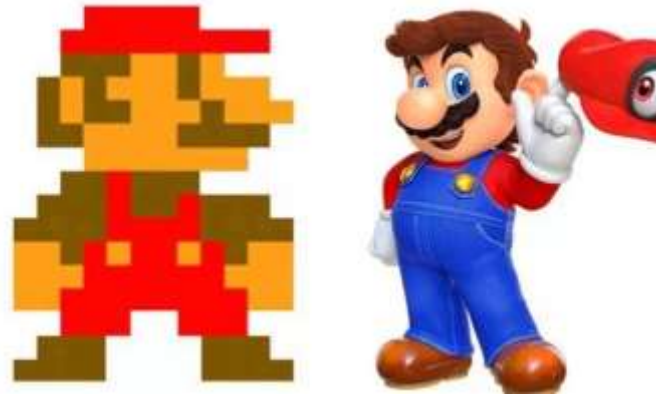
2.2 POPÜLER KÜLTÜRDE YER BULMUŞ BAŞAT VIDEO VE BİLGİSAYAR OYUN KARAKTERLERİNİN EVRİMİ

Gelişen teknoloji ile beraber bilgisayar ve video oyunlarının içine dahil olan karakter tasarım olgusu zaman içerisinde güçlü sistemlerin var olmasıyla farklı bir hal almıştır. Geçmişte sadece birkaç vektör birleşimi ya da pikselden oluşan karakter grafikleri, yeni imkanlar dahilinde geliştirilerek ve değiştirilerek oyunculara ve tüketicilere sunulmaktadır.

Popüler başlıkların devam oyunları, güncellemeleri ve genişleyen oyun evrenleri içerisinde karakterlerin dramatik değişimleri, bilindik figürlerin farklılaşarak varlıklarını devam ettirmelerine olanak sağlamaktadırlar. Mutlu yüzlü bir tesisatçı, gizlenme ustası bir süper asker ya da macera meraklısı bir arkeolog olarak karşımıza çıkan bilindik oyun karakterleri seneler içerisinde elde ettikleri ticari başarılar sayesinde devam oyunları ile beraber varlıklarını korumayı başarmışlardır. Bu karakterlerden bazıları zaman içerisinde iyi bir şekilde yıllanmış olsalar da, kimileri gidişata ayak uyduramayıp eski etkilerini kaybedecek bir konuma gelmişlerdir. Bilgisayar ve video oyunlarındaki karakter tasarım olgusunun zaman içerisindeki macerasını anlamak adına belirgin örnekleri gözden geçirmek uygun bir hareket olacaktır (Flatt, 2017).

Tüm zamanların en bilindik video oyun karakterlerinden biri olan Mario pek çok oyunda kendine yer bulmuş, ancak ilk olarak 1981 senesinde Donkey Kong oyununun kahramanı olarak boy göstermiştir. Super Mario Odyssey oyununda bilinçli şapkası Cappy sayesinde uçabilen Mario, ilk çıkış noktası olan oyunda havaya zıplama kabiliyetine bile sahip değildi.

Yapılan bu değişikliklere rağmen Mario stiline dışına çıkmamış ve bilindik görsel kimliğinde bir şey kaybetmemiştir. Oyun serilerinin başlangıcından bu yana Mario'nun kadın arkadaşının büyük bir hasım tarafından kaçırılıp (Donkey Kong, Bowser) kahramanın onların peşine düşmesi üzerine kurulu hikaye döngüsü değişmese de hayranların ve oyuncuların gözünde bu yapı her daim kabul görmektedir (Flatt, 2017).



Resim 63: Mario karakterinin 8 bit versiyonu ve 3 boyutlu modellenmiş hali.

Kaynak: <https://www.ranker.com/list/evolution-of-favorite-video-game-characters/collin-flatt>

En popüler kadın kahramanların başında gelen Lara Croft, maceraları içinde düşmanlarına merhamet göstermez, zeki arkeolog-maceracı kimliği ile bilinmektedir. PSX konsolunun blok üç boyutlu grafiklerinin hakim olduğu günlerde uzuvlarının ölçüleri basında tartışmaların konusu haline gelmiştir. Zaman içerisinde şiddetli bir biçimde tasarım çizgisi değişen Lara Croft, ilk oyunlarındaki kısa şort ve atletli görünümünden uzaklaşarak gardırobuna eklenilen parka, tırmanma botları ve kargo pantolonlar gibi görsel öğelerle daha gerçekçi bir görsel kimlik edinmiştir. İlk Tomb Raider oyunlarında kıymetli eserleri çalan bir figür olan Lara, seri oyunlarda babası ile sorunlarının ele alındığı daha derin bir hikaye örgüsü ile varlık göstermiştir. Rise Of The Tomb Raider, oyun serisinin tartışmasız olarak en başarılı oyunu olarak kabul edilmekte ve seri üç boyutlu macera platform oyunlarının başlangıcı olarak kabul görmektedir (Flatt, 2017).



Resim 64: Lara Croft karakterinin düşük poligonlu modellenmiş hali ve yüksek poligonlu versiyonu.

Kaynak: <https://www.ranker.com/list/evolution-of-favorite-video-game-characters/collin-flatt>

Legend of Zelda serisinin kahramanı olan Link, Nintendo firmasının ve oyun dünyasının en önemli karakterlerinden biridir. Aksiyon-rol yapma oyunlarının mucidi olarak kabul gören başlık, halen tüm zamanların oyun adına yapılmış en büyük atılımlarından biri olarak kabul görmektedir. Link ilk olarak şişkin yeşil ve kahverengi piksellerden oluşan kalkan, kılıç ve sarkmış bol bir şapka taşıyan düşük çözünürlüklü bir grafik form olarak izleyici ile buluşmuştur. Zelda: Breath of the Wild oyunuyla beraber, küçük yeşil insansı biçim daha tehditkar bir görsel hal almıştır. Muntazam bir biçimde tasarlanmış açık dünya elementleri içerisinde, ok bomba ve bumeranglar fırlatan ve kötülere karşı kılıç sallayan bir karakter haline dönüşen Link, serinin devamında hala kötü Ganon'a karşı savaşmakta ve Hyrule dünyasını korumaya çalışmaktadır (Flatt, 2017).



Resim 65: Link karakterinin 8 bit versiyonu ve 3 boyutlu hali.

Kaynak: <https://www.ranker.com/list/evolution-of-favorite-video-game-characters/collin-flatt>

Hideo Kojima'nın günümüzde gizlenerek ve takip ederek oyunu bitirme ilkesi üzerine kurulu yapıtların temelini attığı Metal Gear oyununun kahramanı Solid Snake, video oyun dünyasının en sert karakterlerinden biri olarak bilinmektedir. İlerleyen zaman içerisinde çalışmalarına ara vermeyen Kojima, sinematik anlatının oyun içi düzlemde hakim olduğu hikaye anlatıcılığı modeli ile video oyun tarihinin dramatik olarak en güçlü ve hatırlanan karakterlerinden birini oyunculara armağan etmiştir (Flatt, 2017).



Resim 66: Solid Snake karakterinin 8 bit versiyonu ve yüksek poligonlu modellenmiş hali.

Kaynak: <https://www.ranker.com/list/evolution-of-favorite-video-game-characters/collin-flatt>

1980’li yıllarda yaratıklarla savaşılan tehditkar robot görünümlü uzay savaşçısının oyunun sonunda kadın olarak boy göstermesi pek çok oyuncuda ufak çaplı bir şok etkisi yaratmıştır. Fakat bu durum Metroid serisinin daha başarılı olmasına ve oyuncu gözünde daha ilginç bir konum almasına sebep olmuştur. Aynı oyunda iki defa farklı görünen Samus (Samus ve Zero Suit Samus), Super Smash Bros. 4. oyunundaki sarı ve kırmızı güç elbisesi ile ikonik bir biçimde akıllarda yar etmiş ve popülerliğini kazanmıştır. Zırhının dışında atletik vücudunu saran ve Zero Suit olarak anılan mavi dar kabin giysisi de oyuncular arasında beğeni ile karşılanmıştır. Oyun tarzı yana doğru akan platform oyunundan birinci şahıs ateş etme mekanığına dönse de seri hala etkisini sürdürmektedir (Flatt, 2017).



Resim 67: Samus Aran karakterinin 8 bit versiyonu ve 3 boyutlu modellenmiş hali.

Kaynak: <https://www.ranker.com/list/evolution-of-favorite-video-game-characters/collin-flatt>

1985 yılında N.E.S. sistemine çıkan Super Mario Bros. ile Bowser, Donkey Kong'un elinden ana düşman olma unvanını almıştır. Sonraki yıllarda Mario'nun macerayı tamamlaması için aşması gereken bölüm sonu canavarı olarak Bowser, hemen hemen bütün oyunlarda varlığını göstermiştir. Prenses Peach'i elinde tutup Mantar Krallığı'nı istila etmek gibi basit bir motivasyona sahip Bowser doğduğu 80'li yıllardan itibaren serilerde büyümeye devam etmiştir. Kişilik olarak tehditkar varlığı ilerleyen dönemlerde bir çeşit basit komedi unsuru kötü karakter konseptine doğru evrilmiştir (Flatt, 2017).



Resim 68: Bowser karakterinin 8 bit versiyonu ve 3 boyutlu modellenmiş hali.

Kaynak: <https://www.ranker.com/list/evolution-of-favorite-video-game-characters/collin-flatt>

Mario'nun kahraman olduğu Donkey Kong oyunu, ismini oyunun baş kötüsü olan karakterden almaktadır. Donkey Kong hikayesine Mario'nun kız arkadaşını kaçıran başlar ve ilerleyen yıllarda Mario evreninde kötü karakter olarak yoluna devam eder. Mario Kart ve Smaş Bros. serilerinde de popüler bir figür olan karakter, kendi yan ürün sistemi olan Donkey Kong Country serilerinde de başarıyı yakalamıştır. Donkey Kong'un seneler içerisinde değişen fiziksel görünümüne, sadece doğum günü elbisesine ait kravattan başka bir öge eklenmemiştir. Nintendo ilerleyen zamanla beraber karakterin 1981 yılındaki ilk görünümünün tehditkar aurasını kaldırarak Donkey Kong'u daha yumuşak bir üslupla izleyiciye sunmuştur (Flatt, 2017).



Resim 69: Donkey Kong karakterinin 8 bit versiyonu ve 3 boyutlu modellenmiş hali.

Kaynak: <https://www.ranker.com/list/evolution-of-favorite-video-game-characters/collin-flatt>

Ryu Hayabusa ilk olarak 1988 yılında Ninja Gaiden arcade oyununda görülmüştür. N.E.S. sistemine uyarlanmış bir versiyonu aynı sene içerisinde çıkmış olsa da oynanış sistemi ve görünüm açısından bu versiyon aslını pek andırmamaktadır. Üzerinden 30 yıl geçmesine rağmen günümüzde bu serinin hala yaşıyor olmasının önemli sebeplerinden biri, bu uyarlamanın yapılmasıdır. Geçen zaman ile beraber Hayabusa'nın hikayesinde olduğu gibi fiziksel görünümünde de belirgin değişiklikler yapılmıştır. Ninja Gaiden'in orijinal hikayesinde karakter ölümüne yapılan bir dövüşten sonra Amerika'da kaybolan babasını aramaya koyulmuştur. Orijinal tasarımında mavi bir elbisesi olan Hayabusa, yeni serilerde maksimum hasar vermek için keskin bıçaklar ve yüzeylerden oluşan bir zırh giymektedir. Oldukça popüler olan üç boyutlu dövüş oyunu Dead or Alive'da ve Ninja Gaiden serilerinde karakter varlığını göstermektedir (Flatt, 2017).



Resim 70: Ryu Hayabusa Karakterinin 8 bit versiyonu ve 3 boyutlu modellenmiş hali.

Kaynak: <https://www.ranker.com/list/evolution-of-favorite-video-game-characters/collin-flatt>

Raiden karakteri Metal Gear serilerinin fanı olan insanlar için bir çeşit “bait and switch” (önce iyi malın gösterilip övülerek anlatıldıktan sonra stokta kalmamış olması bahane gösterilerek düşük kaliteli ve ucuz benzerinin müşteriye satılması) pazarlaması ile piyasaya sürülmüştür. Oyunun hayranları PS2’DEKİ Snake karakterinin ilk görünümünü dört gözle beklerken, MGS 2 : Sons of Liberty oyunun ortasında yapımcıların beyaz saçlı çocuksu bu karakteri eklemeleri ile büyük hayal kırıklığına uğramışlar ve haliyle tepki göstermişlerdir. Oyunun hayranlarından gelen karakterin yumuşak ve güçsüz olmasına dair eleştirileri dikkate alan Hideo Kojima, konseptler üzerinde çalışarak MGS 4 : Guns of the Patriots oyununda Raiden’ı tam anlamıyla durdurulamaz bir cyborg kabadayıya dönüştürmüştür. Hızlı bir şekilde karakterin kalp burkan ve korkunç hikayesini oyun takipçilerinin kalbini kazanmak amacıyla ele alan Kojima, ilerleyen zamanlarda elde ettiği başarıyla Raiden için yan oyun olan Metal Gear Rising : Revengeance oyununu kurgulamıştır (Flatt, 2017).



Resim 71: Raiden karakterinin düşük poligonlu modellenmiş versiyonu ve günümüzdeki hali.

Kaynak: <https://www.ranker.com/list/evolution-of-favorite-video-game-characters/collin-flatt>

İlk çıkan Mortal Kombat oyununda Sub-Zero ve Scorpion karakterlerinin renk paleti değiştirilmiş birbirinin kopyası iki figürden ibaret olması, onların marka değeri haline dönüşüp kendi hayran kitlelerine sahip olmalarını engellemedi. Aralarındaki derin ve karmaşık hikaye ile Mortal Kombat evrenin temel karakterleri haline dönüşen Sub-Zero ve Scorpion seneler içerisinde her yeni oyunda hayranlarının karşısına evrim geçirmiş yeni halleriyle çıkmışlardır. Yeni oyunlardaki Sub-Zero karakteri ilk oyundaki ince halinden uzaklaşarak, belirgin kas yapısına sahip, kalıplı bir görünüm almıştır. Ana konseptindeki buz ve soğuk fikri hiç değişmese de karakterin cephaneliğine eklenen yeni hareketler ve aygıtlar sayesinde Sub-Zero ölümcül bir yaratıcılık çerçevesinde gelişmiştir (Flatt, 2017).



Resim 72: Sub-Zero karakterinin ilk oyundaki dijital fotoğraf versiyonu ve 3 boyutlu modellenmiş hali.

Kaynak: <https://www.ranker.com/list/evolution-of-favorite-video-game-characters/collin-flatt>

1986 yılında N.E.S. sistemine çıktığı tarihten bu yana Castlevania serisi dünya çapında bir popülerliğe sahip olmuş ve oyunların çoğunda bar rolü Simon Belmont almıştır. Seriyeye ilk girişinde vampir avcısı Simon Belmont Dracula'yı hançerler, haçlar ve kutsal suların yardımı ile alt etmiştir. Oyun hikayesi genel olarak Bram Stoker's Dracula'nın çakma bir versiyonu olarak görülse de, pek çok oyun platformunda gelişimin devam ettiren Castlevania oyunundaki Belmont ailesi soy ağacı 30 yıllık bir sürede 30 ayrı oyunda oyuncuların keşfetmesi amacıyla yapımcılar tarafından geliştirilmiştir. Simon Belmont oyunlarda iki boyutlu, üç boyutlu ve pek çok ara formatlarda kendini göstermiştir. Her hikayede Belmont ve Dracula isimleri arasında geçişli anlatılar oluşturulmuştur. Castlevania serisinin ilk yıllarında tipik bir vampir avcısı görünümünde olan Simon Belmont, ilerleyen zamanla beraber gotik bir tema ile oyuncuların karşısına çıkmış ve gardırobunda çeşitli değişikliklere gidilmiştir (Flatt, 2017).



Resim 73: Simon Belmont karakterinin 8 bit versiyonu ve 3 boyutlu modellenmiş hali.

Kaynak: <https://www.ranker.com/list/evolution-of-favorite-video-game-characters/collin-flatt>

Pitfall Harry 1982 yılında Atari 2600 sistemine çıkan ve platform oyunu kavramının başlangıcı olarak kabul edilen Pitfall! oyununda ilk defa kendini göstermiştir. Pek çok eleştirmen tarafından Atari 2600'ün en iyi oyunu olarak değerlendirilen Pitfall! devam oyunu Pitfall II : Lost Caverns ile de beğeni toplamayı başarmıştır. Koşma ve zıplama öğeleri ile göz dolduran Pitfall! devam oyununda eklenen yüzme ve aşağı ve yukarıya doğru yatay ve dikey düzlemde yeraltını keşfedebilme olanaklarıyla da ilgileri üzerine çekmiştir. Oldukça başarılı bir müziğe de sahip oyun, uzun bir aradan sonra 1994 yılında Pitfall Harry karakteri ile beraber Super Nintendo sistemine Pitfall:The Mayan Adventure başlığıyla geri dönmüştür ve yeni grafik imkanlar ile beraber figür çizgileri daha akışkan ve hareketli bir hal almıştır. 2012 yılında iOS ve Android sistemleri için çıkan bir serbest koşuş oyunu ile Pitfall Harry karakteri tekrar arz-ı endam etmiş olsa da orijinal serideki etki yakalanamamıştır (Flatt, 2017).



Resim 74: Pitfall Harry karakterinin Atari 2600 versiyonu ve 3 boyutlu modellenmiş hali.

Kaynak: <https://www.ranker.com/list/evolution-of-favorite-video-game-characters/collin-flatt>

2.3. PROPAGANDA UNSURLARI OLAN OYUNLAR VE KARAKTER TASARIM ÜRÜNLERİ

Batı dünyasının hakim olduğu oyun endüstrisi her ne kadar günümüzde Asya faktörünün devreye girmesiyle farklı bir meyille hareket etmeye başlasa da, siyasi ve politik oyun içerikleri tasarlanırken işin doğası gereği geçmişte ve günümüzde Avrupa ve Amerika'nın dünya vizyonunu haklı göstermeye dair oyunlar üretmiştir ve üretmektedir. Özellikle 2000 yılı sonrası bilgisayarların grafik işleyici ünitlerinin gelişmesiyle beraber görsel açıdan daha kuvvetli imkanları tasarımcılara sunan oyunlar, içerdiği kahramanlık olguları ve yüceltilmiş militarist öğeler ile kullanıcıların zihinsel dinamikleri üzerinde daha etkin bir şekilde varlık göstermeye başlamışlardır.

Oyun olgusunun propaganda unsuru olarak kullanılması durumu, bilgisayar oyunlarının henüz varolmadığı yüzyıllarda kendini göstermiştir. 1880 yılından itibaren Britanya İmparatorluğu'nda üretilen, bir çocuk kahramanın başından geçen olayları anlatan "Boy's Own" romanları, "Penny Dreadful" olarak anılan ucuz polisiye öykü

kitapçıkları ve bazı masa oyunları aracılığıyla okuyucu ve oyuncular, kendilerini ülkelerinin düşmanı olan güçlerin karşısında kahramanlık sergileyen vatanperverler olarak hayal etmekteydiler. Bu oyunlar ve ürünler günümüzde olduğu gibi devlet eliyle olmaksızın, özel teşebbüsün girişimleriyle hayat bulmaktaydılar (Sainsbury, 2016).

Sanatın propaganda adına kullanılması, gerçekleşen dünya savaşlarında açık bir biçimde görünür vaziyettedir. Her iki savaşta da taraflar askere alımlar ve maddi destek toplama adına baskın eğlence medyasını kullanmışlar ve insanları yardım etmeye teşvik etmiş ya da maddi destekte bulunmalarını sağlamışlardır. Özellikle Hollywood film endüstrisi Amerikan Ordusu'nu destekler nitelikte pek çok propaganda başyapıtını izleyicilere sunmuştur (Sainsbury, 2016).

Teknolojinin ilerlemesi ile ve bilgisayarların evlerin bir parçası olmasıyla beraber bireylerin interaktif katılımının sağlanması sonucu batı merkezli oyun medyası devleri, hakim görüşleri görselleştirerek yanlı politikaların destekçisi ve duyurucusu konumuna gelmiştir. 2016 yılında yayınlanan ve alternatif bir evren içerisinde Demokratik Kore Halk Cumhuriyeti'nin Amerika'yı işgal ettiği bir senaryoda Amerikalılar'ın ülkelerinin savunmasını konu alan Homefront: The Revolution oyunu bu duruma bir örnek olarak sayılabilir. Oyundaki Kuzey Kore'nin düzenli ordusuna karşı gerilla savaşı veren karakterlerin tasarımlarında paramiliter özelliklerle beraber gündelik yaşama dair nüvelerin de görülmesi, oyuncunun verilmek istenen mesaja bağlanma ihtimalini arttırmaya yönelik bir hamle olarak düşünülmüştür (Sainsbury, 2016).



Resim 75: Homefront oyunundan oyunu içi görüntü.

Kaynak: <http://airship-images.com/portfolio/homefront-character-art/>



Resim 76: Homefront tanıtım görseli

Kaynak: <http://airship-images.com/portfolio/homefront-character-art/>



Resim 77: Homefront oyununa ait karakterler.

Kaynak: <https://www.polygon.com/2016/5/17/11659880/homefront-the-revolution-review-PC-PS4-Xbox-one>

2016 yılının Ekim ayında yayınlanan Battlefield I oyunu ise Homefront'un ele aldığı savunma çerçevesinden çok uzakta durmaktadır. Birinci Dünya Savaşı temalı oyun, ağırlıklı olarak batı cephesini ele almış olsa da savaş boyunca kendini savunmak zorunda olan Osmanlı İmparatorluğu ile çatışılan Hicaz bölgesindeki karşılaşmalar da oyuna dahil edilmiştir. Oyunun sunmuş olduğu parlak grafik unsurlar içerisinde kendini bulan oyuncu için işgalci pozisyonundaki güçleri temsil etmek sadece bir yan detay olarak kalmaktadır (Sainsbury, 2016).



Resim 78: Dice firmasının konsept tasarım departmanı şefi Robert Sammelin tarafından gerçekleştirilmiş oyun karakter konseptleri.

Kaynak: <https://www.artstation.com/artwork/o83Rw>



Resim 79: Homefront oyunundaki karakterlerden detaylar.

Kaynak: <https://www.artstation.com/artwork/o83Rw>

Verilen iki örnekteki oyunlar tema olarak birbirinden farklı olmasına rağmen, batılı güçleri ve Amerika'yı ele alma şekillerinden dolayı ortak bir özellik göstermektedirler. Her ne koşulda olursa olsun Amerikalılar ve Avrupalılar kahraman baş rolünü almakta ve nadir olarak düşmanca tavırlar sergiler vaziyette betimlenmektedirler. Diğer bir deyişle bu örnekler nasyonalist propaganda öğeleri taşımakta ve oyunların bu alandaki potansiyelini açık bir biçimde göstermektedirler. Avustralya Ordusu geçtiğimiz senelerde Sydney'de düzenlenen EB Games Expo organizasyonunda, çocukların ve gençlerin Call of Duty oyunlarından aşına oldukları ve sanal bir biçimde kullandıkları silahların gerçek hallerinin bulunduğu kabinleri kurmuştur. Call of Duty oyunun kabininden çıkan çocuklara askerler eşliğinde silahların tanıtımları yapılmaktadır. Birleşik Devletler'de bu durum bir kademe daha ileriye gidilerek ordunun askere alma duyurusu ve propagandası adına kendi oyununu geliştirmesi yönünde evrilmiştir (Sainsbury, 2016).



Resim 80: Call of Duty – Modern Warfare 2 oyununun karakterlerinden Captain Price.

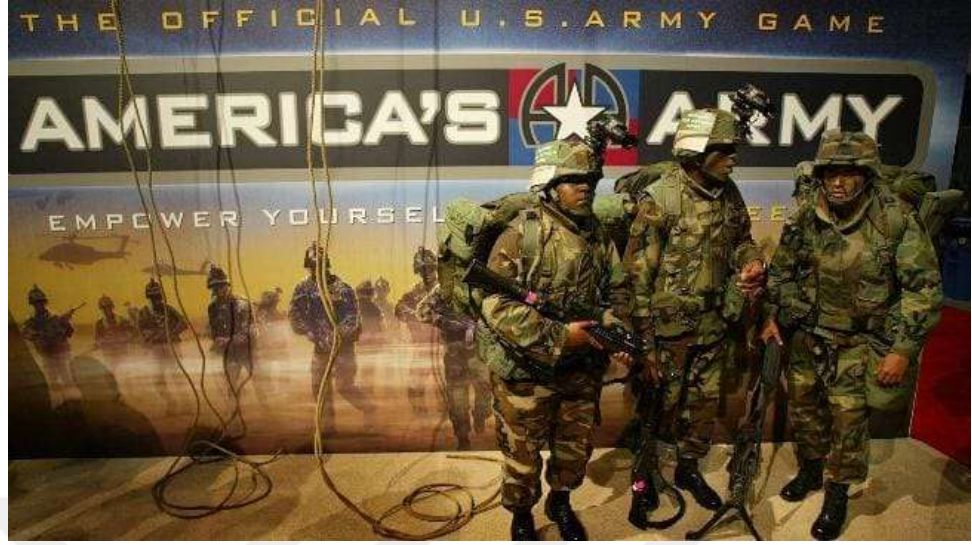
Kaynak: <https://www.codturkiye.net/community/cod-serileri/call-of-duty-sirlari-bolum-2/>



Resim 81: Call of Duty – Modern Warfare 2 oyununun karakterlerinden Soap Mctavish.

Kaynak: <https://www.codturkiye.net/community/cod-serileri/call-of-duty-sirlari-bolum-3/>

Amerika'nın bağımsızlık bayramı olan 4 Temmuz 2002 tarihinde piyasaya sürülen ve ustalıkla kotarılmış birinci şahıs atış oyunu *America's Army*, Birleşik Devletler ordusu tarafından özel kuvvetlerin resmi askere alma sitesi olan GoArmy.com'dan ücretsiz olarak dağıtılmıştır. Oyunu almak isteyenler aynı zamanda yerel askerlik şubesine giderek oyunu teslim alabilmekte ya da bazı dergilerin bedava cd sürümleriyle elde edebilmektedirler. İnternetteki forum sitelerinde ve dergilerde namı yürüyen oyun, hatırı sayılır sekiz önemli oyun yayını tarafından 2002 yılı E3 fuarının en iyi oyunu ünvanını almıştır. 2005 yılı itibari ile kullanıcı sayısı 5 milyona varan oyun sayesinde Amerikan Ordusu cazibe merkezi haline gelmiş ve tanıtımını başarılı bir biçimde yapmıştır (Halter, 2009: 10).



Resim 82: E3 fuarında yer alan America's Army standının önünde duran Birleşik Devletler ordusuna mensup askerler.

Kaynak: <https://www.news.com.au/technology/us-military-to-step-up-video-game-training/news-story/4f2287e6c8767e1f6915b68b13974ce3>

Verilen örnekler ışığında orduların oyun endüstrisini kullanarak savaşı oyunlaştırdığını söylemek yanlış bir tanımlama olmayacaktır. Ulusçuluk kavramıyla berabere ikili hale gelen oyunlaştırılmış savaş olgusu üzerinden endüstri, yabancı düşmanlığını ve saldırgan tutumları yayan ve batı değerlerine uymayanları ötekileştiren bir eğilimin taşıyıcısı konumuna gelmektedir. Kasıtlı olarak geliştirilen bu yeni propaganda stratejisi, devlet eli yokmuş gibi görünen bir çerçevede eğlence kavramını kullanmaktadır. Güney Afrika Savaşı ya da Boer Savaşı olarak bilinen hadisenin cereyan ettiği yıllardaki askere alım süreçlerinde insanlara empoze edilen ahlaken haklı tarafta bulunma telkinin bir benzerine Call of Duty oyunlarında da rastlanmaktadır. (Sainsbury, 2016).

Batı dünyası her ne kadar teknolojik üstünlüklere ve oyun endüstrisinin geniş propaganda olanaklarına sahip olsa da, karşıt olarak görülen cephede de ideolojik propaganda unsurları bulunduran dijital eğlence ürünleri üretilmektedir. 2007 yılında

İran’da çıkan Special Operation 85 adlı oyun bu duruma bir örnek olarak sayılabilir. İki nükleer bilim insanının tutsak alınması sonrasında küçük ve iyi eğitilmiş bir özel kuvvetler takımının düşman hattının içine sızarak operasyon yapmasını konu alan oyun, 8 bölümden oluşmaktadır. Benzer birinci şahıs atış oyunlarında olduğu gibi karşı tarafı kötüleyen bir tavırla Amerikalı ve İsrailli düşmanları yersiz saldırgan tavırlar gösteren ve kafayı işgalle bozmuş bir ruh halinde bulunan saf kötüler olarak betimleyen oyun, İran’ı dünyadaki en büyük ulus olarak tanımlamakta ve oyuncunun da bu söyleme dahil olmasını amaçlamaktadır. Oyun hayret uynadırıcı bir biçimde telif hakları kanunlarının tam işlemediği ve teknolojinin göreceli ve kısıtlı imkanlar dahilinde kullanıldığı İran’da onbinlerce yasal kopya satarak kendi çapında büyük bir başarıya imza atmıştır. Gelen başarı ile beraber İran Hükümeti, oyunlara önemli bir fon ayırarak milli değerlerin yüceltilmesi ve dünyaya duyurulması adına üretilecek yazılımların önünü açmıştır. İran-İrak savaşının en kanlı çarpışmalarının konu alındığı Breaking the Siege of Abadan ve dünya hallerinin ayartmalarına karşı koyan bir kadının hikayesinin ele alındığı Sara’s New Life, girişimlerin devamlılığını gösteren örnekler olarak ele alınabilir. Detaylı bir internet taraması yapılmasına rağmen bahsi geçen oyunların sağlıklı görsellerine ulaşamamıştır (Leibovitz, 2013).

Suriyeli oyun tasarımcısı Radwan Kasmiya’nın farklı bir bakış açısıyla İsrail-Filistin çatışmalarını ve sorununu ele aldığı Under Siege isimli oyun, içerdiği yoğun duygusal boşalımlar ve tarihsel referanslar ile tek kutuplu endüstrinin vizyonundan uzak bir yapımla oyuncuların karşısına çıkmıştır. Oyunda beş Filistinlinin İsrail işgaline karşı gösterdikleri tepki ele alınmıştır. Oyunun akışında hikaye örgüsü ile beraber ortaya çıkan silahlı mücadeleye ya da barışçıl eylemlere katılma durumları eşit oranda beyhude bir çaba gösterilmektedir. Pek çok oyunda sunulan katarsis ile beraber gelen muzaffer olma hissiyatı yerine Under Siege deneyimi sonucunda oyuncu, Filistin’deki karamsar ve acı durumu her ne kadar tam olarak yaşayamasa da ezilenler tarafından savaşın nasıl görüldüğüne dair fikir sahibi olmaktadır (Leibovitz, 2013).



Resim 83: Under Siege oyununun cd-rom kapak görseli.

Kaynak: <https://kotaku.com/a-game-about-insurgency-5654958>



Resim 84: Under Siege oyununa ait oyun içi görüntü.

Kaynak: <https://kotaku.com/a-game-about-insurgency-5654958>



Resim 85: Under Siege oyununa ait oyun içi görüntü.

Kaynak: <https://kotaku.com/a-game-about-insurgency-5654958>

Kasimiya'nın projesindeki kalbe ve duygulara dokunan eğilimin aksine, bağımsız bir İtalyan oyunu olan Riot ise eylemde bulunma rasyonelitesini ele alarak gösteri yapan aktivistlerin polisle çatışmaları ve taktiksel konumlanmaları mantığı üzerine kurulmuştur. Oyuncuya polislerin ya da siyahlar içerisindeki anarşist eylemcilerin tarafını seçme imkanı veren yapım olası kitlesel çatışma senaryolarını deneyimleme adına önemli bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır (Leibovitz, 2013).



Resim 86: Riot oyununa ait oyun içi görüntü.

Kaynak: <https://www.nintendo.com/games/detail/riot-civil-unrest-switch>



Resim 87: Riot oyununa ait oyun içi görüntü.

Kaynak: <https://www.nintendo.com/games/detail/riot-civil-unrest-switch>



Resim 88: Riot oyununa ait oyun içi görüntü.

Kaynak: <https://www.nintendo.com/games/detail/riot-civil-unrest-switch>

Propaganda kavramının temel bir devlet politikası olduğu Kuzey Kore’de, her ne kadar askeri gösteriler, yürüyüşler ve basılı mazlemeler aracılığı ile yönetim

tarafından toplum üzerinde bir etki yaratılmış olsa da endoktrinasyon unsurunun oyunlar yoluyla başarılı olması ülkenin dışa kapalı yapısından dolayı mümkün görünmemektedir. Teknolojik alt yapının yetersizliği ve tek kutuplu bakış açısı sonucu ortaya çıkan dar görsel vizyon oyunların parodi seviyesinden öteye gitmesine izin vermemektedir (Ashcraft, 2013).

Çin merkezli bir portal olan ve Reuters'e göre Pyongyang yönetimi tarafından kontrol edilen Uriminzokkiri üzerinden gerçekleştirilen propaganda yayınlarının yanı sıra flash tabanlı bazı oyunlar da siteden indirilebilmektedir. Kuzey Kore yönetiminin genel saldırgan ve öteleyici tavrının, görsel ve teknolojik yetersizliklerle harmanlanması sonucu sıradan oyuncunun kolaylıkla benimseyemeyeceği bir görsel üslup ortaya çıkmıştır (Ashcraft, 2013).

Labirent temalı olan A Treasure Key isimli oyun Japon politikacıların maymun olarak gösterildiği ve George W. Bush'un dev bir fare olarak betimlendiği karikatürize bir tarz üzerinden hareket etmektedir. Tamamlanan bütün labirentlerin sonunda iki Kore gökkuşakları ve çiçekler içinde birşemektedir. Path Taken By a Traitor isimli oyunda ise oyuncular bir ilmek ile Güney Koreli muhafazakar politikacı Lee Hoi Chang'ı bir ilmek aracılığı ile asmaya çalışmaktadırlar. Beatin Up Rat LMB oyununda oyuncu 2013 yılına kadar Güney Kore devlet başkanlığını yapmış Lee Myung Bak'ı yumruklamakta ve kanlar içerisinde kalmasına rağmen başkan karşı tepki göstermemektedir. Fly Swatting George W. Bush ve Shinzo Abe'nin sinek olarak tasvir edildiği ve oyuncunun bu figürleri ezebildiği bir oynanışa sahiptir (Ashcraft, 2013).



Resim 89: A Treasure Key isimli oyuna ait oyun içi görüntü.

Kaynak: <https://kotaku.com/north-koreas-propaganda-computer-games-are-violent-cru-5978247>



Resim 90: Path Taken by a Traitor oyununa ait oyun içi görüntü.

Kaynak: <https://kotaku.com/north-koreas-propaganda-computer-games-are-violent-cru-5978247>



Resim 91: Beatin up Rat Lmb isimli oyuna ait oyun içi görüntü.

Kaynak: <https://kotaku.com/north-koreas-propaganda-computer-games-are-violent-cru-5978247>



Resim 92: Fly Swatting isimli oyuna ait oyun içi görüntü.

Kaynak: <https://kotaku.com/north-koreas-propaganda-computer-games-are-violent-cru-5978247>

Kuzey Kore örnekleri ışığında oyunlarda güçlü bir görsel dil ile propaganda unsurunun baskın bir biçimde verilebilmesinin yolunun yüksek maliyeti olan teknolojik alt yapının sağlanmasından ve departmanlara ayrılmış titiz bir çalışmanın gerçekleştirilebilmesinden geçtiği söylenebilir. Mesajların yazınsal kuvveti olması ya da gerçek dünyadaki haklılık görsel dil ile uygun bir biçimde harmanlanmadan verildiğinde, oyunlar yarımlik hissi uyandıran ve parodik bir öğeye dönüşen etkisiz elemanlar olarak kalmaktadır (Ashcraft, 2013).



3. BÖLÜM

UYGULAMA ÖNERİSİ OLARAK “MÜHÜR” PROJESİNİN TASARIM SÜRECİ

3. BÖLÜM

UYGULAMA ÖNERİSİ OLARAK “MÜHÜR” PROJESİNİN TASARIM SÜRECİ

3.1. PROJE SUNUŞU

İçinde yaşadığımız gezegenin besin zincirinde rasyonel düşünebilme yetisi sayesinde en üst sıraya yerleşen insan ırkı, varlığını anlamlandırabilme adına ürettiği değerler yapısı ile katmanlı örgütlenme biçimleri üretebilmiş ve medeniyet nüvelerini geliştirerek günümüzde yüzünü evrenin uzak noktalarına çevirmiş bir yaşam formu haline dönüşmüştür.

Sahip olduğu zeka yetileri sayesinde insanlığın ürettiği teknoloji, yaşamın her alanında kullandığı oyuncu akla da sirayet ederek yüzyıllar içerisinde oyun kavramın farklı uygulamalar ile temsiline olanak sağlamıştır. Günümüzde dijital eğlence sektörü, mekanik ve geleneksel oyun tatbik sistemlerini geride bırakarak ileri teknoloji ürünü aygıtların da yardımıyla herkesin ulaşabileceği bir düzlemde varlık göstermektedir.

Oyun endüstrisinin artan kar hacmi, her geçen gün yeni yazılımların ve projelerin gerçekleştirilmesine olanak sağlamaktadır. Alanın sunduğu etkileşimli deneyimler ve görsel olanaklar aynı zamanda bu ürünlerin mesaj iletim medyumunu olarak kullanılması imkanının önünü açmaktadır.

Büyük dağıtımçı firmalar aracılığı ile yüksek kar marjı elde eden oyunlar tüketicilerin karşısına çıkmakta ve örtülü ya da açıktan verilen mesajları ile birer kültür ürünü olarak literatürdeki yerini almaktadır. Son zamanlarda teknolojik imkanların ulaşılabilirliğinin artması, küçük stüdyoların ya da bağımsız üreticilerin de piyasada varlık gösterip ürünlerini pazarlamasına olanak vermektedir. Bu durumun bir sonucu olarak geçmişteki endüstri tekellerinin kontrolünde olan üretim bandı, çeşitlilik gösteren yapımlarla renklenerek insanların farklı oyun sistemleri, söylemler, sanat ve tasarım yaklaşımlarıyla buluşmasını sağlamaktadır.

Epic Games Store ve Steam gibi oyun satış alanlarının çoğalması günümüzde pek çok başarılı yapıma imza atmış bağımsız stüdyolar olan Ninja Theory ve Cd Projekt Red gibi oluşumların Hellblade ve Witcher gibi başlıklarla kendilerini göstermelerine imkan vermiştir.

Bu minvalden hareketle ortaya çıkarılan uygulama projesi, bağımsız firmaların yakaladığı özgür üretim imkanları göz önünde bulundurularak deneysel bir çerçeve içinde şekillendirilmiştir. Yurdumuz sınırları içerisinde bulunan ve önemli bir dünya mirası ve tarih kaynaklarını baştan şekillendiren bir bulgu olarak Göbeklitepe’yi merkeze alan hikaye, Neolitik dönem ve Kurtuluş Savaşı temaları üzerine iki ayrı bölüm olarak kurgulanmıştır.

3.2. “MÜHÜR” OYUN PROJESİNİN HİKAYESİ: BÖLÜM -1

Oyunun hikayesi insanların çetin şartlar altında hayatta kalmaya çalıştığı Neolitik çağda başlar. Birbirlerinden ayrı insan topluluklarının avcı-toplayıcı bir yaşam sürdükleri bu dönemde kahramanımız Ulash kabilesi ile beraber zorlu koşullar altında avlakların, yiyecek ve su kaynaklarının izini sürmektedir. Geçirilen her gün kabile üyeleri tarafından şükür ile anılmakta ve bir sonraki günün endişeleri ile uykuya dalınmaktadır. Belirsizlikler ve mücadele içinde geçen zaman ve insan topluluklarının birbirlerine karşı düşmanca tavırları, kabile üyelerinin üzerinde yılgınlık yaratmış ve sakin yaşama imkanına sahip bir alan arayaşı zaman içerisinde kendini göstermiştir.

Kabilenin en yaşlı avcı-savaşçısı Koda, hayatta kalma yetileri ve bilgeliğiyle elinden geldiğince birikimlerini toplulukla paylaşıp onları daha müreffeh bir alana taşımak için çabalamaktadır. Bitkiler üzerindeki derin bilgisi ve gözlem yeteneği sayesinde yürüyüşleri boyunca çıkan aksaklıkları bertaraf etmede başarılı olan bu zat aynı zamanda rüyaları ve sezgileri yoluyla insanların pek çok tehlikeli durumdan korumuştur.

Kabilenin bu arayış ve istekleri artık sesli bir şekilde dillendirilmeye başladığında, yaşlı savaşçı Koda uygulanması tehlikeli ve sonuçları kesitirilemeyen bitkiler ile gerçekleştirilen bir ritüel ile derin bir uykuya dalar. Kimsenin sonuçlarından

emin olamadığı bu derin uyku ve sayıklama hali yaklaşık 3 gün sürer. Yaşlı savaşçı uyanışıyla beraber gördüklerini ve hissiyatlarını insanları ile paylaşır. Üyelere arasından bir kişinin yol için seçildiğini fakat yolun sonucunun ne olacağının bilinemez olduğunu söyler. Parmağıyla Ulash'ı işaret eder ve boynuna asılı keseciklerden çıkardığı bazı tohum ve bitkileri kahramanımızın avucuna tutuşturarak dağların yolunu gösterir. Koda Ulash'a yolunu veya kendini kaybettiği zaman bu bitkilerin ona yardımcı olacağını söyler.

Yürümeye başlayan Ulash başlarda yolda karşılaştığı türlü zorluklarla başedebilecek kadar güçlüdür. Fakat zaman geçtikçe yolun belirsizliği ve tükenmek bilmeyen mücadeleler sonucu güçsüz düşer ve olduğu yere yığılır kalır. Yolda vahşi hayvanlarla ve engebeli araziye karşı vermiş olduğu savaş hüsrarla sonuçlanacak gibiyken, Koda tarafından verilen ve elindeki son kozu olan bitki ve tohumları kullanma kararı alır. Bitkilerin etkisini göstermesi ile beraber yolda görmediği detaylar ortaya çıkar. Adeta başka bir evrene geçmiş gibidir. Mekanlar ve objeler ona tanıdık gelmekle beraber, gördüğü hiçbir şey ile mukayese edemeyeceği bir tuhaflıktadır. Bir süre sonra Koda'nın silüeti yolda belirmeye başlar. Geçemediği ve aşamadığı engeller Koda'nın öneri ve rehberliği sayesinde kolaylaşır.

Günlerce süren bu yolculuğun sonucunda Ulash çekiç biçimindeki dikitlerin olduğu ve havanın ağırlığıyla beraber tuhaf bir huzurla insanı ezdiği bir düzlüğe gelir. Durması gereken yerin burası olduğunu bir şekilde anlamıştır. Uzun yolun vermiş yorgunluk göz kapaklarını aşağıya doğru zorlayarak onu derin bir uykunun içine çeker. Rüyasında Koda ile tekrar iletişime geçen kahramanımız kendisini bekleyen önemli bir sınavın az sonra başlayacağına dair sözleri Koda'nın ağzından duyar. Sözlerin bitmesi ile beraber Ulash sert bir sarsıntı ile uyanır. Dikitlerden yükselen ışık öbekleri bir süre sonra yoğunlaşarak bazı silüetleri meydana getirir. Giderek belirginleşen şekiller bir süre sonra formlarını gerçek anlamıyla gösterir.

Ulash kendisini ellerinde asa taşıyan, bedenleri insana benzeyen fakat kafalarının olması gereken yerde yatay biçimde taşlar bulunan on figürün arasında bulur. Muntazam bir çember nizamıyla etrafı çevrelenmiş Ulash şaşkınlıkla duran

figürlere bakmaktadır. Çemberin tam ortasında aniden çakan bir ışık patlaması ile beraber kahramanımızın gözleri önünde iki figür daha belirir. Kadın ve erkek formunda olan ve etrafı çevreleyen diğer varlıklardan daha haşmetli bir görünüme sahip bu çift Ulash'a doğru yaklaşır ve ona hazır olup olmadığını sorar. Soru karşısında afallayan Ulash ne diyeceğini bilemez ve birden figürlerin kaybolması ile beraber kendini karanlığın ortasında bulur. Kısa bir süre sessizlikten sonra elinde asa ile Ulash'ı çevreleyen varlıklar seri bir şekilde ona saldırmaya başlar. Elindeki mızrağı ile kendini korumaya çalışan kahramanımız çetin bir kapışmanın içinde kendisini bulur. Ortada varlıkla kapışması uzun bir zaman alır ve bir mızrak darbesiyle aldığı yaralara rağmen varlığı alt etmeyi başarır. Çemberin ortasında beliren figürler aniden kendilerini tekrar göstererek ellerinde çıkardıkları ateş ve yıldırım hüzmelerini Ulash'a doğru fırlatmaya başlarlar. Çoğunlukla kaçmakla geçen zorlu mücadelenin ardından rakiplerini mızraklamayı başaran Ulash varlıkların kaybolmasıyla beraber kendini tekrar karanlıkta bulur.

Kısa bir süre sonra aynı sayıda varlık ellerinde asaları ile çember formu oluşturmuş vaziyette kahramanımızı çevreler. Kadın ve erkek görünümünde olan figürler de tekrardan Ulash'ın karşısında durmaktadır. Ona sınavı geçtiğini ve mühürü taşımaya hak kazanarak üzerinde durdukları verimli topraklara insanlarını getirebileceğini söylerler. Ayrıca taşıyıcı olarak bu ehil ve bereketli bölgenin dengelerinin hızlı değişebileceğini, adil, ahlaklı ve kapsayıcı olmayan ellerde mühürün dünya yüzüne çıkmaması gereken güçlerin anahtarı olabileceği konusunda uyarırlar. Çeşitli aralıklarla mühür ile içinde bulundukları dünyaya dair bilgilerin Ulash aracılığıyla insanlara iletileceğini ona aktarırlar.

Bu büyük sorumluluğu omuzlarına yüklenerek geri dönüş yolunu tutan Ulash, insanların yanına vardığında Koda'nın bitkin bir halde yattığını görür. Koda'ya ve kabile üyelerine Ulash üstlendiği görevin ağırlığını ve onları bekleyen yeni hayatın getirdiği sorumlulukların neler olduğunu uzunca anlatır. Konuşmanın akabinde kabilede mücadele yeteneğine güvendiği arkadaşlarını yanına çağırır ve bir kurul toplantısı yapılır. Yolda gizemli bitkileri kullanarak gerçekleştirdiği Koda ile telepatik iletişimini onlara da açıklar. Bitkilerin yan etkilerinden odaklanma ve meditasyon yöntemi ile uzak

durulabileceğine dair onayı Koda'dan alırlar. Bitkilerin neler olduğuna dair bilgiler koruyuculara Koda tarafından aktarılır ve meditasyon eğitimi günlük olarak Ulash aracılığı ile savaşçılara verilir. Eğitimin sonunda koruyucu gruptaki herkesin bu süreci atlatabileceğine kanaat getirilir ve yola koyulunur.

Meşakatli yollardan Ulash'ın rehberliğinde kabile zaiyat vermeden vaat edilen topraklara adımını atar. Geldikleri diyarın büyüğü ve yeni toprakların getirdiği umut insanları çalışma azmi ile doldurmuştur. Ulash'ın sonradan Yüceler ismini verdiği varlıklar mühür aracılığı ile toprağa ve gezegene dair bilgileri yavaş yavaş insanlara aktarmaya başlarlar. Bu bilgiler ışığında kabile yerleşkesi giderek gelişir ve tarımın ilk adımları atılır.

Bu sırada Ulash'ın kabilesinin geride bıraktığı topraklarda insan grupları hayatta kalma adına birbirlerini kesip biçmektedir. Yağma, talan, tecavüz, gasp ve türlü kötülüğün kol gezdiği geride bırakılan diyar, savaş çılgınlıkları içinde yaşama dair sönen umutların mezarlığına dönüşmüştür. Bu karanlığın içinde Bethsher, öldürme yeteneği ve plan kurma becerisi sayesinde etrafına büyük bir talancı çetesi toplayarak saldırıya açık insan gruplarına sürekli akınlar düzenlemektedir. Namı giderek yayılan bu savaş lordunun kana susamış adamlarının eziyeti, pek çok savunmasız insan grubunun ölümcül saldırılar sonucu yok olmasına yol açmıştır. Çetin diyardaki en son saldırılarında kendilerinden çok daha kalabalık bir grubun savunması karşısında hezimete uğrayan çete çareyi kaçmakta bulmuştur. Bu kaçış sonucu sayısı azalmış olan çete rastlantısal olarak Ulash'ın geçtiği meşakatli yola adım atmıştır. Engebeli arazi ve neredeyse imkansız geçitler çetenin yolda ağır kayıplar vermesine yol açar. Fakat grubun çekirdek elemanları bir şekilde hayatta kalmayı başararak yolunun devamını getirir.

Zorlu geçitlerin bittiği noktada uzanan verimli topraklar çetenin talan ve yağma iştahını kabartmıştır. Bethsher liderliğinde çete bir keşif birliği oluşturur. Bir süre sonra dönen keşif kolu ileride şimdiye kadar görmedikleri bir yerleşim bölgesinin refah içerisinde olduğunu söyler. Bunun üzerine çetenin geri kalan elemanları Bethsher önderliğinde Ulash ve halkının yerleşkesine doğru yola koyulur. Lider Bethsher kendi

gözleri ile gördüğü refah ortamının şimdiye kadar karşılaştıkları diğer sefil insan gruplarından çok daha fazla şey barındırdığını fark eder ve zekasını kullanarak başka bir role bürünmenin bu gizleri ortaya çıkarmada yardımcı olacağını düşünür. Üzerlerinde terör estirmek amacıyla kullandıkları dekoratif unsurları ve silahları yerleşkeye yakın bir bölgeye gömerek kaybolmuş bir insan grubu gibi yardım isteme fikrini devreye sokar.

Bir süreden beri halkı ile beraber barış içinde yaşayan Ulash grubu karşılar. Bethsher Ulash'a uzun süredir yolda olduklarını, zulümden kaçan kalabalık bir kabileden geriye kalan son fertler olarak bu bölgede kendilerine huzurlu bir ortam aradıklarını söyler. Üzerlerindeki yara bere izlerini ve bitkin hallerini göz önünde bulundurduktan sonra Ulash, Bethsher ve ekibine gerekli yardımcı yaparak yerleşkenin yakınında bir bölgede yaşama olanaklarının olduğunu söyler. Böylece çete yerleşke civarında kendilerine bir sığınak yaparak Ulash ve halkını izlemeye başlar.

Zaman geçtikçe yerleşkedeki hızlı gelişmeler ve Ulash'ın uzun yürüyüşleri Bethsher'in dikkatini çeker. Ulash mühürü kullanarak vardığı kutsal alana kadar Bethsher ve çetenin büyücüsü Zulath tarafından izlenir. Mühürü gömülü yerinden çıkaran Ulash etrafında oluşan ışık hüzmelerinin arasında beliren Yüceler'in görüntüleri ile temasa geçerek yaşamın yeşermesine dair yeni bilgileri onlardan alır. İletişim süreci bitmek üzereyken Ulash, Bethsher'in kendisine geldiğini görür. Bethsher Ulash'a burada neler olduğunu ona anlatması gerektiğini söyler. Ulash bu bölgede olan bitenin bir sır olarak kendisine bahsedildiğini ve bunun paylaşmaması gerektiğini anlatır. Duyduklarından memnun olmayan ve sinirlenen Bethsher büyücüden gizlendikleri kayanın arkasına sakladıkları mızrağını ister. Silahın eline geçmesiyle Bethsher seri saldırılarla Ulash'ı yaralamaya çalışır. Saldırıları savuşturan Ulash ayağının bir kayaya takılmasıyla yere düşer ve bunu fırsat bilen Bethsher mızrağını Ulash'ın karnının sol tarafına saplar. Acı içinde inleyen Ulash avcunda mühürü sıkıca tutmaktadır. Zulath'ın da yardımıyla Ulash'ı zapt etmeye çalışan Bethsher mızrağı saplı bir biçimde rakibinin karnında bırakmıştır. Çektiği acıya katlanarak saplı mızrağı karnından çıkarmayı başaran Ulash ani bir hamle ile mızrak ucunu Bethsher'in sol gözüne saplar. Can havliyle kendini geriye atan Bethsher elinde mühürün kırık yarısı ve avcuna göz soketinden

akarak dolan kan ile dizlerinin üzerine çöker. Yaralı Ulash bir gayret ile dönerek onu kontrol altında tutmaya çalışan büyücü Zulath'a bir yumruk atar ve çenesini kırar.

Ulash acılar içerisinde yerleşkesinin yolunu tutar. Olanı biteni insanlarına anlatan Ulash, temkinsiz tavrının sonuçlarının neler olabileceğine dair fikir almak üzere yaşamının son zamanlarında olan Koda'nın yanına gider. Koda bu büyük hatanın insanlara çok büyük acılar çektireceğini ve bunun sonucunda büyük çatışmaların çıkacağına dair kehaneti ile son nefesini verir. Ulash'a başına gelenlerden haberdar olan kabile, Bethsher'in kalan adamlarını yerleşkeden kovar.

Silahlarını gizledikleri yerden alarak Bethsher'i aramaya koyulan çete üyeleri liderlerini ve büyücülerini yaralanmış vaziyette kutsal alanda bulurlar. Elindeki yarım mühürle ne yapacağını bilemeyen Bethsher adamlarıyla beraber uzun bir yola koyulur. Kutsal alan ve yerleşke bir müddet sonra izi bulunamayacak şekilde geride kalır. Bethsher gözündeki yarayı iptidai yöntemler ile Zulath'ın da yardımıyla tedavi etmeye çalışırken elindeki kan pıhtısının yarım mühüre değdiğinde taşı harekete geçirdiğini ve titreştirdiğini görür. Bunun üzerine tuzaklayarak adamlarına yakalattığı bir tavşanı keser ve kanını elindeki mühürün yarısına boca eder. Bu işlemle beraber hareketlenen taş üzerinden kırmızı ışık parlamaları çıkarak uğursuz bir sesin aracıları olur. Bu uğursuz ses Bethsher'e daha fazla kanın ona daha fazla güç getireceğini söyler.

Geride bıraktıkları bereketli alanın izini kaybeden Bethsher yeni yağma alanları bulmak için keşfettiği bölgeleri sömürgeleştirmeye başlar. Zaman içerisinde zorbalıkları ve kurban ritüelleri ona karanlık sesin vaat ettiği gücün kapısını açar. Etrafındaki çete üyeleri ve kendisi gerçekleştirilen insan kurbanı ritüelleri ile beraber fiziksel olarak güçlenerek karşı konulmaz bir eziyet timine dönüşür. Köleleştirdikleri insan toplulukları bir süre sonra Bethsher ve ekbinin emirleriyle sunaklar oluşturmaya başlar. Hayvan ve insan kurban törenleri düzenlenen alanlarda akıtılan ölçülemez miktarda kan ile karanlık güçler Bethsher'e verdikleri yetkiyi genişletir. Zulath tarafından kontrol edilen ayinlerin sonucunda bilinmez alemlerden gelen pek çok yaratık Bethsher'in güçlerine katılır.

Kendi hatasını düzeltmek amacı yola koyulmak isteyen Ulash koruyucu gruba düşüncelerini açar. Yapılan toplantı sonucu Bethsher ve adamlarının peşine düşme kararı alınır. Thela, Duga ve Gheli'den oluşan keşif kolu izleri takip edebilmek amacıyla önden yola koyulur. Bitkiler sayesinde telepatik iletişime geçebilme yetileri, öncü grubun gördüğü şeyleri geride kalan üyelere aktarabilmesine olanak sağlar. Kirlenilmiş mühür sadece çeteyi etkisi altına almamış, ayrıca Bethsher'in kanı sonucu ortaya çıkan uğursuzluk çetenin geçtiği bölgelerin çoraklaşmasına ve lanetlenmesine yol açmıştır. Bu lanetli alanlarda türlü çağırılmış varlıkla mücadele ederek grup yoluna devam eder.

En sonunda çetenin kontrolündeki bölgeye gece vaktinde vardıklarında grup üyeleri, hayretler içerisinde olanı biteni izlemeye koyulmuştur. Köleleştirilen insan toplulukları ayrı mabedlerde bir yandan insan bir yandan da hayvan kurban ederek Bethsher'in ve karanlık güçlerin yararına hizmet etmekteydiler. Akıtılan kan oranında açılan astral geçitlerden büyüklü küçüklü yaratıklar Bethsher'in ordusuna katılmaktaydı. Aynı zamanda eli silah tutan köle askerler de bu yaratıkların yanında yer almaktaydı.

Ulash gördüğü bu karanlık manzara karşısında neler yapacaklarına dair grubuyla konuşmak için geri çekilir. Sayılarının Bethsher'in güçleri karşısında az olması grup üyelerini umutsuzluğa itse de gördükleri şeytanlığa karşı elleri kolları bağlı oturamayacaklarının farkındadırlar. Konuşmanın ortasında Ulash mühürün titrediğini ve içine koyduğu keseden ışıklar çıktığını görür. Mühürü yere koyan Ulash ve grup üyeleri bir çember oluşturur ve ortada Yüceler'in başındaki varlığın görüntüsü belirir. İyi ile kötü arasındaki bu savaşta gruba yardım edeceklerinin müjdesini veren Yüce bu yardımın ancak grubun mücadele azmiyle ortaya çıkacağını vurgular. Mühürün birleştirilmesinin şart olduğunu, yoksa yaşadıkları yeryüzünün sonsuza kadar bir azap alanına döneceğini de sözlerine ekler.

Konuşmanın ertesi günü savaş ilanı ile beraber Ulash tepenin üstündeki en büyük sunakta bulunan Bethsher'e doğru hücumla geçer. Elindeki köle ve yaratık ordusuna güvenen Bethsher karşısındakilerin aklını kaçırmaya doğru ilerlediğini düşünür. Aynı zamanda mühürün diğer yarısının ayağına geldiğinin

farkındadır. Zira mühürün tamamına sahip olan her kimse gücü tamamen kontrol edebilecek bir pozisyona gelecektir. Yaratık ve kölelerden oluşan ordu tepelerden akın ederek grubun üzerine saldırır. Saldırısından çok emin olan Bethsher keyifle olan biteni seyrederken, Ulash'ın ve arkadaşlarının silahlarının üzerindeki ısıtlıları fark eder.

Üstlerine saldıran yaratıkların arasına tırpan misali dalan grup ellerinde Yüceler tarafından kutsanmış silahlarıyla karşılına çıkan türlü yaratık ve köle askeri adeta biçerler. Saldırlar yoğunlaştıkça ve isabetli vuruşları arttıkça savaş alanında beliren ve Ulash'ın sınavında da bulunan varlıklar grubun düşmanlarını asalarından çıkardıkları ışıklar ve güçlü darbeler ile sağa sola savurur. Fakat yaratıkların ve düşmanların sonu gelmemektedir. Bu esnada telepatik bağ ile iletişim içinde olan grup Ulash'ın tepedeki sunağa giderek mühürü almasına karar verir.

Bethsher ve çetesinin tuttuğu büyük sunağa varan Ulash burada kara büyüyle güçlenmiş çete elemanları ile tek tek mücadeleye girer. Her ne kadar gücü, aldığı yardımlarla artmış olsa da karşısındaki düşmanlar saldırıları esnasında içlerindeki bütün kını kusarlar. Bütün çete elemanlarını alt eden Ulash, en sonunda varolan tüm kötülüğü yöneten Bethsher ile karşı karşıya gelir. Uzun bir mücadele sonunda iki taraf da birbirlerine ağır yaralar verirler.

Sunağın eteklerinde devam eden mücadelede neredeyse iki taraf da güçlerinin tamamını kaybetmişlerdir. Ulash'ın grubu her ne kadar Yüceler'den yardım almış olsa da varlıkların bu dünyada bulunma sürelerinin kısıtlı olmasından dolayı bir süre sonra düşmanlarının açık hedefleri haline gelirler ve ağır yaralar alırlar. Bethsher'in güçsüz düşmesiyle beraber etkisi altındaki tüm varlıklar yavaş yavaş alan ortasına yığılmaya başlamıştır.

Savaş alanındaki tüm arkadaşlarının öldüğünü farkedenden Bashgha yaralarına rağmen Ulash'a varabilmek için sunağa doğru hareket eder. Sunakta Ulash ve Bethsher'i kanlarından oluşmuş bir göletin içinde boğuşurken bulur. Mühürün diğer yarısını Bethsher'den almak için son gücüyle kavgaya katılmaya niyetlenen Bashgha, çatışmanın başından beri saklanan Zulath'ın ona doğru püskürttüğü bir tozla görme yetisini kaybeder. Bu esnada eli Ulash'a uzanmış olan Bashgha onu Bethsher'in

üzerinden çekerek alır. Zulath fiziksel gücünün yaralı olmalarına rağmen ikisine de yetmeyeceğinin farkındadır. O da Bethsher'i kendine doğru çeker. Böylece iki taraf ellerinde yarım mühürlerle ve sonuçsuz bir savaşın yaralarıyla alanı terkederler.

Ulash yaralarından dolayı ölmek üzereyken mühürü Bashgha'ya verir ve halkına dönmesi gerektiğini söyler ve yarı yolda son nefesini verir. Bashgha yolunu sadece kendisinin bildiği yerleşkeye ulaşır ve burada halkına olan biteni anlatır. Elleri mühürün tamamının olmamasından ve aktarıcı olan Ulash'ın ölmesinden sonra edindikleri bilgi birikimiyle Bashgha'nın önderliğinde tekrar göç yollarına koyulurlar. Zaman içerisinde Bashgha savaş tecrübelerini ve mühürün gizemine dair bilgilerini kendi oluşturduğu bir seçilmiş savaşçı grubuna anlatır. Yarım mühürün korunması görevini alan grup bir süre sonra savaşçı bir tarıkata dönüşerek aynı zamanda Bethsher ile savaşta kaybolan diğer yarıyı da aramaya koyulur.

Sunaktan Bethsher'i ağır yaralı bir biçim kurtaran Zulath alandan uzaklaştıkça ağırlığı kaldıramaz hale gelir ve onu yere fırlatır. Acılar içerisinde ölümü bekleyen Bethsher'e sağ elinde ritüeller için kullandığı ve kemiklerden yapılmış aparatla vurur. Son nefesini veren liderinin üzerinden mühürün diğer yarısını alır ve yoluna devam eder. Başarısız savaştan sonra verdikleri ağır kayıplardan dolayı karanlık güçler Zulath'ın çağrısına uzun süre cevap vermezler. Fakat karanlık büyüler üzerine çalışarak yoluna devam eden Zulath edindiği tecrübeleri nesilden nesile aktarabilceği bir yeraltı örgütünün temelini atar. Yanına aldığı çıraklarına bildiklerini aktaran Zulath'ın ölümünden sonra yarım mühürün gizemi bu ezoterik örgüt tarafından yüzyıllar ve nesiller boyunca araştırılmaya devam eder. Onların amacı da hem yarım mühürü aktif hale geçirmek hem de öteki yarıyı bularak yeryüzüne hükmetmektir.

3.2.1. “MÜHÜR” OYUN PROJESİNİN HİKAYESİ: BÖLÜM – 2

Binlerce sene boyunca ayrı kalan mühürün iki parçası Bashgha'nın takipçisi olan Koruyucular ve Zulath'ın yolundan ilerleyen Hizmetkarlar tarafından korunmuştur. Geçen süre boyunca varlıklarını sürdüren bu iki gizli örgüt birbirleriyle alakalı istihbarat savaşlarını devam ettirmiş, ayrıca dünyanın gidişatını yönlendirebilecek olayları kontrolleri altında tutmak için mücadele vermişlerdir.

Her ne kadar Bashgha'nın takipçileri ahlaklı bir yol izleyerek dünyayı belirli bir hizaya koymaya çalışsa da insanoğlunun güce karşı olan açlığı ve zayıflığını kullanmayı bilen Hizmetkarlar, geçen zaman boyunca kendilerine kritik mevkilerde takipçiler bularak güçlerine güç katmışlardır. Yeryüzünde gerçekleşen çatışmalar ve savaşlardan nemalanarak ilerleyen bu kötücül grup edindiği büyük serveti mühürün tamamlanması projesine yığarak seneler boyunca faaliyetlerini sürdürmüştür.

Koruyucular grubu ise az sayıdaki adamı ile Ulash'ın kabileyi yönlendirdiği bölgenin bulunduğu Urfa yöresini üs bölgesi haline getirmiştir. Birinci Dünya Savaşı'nın başlaması ile bölgenin hareketlenmesi grubun istihbarat faaliyetlerini arttırarak neler olup bittiğine dair bilgi toplamasını elzem hale gelmiştir. Zira bulundukları toprakları işgale gelen güçlerin varlık göstermesi ile beraber ellerindeki yarım mühür titreşmeye başlamıştır.

İşgal kuvvetlerinin bölgede varlık göstermesi civarda paranormal olayların görünmesine sebep olmuştur. Birinci Dünya Savaşı'nı fırsat bilen Hizmetkarlar tarikatının üyeleri seneler içerisinde mühürün çeşitli etkilerini çözmüşler ve aynı zamanda modern gelişmeler ile karabüyü birikimlerini birleştirerek zombileşmiş bir ordu yaratma projelerini devreye koymuşlardır. Hareketin başında geçmişi karanlık olan soylu Etienne de Raise bulunmaktadır. Güce karşı olan açlığı ve karabüyüye atalarından miras yeteneği ve meyili ile beraber dünyanın çeşitli bölgelerinde ritüeller gerçekleştirmiş ve deneyimlerinin tamamını devreye sokacağı son büyük atılımı için Fransız işgal güçleri ile beraber Urfa bölgesine varmıştır.

Durumun farkına varan koruyucular bölge geneline ellerinde az sayıda bulunan adamlarını ve istihbarat ajanlarını yollamışlarsa da bir sonuç alamamışlardır ve insanlarından bir daha haber gelmemiştir. Zira mühürün yakınında bulunanların üzerinde iz bıraktığını çözen bir büyüü hayata geçiren Raise, Koruyucular üyelerinin aurlarını okuyarak tek tek yakalamış ve mühürün yerini öğrenmek amacıyla türlü işkenceler yapmaya kalktığında özel bir pratikle tarikat üyelerinin yaşamlarını sonlandırdığına şahit olmuştur.

İkinci planına geçen Raise bölgenin tamamını başka bir boyuta taşıyacak büyüü devreye sokmuş ve tanımlanamaz hale gelen alanda güçlerine hareket kolaylığı sağlayacak ortamı oluşturmayı başarmıştır. Aynı zamanda bu sayede mühürün diğer yarısının açığa çıkaracağını düşünmektedir.

Bu esnada Koruyucular gizli karagahlarında ellerinde az bir kuvvetle, olanı biteni liderleri Mengüç'ün büyüü görselleştirme yetileri sayesinde izlemektedirler. Durumun vahim bir hal aldığını gören Mengüç en yetenekli savaşçıları olan Nefin, Gubaz, Boran ve Yüceler'in tarikata hediye ettiği boyutlar arası varlık Atashbaz'ı yanına çağırır ve bu duruma kendisinin de dahil olduğu bir intihar görevi ile son vermeleri gerektiğini anlatır. Bunun üzerine gerekli hazırlıkları yapan grup yola koyulur ve lanetli büyüün biçimini bozduğu yabancılaşmış alanlar içerisinde yol almaya başlar.

Koruyucuları saklandıkları inden dışarı çıkardığını farkında olan Raise elindeki kuvvetlerin tamamını serbest bırakır. Üzerinde türlü denemeler ve eklemeler yapılmış Mankurtlar ellerindeki silahlar ile bölgede terör estirmeye başlamıştır. Mengüç bu durum karşısında kendilerine yardım etmeleri için çeşitli ritüeller kullanarak Yüceler ile iletişime geçme kararı alır. Ulash ve Betsher'in çatışmasında olduğu gibi Yüceler güçsüz konumdaki Koruyucular'a yardım etmeyi kabul eder, fakat yarım mühürün etki süresinin kısıtlı olması yardımlarına engel teşkil etmektedir.

Bu şekilde mücadeleye girişen tim yollarına çıkan deneklerle amansız bir çatışmanın ortasına dalmıştır. Her ne kadar gruptaki üyelerin savaş yetileri insan üstü bir boyutta olsa da karşılarındaki zombileşmiş yaratıkların acı hissinin olmaması onları etkisiz hale getirme konusunda önemli bir zorluk olarak karşılarına çıkmıştır.

Bu esnada Raise yarattığı kaos ile beraber güçlerini aldığı ve kaynaklarda Kirlatici olarak geçen kadim kötücül varlığı dünyaya çağırmak üzere hazırlıklarına başlamıştır. Elindeki zihinsizler ordusunu büyüleriye beraber arttırarak ekibi köşeye sıkıştırıp ellerinden mühürü alma planı Koruyucuların inanılmaz azmi sayesinde sekteye uğramıştır. Karşısındaki rakiplerinin dişli olduğunu anlayan Raise, devreye uzunca bir süre üzerinde çalıştığı Diken Devi ve Kanca Devini sokar. Önlerindeki tüm engelleri yıka boza hallaç pamuğu gibi atan bu iki yaratık kalın derileri sayesinde ekibin onlara

karşı yöneltiği saldırılardan yara almadan mühürü taşıdığını bildikleri Mengüç'e yönelirler. Kanca Devi ani bir saldırı ile koluna bağlı olan kancayı Mengüç'e geçirir ve Diken Devi ekibi meşgul ederken Etienne de Raise'in son ritüeli gerçekleştireceği alana doğru yola koyulur.

Ekte büyük bir yıkıma sebebiyet veren bu olayın sonucunda daha bir hırsla savaşı kahramanlar ellerindeki tüm gücü kullanarak etraflarındaki Mankurt ordusunu yarıp devlerin peşine düşerler. Takip sonucu Raise'in son ritüeli gerçekleştirmek üzere olduğu portal bölgesine gelirler. Aralarındaki mesafeden dolayı olan biteni uzaktan seyretmek zorunda kalan ekip Kanca Devi'nin Raise'e Mengüç'ün ölü bedenini uzattığını görür. Raise tamamen insanı andıran bir formda olmakla beraber, kullandığı büyülerden dolayı mutasyon geçirmiştir. Elindeki alevli kılıcı uzantıların çıktığı koluna aktaran Raise Mengüç'ün belindeki çantada bulunan mühürün diğer yarısını da alır. Artık kendisini de yöneten Kirtletici'yi çağırma ritüeli için elinde herşey mevcut hale gelmiştir.

Raise'in önünde duran monolit blok üç parçaya ayrılarak manyetik bir alan oluşturur ve etrafında çıkan yıldırımlarla beraber hareketlenir. Raise'in elindeki mühür çağırma büyü ile bütünleşmeye doğru yaklaştıkça taşlar hızla döner. Ritüelin zaman alacağını anlayan Boran grubun taktik lideri olarak Nefin'e keskin nişancılık maharetini kullanarak elindeki özel yapım silahıyla Raise'in elini ve uzantısını hedeflemesi ve vurması gerektiğini söyler. Başarılı atış sonrası acı ile mühür parçalarını elinden düşüren Raise, atış yönünü tayin ettikten sonra Diken Devi ve Kanca Devi'ni Nefin'in üzerine gönderir. Boran'nın kurduğu çatışma planı çerçevesinde devler oyalanacak ve bu esnada ritüeli gerçekleştirecek olan Raise'e Nefin salvolarla rahat vermeyecektir.

Aşağıda ekip devlerle uğraşırken Nefin uygun bir pozisyon alarak doğru bir biçimde ateş etmeye çalışmaktadır. Fakat Raise'in değişime uğramış vücudu aldığı yaralardan sonra hızlı bir biçimde kendini yenileyerek ritüele kaldığı yerden devam etmektedir. Kalıplarına göre inanılmaz derece hızlı hareket eden devler Boran, Gubaz ve Atashbaz'ı zorlamaktadır. Elleri mühürün diğer yarısı olmadan yücelerin desteğini alamayan ekip çetin geçen mücadelenin ortasında umutsuz bir vaziyette

çırpınmaktadır. Bu esnada Atashbaz Boran ile telepatik temasa geçerek Raise'e doğru harekete geçeceğini ve onların bu esnada devleri oyalaması gerektiğini söyler.

İleri atılan Atashbaz Nefin'in dikkat dağıtıcı atışları ve Gubaz ve Boran'ın çabaları sayesinde portalın başındaki Raise'e ulaşmayı başarır. Raise'bu esnada çağırma büyüsünü tamamlamıştır fakat Kirletici'nin kendini tamamen göstermesi zaman alacaktır. Mühürü kendinden emin bir biçimde yere koyan Raise ile Atashbaz arasında amansız bir mücadele başlar. Elindeki ateşli mızrağı ile çevik saldırılar yapan Atashbaz Raise karşısında başlarda üstünlük gösterse de kapışmanın ilerleyen safhalarında yenilenme gücü sayesinde Raise Atashbaz'ı yormayı başarmıştır. Portaldaki büyü alanı kuvvetlendikçe Raise saldırılarını daha güçlü bir biçimde gerçekleştirmeye başlamış ve en sonunda Atashbaz'ı yaralı bir biçimde silahsız olarak yer çalmıştır. Fiziksel gücü tükenen Atashbaz'ı Raise uzantılı koluyla kendine çekerek kılıcı karnına saplayıp sırtından çıkarmıştır. Fakat Raise Atashbaz'ın türünün son saldırı gücünü hesaba katmamıştır. Kılıcın vücuduna saplanması ile gözlerinden ve vücudunda açılan yaralardan lav akmaya başlayan Atashbaz giderek kızgın bir kor halini almış ve büyük bir gürültüyle patlamıştır.

Aldığı ağır yaralarla yere yığılan Raise her ne kadar rejenerasyon yetisine sahip olsa da bu denli büyük bir patlamanın vermiş olduğu hasarı vücudun onarması zaman alacaktır. Paralel evrenden gelerek kendilerine yardım yoldaşlarını kaybeden ekip azimle ve hırsla mühür ile aralarında olan devlere saldırırlar. Devleri Nefin'in isabetli atışları sonucu alt etmeyi başaran Boran ve Gubaz portalla aralarındaki engellerin kalkmasıyla beraber son hızla mührü doğru koşarlar. Fakat Raise'in harekete geçirdiği çağırma büyüsü tamamlamış ve Kirletici tüm azametiyle ekibin karşısına dikilmiştir.

Ekip eğitimleri sırasında edindikleri konsantrasyon tekniklerini kullanarak her ne kadar Kirletici'nin dehşetinden zihinlerini korumaya çalışsa da bu iblisin sesinin yaydığı titreşim bile dövüşme kabiliyetlerini etkilemeye yetmiştir. Mücadele yetilerinin çok çok ötesinde olan bu varlığı yok etmenin tek yolu mühürü tekrar harekete geçirerek Yüceler'in yardımını istemektir. Yerde yatan Raise'in yanına ulaşmış mühürü alan Boran,

Mengüç'ten öğrendiği pratikleri uygulayarak durumu tersine çevirmeye çalışsa da yaratığın yaydığı dehşet ve titreşim saldırıları zihnini bulnadırmakta ve onu açık hedef haline getirmektedir. Hamamböceğinin ayakalarını andıran güçlü kolları kendinden geçen Boran ve ekibin üzerine Kirletici, seri saldırılar yapmaktadır. Boran bu esnada hala gerekli pratiği uygulamaya çalışmakta, Gubaz etkisiz kalan kılıç darbeleriyle yaratığa saldırmakta, Nefin ise sadece yaratığın dikkatine dağıtmaya yetecek atış gücü ile elinden geleni yaparak mücadele etmeye çalışmaktadır. Boran zihnini toparlamaya çalışarak pratiği sonlandırmaya yaklaştığı anda Kirletici büyük bir dehşet dalgasıyla ekibi etkisi altına alır. Bundan en az etkilenen Boran yarı felç halinde kalmış, Nefin ve Gubaz ise tamamen büyüünün etkisi altına girerek taş kesilmişlerdir. Kirletici Nefin'e yaptığı vuruşla onu ikiye böler ve Gubaz'ın kafasını ufak bir hareketle uçurur. Elindeki mühürle kısıtlı hareket kabiliyetini sonuna kadar kullanmaya çalışan Boran'a doğru yönelen Kirletici son darbesini indirmek üzereyken Boran pratiği tamamlar. Mühürüden çıkan ışıklarla beraber Yüceler alanda belirir ve tüm güçleriyle Kirletici ile mücadeleye girer.

Bu esnada Raise'in rejenerasyon süreci tamamlanmıştır. Dehşet ile düştüğü yerden kalkarak Boran'ın karşısına dikilen Raise, kılıcından çıkardığı ateş hüzmeleri ve uzantılı kolu ile saldırılarını gerçekleştirmeye başlar. Özel mühimmatlarını devreye sokan Boran, saldırılardan kaçarak uygun atış pozisyonu yakalamaya çalışmaktadır. Üzerine seri halde gelen ateş salvoları ve Raise'in uzantısının darbelerinden teker teker kaçan Boran, yakaladığı uygun atış imkanlarını iyi bir şekilde kullanarak Raise'i alt etmeyi başarır.

Ağır yaralı bir biçimde Boran'ın ayaklarının dibinde duran Raise sonunun geldiğini anlayarak lanetler yağdırmaya başlamak üzereyken Boran işi kısa tutup ateşli kılıcı yerden alarak Raise'i parçalara ayırır. Bu esnada Tüm güçleriyle Kirletici ile mücadele eden Yüceler de savaşlarında başarılı gelmişler ve varlığı alt etmişlerdir.

Boran savaş meydanına baktığında tüm yoldaşlarının ölümüne şahit olduğu anları hatırlar ve büyük bir yıkım hissi içini kaplar. Bu esnada Yüceler bir boyut kapısı açarak Kirletici ve Raise'in arta kalan parçalarını bilinmez bir diyara göndermektedir.

İşlem bittikten sonra Yüceler'in liderleri olan kadın ve erkek varlıklar Boran'ın yanın inerler. Sessiz geçen bir kaç saniye sonra ellerinden çıkardıkları ışıklar alanı kaplar. Bir aşamdan sonra Boran'ın gözü ışıklardan dolayı görmez olur ve eliyle gözlerini kapatır. Gözünü açtığıında Mengüç, Gubaz ve Nefin'i kendisine doğru yürürken görür. Yüceler etraflarında daire şeklinde pozisyon almışlardır. Liderler ekibe Atashbaz'ın uzak bir yolda olduğunu ve onlara tekrar katılacağını söyler. Boran şimdi ne yapmaları gerektiğini sorduğunda zaman içerisinde öğreneceklerine dair bir cevap alır ve sonraki maceralara atılmak üzere ekip alandan uzaklaşır.



3.3. “MÜHÜR” OYUN PROJESİ DAHİLİNDEKİ GÖRSEL ÖĞELER

3.3.1. NEOLİTİK DÖNEM ANA KARAKTERLERİ

3.3.1.1. OYUNUN İLK BÖLÜMÜNDE KÖTÜLÜĞE KARŞI SAVAŞAN EKİP

3.3.1.1.1 ULASH

Kabilenin yaşlı bilgesi Koda tarafından halkını zorlu yaşam koşullarından berketli topraklara taşıyan ve Yüceler’in sınavını geçip onlara biat ederek dünyaya dair bilgileri halkına aktaran, oyunun ilk bölümünün baş kahramanıdır.



Resim 93: Ulaş

3.3.1.1.2 KODA

Kabilenin bilgesidir ve aynı zamanda eski bir savaşçıdır. Doğada hayatta kalma yetenekleri ve bitkilere dair deneyimleri sayesinde halkını uzun süre koruyabilmiştir. Aynı zamanda mistik bir kişili olan Koda Ulaş'ın akıl hocası ve eğiticisidir.



Resim 94: Koda

3.3.1.1.3. BASHGA

İnanılmaz derecede yüksek fizik ve dayanıklılık gücüne sahip Bashgha savaşma yetilerinin yanı sıra iyi bir dinleyicidir ve meraklı bir kişiliğe sahiptir. Silah kullanma ihtiyacı duymayan Bashgha mücadele esnasında deri parçaları ve çaputlarla sardığı yumruklarını kullanır. Koruyucular tarikatı, Bashgha'nın mührün diğer yarısını Ulash'tan alması ve bitmek bilmeyen kötülüğe karşı mücadele azmiyle filizlenmiştir.



Resim 95: Bashga

3.3.1.1.4. DUGA

Keskin görüř yeteneęi ve fırlatmaya alışkın kol yapısı sayesinde kendi yaptığı mızrakları uzak mesafelere atabilmektedir. Aynı zamanda Thela ve Gheli ile beraber kabilenin keřif kolunu oluřtururlar.



Resim 96: Duga

3.3.1.1.5. GHELİ

Duga ve Thela ile beraber kabilenin keşif kolunda yer alan Gehli yüksek zıplayabilme yetisi ve dayanıklı vücut yapısı sayesinde pek çok tehlikeyi bertaraf etme konusunda Ulash'a ve diğer yoldaşlarına yardımcı olmuştur.



Resim 97: Gheli

3.3.1.1.6. KORG

Orik ile beraber kabilenin darp gücünü oluşturan Korg uzun gürzü sayesinde yoğun saldırıları geriye püskürtme yetisine sahiptir.



Resim 98: Korg

3.3.1.1.7. ORİK

Savaşçı grubunun darp gücü en yüksek üyelerindendir. Korg ile beraber yoğun düşman saldırısı esnasında açılması gereken yolları gürzü ile temizler.



Resim 99: Orık

3.3.1.1.8. THELA

Kabilenin keşif kolunun bir parçası olan Thela aynı zamanda topluluğun ve belki de yaşadığı zamanın en hızlı koşucularındandır. Hasar gücü fazla olmasa bile mücadelelerde Ulash için önemli bir taktik elemandır.



Resim 100: Thela

3.3.1.2. OYUNUN İLK BÖLÜMÜNE AİT ANA KÖTÜ KARAKTERLER

3.3.1.2.1. BETHSHER

Çetenin ve mühürün yarısıyla ortaya çıkmış kötülüklerin lideri.



Resim 101: Bethsher

3.3.1.2.2. ZULATH

Çetenin büyücüsüdür. Yapılan kanlı ayilerin ve çağırma büyülerinin sorumlusudur. Ayrıca yaralanan Bethsher'i kendi elleriyle öldürdükten sonra Hizmetkarlar tarikatının kurmuştur.



Resim 102: Zulath

3.3.1.2.3. BAGH

Çetenin en iri savaşçısıdır. Yağmalanan alanlardaki yamyamlık pratikleri ile bilinmektedir. Aç kaldığı bir anda kendi elini kesip yiyebilecek seviyede zeka yoksunudur. Zulath'ın telkinleri ve büyüleri ile kontrol altında tutulmaktadır.



Resim 103: Bagh

3.3.1.2.4. KERGU

Çetenin tek kadın üyesidir. Atletik yapısı, çevikliği ve kas gücü sayesinde kendi yapmış olduğu savaş aletini ustaca kullanabildiği için diğer üyeler istismara yeltenememiştir.



Resim 104: Kergu

3.3.1.2.5. LELAG

Kısa boyuna rağmen çevik hareketleri ve elindeki taş gürzünü kullanmadaki mahareti ile Ulash'a dişli bir rakip olmuştur. Burnundaki kemik parçalarının üzerine koyduğu korlar ve savaş alanında arkasında bıraktığı duman, görsel anlamda dehşetli bir görüntünün ortaya çıkmasına sebebiyet verir.



Resim 105: Lelag

3.3.1.2.6. PHUT

Yüzündeki ağır deformasyon ve vahşet konusundaki sınır tanımazlığı kabileleri köleleştirme sürecinde Bethsher tarafından bir yıldırma unsuru olarka kullanılmasına sebebiyet vermiştir.



Resim 106: Phut

3.3.1.2.7. THOSH

Bethsher'in kurmaylarından biridir. Yağma ve talan eylemlerinde ve gece saldırılarında Bethsher Thosh'u taktik eleman olarak kullanır.



Resim 107: Thosh

3.3.1.2.8. THULAG

Çete içerisinde çıkan bir düzensizliği Betsher Thulag aracılığı ile kontrol eder. Aynı zamanda Bethsher'in koruması ve kurmayıdır.



Resim 108: Thulag

3.3.1.2.9. ZOVİG

Bethsher'in savař alanındaki sađ koludur ve kiřisel korumasıdır.



Resim 109: Zovig

3.3.1.3. İLK BÖLÜME AİT YARATIKLAR

3.3.1.3.1. BOYNUZLU İBLİS

Boyutlar arasında kalmış bu kötücül yaratık hava yoğunluğu ve ses duyarlı bir yapıya sahiptir. Levitasyon yetisine sahip bu varlık yere yakın bir yükseklikte hızlı manevralar gerçekleştirerek başının üstündeki boynuzlarla hasmına zarar verir.



Resim 110: Boynuzlu iblis

3.3.1.3.2. KANATLI İBLİS

Uzantıları arasındaki kanatlara benzer esnek deri parçaları sayesinde gövdesinin altındaki uzangaçları kullanarak yakaladığı rakibini hareketsiz bırakır ve sivri kolları ile hasmına hasar verir.



Resim 111: Kanatlı iblis

3.3.1.3.3. KOLSUZ İBLİS

Bethsher'in mhr kanlı ritellerle harekete geirmesinden sonra diğer boyutlardan gelen anomalik yaratıklardan olan kolsuz iblis 60-70 cm civarı bir boya sahiptir. ok sayıda gelen bu yaratıklar toplu saldırılar yapar. Ters ayak eklemleri sayesinde hızlı sıçramalar yaparak keskin dişleriyle zarar verme yetisine sahiptirler.



Resim 112: Kolsuz iblis

3.3.1.3.4. KOŞUCU

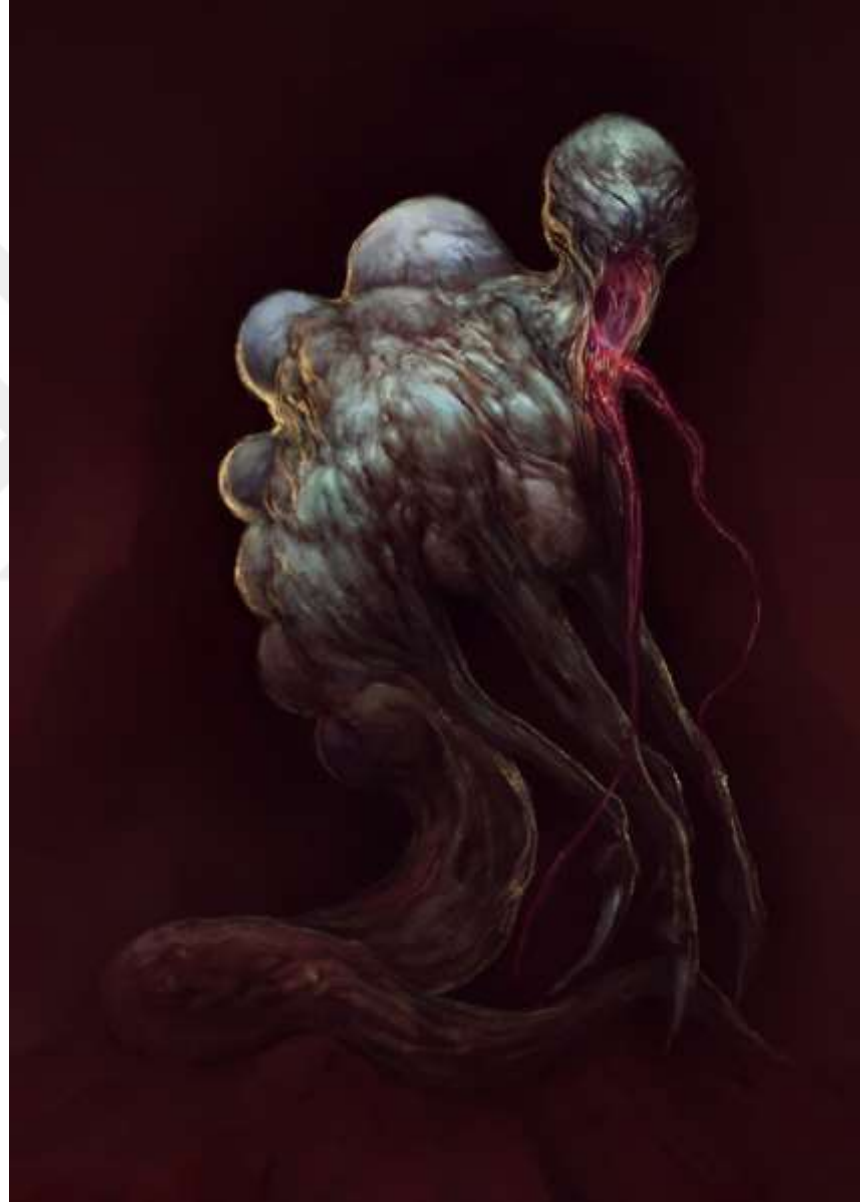
Hızlı hareket edebilmesine olanak sağlayan vücut yapısı sayesinde seri saldırılar gerçekleştirebilme yetisine sahiptir. Denge unsuru olarak kullandığı uzun kuyruğunu aynı zamanda bir kırbaç ve kavrama aracı olarak kullanır ve geniş ağzındaki keskin dişleri ile rakibine zarar verir.



Resim 113: Koşucu

3.3.1.3.5. YAPIŞKAN

Yapışkan vücudu ve ağzından çıkan uzantılarındaki hastalıklı sıvı sayesinde hasmını etkisiz hale getirerek karnından çıkan dikenli kollarını düşmanlarını öldürmek amacı ile kullanır.



Resim 114: Yapışkan

3.3.1.4. YÜCELER

Yeryüzünün oluşum sürecinde elementleri yönlendirerek yaşamın gezegende var olmasını sağlayan ve doğanın işleyişini düzenleyen varlıklardır. Seçilen Ulaş'ı teste tabi tuttukten sonra gezegende var olmanın sırlarını aktarmışlardır. Aynı zamanda öykü içerisinde iyiliğin yanında olan kahramanlara mücadelelerinde yardımcı olmuşlardır. İnsan bedenine sahip bu varlıkların başlarının olması gereken yerlerde monolit bloklar vardır. Erkek varlık ateşi ve yeryüzü hareketlerini , kadın varlık havayı ve gökyüzü hareketlerini, koruyucular ise ışığı temsil etmektedir.





Resim 115: Erkek yüce



Resim 116: Kadın yüce



Resim 117: Koruyucu

3.3.1.5. İLK BÖLÜME AİT MEKAN TASARIMLARI



Resim 118: Ulash'ın yolunun başındaki sislerle örtülü alan.



Resim 119: Ulash'ın daha önceden var olan medeniyetlerin kalıntılarıyla karşılaştığı alan.



Resim 120: Ulash'ın arayışı sırasında karşısına çıkan kayalık alan.



Resim 121: Ulash'ın geçtiği yok olmuş orman.



Resim 122: Ulash yolu üzerindeki kayalık geit.



Resim 123: Ulash'ın aşmak zorunda olduđu lav t fleri.



Resim 124: Volkanlara açılan dar geçit.



Resim 125: Volkan geçiti.



Resim 126: Soğumuş ya da soğutulmuş volkan tüfleri.



Resim 127: Yüceler'in kendilerini gösterdiği alana açılan anıt kayalar yolu.



Resim 128: Yüceler'in Ulaş'a görünüp onu sınava tabi tuttıkları kutsal alan.

3.4. OYUN PROJESİNİN İKİNCİ BÖLÜMÜNE AİT GÖRSELLER

3.4.1. KÖTÜ GÜÇLERE KARŞI SAVAŞAN EKİP

3.4.1.1. MENGÜÇ

Ekibin ve tarikatın hikayenin geçtiği tarihler arasındaki ruhani lideridir. Ulaş'tan beri süre gelen mühürün sırları ve kadim bilgi üzerine tarikatın topladığı arşivde yapmış olduğu yoğun okumalar görme yetisinin yok olmasına sebep olmuştur. Koda'nın telepatik iletişim yöntemini geliştirerek tarikata aktaran Mengüç, gelişmiş iç görü yetisi aracılığı ile oluşabilecek tehlikelere dair önlemleri almakla sorumludur. Aynı zamanda objeleri telekinezi ile hareket ettirebilme, rakiplerini zihinsel olarak yönlendirebilme ve ellerinden çıkardığı ateş topları ile hasımlarını alt edebilme yetilerine sahiptir.



Resim 129: Mengüç

3.4.1.2. BORAN

Koruyucular tarikatının stratejisti ve taktik lideridir. İstihbarat, bilgi toplama, sabotaj ve gizli operasyonlar konusunda uzmandır. Özel yapım tabancaları ve mühimattları sayesinde öte alemlerden gelen varlıkları etkisiz hale getirebilme yetisine sahiptir.



Resim 130: Boran

3.4.1.3. GUBAZ

Senelerini denizlerde korsanlıkla geçirmiş bir kabadayıdır ve Boran tarafından bulunarak ekibe dahil edilmiştir. Korumucular tarikatının en iri üyelerindendir ve yakın dövüş teknikleri konusunda Boran'dan aldığı eğitimi kendi deneyimleriyle birleştirerek rakipleri için aşılması zor bir engel haline gelmiştir. Dışa doğru eğimli kılıçlarını seri halde kullanabilme yetisine sahiptir. Ayrıca Atashbaz tarafından büyüyle aktif hale getirilmiş özel bir kayadan yapılmış balyozu ile geniş bir alanı etkileyebilecek şekilde saldırılar gerçekleştirebilir.



Resim 131: Gubaz

3.4.1.4. NEFİN

İçine kapanık ve sessiz bir karakter olan Nefin küçüklüğünü ağır kabusların ve sanrıların etkisi altında geçirmiştir. Ailesi tarafından bir süre sonra terk edilip sokağa atılan Nefin, Boran tarafından sokakta bulunmuş ve Koruyucular tarikatının himayesi altına alınmıştır. Tarikatın ruhani lideri Mengüç tarafından incelenen Nefin'in kabuslarının sebebinin boyutlar arası hareket titreşimlerine hassasiyet göstermesi ve medyumluk yeteneği olduğu ortaya çıkmıştır. İlerleyen yaşlarında keskin nişancılık yetileri ve atletik yapıya sahip olması sebebiyle Boran'ın gözetiminde özel silahıyla çeşitli operasyonlara katılmış ve başarı göstermiştir.



Resim 132: Nefin

3.4.1.5. ATASHBAZ

Ekibin boyutlar arasından gelen üyesidir. İnsana benzer bir forma sahip olan Atashbaz isminden de anlaşılacağı üzere ateş ve ısıнын hakim olduğu bir alemden Yüceler aracılığı ile ekibe dahil edilmiştir. Elindeki geniş ağızlı mızrağını doğuştan gelen yetileriyle kor haline çevirerek saldırı gücünü artırır. Aynı zamanda vücudunda yaydığı ısı ile geçici süreliğine ekibe koruma sağlar.



Resim 133: Atashbaz

3.4.2. DENEKLER

3.4.2.1. MANKURLAR

Raise'in karabüyü ve cesetler üzerine arařtırmaları sonucu geliřtirdiđi varlıklardandır. İlk deneylerin aksine bu yaratıklar daha ileri zeka seviyesine ve bedensel zindeliđe sahiptirler. Büyü sürecine geçilmeden önce lobotomi ile beyinlerinin bir bölümü çıkarılan cesetlerin kafaları, belirli bir bütünlükte tutulmak ve uygulanan büyü'nün işlevliliđi sağlamak için deri ve bez paraçaları ile desteklenmiştir.



Resim 134: Mankurt



Resim 135: Mankurt



Resim 136: Mankurt



Resim 137: Mankurt



Resim 138: Mankurt



Resim 139: Mankurt



Resim 140: Mankurt



Resim 141: Mankurt



Resim 142: Mankurt



Resim 143: Mankurt



Resim 144: Mankurt

3.4.2.2. BALTALI DENEK

Raise'in cesetler üzerine yaptığı ilk deneylerin ürünlerinden olan yaratıklardandır. Duyma yetisi ile hareket eder. Raise kancalı, topuzlu ve baltalı denekleri Mankurtlar'a yardımcı kuvvet olarak atamıştır. Kalabalık gruplar halinde saldırırlar. Standart yakın mesafe piyadesidir.



Resim 145: Baltalı denek

3.4.2.3. KANCALI DENEK

Raise'in cesetler üzerine yaptığı ilk deneylerin ürünlerinden olan yaratıklardandır. Duyma yetisi ile hareket eder. Raise kancalı, topuzlu ve baltalı denekleri Mankurtlar'a yardımcı kuvvet olarak atamıştır. Kalabalık gruplar halinde saldırırlar. Kollarına bağlı kancalar ile hızlı bir biçimde etrafında dönerek geniş alanda hasar verebilme yetisine sahiptir.



Resim 146: Kancalı denek

3.4.2.4. PATLAYICI DENEK

Raise'in çeşitli patlayıcı karışımları ve zehirli maddeleri zerk ederek yürüyen bir bomba haline getirdiği denektir. Aldığı darbelerle beraber vücudundan zehirli gazlar çıkarır ve ölmeye yakın olduğu anda infilak eder.



Resim 147: Patlayıcı denek

3.4.2.5. TOPUZLU DENEK

Raise'in cesetler üzerine yaptığı ilk deneylerin ürünlerinden olan yaratıklardandır. Duyma yetisi ile hareket eder. Raise kancalı, topuzlu ve baltalı denekleri Mankurtlar'a yardımcı kuvvet olarak atamıştır. Kalabalık gruplar halinde saldırırlar. Standart yakın mesafe piyadesidir. Elindeki orak bezneri silahı rakibine saplayarak ve topuzunun darp gücünü kullanıp hasmını sersemleterek bir süreliğine hareketsiz bırakabilme yetisine sahiptir.



Resim 148: Topuzlu denek

3.4.3. OYUNUN SONUNDA ÇIKAN ANA DÜŞMANLAR

3.4.3.1. ETIENNE DE RAISE

Karanlık kültün başındaki lider. Simya, büyüçülük ve karanlık bilimler ile uğraşması sonucu mutasyon geçirmiş ve kendisi de en sonunda üzerinde deneyler yaptığı varlıklara benzer bir form almıştır. Vücuduna yapışmış simbiyotik parçanın içindeki gözler sayesinde geniş görüş açısına sahiptir. Sağ kolundaki uzantı yüksek esneme kabiliyetine sahip olup rakiplerini kavrayarak etkisiz hale getirmesine olanak verir. Sönmeyen bir ateşe sahip lanetli kılıcı sayesinde hasımlarına ölümcül darbeler indirebilir.



Resim 149: Etienne de Raise

3.4.3.2. DİKEN DEVİ

Karanlık güçlerin başındaki Etienne de Raise tarafından çeşitli kara büyü deneyleri sonucu inşa edilen bu yaratık vücudunda ve kolundaki keratin uzantıları kullanarak rakiplerine saldırır. Karın bölgesindeki parazit ikiz artığı yüz oluşumu, yakın mesafedeki düşmanlara ciddi zararlar verebilir. Kullanılan büyüün oluşturduğu uğursuz güç alanı kafa bölgesinde yoğunlaşmış, ve pek çok acıyı görebilmesini sağlayan eklenmiş gözlerin yanında havada duran iki boynuz benzeri uzantı belirmiştir.



Resim 150: Diken Devi

3.4.3.3. KANCA DEVİ

İri cüssesi ile ve sağ eline yerleştirilmiş kaba zehirli kanca ile rakiplerini alt eden bu yaratık, dış müdahalelerle mutasyona maruz bırakılmış bir insandır. Sol kolundaki kas anomalisi hasmını çıkılması imkansız bir kavrayış ile tutar. Değişim geçirmiş yüzündeki yapışkan uzantılar, varlığını içindeki asitli zifti bulaştırarak ağır yaralanmaların meydana gelmesine sebebiyet verir.



Resim 151: Kanca Devi

3.4.3.4. KİRLETİCİ

Oyunun son bölümünde ortaya çıkan, kara büyüyle çağırılmış, devasa şeytani yaratık. İnsalığın var olan bilgi birikimi ve algısının dışında bulunan bu varlık zaman kavramı ve kişinin algı sınırlarını yönlendirme gücüne sahip olup, iradesi sağlam olmayan düşmanlarını fiziksel müdahaleye gerek duymaksızın, zihin yönlendirmeleri ile deliliğe sürükler. Şekil itibari ile mantar, çürümüş et ve kınkanatlıların birleşimi bir yapıya sahiptir. Zihin oyunlarından kurtulabilecek iradeli bünyeleri güçlü kollarındaki örümcek ayakları ile parçalara ayırabilecek güce sahiptir.



Resim 152: Kirletici

3.4.4. İKİNCİ BÖLÜME AİT MEKANLAR



Resim 153: Ekibin boyut değişikliğinden sonra geçmek zorunda olduğu alanlardan biri.



Resim 154: Ekibin boyutlar arası alemde Yüceler'in izlerine rastladığı dikitli geçit.



Resim 155: Oyunun ikinci bölümünde çeşitli yerlerde ortaya çıkan ve rejenerasyon sağlayan hayat ağaçları.



Resim 156: Koruyucuların gizli karargahı.



Resim 157: Ekibin aşmak zorunda olduğu magma geçiti.



Resim 158: Ekibin Mankurtlar ile mücadele verdiği ve tuzaklarla dolu olan boyutlar arası mekan.



Resim 159: Raise'in deneylerini yaptığı ve Mankurtlarını yetiştirdiği lanetli kale.



Resim 160: Ekibin Raise'in güçleri ile çatıştığı boyutlar arası güç alanı.



Resim 161: Etienne de Raise'in Kirletici'yi çağırmak için kullandığını boyutlar arası kapı.

3.4.5. OYUN PROJESİNİN LOGOSU



Resim 162: Oyun projesinin logosu.

SONUÇ

GameIndustry.biz sitesinin İngiltere editörü James Batchelor'un aktadığı 2018 yılı rakamlarına göre oyun endüstrisinin ulaştığı hacim %10.9 bir büyümeyle 135 milyar doları bulmuştur. Mobil oyun sektörü genel ortalamanın %47'lik dilimini oluşturarak 63.2 milyar dolarlık bir girdiye sahip olmuş ve 2017-2018 yılları içerisinde %12.8'lik bir büyüme oranına ulaşmıştır. %25 civarında bir paya sahip olan pc oyunları ise 33.4 milyar dolarlık bir rakamla %3.2 civarından bir yükseliş seviyesine ulaşmıştır (Batchelor, 2018).

Dijital teknolojinin gelişmesi ve kullanılan aygıtların veri işleme hacminin artmasıyla beraber üretilen eğlence yazılımlarının katlanarak çoğalması sonucu insanlar, oluşturulan renkli yapay dünyanın içinde daha fazla vakit geçirmeye başlamışlardır. Bu durumun bir getirisi ve götürüsü olarak kişiler, bu yapay düzlem üzerinde para harcayarak gündelik yaşamın monotonluğundan sıyrılıp farklı fantazi dünyalarında katarsise ulaşma adına gerçek hayatta elde ettikleri kazanımlarını bu alanlara doğru yönlendirme yoluna gitmiştir. Oyun içi yapılan alışverişlerle kıymetlenen dijital ürünlerin nadirliğine ve işlev puanına göre artan değer, yeni bir yatırım ve ticaret alanının ortaya çıkmasına sebebiyet vermiştir. Play ve labour kelimelerinin birleşimi sonucu ortaya çıkan playbour kavramı, dijital oyun oynayarak ortaya çıkan ve fiziksel olmayan emeği isimlendirmek için kullanılmaktadır. Özellikle Çin'deki atölyelerde ağır bir iş gücüyle üretilen sanal altınlar, dünyanın çeşitli bölgelerindeki oyunculara gerçek para karşılığı satılarak yatırımcılara önemli bir kazanç kapısı açmıştır. Bu duruma benzer bir oluşum ücretsiz olarak bağlantı sağlanan sosyal medya ağlarındaki kullanıcı verilerinin hasatlanarak firmalara satılması ve dolaylı emek yoluyla bu alanlarda geçirilen vaktin paraya dönüştürülmesi sürecinde gözlemlenebilir. Manzara bütünsel olarak ele alındığında dijital dünyanın insan yapısı, emek ve yatırım kavramlarını ne şekilde yönlendirip değiştirdiği rahatlıkla görülebilmektedir (Eren, 2017).

Son senelerde firmalar aracılığı ile ekonomi alanında büyük bir atılım yapan Çin'in devreye girmesi ile beraber hem finansal dengeler hem de popüler kültür aygıtlarının ideolojik destek unsurları olarak kullanılması durumu ciddi oranda

değişmiştir. Oyun dünyasında adından söz ettiren Tencent firması, satın aldığı oyun başlıkları ve dijital ortamdaki uygulamaları ile gün geçtikçe pazarda söz sahibi olmaktadır. Özellikle Amerika merkezli firmaların devlet destekleri ve yönlendirmeleri ile beraber büyük stüdyolarda kurguladıkları oyun senaryoları üzerinden uygulanan politikaları aklama durumu, uzunca bir süredir gözlemlenen bir olgu olarak karşımızdadır. Hakim batı kültürünün dijital eğlence sektörü üzerindeki etkileri uzunca bir süre daha devam edecek olsa da, yeni oyuncu olarak maddi gücüyle beraber Tencent'in varlık göstermesi dengeleri değiştirecek gibi görünmektedir (Kılınç, 2019).

2017 yılındaki finans raporlarına göre Activision, EA, Take-Two ve Ubisoft firmalarının toplamından daha fazla kar marjı elde eden Tencent, Playerunknown's Battleground oyununun yapımcısı Bluehole stüdyosunu bünyesine katmak istemektedir (Kılınç, 2017).

Şu anda ülkemizde ve dünyada yoğun bir biçimde oynanan Playerunknown's Battlegrounds isimli oyunun mobil versiyonun haklarına sahip olan firma Battle Royale kavramını üst bir noktaya taşımış, Call of Duty ve Red Dead Redemption gibi büyük başlıkların bu oyun modunu eklemelerine sebep olmuştur. Zira son hayatta kalan olma hedefi üzerinden ilerleyen çevrimiçi bu oyun mekaniği an itibari ile oyun firmalarına en çok para kazandıran sistem olarak anılmaktadır (Kılınç, 2019).

Tencent firması sadece oyun sektöründe değil Hollywood merkezli filmlere sağladığı yapımcılık ve maddi destek kalemleriyle sinema endsütrisinde de adından söz ettirmeye başlamıştır. Firma, "Warcraft", "Kong: Skull Island", "Wonder Woman", "Venom", "Bumblebee" ve 2019 yılında vizyona girecek "Terminator 6" gibi başlıkların maddi destekçisi olarak da varlık göstermektedir. Ayrıca Çin ve Uzakdoğu'da popüler olan ve günümüzün en büyük mesajlaşma ağlarından biri olan WeChat ve D.c. ve Marvel firmalarına rakip olarak kurulan Tencent Comics gibi oluşumlarla Tencent, sanal dünyadaki atılımlarına devam etmektedir (Kılınç, 2019).

Dev şirketlerin piyasadan pazar payı kapmaya çalıştıkları oyun sektöründe bağımsız oyun yapımcıları bazen firmaların büyük bütçeli yapımlarına karşı büyük başarılar sağlayabilmektedirler. Kelt ve İskandinav mitolojilerini konu alan Hellblade:

Senua's Sacrifice oyunu bu duruma önemli bir örnek olarak gösterilebilir. Çıkış yaptığı ilk hafta itibari ile 50.000 adet satan oyunun yapımcıları, Mental Health America isimli akıl hastalıklarıyla mücadele eden bir sivil toplum örgütüne yüklü miktarda bağışlarda bulunmuştur. Zira oyun geliştirilirken Senua karakterinin vesveseler ve sanrılarla dolu dünyasını gerçekçi bir biçimde aktarabilmek adına Ninja Theory firmasının yapımcı ekibi, psikolojik rahatsızlıklardan şikayetçi hastaların deneyimlerine başvurarak gerçekçi bir oyun akışı sunmaya gayret göstermiş ve satış grafiklerinden anlaşılabileceği üzere başarılı olmuşlardır (Özçilingir, 2018).

Witcher serisiyle önemli bir başarı yakalayan Polonyalı bağımsız bir oyun yapımcısı firma olan CD Projekt RED'in kurucusu Mark Iwinski, büyük firmaların dağıtım tekellerine karşı koyarak üretim süreçleri içerisinde istekle çalışan bir ekip kurduklarını ve uzayan süreçlerin daha kaliteli ürünler çıkartabilmelerine olanak sağladığını belirtmektedir. Bağımsız bir firma olmanın elde ettikleri başarının en önemli unsuru olduğunu belirten Iwinski, üretim sürecinde süreler ve çalışma sistemi üzerinde insiyatifin tamamen kendi ellerinde olmasının vazgeçilemez bir şirket politikası olduğunu belirtmiştir. Ortak ve demokratik bir karar mekanizmasının çalışmasıyla ve çok tekrar ile elde edilen verilerin analiz edilmesiyle ortaya çıkan ürünlerin kalite bağlamında kendilerini gösterecekleri vizyonu, firmanın temel hareket noktası olarak benimsenmiştir. Oyun sektöründe büyük yapımların üretici ekipler üzerinde kurduğu baskı, bitiş süreçleri ve kar merkezli yönlendirmelerin sonucu ortaya çıkan emek sömürsü durumu günümüzde endüstrinin bir gerçeği konumundadır ve bu bağlamda bağımsız üreticilerin kendi kurallarıyla varlık gösterebilmeleri önemli bir unsurdur (Calvin, 2018).

Dünyada ve Türkiye'de etkisi sinemayı geçen ve finansal hacim fazlasıyla aşan bir sektör olan oyun endüstrisi, önemli bir iletişim medyum ve bir gerçek olarak karşımızda durmaktadır. Geçmişten günümüze kadar kullanılan görsellerin hakim güçler tarafından politik çıkarlar adına sömürülmesi tarih kitaplarından aşina olunan bir strateji türüdür ve yaşadığımız zamanda oyun görselleri ile beraber bu durumun devam ettiği gözlemlenmektedir.

Üretilen uygulama projesi ile neredeyse tarih kji taplarındaki bilgileri sıfırlayan ve inanç sistemlerinin oluşumuna dair önemli ipuçları veren bir keşif olan Göbeklitepe'nin önemine dikkat çekilmek istenmiş ve ülkemiz topraklarında bulununan bu değerin kültürel bir üretim kaynağı olarak kullanımına dair bir deneme ortaya konmuştur. Oluşturulan kurgusal düzlem ile tarihsel gerçeklikler birleştirilerek bir oyun projesinin ağırlıklı olarak karakter tasarım dalına yönelik üretimler gerçekleştirilmiş ve bu bağlamda ülkemize dair yerel öğeler kullanılmıştır.

Aksiyon ve sıra tabanlı strateji oyunlarının harmanlanmış bir karışımı olarak düşünlen oyun mekaniği dahilinde, karakterler arasında geçişler yaparak oyuncular aktif bir biçimde tasarım unsurlarını kullanabilme yetkisine sahip olmaları üzerinden hareket edilmiştir. Bu kurgusal mekanik sayesinde oyuncunun çoklu karakter seçenekleri ile beraber akan bir eğlence örgüsü içine çekilmesi amaçlanmaktadır. Ekip yönetimi odaklı oyun mekaniği karakter tasarımlarının sayılarını ve niteliklerini belirlemede temel hareket noktası olarak belirlenmiştir.

Görsellerde gerçekçiliği ön planda tutan bir stilizasyon üslubu belirlenmiştir. Genel atmosfer ve karakterlerin renk seçimlerinde oyunun insanlığın varoluşuna dair ele aldığı kasvetli temayı tasvir etmek adına koyu tonlar kullanılmıştır. Ayrıca kültürler arası bir geçiş unsuru olarak H. P. Lovecraft'ın düş dünyasındaki mekanlar, karakterler ve yaratıklar projenin temel esin kaynağıdır ve plastik değerlerdeki etkiler bu minvalden hareket edilerek oluşturulmuştur. İkinci bölümde devreye giren ve eski bir Kırgız-Naiman anlatısından yola çıkarak tasarlanan mankurt ve denek karakterlerindeki görsel tavır Lovecraft dünyasının üzerine kurulu olduğu "bilinmeyenden korkma" yaklaşımından hareketle tasarlanmıştır. Böylece doğu ve batı kültürlerine ait anlatı öğeleri inşa edilen oyun içi görsel dil ile harmanlanmıştır.

İnsan formunda olan karakter tasarımlarında fotoğraf referansları ve anatomi atlasları yardımcı kaynaklar olarak kullanılmış olsa da genel süreç serbest el çizimlerin dijital ortamda gerçekleştirilmesi şeklinde kotarılmıştır. Proje süreci sırasında ortaya çıkan eskizlerin sayısının çokluğundan dolayı raporda sadece son aşamadaki görsellere yer verilmiştir.

Oyun her ne kadar Göbeklitepe etrafında gerçekleşse de estetik kurgu bakımından proje içerisinde yapı, birebir olarak yansıtılmamış ve esin kaynağı olarak kullanılarak fantastik anlatının geniş yelpazeli imkanlarından faydalanılmıştır. Senaryo dahilinde inşa edilen düşlem alanı ve görseller ile beraber önerilen uygulama fikri, çalışır durumdaki bir oyunun güçlü bir anlatıyla izleyici karşısına çıkartılmasını amaçlamaktadır.

Sevinçler kadar korkuların da insanları bağlayıcı niteliği ele alınarak ortaya çıkarılan kurgusal yapı, ülkemiz insanlarının üzerinde yaşadığı tarih mirasının zenginliğine ve ilham vericiliğine dair bir deneme olarak gerçekleştirilmiştir. Farklı etnik grupların binlerce yıl boyunca aktif bir biçimde varlıklarını sürdürdükleri bir coğrafi alan olarak Türkiye toprakları, giderek aynılanan anlatıların karşısına alternatifler üretmek adına önemli bir kaynak olduğunu tarihsel ve arkeolojik bulguların ortaya çıkmasıyla kanıtlamaktadır. Gerçekleştirilen bu proje, Türkiye'nin elinde bulunan kültürel birikim cevherinin kullanımı adına küçük bir adım olarak oluşturulmuştur.

Elde edilen verilerin tamamı ele alınıp ülkemizdeki dijital eğlence sektörü, teknolojik alt yapı ve girişimler göz önünde bulundurulduğunda, atılması gereken pek çok önemli adımın bizleri beklediği aşıkardır. Oyun kültürüne karşı olan geleneksel yaklaşım, kısmen haklı olarak olgunun vakti boşa harcatan hülyalarla dolu hezeyanlar silsilesi olduğuna dair bir yargı oluştursa da, gelişen endüstri ve eldeki rakamlar çerçevesinde kavramın küresel düzlemde ele alınışı çok daha ciddi boyutlardadır. Romanlar, sahne sanatları ve sinemanın aktarım gücünü katılım ve etkileşimle aşan bir anlatı alanı olarak dijital oyunlar, günümüzde politik, siyasi ve kültürel mesajların aktarımı konusunda etkin bir biçimde kullanılmaktadır. Mevzunun ele alınışı bağlamındaki yüzeysellik ve yavanlık aşılmadığı, oyun ve içerik üreticileri desteklenmediği ve sanat ve tasarım bağlamında kavram dahilinde bulunmak isteyen genç beyinler değerlendirilmediği sürece, ülkede yaşayan insanlar olarak meramımızı dışarıya doğru anlatma yetisinden mahrum kalacağımız bir gerçektir.

KAYNAKÇA

KİTAPLAR

HUIZINGA, Johan (2013). *Homo Ludens – Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, 4. Basım, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

CLARK, Toby (2004). *Sanat ve Propaganda – Kitle Kültürü Çağında Politik İmge*, 1. Basım, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

HALTER, Ed (2009). *Savaş Temalı Oyun Kültürü*, 1. Basım, İstanbul: Yakamoz Yayınları.

AND, Metin (2012). *Oyun ve Bügü – Türk Kültüründe Oyun Kavramı*, 3. Basım, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

CAMPBELL, Joseph (2000). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, 1. Basım, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

CAMPBELL, J. – Moyers, B. (2009). *Mitolojinin Gücü – Kutsal Kitaplardan Hollywood Filmlerine Mitoloji ve Hikayeler*, 1. Basım, İstanbul: MediaCat Kitapları.

W. LUCKERT, Karl (2016). *Göbekli Tepe – Avcılıktan Evcilleştirme, Savaş ve Uygarlığa Dek Taşçağında Kültür ve Din Üzerine Gözlemler*, 1. Basım, İstanbul: Alfa Yayıncılık.

COLLINS, Andrew (2016). *Göbekli Tepe ve Tanrıların Doğuşu*, 1. Basım, İstanbul: Alfa Yayıncılık.

YAŞA, Fırat (2016). *Tepe*, 2. Basım, İstanbul: Karakarga Yayınları.

LOVECRAFT, H.P. (2015). *İki Novella*, 1. Basım, İstanbul: Alfa Yayıncılık.

LOVECRAFT, H.P. (2015). *Bilinmeyen Kadath'a Düş Yolculuğu*, 1. Basım, İstanbul: Alfa Yayıncılık.

LOVECRAFT, H.P. (2015). *Charles Dexter Ward vakası*, 1. Basım, İstanbul: Alfa Yayıncılık.

LOVECRAFT, H.P. (2015). *Delilik Dağlarında*, 1. Basım, İstanbul: Alfa Yayıncılık.

LOVECRAFT, H.P. (2015). *Herbert West: Diriltici*, 1. Basım, İstanbul: Alfa Yayıncılık.

LOVECRAFT, H.P. (2015). *Dunwich Dehşeti*, 1. Basım, İstanbul: Alfa Yayıncılık.

LOVECRAFT, H.P. (2015). *Cthulhu'nun Çağrısı*, 1. Basım, İstanbul: Alfa Yayıncılık.

POE, E.A. – BIERCE, A. – CHAMBERS, R.W.- LOVECRAFT, H.P. (2016). *Sarı Kral Öyküleri*, 1. Basım, İstanbul: İthaki Yayınları.

BORGES, Jorge Luis (2015). *Düşsel Varlıklar Kitabı*, 1. Basım, İstanbul: İletişim Yayınları.

DERGİLER

HELLER, Steven (2002). Eye Magazine, Sayı:43, İnceleme, “*Bigger than Life Itself- Designing Heroes*”.

HELLER, Steven (2001). Eye Magazine, Sayı:41, İnceleme, “*Designing Demons*”.

HELLER, Steven (2006). Eye Magazine, Sayı:62, İnceleme, “*Gothic Horror*”.

İNTERNET KAYNAKLARI VE MAKALELERİ

Çolakoğlu, Hilal (2015). Schiller’de Oyun ve Sanat Bağlamında Özgürlük Kavramı, *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, ss. 82-89, <https://dergipark.org.tr/ataunigsed/issue/2587/33285>, [25 Nisan 2019].

Epstein, Eli (2015). *Tech Time Machine: The Evolution of Gaming*, https://mashable.com/2015/01/08/gaming-tech-ces/#H_QRiVibDsqr, [16 Mart 2019].

Computer History Museum (2019). Timeline of Computer History – Graphics and Games, <https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>, [16 Mart 2019].

Flatt, Collin (2017). *The Evolution of Your Favourite Video Game Characters Over Time*, <https://www.ranker.com/list/evolution-of-favorite-video-game-characters/collin-flatt>, [24 Mart 2019].

Sainsbury, Matthew (2016). *Video Games Are New Medium of Propaganda*, <https://dailyreview.com.au/video-games-new-medium-propaganda/42066/>, [22 Mart 2019].

Leibovitz, Liel (2013). *The Video-Game Propaganda Wars - Authoritarian regimes are making games—and dissidents, too*, <https://newrepublic.com/article/113560/video-game-propaganda-wars>, [25 Mart 2019].

Ashcraft, Brian (2013). *North Korea’s Propaganda Computer Games Are Violent, Crude and Cartoonish*, <https://kotaku.com/north-koreas-propaganda-computer-games-are-violent-cru-5978247>, [7 Nisan 2019].

Batchelor, James (2018). *Global games market value rising to \$134.9bn in 2018*, <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-12-18-global-games-market-value-rose-to-usd134-9bn-in-2018>, [11 Nisan 2019].

Eren, İkbâl (2017). *Oyun Emegi: Playbour ve Yapay Zekânın Ürettiği Sanat*, <http://www.eskop.com/skopbulten/oyun-emegi-playbour-ve-yapay-zek%C3%A2nin-urettigi-sanat/3398>, [11 Nisan 2019].

Kılınç, Şahin (2019). *PUBG'nin de Sahibi Olan Şirket Tencent'in Dünyayı Nasıl Ele Geçirdiğini Gösteren 5 Detay*, <https://www.webtekno.com/pubg-nin-de-sahibi-olan-sirket-tencent-in-dunyayi-nasil-ele-gecirdigini-gosteren-5-detay-h58393.html>, [11 Nisan 2019].

Kılıç, Ersin (2017). *Tencent neredeyse tüm oyun sektöründen daha fazla para kazanıyor*, <https://www.merlininkazani.com/tencent-neredeyse-tum-oyun-sektorunden-daha-fazla-para-kazaniyor-haber-97973>, [11 Nisan 2019].

Özçilingir, Ahmet (2018). *Hellblade'in yapımcısı Ninja Theory'den alkışlanacak hareket*, <https://www.merlininkazani.com/hellbladein-yapimcisi-ninja-theoryden-alkislanacak-hareket-haber-100777>, [9 Nisan 2019].

Calvin, Alex (2018). *Cyberpunk 2077 dev CD Projekt RED says its independence is vital for high quality games*, <https://www.pcgamesinsider.biz/news/67269/cyberpunk-2077-dev-cd-projekt-red-says-its-independence-is-vital-for-high-quality-games/>, [9 Nisan 2019].

ÖZGEÇMİŞ

Adı, Soyadı: Koral İlhan

Doğum Yeri ve Yılı: Şanlıurfa, 1980

Yabancı Dil: İngilizce

Eğitimi:

Yüksek Lisans: 2011, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı

Lisans: 2005, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü

Lise: 1998, Ankara Gazi Anadolu Lisesi

İş Tecrübesi:

2012, Trakya Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü