



## Dijital Oyun Deneyimi Analizi: Ghostwire Tokyo Oyun İncelemesi

### Digital Game Experience Analysis: Ghostwire Tokyo Game Experience Review

Çakır AKER<sup>1</sup> 

**ÖZ:** Günümüzde oyunların ortaya koyduğu deneyimler, pek çok açıdan sektörün ve alanın ilgisini çekmiş giderek önem kazanmıştır. Araştırmalar ise deneyim analizi kapsamında kullanılan ve kullanıcı deneyimi alanından uyarlanan yaklaşımların eksikliğine işaret etmektedir. Bu sebeple ortaya konulan oyuncu deneyimi analiz yaklaşımları bu eksikliği telafi etse de pratik anlamda uygulanmaları da bir o kadar zor olmaktadır. Özellikle oyun türü, platformu ve benzeri farklılıklardan ötürü yeterince kapsayıcı ve kabul görmüş bir sezgisel seti henüz ortaya çıkmamıştır. Hem uygulamada pratikliği artırmak adına hem de kapsayıcılıktan ödün vermeden uygulanması için 15 maddeden oluşan bir sezgisel derlemesi çalışmanın odağında kullanılmıştır. Yapılan uzman değerlendirme sonuçları sayesinde oyunun nitel anlamda incelenmesi mümkün olmuştur. Bunun yanı sıra Metacritic web sitesi üzerinden elde edilen oyuncu yorumları da çalışmaya dâhil edilmiş ve kapsam bağlamında incelemeye olanak vermiştir. Çalışmada, genel anlamda sezgisel maddelerinin ve uzman değerlendirme yaklaşımının oldukça efektif ve verimli olduğunu gözlemlemek mümkün olmuştur. Her ne kadar bazı açılardan kullanılan sezgisel maddelerinin genişletilmesi gerekliliği ve çoklu-yöntem yaklaşımının daha doğru bir analize sonuç vereceği bilinse de, özellikle sektörde kullanılabilmesi açısından ortaya konulan bu sezgisel maddelerinin ve uzman değerlendirme yaklaşımının efektif ve uygulanabilir olduğu gözlemlenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Oyun, Deneyim, Sezgisel Analiz, Uzman Değerlendirme

<sup>1</sup> Assist. Prof. Dr., Bahçeşehir University e-mail: cakir.aker@bau.edu.tr ORCID: 0000-0002-0945-9251

**Atf/Citation:** Aker, Ç. (2023). Dijital Oyun Deneyimi Analizi: Ghostwire Tokyo Oyun İncelemesi. Intermedia International e-Journal, 10(18) 160-177. doi: 10.56133/intermedia.1259892.

**Extended Abstract:** Digital Games are considered to be new the frontier in communication media for some and keep on advancing as an industry each day. Games, in the most basic sense, are a design output. For this reason, just as with other interactive applications, how they are experienced by the user is also critical for the success of the games. For this reason, the field of game studies and the industry includes the concept of “playability” in its dialect and pays increasing attention to the subject of experience analysis. Just like in the field of user experience, different methods have been put forward, such as the expert evaluation method in the field of player experience. Nevertheless, methods utilized within the area of user experience research are still not sufficient for player experience analysis. Hence the field of game studies is ever advancing novel methodologies for analyzing games. Moreover, many researchers have preferred expert evaluation methods for experience analysis in games, especially since it provides advantages in terms of applicability. Thus, various heuristic sets are put forward. Yet those sets mostly include rather extensive items to observe and/or cannot provide an inclusive analysis for different game genres and platforms. It is evident that a generalizable set such as Nielsen’s 10 heuristics (Nielsen, 1994) is necessary for an effective and efficient analysis in games.

In order to overcome the aforementioned problems and to offer an inclusive approach, an in-depth game analysis is utilized which was derived from the study published in 2019 (Aker, Rızvanoglu, & Bostan, 2019), which draws a general picture of the heuristic set approaches available in the literature. This study has provided a literature review in from a holistic scope and examined the heuristic sets put forward for the analysis of game experience. As a result, the study has provided a general perspective for understanding common items in heuristic sets regarding the player experience. Accordingly, the heuristic set of 15 items is put forward which are common in almost every heuristic in game studies field. The heuristics mentioned are the items put forward to enable digital games to be evaluated within the scope of “playability”. In this context, via this common set, Ghostwire: Tokyo, a popular game at the time of its release, was chosen to implement these heuristics with the expert evaluation method. Thus, in this study, the 15-item common heuristic set was put into practice and its effectiveness and efficiency were analyzed. In addition, to examine the scope of the heuristic items, the scores and comments of the game were accessed via the popular website Metacritic, and the general opinions and common denominators were noted by inspecting the user comments. An in-depth analysis of the comments were made and the intended meanings of the comments were noted. By doing so, it is aimed to overcome semantic misunderstandings, preventing the actual meaning of the actors’ to be misinterpreted. These comments were examined in terms of their compatibility with the items of the heuristic set. Moreover an expert evaluator has inspected the game and provided an in-depth analysis about player experience utilizing the given heuristic set.

The study conducted has utilized a basic framework for expert evaluation. It is indicated that the 15-item common heuristic set provide a useful and applicable analysis in terms of measuring game experience in general. When the items are examined one by one, it has been observed that player comments can be very incomplete. Just like in the field of user experience, the fact that the players reflect their own subjective judgments in the comments can also prevent them from understanding the experience of the game. However, although a more accurate and detailed analysis of the game can be made with heuristic items and expert evaluation processes, as predicted in the research, it has been observed that the 15-item set used also has deficiencies. Although the provided heuristics were not comprehensive regarding specific mechanics depending the genre or the platform, it seems that it is possible to adapt this set of 15 items as a fast and effective analysis method in the game industry, especially as a set that can be easily used by independent game developers. In this context, it has been possible to make observations that the use of expert evaluation method and heuristics will often be a practical and effective tool in the game industry and field. In order to increase the inclusiveness of the experience analysis, it will be useful for future research to include items suitable for the type of game examined in the set to be used.

**Key Words:** *Digital Game, Experience, Heuristic Evaluation, Expert Evaluation*

## GİRİŞ

Kullanıcı deneyimi alanında yaygın olarak uygulanan kullanılabilirlik ölçüm ve değerlendirme yöntem ve teknikleri, dijital oyunları tam anlamıyla değerlendirmek için yetersiz kalmaktadır. Hâlihazırda sıklıkla oyun alanında da kullanıcı deneyimi ölçüm ve analiz yaklaşımlarında değerlendirme amaçlı kullanılan yöntemler; en temel anlamıyla aslen üretkenlik amacı taşıyan uygulamaları ve web sitelerini değerlendirmek için ortaya atılmışlardır. Kullanıcı deneyimi alanındaki bu metot ve yaklaşımların bir amacı ise sorunları çözmek ve uygulamadaki olası problemleri ve/veya engelleri en aza indirmektir. Oysa dijital oyunlarda engeller ve zorluklar tam tersi olarak birer eğlence elemanı olarak karşımıza çıkmaktadır (Aker, Rızvanoğlu & Bostan, 2019). Bu ve buna benzer deneyime yönelik temel farklılıklar sebebiyle oyun çalışmaları alanında oyuncu deneyimi değerlendirme konusu halen üzerinde çokça çalışma yapılan bir alandır. Dijital oyunlar en temel anlamıyla birer tasarım çıktısıdır. Bu nedenle tıpkı diğer etkileşimli uygulamalarda olduğu gibi kullanıcı açısından nasıl deneyimlendikleri, oyunların başarısı açısından da kritik bir öneme sahiptir. Yine benzer şekilde oyun dünyası 'oyunabilirlik' kavramını jargonuna dâhil etmekte ve deneyim analizi konusuna her geçen gün artan bir özen göstermektedir.

Oyuncu deneyimiyle ilgili literatürde, oldukça az sayıda inceleme oyuncu deneyimini analiz etmek için sadece tek bir yöntemle odaklanmıştır. Çalışmaların çoğu, karma yöntem kullanarak oyuncu deneyimi analizini anketler ve söyleşiler ile gerçekleştirmiştir. Araştırmacılar aynı zamanda farklı oyunları vaka çalışması olarak ele alıp, bilgi toplamak için farklı anket ve ölçekleri kullanmayı amaçlamışlardır (Aker, Rızvanoğlu & Bostan, 2019). Pek çok araştırma, hem akademiye hem de sektöre yönelik kullanılabilir sonuçlar elde etmeyi de ikincil bir hedef olarak odağına koymuştur (Örn. Desurvire, Caplan & Toth, 2004; Federoff, 2002; Shaffer, 2007). Dolayısıyla tıpkı kullanıcı deneyimi alanında olduğu gibi oyuncu deneyimi alanında da uzman değerlendirme yöntemi veya kullanılabilirlik testleri gibi farklı yöntemler ortaya atılmıştır. Ancak oyun türlerinin ve hatta oyun platformlarının oyuncu deneyimini temelden etkilediği kanıtlandığından bu yöntemlerin hiçbiri yeterince bütünsel kabul görememiştir (Mäyrä, 2007; Poels, De Kort & IJsselsteijn, 2008; Aker, 2018). Örneğin; 'görev odaklı' araştırma yaklaşımları, oyuncuların belli görevleri ve hedefleri tamamlamasını beklerken gözlem yapma yoluna dayanmaktadır. Fakat bu yalnızca kullanıcının sistem ile olan etkileşimlerini inceleme fırsatı vermektedir. Buna karşın sezgisel değerlendirme yöntemi, görev odaklılıkla sınırlı kalmakta ve oyun daha tasarım aşamasındayken dahi uygulanabilirliği ile giderek daha fazla tercih edilen bir analiz metodu olarak kabul görmeye başlamıştır.

Araştırmalar aynı zamanda oldukça kalabalık olan oyuncu deneyimi alanında fikir birliğine dair de soru işaretleri ortaya çıkarmıştır. Pek çok araştırma (Örn. Korhonen & Koivisto, 2006; Aker, Rızvanoğlu & Bostan, 2019) oyun incelemesi yapabilmek adına birbiriyle ilişkili ancak ayrışan sezgisel setlerinin ve prensiplerin ortaya atıldığını göstermiştir. Bu gibi sezgisel analiz yaklaşımları ve kullanıcı deneyimi alanından ödünç alınmış uzman değerlendirme maddelerinin pratikte uygulanabilirliği ise muallaktır. Oldukça fazla eleman/madde içermeleri veya oyuncu deneyiminde çok spesifik odaklara sahip olmaları ile özellikle oyun türü ve platformu bazında yetersiz kapsayıcılıktadırlar. Günümüzde bu nedenle sektörde de fazla kullanım alanı bulamamaktadırlar. Bunun üstesinden gelebilmek adına ortaya konulan farklı çalışmalarda (Örn. Desurvire, Caplan & Toth, 2004; Federoff, 2002; Malone, 1982; Korhonen & Koivisto, 2006; Korhonen & Koivisto, 2007; Shaffer, 2007) kıyaslama veya karma-yöntemler benimsenmiştir. Ek olarak araştırmacılar özellikle uygulanabilirlik açısından avantajlar sağladığı için uzman değerlendirme yöntemini tercih etmiş ve bunu yapabilmek adına farklı sezgisel setleri ortaya atmışlardır. Çalışmalarda ortak payda, oyuncu deneyimi ve oynanabilirlik açısından incelemelerde kullanılmak üzere sezgisel setleri ortaya koymaları olmuştur. Ancak oyuncu deneyimi alanında ortak bir zemin sunabilecek bütünsel bir sezgisel seti yaklaşımına erişememişlerdir (Aker, Rızvanoğlu & Bostan, 2019). Oyuncu deneyimi analizini için kapsayıcılık açısından, tıpkı kullanıcı deneyimi alanındaki Nielsen'in (1994) oldukça popüler olan 10 sezgisel prensibine benzer bir sete de ihtiyaç vardır. Kendisi tarafından tanımlandığı gibi sezgisel değerlendirme, belirlenmiş bazı prensipleri kullanılarak bir arayüzün incelenmesine olanak sağlayan bir inceleme yöntemidir (Nielsen, 1994). Bu değerlendirme yaklaşımı, kullanılabilirlik değerlendirmelerinde sıklıkla karşılaştığımız görev odaklı testler gerektirmediği gibi hızlı ve ucuz bir şekilde uygulanabildiği için oyunları denetlemek için etkili olarak kabul edilmiştir (Korhonen, 2010). Ancak ortaya konulan bu 10 maddelik yaklaşım oyunlar özelinde tanımlanmadığı için oyuncu deneyimini ve oynanabilirliği analiz etmekte yetersiz kalmıştır. Bununla ilişkili olarak oyunlarda arayüz haricinde sunulan pek çok farklı etkileşim ve duygusal etmen de yer almaktadır.

Çalışmada, yukarıda bahsedilen sorunların üstesinden gelebilmek ve kapsayıcı bir yaklaşım sunabilmek adına Aker, Rızvanoğlu ve Bostan'ın 2019 yılında ortaya koyduğu araştırma kullanılmıştır. Literatürde var olan sez-

gisel seti yaklaşımlarının genel bir resmini çizmek için 2019 yılında yayınlanan çalışma (Aker, Rızvanoğlu & Bostan, 2019) kullanılarak, derinlemesine oyun incelemesi yapmak amaçlanmıştır. Bahsi geçen çalışmada ortaya çıkarılan sezgisel maddelerinin sentezinden elde edilen çerçeve aracılığıyla uzman değerlendirme yönetimine başvuru- larak, söz konusu setin uygulanabilirliği irdelenecek ve ortaya çıkan sonuçlar oyuncu yorumları ile kıyaslanarak analiz edilecektir. Son kertede ise uygulanacak bu sezgisel setinin kapsayıcılığına dair bir ön izleme ortaya konma- sı amaçlanmıştır. Bu incelemeyi yapabilmek adına Ghostwire: Tokyo (Tango Gameworks & Bethesda Softworks, 2022) adlı oyun ele alınacaktır ve uzman değerlendirme yöntemi ile ortaya konulan sezgisel maddeleri özelinde incelenecektir. Bu incelemenin amacı oyunun değerlendirmesini kapsamlı bir şekilde yapmaktan ziyade literatürde tespit edilen ortak sezgisel maddelerinin kapsayıcılığını görebilmektir. Bu sebeple bu bulgular oyuncuların internet üzerinden paylaştıkları yorumlar ile kıyaslanacaktır. Bu kıyaslamayı yapmak için ise Metacritic web sitesi temel alınacak ve bulunan oyuncu yorumlarının sezgisel maddeleri ile ilişkisi incelenecektir. Son olarak yapılan çalışma neticesinde setin pratikte ve endüstride uygulanabilir olup olmadığına dair bir önerme sunmak amaçlan- mıştır.

## 1. Yöntem ve Yaklaşım

Makalede, söz konusu dijital oyun Ghostwire: Tokyo (Tango Gameworks ve Bethesda Softworks, 2022), hem ken- dini oyun dünyasına kapıtararak hem de oyun deneyimine derinlemesine dayanan bir yakın okuma yöntemi ile analiz edilmektedir. Yakın okuma yönteminin (Bizzocchi ve Tanenbaum 2011; Fernandez-Vara 2015) video oyun- larını analiz etmenin ve bir oyun içindeki anlam katmanlarını ortaya çıkarmanın etkili bir yolu olduğu gösterilmiş- tir. Epistemolojik bir bakış açısıyla yakın okuma, eserin ortalama bir okuyucuya hitap etmeyebilecek nüanslarını açıklamak için teorisyenin iç görüşlerine dayanır. Oyun çalışmaları bağlamında, yöntemin en güçlü yanı, analizin mecranın tanımlayıcı çekirdeğine -oyun deneyimine- derinlemesine dayandırılabilmesidir. Çalışmada uygulanan yakın okuma yöntemi, özellikle oyuncu deneyimi açısından öngörülere ve çıkarımlara imkân vermiştir. Buna ek olarak, ikincil kaynaklar olan oyuncu yorumları ve kritikleri de çalışmada kullanılmıştır.

Çalışmada yakın okumanın yanı sıra uzman değerlendirme yönteminden de sezgisel maddeleri aracılığıyla yararlanılmıştır. Nielsen (1994) tarafından tanımlandığı gibi sezgisel değerlendirme, ilke ve ifadeleri kullanılarak bir arayüzün incelenmesine izin veren bir inceleme yöntemidir. Genel olarak sezgisel yöntemler, kullanıcıların belirli bir sisteme sağladığı kolaylıkları tanımlayan temel kurallar olarak düşünülebilir. Ancak dijital oyunlarda bu sezgisel setinin öne sürdüğü anlamda doğrusal bir üretkenlik amacı bulunmamaktadır. Dolayısıyla oyunlar ile üret- kenlik uygulamaları ayrı kategorilerde yer almaktadır. Daha önce de belirtildiği gibi (Korhonen, 2010; Federoff, 2002) uzman değerlendirme yöntemi, herhangi bir görev odaklı test yapılmasını gerektirmediği için oyunları de- ğerlendirmede diğer yöntemlere göre uygun ve etkili bulunmuştur. Uzman tabanlı sezgisel değerlendirme, oyun- ların oyuncu deneyimini etkileyen farklı yönlerini incelemek için basit sorular ve ifadelerle uygulanır. Bu sayede kullanıcı etkileşimi üzerinde istenmeyen etkilere işaret edebilecek oynanabilirlik sorunlarına da işaret edilebilir (Carmody, 2012). Ortaya konulan çalışmada da bu yöneme başvurulmuştur. Özellikle oyun endüstrisindeki ba- ğımsız ve büyük bütçelere sahip olmayan oyun tasarımcı ve geliştiricileri için de bu yöntem, maddi açıdan da verimli olduğundan kolaylıkla kabul görebilen bir yöntem olarak da görülmektedir (Hochleitner, Graf & Tscheligi, 2015; Gril, 2008). Ancak konuyu inceleyen araştırmacılar, oyuncu deneyimini değerlendirmek için ortak bir zemin olarak kabul edilebilecek bütünsel bir sezgisel yöntem seti sunamamışlardır.

### 1.1. Sezgisel Seti

Aker, Rızvanoğlu ve Bostan (2019) tarafından ortaya konulan çalışmada, oyuncu deneyimi analizinde sezgisel me- totlar arasında uygulama anlamında yöntem farklılıklarının ortaya konması amaçlanmıştır. Çalışmada özellikle sezgi- sel maddeleri incelenmiş ve ortaya konulan meta-analiz sonucunda literatürde 2018 yılına kadar yer alan sezgisel setlerinin ortak paydaları aktarılmıştır. Buna ek olarak sezgisel setlerinde kapsayıcılığı ve uygulanabilirliği etkin hale getirebilmek için önceden önerilmiş setlere nazaran daha kısa bir set sonuç olarak sunulmuştur. Fakat bu setin uygulanabilirliği doğrudan deneyimlenmemiştir. Bu sebeplerden ötürü uzman değerlendirme yönteminin uygulanmasında, ortaya atılan bu 15 maddelik bu sezgisel seti tercih edilmiştir. Her ne kadar bu set dijital oyun deneyimi analizi alanında ortak kullanılan maddeleri işaret etse de, bir arada bağımsız bir set olarak deneyim analizinde etkin olup olmadıkları bilinmemektedir. Bu çalışmada da bahsedilen maddelerin uygulamada ne kadar kapsamlı/etkin oldukları incelenmiştir. Ortaya konulan bu maddelerin bağımsız bir set halinde ortaya koyacağı analizin derinliği ayrıca incelenmiştir. Bu sezgisel maddeleri ve Türkçe karşılıkları Tablo 1'de özetlenmiştir. Çeviri-

lerde, mantıksal ve maddenin içerdiği prensibin anlamsal uyumluluğu göz önüne alınmıştır. Söz konusu prensiplerin açıklandığı araştırmalarda yer alan içerikleri temel alınarak Türkçe diline uyarlamaları bulunmaktadır. Aynı zamanda çevirilerin yapılması esnasında profesyonel yetkinlikte uzmanlardan da görüş alınmıştır.

**Tablo 1: Literatürde ortak kullanılmış sezgisel maddeleri**

<b>Orijinal Sezgisel Maddeleri (İngilizce)</b>	<b>Türkçe Versiyonları</b>
1. Support of a variety of game styles.	Birden fazla oynama biçimini destekleme
2. Making effects of AI visible by ensuring they are consistent with the player's reasonable expectations	Oyuncunun mantıklı beklentilerine uygun olarak, yapay zekanın etkilerinin belirgin olması
3. Game provides immediate feedback	Oyunun anında geri bildirim vermesi
4. Context sensitive help	İçerik odaklı yardım
5. Non-intrusive interface	Müdahaleci olmayan arayüz
6. Quick involvement with tutorials and/or progressive or adjustable difficulty levels	Öğretici kısımlar ile çabuk katılım ve/veya kademeli veya ayarlanabilen zorluk seviyesi
7. Always being able to identify core/status and goal	Hedefin, skorun veya statünün her zaman gözlemlenebilmesi
8. Standard conventions and natural mapping for controls	Standart konvansiyonların ve doğal atamaların kullanıldığı kontrollerin benimsenmesi
9. Clear goals	Açık hedefler
10. Appropriate rewards for effort and skill development	Efora ve yetenek gelişimine uygun ödüller
11. Challenge, strategy, and pace are in balance	Engel, strateji ve tempo dengede olması
12. Fun gaming, without repetitive or boring tasks	Tekrar eden veya sıkıcı görevlerin olmadığı eğlenceli oynanış sunabilme
13. Persistent game world	İstikrarlı oyun dünyası
14. Feeling in control	Kontrolde hâkim hissetme
15. The game story supports the gameplay and is meaningful	Oyun hikâyesinin/anlatısının oynanışı desteklemesi ve anlamlı olması

Kaynak: Aker, Ç., Rızvanoğlu, K., & Bostan, B., 2019, s.15

Bahsedilen sezgisel maddeleri dijital oyunların “oynanabilirlik” kapsamında değerlendirmesini sağlayabilmek için ortaya atılan maddelerdir. Bu bağlamda oyuncunun oyunu deneyimlerken yaşadığı temel etkileşimleri ele aldığı gözlemlenebilir. Bu sezgisel maddelerinin uzman değerlendirme metodu ile uygulanması için ise çıktığı tarihte popüler bir oyun olan Ghostwire: Tokyo (Tango Gameworks ve Bethesda Softworks, 2022) oyunu seçilmiştir. Oyunun tercih edilmesinin temel sebeplerinden biri, internet üzerinde yapılan inceleme ve puanlamalarda yeterince popüler olup, genel anlamda ortalama bir beğeni ile karşılanmasıdır. Çalışmada bahsi geçen Metacritic web sitesi kullanıcı incelemeleri ve değerlendirmeler bunu ortaya koymaktadır. Bir başka deyişle, oyuncuların bir kısmı bazı açılardan oyunu beğenmiştir ancak bazı alanlarda negatif yorumlarda bulunmuştur. Genel anlamda sadece çok olumlu veya çok olumsuz yorum alan oyunların aksine bu durum, uygulamada kullanılacak sezgisel setinin oynanabilirlik alanındaki eksiklikleri ne kadar tespit edip edemeyeceğine dair bir sonuç alabilmeyi kolaylaştırmaktadır. Sezgisel setinin pratikte kullanımı adına Nielsen ve Mack (1995), iki veya üç kişilik bir uzman ekibinin değerlendirmede bulunmasının, olası neredeyse tüm deneyim eksikliklerini fark etmede etkili olacağını belirtmiştir (Mack & Nielsen, 1995). Ancak bu çalışmada amaç oyunun incelemesini detaylıca ve tam anlamıyla yapmaktan ziyade ortaya çıkan maddelerin kapsayıcılığını gözlemlenmek ve oyuncu yorumları arasındaki ilişkiyi incelemektir. Bu sebeple söz konusu oyun, alanında deneyimli bir uzman tarafından değerlendirilmiştir. Oyun çalışmaları alanından seçilen ve hem sektör hem de kullanıcı araştırmaları alanında yetkinliğe sahip uzman, oyun ortalama 15 ila 20 saatlik bir ana oynama süresi vadederken, çalışmayı yapabilmek için 80 saate yakın oynama süresini tamamlamıştır ve oyunun ana görevleri ile tüm yan görevlerini tamamlamıştır. Bunun sonucunda ise 15 maddelik çerçeveyi takip ederek derinlemesine inceleme gerçekleştirmiştir.

## 1.2. Metacritic Oyuncu Yorumları

Sezgisel maddelerinin kapsamını irdeleyebilmek adına Metacritic adlı popüler web sitesi üzerinden oyunun yorumlarına erişilmiş ve kullanıcı yorumları incelenerek genel görüşler ve ortak paydalar not edilmiştir. Sitede yer alan bu yorumların bazıları konu dışı olmaları veya anlamsal içerik barındırmamaları sebebiyle elenmiş ve toplam 93 yorumdan yalnız 74 yorumun kullanılabilir olduğu görülmüştür. Bu yorumlara Aralık 2022 yılında erişilmiştir ve bu dönemde paylaşılan içerik dikkate alınmıştır. Aynı zamanda yalnızca İngilizce veya Türkçe dilinde yazılmış yorumlar değerlendirmeye dâhil edilmiştir. Oyunun farklı platformlarda yayınlanması ve uzman değerlendirmede inceleme için bilgisayar kullanılması sebebiyle yalnızca bilgisayar platformu için yazılan kullanıcı yorumları dikkate alınmıştır. Bu sayede platformlar arası deneyim farklılığının incelemeye etki etmemesi amaçlanmıştır. Elde edilen bu yorumlar, bahsedilen konulara göre gruplara ayrılmış ve tekrar eden yorumların gözlemlenmesi adına sıklıkları hesaplanmıştır. Takip eden süreçte bu yorumlar, anlamsal olarak sezgisel setinin maddeleri ile uyumlulukları açısından incelenmişlerdir. Oyuncu yorumlarının içerik analizleri için yorumlarda değinilen oyun mekanikleri ve kastedilen anlam not edilmiştir. Bu sayede semantik yanlış anlaşılmanın da önüne geçilmiştir ve oyuncuların yorumlarında kastedtikleri asıl anlam incelenerek çalışmada değerlendirilmiştir. Bahsedilen sezgisel set ile uyumluluğun gözlemlenmesi için bu yorumlar önem teşkil etmektedir. Dahası, oyuncuların oyunda hangi kıstas ve elemanlara daha fazla önem verdiğini göstermesi açısından da bu yorumlar önemli işaretçilerdir.

### 1.1. Oyun

Söz konusu incelemede kullanılan oyun Ghostwire: Tokyo, Günümüz Tokyo kentinde (Shibuya bölgesinde) geçen bir seri olayı ele almaktadır. Japon kültürünün iyi bir reprezentasyonu sayılabilecek ve kültüre ait batıl inanışları odağına alan oyunda, kahramanın ikinci bir mentör karakter aracılığıyla yolculuğuna başlamaktadır. Japon kültüründe oldukça bilinen çeşitli el işaretleri/jestler ile karşısına çıkan engelleri aştığı bir mekanik sunulmaktadır. Oyunun odağında gizemli ve korku temalı bir yapı vardır. Oyuncu oyun boyunca elde ettiği yeni yetenekler ve var olan yetenekleri bir araya getirerek bu engelleri aşmaya çalışmaktadır. Birinci şahıs açısından oynanan bu oyunda oyuncu kendi temsili/avатарını sinematik sekanslar haricinde yalnızca elleri veya silahları olarak görebilmektedir. Oyunda yarı-açık bir dünya sunulmuş ve oyuncunun ana görevler haricinde pek çok yan görev yapmasına imkân verilmiştir. Bu yan görevler ve ana görevler tamamlandıkça oyun haritası oyuncunun erişimine açılmakta, ona daha farklı ve fazla çeşitli başka görevleri tamamlama fırsatı sunmaktadır. Oyunda üç temel spiritüel saldırı çeşidi (hava, su ve ateş) ile ok ile yay kullanma şansı vardır. Oyuncunun kendisini savunması için ise spiritüel bir kalkan kullanma imkânı mevcuttur. Ancak bu savunma belirli bir zamanlamayı hesaplama gerekliliğini de beraberinde getirmektedir. Çeşitli düşmanları alt ederek 'kötücül' ruhlardan şehri arındıran kahramanımızın kız kardeşi ile yaşadığı ilişki odak alınarak anlatılan hikâyede hem şehri hem de şehrin diğer insanlarını bu karanlık dünyadan kurtarmak hedeflenmektedir.

Oyun bilgisayar platformunda oynanmıştır. Bunun için i7 6. nesil Intel işlemcili, 16GB RAM'e sahip ve Nvidia 1080 GTX ekran kartlı oyun için yüksek yeterlilikte bir sistem tercih edilmiştir. Platformun oluşturabileceği ve deneyimi etkileyebilecek aksaklıkların bu sayede önüne geçilmesi amaçlanmıştır.

## 2. Sezgisel Analiz ve Oyuncu Yorumlarına İlişkin Bulgular

Yöntem kısmında bahsedildiği üzere uzman değerlendirme yapılmış ve söz konusu araştırmada bu değerlendirmenin yanı sıra Metacritic sitesinde yer alan oyuncu yorumlamaları da bulgulara dâhil edilmiştir. Bu sayede yalnızca sezgisel setin etkinliği incelenmekle kalmamış, aynı zamanda oyuncu yorumlarının da kapsayıcılığı ve oyun deneyimi adına ne kadar etkili olabildikleri gözlemlenmiştir. Bulgular, sezgisel maddelerinin çerçevesinde başlıklar halinde kategorize edilerek incelenmişlerdir. Buna göre ilgili sezgisel maddesinin açıklaması, yakın okuma yöntemi ve maddelerin sağladığı kapsam çerçevesinde uzman değerlendirme yorumları ve yine madde kapsamında alakalı bulunan oyuncu yorumları ortaya konmuştur.

### 2.1. Birden Fazla Oynama Biçiminin Desteklenmesi

Madde kapsamında oyuncunun oyun içinde tercihine göre farklı biçimler ile veya farklı oyun modları sayesinde verilen görevleri çeşitlilikle tamamlayabilmesinin altı çizilmektedir. İster oyunun ayrı mekanikler ile aynı hedefe ulaşma imkânı sunması, isterse de doğrudan oyunun başka oyun hedefleri vererek oyuncu ile etkileşimde bulunması örnek verilebilir.

Ghostwire: Tokyo oyunu için bu madde incelendiğinde, oyunun sınırlı sayıda oynama biçimine destek verdiği gözlemlenmektedir. Oyuncuların temel olarak kullanabildiği dört farklı saldırı ve iki farklı savunma alternatifleri mevcuttur. Bu dört saldırı mekaniği/becerisi ile oyuncu, karşılaşılan düşmanların yok etmeyi amaçlamakta ve oyunun görevlerinde yer alan hedeflere ulaşmayı amaçlamaktadır. Kendini savunmak adına ise ya ona verilen 'kalkan' özelliğini kullanabilmekte ya da sunulan üç boyutlu dünyada hızlı hareket ederek düşmanların saldırılarından kaçmayı deneyebilmektedir. Oyunun bu madde kapsamında son kertede sunabildiği farklı stratejiler ve yaklaşımlar ile hedefe ulaştırabilme yetisi limitli kalmaktadır. Oyuncunun hedeflerine çok sıklıkla doğrusal bir yaklaşım ile ulaşmasına imkân verilmiştir; 'görevi al, ilgili bölgeye ulaş, düşmanları alt et ve hedefe ulaş' etkileşime geç' döngüsü söz konusudur. Ancak bazı durumlarda oyuncu 'gizlilik' mekaniğinden yararlanarak bu düşmanlar ile çok daha efektif şekilde baş etmeyi de deneyebilmektedir. Örneğin; düşmana arkadan yaklaşarak normalde vereceği hasardan daha fazlasını verebilmektedir. Oyun bu yönüyle ek bir seçenek sunabilmiştir. Engeller ile nasıl baş edeceği oyuncuya bırakılmıştır. Benzer bir biçimde oyuncu üç boyutlu bir dünyada ve açık haritada gezabildiği için engellere farklı açılardan yaklaşılması da mümkündür. Edinilen yeteneklere göre oyuncuya havada 'süzülme' gibi mekanikler de sunulmaktadır. Bu yüzden oyunda, birden fazla oynanış biçimine, görevlere göre radikal ve farklı mekanikler sunmadan ancak farklı stratejiler sunarak erişilmesi amaçlanmıştır. Oyunun açık dünyada geçmesi ve çok sayıda yan göreve sahip oluşu, her ne kadar çeşitlilik arttırmaya çalışsa da oynanış biçimlerinin bir zamandan sonra 'tekrarlayıcı' ve 'aynılık' niteliği kazanmasına da sebep olmaktadır. Bunun sebepleri arasında oyuncunun bazı hikâyeye dayalı görevlerde açık dünyada değil, kısıtlı bir alanda tutularak daha doğrusal bir yapı içerisinde düşmanlarla savaşması ve yan görevlerin benzer görevlerden ibaret olması gösterilebilir.

Kullanıcı yorumları bu madde için farklılık göstermektedir. Bazı oyuncular oyunun çeşitli oynanış mekanikleri sunduğuna vurgu yapmış olsa da incelemelerde görülen genel kanı oyunun tekdüze bir oynanışa sahip olduğudur. Bu bağlamda sezgisel maddesinin kapsamı, kullanıcı yorumlarının sıklıkla işaret ettiği eleştiriye uyum sağlamaktadır. Ancak beklendiği üzere yorumlarda uzman değerlendirmenin aksine detaylı açıklamalar bulunmamaktadır.

## 2.2. Oyuncunun Beklentisine Uygun Yapay Zekâ Tepkisi

İlgili maddede oyun dünyasının tutarlılığından, oyundaki yapay zekânın oyuncunun hareketlerine uygun biçimde tepki vermesi kastedilmektedir. Daha ziyade oyun mekanikleri kapsamında da düşünülen bu madde (Desurvire ve diğ., 2004), oyuncunun etkileşimi esnasında yapay zekâdan beklediği tepkileri net bir biçimde görebilmesine de işaret etmektedir.

Oyunda çok sayıda çeşitli düşmanların oyuncunun kullandığı farklı yetenekleri ile farklı etkileşimler kurması söz konusudur. Oyun, bu bağlamda oyuncunun beklentilerini karşılayacak oranda ve netlikte tepkiler sunan bir yapay zekâyâ sahiptir. Gizlilik mekanikleri de dâhil olmak üzere oyuncunun verdiği kararlar neticesinde karşısına çıkan engeller de buna uygun davranışlarda bulunurlar. Aynı zamanda sunulan görsel efektler ve yapay zekânın davranış değişikliği göstermesi de oyuna entegre edilmiştir. Örneğin; oyunda gizlilik ile yok edilen bir düşmanın diğer görüş açısına sahip düşmanlar tarafından fark edilmesi ve oyuncunun gizlilik mekaniğinden çıkması gibi dinamikler söz konusudur. Daha geniş çerçevede ise oyuncunun başarıyla tamamladığı görevler oyun dünyasında gözlemlenebilmekte ve hikâyenin ilerleyişine doğrudan katkıda bulunabilmektedir. Örneğin; oyuncu verilen yan görevler sayesinde yeni yetenekler elde edebilmekte ve bu yetenekleri kullanımına göre daha efektif bir şekilde engelleri aşabilmektedir. Yapay zekânın tepkisi buna rağmen ilerledikçe sıradan bir hale de bürünmektedir. Tasarlanan animasyonlar ve düşmanların tepkileri zamanla öğrenildikten sonra çeşitlilik ve buna bağlı olarak zorluk hissiyatı azalmaktadır. Ancak belki de en önemli anlatı aracı olan ve oyunun başında karakterin içinde ruhani olarak yer alan mentör, kazanımlar veya başarısızlıklar neticesinde uygun tepkiler de göstermekte, oyuncuya sözel olarak yanıtlar vermektedir. Avatar ile mentör arasındaki etkileşim oyuncunun yaptıklarına göre şekillenmektedir. Fakat bu durum uzun vadede bir etki yaratmamakta ve oyunun seyrini doğrudan etkilememektedir.

Oyuncu yorumlarına göre de bu madde belli bir çerçevede gözlemlenmiştir. Ancak detaylı olarak uzman değerlendirmesinin sunabildiği içeriği elde etmek mümkün olmamıştır. Oyuncular, yapay zekâyı olumsuz olarak yorumlamışlardır ve daha zor düşmanları tercih edeceklerini belirtmişlerdir. Fakat buna karşın oyundaki yapay zekâ değerlendirmelerinin tamamında yalnızca oyundaki düşmanlar hakkında yorumlarda bulunulmuş ve oyunun içerisinde doğrudan tepki veren yan karakterlere veya mentöre, oynanış sırasında doğrudan tepki vermelerine

karşın bir yorumda bulunmamışlardır. Yine aynı yorumlar arasında, oldukça kısıtlı da olsa bazıları oyunun yapay zekâsının yeterli düzeyde olduğunu belirterek, oyunun zaten 'sade' bir yapıda sunulduğunun altını çizmiş ve yapay zekâdan beklentilerinin kendilerinininki ile paralel olduğuna değinmişlerdir. Oyuncular bu sezgisel maddesinde bahsi geçen daha derinlikli analizi yapmamışlardır. Oyundaki zorluk arttığı zaman ise daha iyi bir yapay zekâ olduğuna dair yorumlamalar mevcuttur. Oysa oyundaki yapay zekâ aynı kalmaktadır.

### 2.3. Anında Geri Bildirim

Anında geri bildirim maddesinde oyuncunun oyun mekanikleri ve arayüzü ile etkileşime geçtiğinde anında ve anlamlı geri bildirim alabilmesi kastedilmektedir. Bu geri bildirimlerin oyun ile anlamlı bir bütünlükle sunulması ve tatmin edici olması anlamına da gelmektedir. Oyuncunun kontrolü kaybetmemesi açısından da bu madde önem taşımaktadır ve çok temel bir beklentiye işaret etmektedir.

Bahsi geçen oyunda oyuncular çeşitli etkileşimlerde bulunmaktadır. Bu etkileşimlerin uygun ve anında olması oyuncuyu oyuna ve kontrollerine daha yakın hissettirebilmektedir. Kullanılan saldırı yöntemleri ve beraberinde görünen animasyonlar oldukça etkili bir geri bildirim sağlamaktadır. Oyuncu, karşısındaki engele göre 'doğru' bir hamle yaparsa, oyun da buna uygun biçimde ve anında görsel ve işitsel geri bildirim sağlamaktadır. Aynı zamanda oyunun oynanışının dışında kalan menü etkileşimleri de bu kategori altında incelenebilmektedir. Bu bağlamda oyun, oldukça basit ve hızla oyuncu kontrollerine tepki verebilen bir arayüz sunmaktadır. Ancak bu anında geri bildirim özelliği bazı anlarda kaybolabilmektedir. Örneğin; şehrin çeşitli yerlerinde bazı binaların da içerisine girerek yine engeller ve düşmanları alt etmek mümkündür fakat bu binalara giriş esnasında yükleme ekranı kısa süreli de olsa çıkmaktadır. Bu da oyunun akışına olumsuz etki edebilecek niteliktedir. Oyunun temel mekaniklerinden biri olan objeleri vurma ve karşılığında gerekli güçleri kazanma mekaniğinde oldukça başarılı bir geri bildirim metodu uygulanmıştır. İster düşmanları yenerken ister objeleri vurduğunda, oyuncu önce havada duran ve gücün özelliğini temsil eden renkleri net bir şekilde gösterecek biçimde parçacıkları görür, akabinde ise bu parçacıklar (belirli bir mesafe aralığına girildiği takdirde) ekrana doğru havada süzülerek oyuncuya doğru gelirler. Bu temel gösterim oyunun hemen her yerinde mevcuttur ve oyuncunun kazanımlarını net bir biçimde görmesine de imkân sağlamaktadır. Aynı zamanda oyun tehlike anında veya ani etkileşimlerde ses tasarımını da etkili biçimde kullanmaktadır. Oyuncunun oyun dünyasına dahililiyetinin yanı sıra kullanılan ses efektleri çeşitli etkileşim ipuçlarını taşımaktadır. Örneğin; düşmanın kalkanını kırmayı başardığınız takdirde, buna uygun bir ses ve animasyonu net biçimde görmek ve duymak mümkün olmaktadır.

Oyuncu yorumlarında bu konuya dair dolaylı yorumlamalar olsa da en net ve madde ile uyumlu olabilecek yorumlar oyunun dövüş mekaniklerine dairdir. Oyuncular oyunun özellikle dövüş sekanslarındaki animasyonların ve efektlerin, kendilerine yeterli ve güzel biçimde geri bildirim sağladığını işaret etmişlerdir. Hatta pek çok yorumda oyunun bu alanda başarılı oluşuna vurgu yapılmıştır. Her ne kadar sezgisel maddesinin tam kapsamına yönelik bir yorum bulunmasa da yapılan eleştirilerin bu madde ile ilişkisi görsel ve işitsel tasarım bağlamında doğrudan gözlemlenebilmektedir.

### 2.4. İçerik Odaklı Yardım

Sezgisel maddesinde incelenmeye çalışılan temel öge, oyunun oyuncuya ilgili ve uyumlu zamanlarda gerekli yolu göstermesi, yardımcı olması ile ilgilidir. Aynı zamanda bu madde, oyuncunun oyunun kontrollerine hızlıca alışması ve oyun dünyasına dair elzem bilgileri zamanı geldiğinde alması gibi kritik öneme sahip özellikleri de kapsamına alır.

Oyunda ilk başlarda sunulan öğretici seviyelerde etkili bir anlatım mevcuttur. Oyuncuya yapabilecekleri sırasıyla ve tek tek gösterilmekte, pekiştirme amaçlı olarak her bir yeteneğin kullanımına göre görevler başlangıçta oyuncuya sunulmaktadır. Bu sayede oyuncu hem deneyerek hem de izleyerek öğrenebilmektedir. Sunulan yardım amaçlı kısa videolar ile yeteneklerinin de büyük ölçüde nasıl kullanabileceği oyuncuya aktarılmıştır. Bu bağlamda oyuna hâkimiyet hızlıca yakalanabilmektedir. Ancak bazı yönleri ile oyuncuya fazladan bilginin verilmediği de gözlemlenmektedir. Örneğin; karşılaşılan bazı düşmanların zayıf yönlerini oyun başlarda tarif ederken, ilerleyen seviyelerde bunu bize sunmamaktadır ve oyuncunun keşfetmesine bırakılmıştır. Bu durum ilk başta olumlu gibi görünse de oyunun ancak orta ve son kısımlarına doğru normalde oldukça düz ve sıkıcı dövüş sahnelerine sebep olan düşmanların zayıf özelliklerini keşfetmek mümkün olmaktadır. Bu zayıf noktaları keşfettikten sonra oyunun akışı olumlu yönde etkilenirken, bu gibi detayların oyuncu tarafından bulunmayışı, oyunu da tek düze ve tekrar eden bir yapı algısına sürüklemektedir.



Yapılan yorumlar arasında en çok tekrar eden eleştiri de bu yödedir. Oyuncuların pek çoğu, oyunun tekrar eden ve sıkıcı dövüş mekaniklerine sahip olduğu vurgusunu yapmışlardır. Pek çok oyuncu, oyunun ilerleyen seviyelerde düşmanların zayıf yönlerini anlatmaması nedeniyle, tek bir mekaniği tekrarlayarak engeli aştıklarını vurgulamış ve bu durumu olumsuz olarak değerlendirmişlerdir. Oyunun temel işleyişinde gerekli olacak her hangi bir yardım eksikliğinden ise bahsedilmemiştir.

## 2.5. Müdahaleci Olmayan Arayüz

Oyunun arayüzünün, oynanışa olumsuz etki etmemesi ve oyunun sunduğu atmosfere zarar vermemesi bu maddenin kapsamına girmektedir. Oyunun arayüz elemanlarından menülerine kadar tasarımında uyumluluğu ve benzer şekilde oyuna dair yalnızca gerekli olan öğeleri arayüzde göstermesi bu maddenin kapsamındadır.

Oyun, pek çok farklı mekaniği sunsa dahi oyuncuya yalnızca o an gerekli olabilecek arayüz elemanlarını sunmaktadır. İlgili oyun türünde oldukça alışlageldik bir arayüz kullanılmasına karşın, oynanışı olumsuz etkileyecek bir arayüz elemanı ile karşılaşmak mümkün değildir. Bu durum oyun deneyimini olumlu yönde etkilemekte ve anlaşılabilirliği artırmaktadır. Oyun dünyasının içeriği ve görsel kalitesi bu sayede daha da ön plana çıkmaktadır. Örneğin; oyuncunun yeteneklerini geliştirmesi amacı ile kullandığı güç artırıcı elemanlar (güç bilezikleri), doğrudan bir arayüz üzerinde değil, avatarın kolunda gösterilmekte ve bu sayede oyuna dâhil edilmiş bir görsel olarak bilgiyi oyuncuya bileziklerin rengi ile verebilmektedir. Oyuncunun elzem olarak ve o anda kullanmasını gerektirmeyen bu örnekte, güç artırıcı öğeler arayüze doğrudan değil, dolaylı yoldan eklenmiştir. Oyun çalışmaları alanında 'diegetik' olarak nitelenebilecek bu yaklaşım ile arayüzün müdahaleci olmadan bilgi vermesi mümkün olmuştur.

Oyuncu yorumlarında arayüze dair herhangi bir olumsuz eleştiri ile karşılaşmamıştır. Yapılan yorumlar sıklıkla olumsuz olduğunda detaylandırıldığından, olumlu olabilecek bu özellik hakkında bir yoruma rastlanmamıştır. Oyuncuların genel olarak görsel tasarımdan memnun olduğu, buna karşın sıklıkla sadece oyunun sunduğu dünyaya işaret ettikleri gözlemlenmiştir. Yorumlardan yalnızca birkaçında arayüzün oyunun dinamik atmosferini etkilenmediğine dair gözlemler mevcuttur ancak derinlikli bir açıklama getirilmemiştir.

## 2.6. Öğretici Kısımlar ile Çabuk Katılım ve/veya Kademeli veya Ayarlanabilen Zorluk Seviyesi

Maddede bahsedilen oyunun giriş aşamasında ve sonrasında elde edilebilen yeteneklerin öğretilmesinde oyuncuya ne kadar etkili bir imkân sunulduğuyla alakalıdır. Aynı zamanda bu durum oyunun genel sürecine de yansıyacağı için oyunun zorluk seviyesinin değişmesi ve muhtemel yeni becerilerin anlaşılmasının önemi oldukça kritiktir.

Ghostwire: Tokyo, oyunun öğretici kısmını tipik olarak diğer oyunlara da benzer biçimde hikâyeye yedirmiştir. Bu sayede oyuncuya doğrudan mekanikleri anlatmak yerine hikâyede ilerleme sonucunda adım adım becerileri öğretmek mümkün kılınmıştır. Oyunun oldukça başarılı olduğu yanlardan birinin çabuk kavranabilmesi olduğu gözlenmektedir. Oyunun zorluk seviyesi ile oyuncu tarafından oyuna başlarken belirlenebilmektedir. Oyun içerisinde yer alan düşmanlar ise beklendiği üzere, Avatar güç kazandıkça ve yeni beceriler elde ettikçe daha karmaşık ve zorlu hale gelmektedir. Ancak bu yalnızca hâlihazırda sunulan standart düşmanların daha dayanıklı olmasıyla değil, çeşitli saldırı ve savunmalara sahip farklı düşmanların oyuncuyla karşılaşmasıyla gerçekleşmektedir. 'Taş-makas-kâğıt' stiline benzer bir silah kullanım yapısı olduğu için oyundaki mekaniklerin uygulanması kısmı kolaydır. Ancak oyunculara sunulan bazı beceriler ve onların nerelerde tam olarak kullanılması gerektiği her zaman net bir şekilde anlatılmamıştır. Örnek vermek gerekirse, bazı düşmanların oldukça zorlu ve kolayca doğrudan saldırı ile ölmemesi durumu, oyunculara kafa karışıklığına sebep olabilir niteliktedir. Bu yeni ve güçlü düşmanların aslında bazı zayıf yanları mevcuttur ve oyuncu bu zayıf yanlardan yararlanarak neredeyse anında düşmanı alt edebilmektedir. Fakat bu zayıf noktaların varlığı ve nasıl değerlendirilebileceği oyun tarafından açıklanmamaktadır. Oyuncunun bu gibi farklılıkları kendisinin keşfetmesi beklenmiştir. Bu durum oyuncu yorumlarında her ne kadar çok sık eleştirilmemiş olsa da oyuncuların oyunu bazı açılardan "sığ" bulmalarında sebep teşkil edebilecek niteliktedir. Bir başka örnek vermek gerekirse, oyunda saldırı nitelikli kullanılan su elementi ile engellemek istediğimiz düşmanların aslında yakınına gitmemiz gerektiği başta oyuncuya söylenmektedir. Fakat bunun denenebileceği ve yaparak öğrenmeyi sağlayacak bir koşul getirilmemiştir.

Aynı durumun yarattığı sorunlar bazı oyuncu yorumlamalarında da gözlemlenmektedir. Oyuncular oyun çeşitliliğini ve zorluğu her ne kadar başarılı bulmuş olsalar da zaman zaman tek bir beceri ile tüm oyunu neredeyse bitirdiklerini de negatif bir yorum olarak paylaşmışlardır.

## 2.7. Hedefin, Skorun veya Statünün Her Zaman Gözlemlenebilmesi

İlgili madde, oyun boyunca oyuncunun istediği an kritik önem verdiği puan ve/veya aşama bilgisini görebilmesini işaret etmektedir. Oyuncular bu bağlamda oyunun aynı zamanda hangi aşamasında olduklarını öğrenmek amacıyla da bu bilgiye ihtiyaç duyarlar.

Oyun, temel anlamıyla kısa süreli çatışmalar ve hikâye örgüsünün akışı üzerine inşa edilmiştir. Bu sebeple doğrudan bir puan mekaniği oyunda yer almamaktadır. Ancak tipik rol yapma oyunlarında gözlemlenebilen karakter beceri puanlarının kullanımı söz konusudur. Bunun için oyuncu oyundaki yan görevleri de yerine getirmelidir. Bazı başka özel güçler ise yine oyundaki başarılar veya keşifler üzerine oyuncuya verilmektedir (örneğin bileklikler). Bu sebeple oyuncunun hem karakter becerileri hem de hikâyedeki aşamasını görmesine ağırlık verilmiş ve bu iki mekaniğin her daim izlenebilmesine yönelik bir tasarım hazırlanmıştır. Oyuncular istedikleri zaman beceri puanlarını ve avatarın giydiği kıyafet gibi öğeleri inceleyebilmektedirler. Bunun dışında oyun boyunca kullanılan becerilerin belli bir kullanım sınırı söz konusudur. Bu yeteneklerin her bir kullanımda ihtiyaç duyduğu materyal sürekli olarak oyuncuya gösterilmektedir. Renk kodları ile sınıflandırılan bu çeşitli materyaller oyun dünyasında bolca bulunmaktadır. Oyuncunun yapması gereken bu materyalleri her fırsatta toplayarak bir sonraki çarpışmaya hazır olmaktır.

Oyuncu yorumlamalarında bu alana dair bir eleştiride bulunmamışlardır. Oyunun temel mekaniğinde skor veya puan sistemi olmadığından bu tip bir yoruma rastlanmaması şaşırtıcı değildir. Ancak oyunun yukarıda da bahsedilen beceri ve becerilen kullandığı materyal limitine dair ise yoruma rastlanmamıştır.

## 2.8. Standart Konvansiyonların ve Doğal Atamaların Kullanıldığı Kontrollerin Benimsenmesi

İlgili madde oyuncuların kolaylıkla kontrollere alışmasının yanı sıra, endüstride standartlaşmış etkileşim metotlarının da entegre edilmesine yönelik bir maddedir. İncelediğimiz oyun bilgisayar platformunda olduğundan örneğin; bu platforma ait standartlaşmış konvansiyonlardan 'WASD' tuşları ile yürüme mekaniğini kullanmıştır. Yine aynı şekilde klavyede etkileşim tuşları ve Mouse etkileşimi, endüstride sıklıkla kullanılan standartlara bel bağlamaktadır. Bu oyuncu açısından pozitif bir yorumlamayı da beraberinde getirmektedir. Oyuncu yorumlarına bakıldığı zaman oyuncuların oyuna oldukça kolay şekilde adapte oldukları ve kontrollere hâkim oldukları gözlemlenebilmektedir. Benzer biçimde oyunun arayüz tasarımında da etkileşimleri efektif bir şekilde kullanmak mümkündür. Alışılabilir bir beceri puan sistemi ile de oyuncuya sunulan çeşitli yeteneklerin güçlendirilmesi ve/veya farklı yapılar da dönüşmesi mümkündür. Bu durum sıklıkla günümüzde yaygın olarak kullanılan karakter ilerleme döngüsüne katkı sağlamak ve oyuncunun daha da güçlenmek üzere motive olmasına da yardımcı olmaktadır. Buna karşın oyunda yenilikçi olarak addedilebilecek mekanikler de söz konusudur (örneğin düşmanın belli bir darbe eşliğini geçmesi ve 'Ghostwire' olarak adlandırılan bitirici etkileşimin ortaya çıkması). Bu durum yenilikçiliğinden ötürü konvansiyonel yaklaşımlara uyum sağlamamaktadır. Ancak oyuncular bu yeniliğin oyun deneyiminde önemli ve pozitif anlamda katkı sunan bir mekanik olduğunu belirtmişlerdir. Yapılan yorumlamalarda sıklıkla bu duruma vurgu yapılmıştır.

## 2.9. Açık Hedefler

Açık hedefler maddesi, oyun boyunca oyuncuların amaçlarını net olarak bilmesiyle alakalıdır. Oyuncular her an ne yapacaklarına dair hedeflerini görebilme becerisine sahip olmalıdırlar.

Ghostwire: Tokyo, bunu yeterince başarılı biçimde sağlamaktadır. Oyunun hikâyesi eşliğinde oyun dünyasında ilerleme söz konusudur. Ancak aynı zamanda yarı-açık diyebileceğimiz oyun dünyasında yan görevler ve gizli objeleri bularak da ilerlemeye katkı sağlamak mümkündür. Yan görevler ve objeler için bu sebeple ayrı hedefler belirlenmiştir ve oyuncunun hedeflere ulaşmak adına yeni görevler alması gerekmektedir. Bu yan görevler alındığında ise oyun hem oyun içinde hem de oyun haritasında oyuncuya seçebileceği hedefleri sunmaktadır. İsteddiği hedefe karar veren oyuncu ise kolaylıkla seçtiği hedefe odaklanabilmekte ve oyun dünyasındaki yönlendirmeleri takip ederek ulaşabilmektedir.

Oyuncu yorumların bakıldığı takdirde bu maddeye yönelik olarak oyunun hedeflerinin kolay anlaşıldığına dair yorumlamalara rastlanmıştır. Özellikle hedeflere yarı-açık oyun dünyasında erişme, avatarın hedefe kolaylıkla gidebilmesi hususunda pozitif yorumlamalara rastlamak mümkündür. Benzer şekilde oyunun sunduğu çeşitli hedefler de oyuncu yorumlarında olumlu olarak göze çarpmaktadır.

## 2.10. Efora ve Yetenek Gelişimine Uygun Ödüller

İlgili madde, oyuncuların ister oyun içi beceriler ile ister kendi oynama becerileri ile gelişim göstermelerine dair ortaya atılmıştır. Oyuncuların başarılar elde ettikten sonra uygun bir biçimde ödüllendirilmeleri ile motivasyon sağlanması da yine bu madde kapsamında ele alınmalıdır.

Oyun boyunca oyuncu yeni yetenekler elde edebilmektedir. Bu yetenekleri elde etmek için ise oyuncular düşmanları alt etmelidirler. Düşmanların yanı sıra oyuncu hikâyede de ilerleme kaydederek yeni yetenekler elde etmektedir. Bu aynı zamanda oyun haritasını da değişmesine ve genişlemesine sebep olmaktadır. Haritanın daha önce gidilemeyen bir bölümünün açılması başlı başına bir ödül olarak düşünülmüştür. Fakat oyuncu yorumlarına göz attığımızda ise oyunun bu bağlamda çok yetersiz kaldığına değinen yorumlar mevcuttur. Oyuncular oyunun sıklıkla çok kolay olduğu için fazla ödül verdiğini ve herhangi bir oyuncunun tüm yetenekleri gerekli zamanı verdiği takdirde kazanabileceğine işaret etmişlerdir. Başarılar ardından verilen ödüllerdeki bu dengesizlik oyuncuların oyunu genel anlamda sıkıcı bulmalarına varan yorumlarda bulunmalarına sebep olmuştur. Oyunda elde edilen yetenekler elbette oyunu daha kolaylaştırabilir ancak oyun, tasarımında buna uygun bir zorluk ve/veya ödül elem-lendirmediği için oyuncular kazandıkları yeni yetenekler ile sadece giderek daha da kolay hale gelen bir oyunla karşılaştıklarını söylemişlerdir.

## 2.11. Engel, Strateji ve Temponun Dengede Olması

Sezgisel maddesinde, oyunlarda oldukça önemli bir tasarım ögesi olan oyun zorluğu en temelde ele alınmaktadır. Engellerin ve/veya strateji gerektiren benzeri aşamaların, oyuncuların yetenek ve becerileri ile orantılı şekilde veya uyumlu biçimde tasarlanması kistasını kapsamaktadır. Bu bağlamda oyunun ilerleyiş temposuna da aynı sezgisel maddesinde vurgu yapılmıştır.

Oyun boyunca oyuncular bir önceki maddede de bahsedildiği üzere çeşitli yetenekleri aşama aşama elde edebilmektedir. Oyunun başlangıcında oyuncuya temel oynanış mekanikleri tam anlamıyla öğretilmektedir. Bu durum oyuncunun oyunda daha fazla zaman harcaması ve görevleri tamamlaması ile de sürdürülmüştür. Bu sa-yede oyuncular yeni beceriler elde ettiklerinde bunu deneme şansına da sahiptirler. Örneğin; oyunda yeni bir ye-tenek olarak oyuncunun karşısına çıkan su elementini kullanma becerisi, yakın mesafeli mücadelelerde etkili olan bir beceridir. Bunun öğretilmesi amacıyla oyun, beceriyi yalnızca bilgi vererek aktarma yolunu değil, aynı zamanda ilgili beceri elde edildikten sonra kullanmayı gerektirecek bir engel sunarak pekiştirmeyi amaçlamıştır. Beceri elde edilmeden önce ise yakın mesafeli çatışmalar ile oyuncu neredeyse hiç karşılaşmamaktadır. Oyunun tasarımı bu bağlamda bahsi geçen sezgisel kapsamında özellikle temel becerilerin öğretilmesi ve buna uygun olarak zorluğun artmasını başarılı şekilde sağlamıştır. Ancak oyunun sonlarına doğru, oyuncu pek çok çeşitli beceri elde etmiş du-rumda olmakta ve hemen her düşmanı alt edebilecek becerilere sahip konumdadır. Bu da oyunculara özellikle oyunun ilerleyen aşamalarında oyunun fazla kolay olması hissini uyandırma riskini taşımaktadır. Her ne kadar bu durum eleştirel bir yoruma açık olsa da, özellikle seviye tasarımında oyunun zaman zaman oyuncuyu daha önce ona verilen yeteneklere ulaşımını engelleyerek (hikâye ile de uyumlu biçimde) yeni bir etkileşim ve zorluk seviyesi de sunabilmiştir. Bu durum hâlihazırda becerilerini başarılı bir biçimde kullanan oyuncuların sabit bir tempodan çıkarak ve dolayısı ile yeni bir tempoya girerek o bölüm için sunulan tek beceri (tek beceri ile bölümü tamamlama kısıtı) ile seviyeyi tamamlaması beklenmiştir. Zorluğu artıran bir başka öge de düşmanların güçlenmesi ve çeşitlen-mesi ile de sağlanmıştır. Düşman sayısının artması, daha güçlü düşmanlar ile karşılaşılması gibi zorluğu belirleyen öğelere ise oyuncu ancak belli bir seviyeyi ve bölgedeki görevleri tamamladıktan sonra erişebilmektedir.

Oyuncuların yorumlarına baktığımızda, yukarıda değinildiği gibi, oyunun bir süre sonra oldukça kolay-laşması eleştirisini görmek mümkündür. Yorumların pek çoğunda oyunun zaman zaman fazla kolay bir yapısı ol-duğundan bahsedilmiştir. Yorumu yapan oyuncuların pek azı bu durumu oyunun dengesi ile ilişkilendirmiştir ve sıklıkla oyunun bir süre sonra “sıkıcı” hale geldiğini belirtmiştir. İki yorumda ise oyunun yukarıda da bahsedilen kısıtlı beceriler ile geçilmesi gereken bölümler övülmüş ve oyunun o seviyelerde daha eğlenceli hissettirdiğine vurgu yapılmıştır.

## 2.12. Tekrar Eden veya Sıkıcı Görevlerin Olmadığı Eğlenceli Oynanış Sunabilme

Kendi kendisini açıklayabilen bu sezgisel maddesi, oyunların barındırması mutlak olarak beklenen eğlence faktö-rüne değinmektedir. Özellikle ‘akış’ (Csikszentmihalyi, 1975) teorisinin oyunlarda uyarlanması ile oluşan güncel yaklaşımın bu sezgisel maddesi ilişkilendirilebilir yapıda olduğu söylenebilir. Oyunların en temel yapı taşlarından

olan öğrenme, adaptasyon ve eğlence kavramları iç içe geçmiştir ve bu sezgisel maddesinde vurgusu yapılmak istenmiştir.

Oyunun sunduğu yarı açık dünya aslen bu sezgisel maddesinin kapsamında oldukça iyi bir örnek teşkil etmektedir. Sunulan bu dünya, birbirinden farklı pek çok yan görevi ve aktiviteyi de barındırmaktadır. Bu aktiviteler farklı oynanış stilleri gerektirmese de farklı düşmanlar, etkileşimler ve hikâyeler ile oyuncuyu eğlendirmeyi amaçlamışlardır. Oyunculara, haritadaki alanları açtıkça daha da fazla yan göreve veya tamamlanması gereken koleksiyon öğeleri de sunulmuştur. Oyunun ana hikâyesinden bağımsız olarak yan görevlerin sunduğu farklı hikâyeler ve anlatılar da söz konusudur. Fakat bunun haricinde oyunun farklı bir oyun mekânı sunduğu pek söylenememektedir. Oyuncular her ne kadar bu yan görevler ile ana hikâyenin dışında yeni bir etkileşim imkânı bekleseler de oyun temelde yine ana görevlerde de beklediği üzere bir çatışma ve düşman ile yüzleşme mekânına bağlanmaktadır. Bu sebeple oyunun vaat ettiği çeşitli farklı deneyimler ve eğlenceli etkileşimler unsuru deneyime çoğunlukla aktarılamamaktadır.

Yorumlarda bu sezgisel maddesine dair en çok vurgu yapılan husus benzer şekilde oyun mekaniklerinin yeterince çeşitli olmamasıdır. Oyuncuların bir kısmı belli becerilerin birbirlerini tamamlayacak şekilde kombine edilmesi gibi fikirlerini dahi bu yorumlarında aktarmışlardır. 'Oyun mekanikleri tekdüze ve tekrarlayıcı' oluşuna dair yapılan yorumlar incelenen yorumların hemen hemen %15'ini oluşturmaktadır ki bu dikkat çekicidir. Buna rağmen çalışmada değerlendirilen toplam 74 yorumdan yaklaşık 10 tanesinde 'oyunda yer alan dövüş mekaniklerinin çeşitli ve güzel olduğu' aktarılmıştır. Bu iki birbiriyle çatışan fikrin yorumlarda bulunması, oyunu yorumlayanların sübjektif fikirlerinin öne çıktığını gösterebilecek niteliktedir. Bu maddeyle ilişkilendirilebilecek bu iki farklı yorum detaylı incelendiğinde; olumsuz yorum yapanların detaylı olarak diğer oynadıkları oyunlar ile kıyas yaptıklarına, olumlu yorumların ise genel anlamda oyunun tatmin edici bulunması ile eşleştirebileceğine işaret etmektedir. Bir başka deyişle oyunu hâlihazırda genel olarak beğenenler bu maddeyle ilişkili olumlu yorum yaparken, oyunu vasat veya kötü bulanların bu maddeyle ilişkili olarak olumsuz yorumlarda buldukları gözlemlenmiştir. Bu bağlamda bu sezgisel maddesinin oyun özelinde deneyime dair en önemli madde olduğu görüşüne ulaşmak mümkündür.

### 2.13. İstikrarlı Oyun Dünyası

Sezgisel maddesinde bahsedilmek istenen öğeler, oyun dünyasının oyuncunu seçim ve kararlarına göre şekillenmesini kapsamakta ve oyunda yaşananların sabit ve istikrarlı olarak oyuncuya mütemediyen sunulmasına dayanmaktadır. Aynı zamanda bu madde, oyun dünyasında kurulabilen etkileşimlerin de aynı şekilde başka bölümlerde de benzer şekilde kalması gerektiğine vurgu yapar. Örneğin; kırmızı bir varil yanınca patlıyorsa, diğer kırmızı varillerin de oyun boyunca bu tepkiyi göstermesi beklenir.

Oyunda bu unsur başarılı yapılandırılmıştır. Özellikle düşmanların zayıf ve güçlü noktaları kullanılan görsel stilleri ile uyumludur ve oyuncu bu düşman çeşitleri ile karşılaştığında her birinin güçlü ve zayıf noktalarını kolaylıkla anlayabilmektedir. Bu durum asla değişmemektedir ve bir istikrar sağlamaktadır. Benzer şekilde oyun dünyasına dair verilen kararlar da anlatı açısından istikrarlı bir yapıya sahiptir. Oyunun hikâyesi ilerledikçe ve oyuncu çeşitli aşamaları aştıkça oyun dünyası da buna uygun olarak dönüşmektedir. Ancak oyunda doğrudan oyuncuya bırakılan bir seçim aslen bulunmamaktadır. Doğrusal olarak nitelendirilebilecek olan bu oyunda oyuncuya seçim hakkından ziyade yarı açık dünyada keşfetme haricinde anlatı açısından bir seçenek sunulmamaktadır. Oyunun bu bağlamda genel yapısında istikrarlı bir resim çizilmiştir. Buna rağmen oyunun temel mekaniklerinden olan belirli bölgelerdeki düşmanları alt etme aktivitesi bu sezgisel maddesi ile çalışmaktadır. Oyuncu her ne kadar belli bir 'sokağı' düşmanlardan arındırır da oyun bir süre sonra o düşmanları yeniden canlandırmaktadır. Bu da oyuncuya istikrarsız bir oyun dünyası olduğuna dair şüphe sebebi sunabilecek niteliktedir. Yapılan yorumlarda bu maddeye dair doğrudan eşleşme bulunmamaktadır. Bu durum anlaşılırdır, çünkü sezgisel maddesi oldukça spesifik bir unsura değinmektedir.

### 2.14. Kontrole Hakim Hissetme

Maddede, oyuncuların oyun dünyasında yeterlilik bağlamında hâkim olması ve oyun dünyasında gerekli olan etkileşimleri kolayca yapmasının mümkün olması vurgulanmaktadır. Oyuncuların becerilerinin sunulan tüm etkileşimler ile orantılı olması beklenmelidir. Kişilerin oyunu oynadıkları platform hangisi olursa olsun sunulan kontrol girdilerinin kolayca oyunda gözlemlenebilmesine de işaret edilmektedir.

Oyunun sunduğu hemen her etkileşim çok temel ve diğer oyunlarda da kolaylıkla benzeşlik kurulabilecek bir yapıda tasarlanmıştır. Oyun bilgisayar platformunda değerlendirildiğinden, kullanılan hareket tuşları ve fare ile etkileşimlerden bahsetmek mümkündür. Bu kontroller ile oyuncu yeterince oyunun içerisinde hareket etme ve çatışma gibi elemanları sağlayabilmektedir. Oyun dünyası da buna ek olarak tepkimeleri anında geri bildirmektedir. Özellikle sunulan şehir içerisinde hareket edebilme ve görevler arasında ulaşımı sağlama açısından oyuncu her zaman kontrollere hâkim hissettirilmiştir. Ek olarak oyunda ulaşımı ve hızını kolaylaştırmak adına bir süzülme mekaniği de bulunmaktadır. Bu sayede oyuncular havada süzülerek istedikleri losyonlara kolaylıkla ulaşabilmektedir. Öğrenmesi de kolay olan bu mekanik sayesinde oyun dünyasına olan hâkimiyet artmaktadır. Düşman ile karşılaşmalarda ise sunulan temel mekanikler rahatlıkla kullanılabilir. Bu durum her ne kadar oyundaki zorlukları aşmada bize oldukça fayda sağlasa da asıl çıktısı oyuna hâkimiyet kısmında olabilir. Oyuncuların dünyaya kontrol bağlamında hâkim hissetmesi, onların oyun dünyasında var oldukları yanılması da destekleyebilecek niteliktedir.

Oyun yorumlarında her ne kadar bazı sayılı yorumlarda oyundaki hareket mekaniğinin kötü olduğu söylenmiş olsa da, genel olarak oyunun bu tip bir probleminin olmadığı gözlemlenmiştir. Yorumların pek çoğunda oyuncuların kontrollere hâkim hissettiği ve hatta bu sebeple bazı düşmanları ve seviyeleri çok kolay bulduğu vurgusuna rastlamak mümkün olmuştur.

### 2.15. Oyun Hikâyesinin/Anlatısının Oynanışı Desteklemesi ve Anamlı Olması

Listedeki bu son sezgisel maddesi, anlatı öğelerinin niteliği ile alakalıdır. Özellikle ana hikâyenin kurgusu ve iletim biçimi bu madde kapsamında düşünülmelidir. Oynanış ve anlatının uyum içerisinde olması da yine bu maddenin işaret ettiği bir başka unsurdur.

Oyunun hikâyesi her ne kadar fazla derinlikli ve şaşırtıcı olmasa da tatmin edici bulunabilir. Temelde takip edilen 'kahramanın yolculuğu' (Campbell, 2003) yapısının yanı sıra, Japon kültürüne dair pek çok anlatı ögesine de rastlamak mümkündür. Bu durum alışlageldik bir hikâye anlatımının üzerine kültürel öğelerin eklenmesi ile ilginç olabilecek bir anlatı ortaya koymaktadır. Pek çok açıdan oyun bize anlattığı hikâyeyi sinematik veya benzeri geçişler olmadan da aktarmıştır. Oyun dünyasında zaman zaman karşılaşılan ufak bilgi verici notlar, yan görevlerde aktarılan kültürel hikâyeler ve mitler, şehrin birebir Tokyo'yu temsil etmesi ve buna benzer öğeler ile ana hikâyedeki alışlageldik anlatı çeşitlendirilmiştir.

Oyuncu yorumlarında da benzer bir durumu gözlemlemek mümkündür. Ancak yine de tıpkı 12. sezgisel maddesi (tekrar eden veya sıkıcı görevlerin olmadığı eğlenceli oynanış sunabilme) analizinde vurgulandığı gibi birbiri ile çelişen farklı yorumlara rastlanmıştır. Hemen hemen aynı sayıda yorumda ya oyun anlatısı kötülenmiş ve sıkıcı bulunmuştur ya da özellikle kültürel öğelerden sebep ilginç ve dikkat çekici olarak yorumlanmıştır. Özellikle Japon kültürü ve yaşantısına ilgi duyan yorumcuların oyun anlatısını beğendiklerini gözlemlemek mümkün olmuştur. Kültürel pek çok öğeyi fark etmeyen ve/veya önemsemeyen oyuncular ise yalnızca ana anlatıya bakmış ve bunu yetersiz veya sıradan bulmuşlardır. Bu bağlamda oyunun genel bir kitleye değil, daha ziyade uzak doğu kültürüyle ilgili olan kişileri anlatı bağlamında tatmin ettiği söylenebilir.

### 3. Tartışma

Yapılan araştırmada ortaya çıkan tablo bizlere var olan 15 maddelik ortak sezgisel maddesinin oyun deneyimi ölçmek konusunda genel anlamda yararlı ve uygulanabilir bir analiz sunduğunu göstermektedir. Maddeler tek tek incelendiğinde, yukarıda da ayrıntılı şekilde anlatıldığı üzere oyuncu yorumlarının çokça eksik veya anlamsız kalabildiği gözlemlenmiştir. Oyun geliştiricilerinin bu yorumlara bakarak bu bağlamda oyunlarını daha iyi deneyim sunar hale getirmeleri oldukça zor olacaktır. Araştırmada kullanılan 15 sezgisel maddesi ile yapılan incelemelerin ise detaylı bir biçimde oyunun deneyimini ele aldıkları göze çarpmaktadır. Çalışma esnasında incelenen oyun yorumları arasında zaman zaman oyunun deneyimi hakkında tavsiyelerde bulunan kullanıcılar olsa da, sıklıkla bu yorumlar kişisel görüşleri ve yapıcı olmayan eleştirileri barındırmaktadır. Bu bağlamda oyun geliştiricilerin yorumlardan yararlanarak oyunu daha iyi bir deneyim sunmak üzere geliştirmelerinin zor veya imkânsız olduğu gözlenmiştir.

Sezgisel maddeleri özelinde bakacak olursak; kullanılan her bir madde hem genel anlamda oyuncu deneyimine dair kategorileri barındırmaktadır hem de spesifik olarak oyunun deneyimine etki edecek ve uzman

olmayan oyuncuların yorumlayamayacağı detaylı çıktılara sebebiyet verebilmektedir. Ancak bulgulardan da görülebileceği üzere bazı sezgisel maddelerine oyuncuların dolaylı da olsa yanıt verdikleri gözlemlenmiştir (madde 1, 2, 4, 10, 11 ve 15). Örneğin; 11. sezgisel maddesi (engel, strateji ve temponun dengede olması) için oyuncular zorluk seviyesi ve tempoya dair çıkarımlar yapmaya çalışmış olsalar da doğrudan buna işaret edememişler ve oyunun bazı zamanlarda 'sıkıcı' olduğunu belirtmekle yetinmişlerdir. Genel resimde, oyun uzman tarafından değerlendirildiğinde oyuncu yorumlarında bulunmayan olumsuzluklara değinilmiştir, fakat bir yandan da oyunun iyi bir deneyim için ortaya koyduklarına dair gözlemler de sunulmuştur. Oyuncuların bu gibi eksiklikleri yorumlarda detaylı değerlendiremediği, olumlu olarak deneyimlerini etkileyen unsurları ise çoğu zaman aktarmadıkları gözlemlenmiştir. Bu sebeple sezgisel maddesinin olumlu olarak uygulandığı alanlara dair oyuncu yorumlarına erişmek mümkün olmamaktadır. Bu durum, oyunun eleştirisinde olumsuz öğelerin ön planda olmasına fakat olumlu ve deneyime etkisi olan öğelere ise değinilmemesini işaret etmektedir. İnceleme detaylı analiz edildiğinde ek olarak 8. sezgisel maddesi özelinde (Standart konvansiyonların ve doğal atamaların kullanıldığı kontrollerin benimsenmesi), oyuncuların yenilikçi oynanış mekaniklerini, standart konvansiyonlar ile birlikte kullanıldığında olumlu bulduğuna işaret etmiştir. Bu durum bize oyunda temel etkileşimlerin alışlageldik standartlar ışığında hazırlanması gerektiğini ancak aynı zamanda yenilikçi mekaniklerin de zaman zaman kullanılarak oyuncuya yeni bir motivasyon yaratabileceğini işaret etmektedir. Yalnızca standart konvansiyonların kullanılması veya yalnızca yenilikçi bir mekanik dizisinin oyuncuya sunulması gibi bir yaklaşımdan ziyade ikisinin dengeli bir biçimde sunulmasının oyuncu deneyimini pozitif olarak etkilediğini söylemek mümkün olmaktadır. Son olarak 12. sezgisel maddesinin (tekrar eden veya sıkıcı görevlerin olmadığı eğlenceli oynanış sunabilme) oyunun genel deneyiminde oldukça etkili olduğu gözlemlenmiştir. Oyunu hâlihazırda genel olarak beğenenler bu maddeyle ilişkili olumlu yorum yaparken, oyunu vasat veya kötü bulanların bu maddeyle ilişkili olarak olumsuz yorumlarda buldukları gözlemlenmiştir. Bu bağlamda bu sezgisel maddesinin oyun özelinde deneyime dair en önemli madde olduğu görüşüne ulaşmak mümkündür.

## SONUÇ

Çalışma, genel anlamda kullanılan sezgisel maddelerinin ve uzman değerlendirme yaklaşımının oldukça efektif ve kapsayıcı olduğunu gözlemlemeye imkân vermiştir. Oyun deneyimi analizi bağlamında kullanılacak olan sezgisel set ve uzman değerlendirme yönteminin hemen her açıdan oyun geliştirici ve tasarımcıları için önemli olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Bulguların, uzman değerlendirme yaklaşımına yönelik olumlu çıktılar verdiği fakat oyuncu yorumlarının kimi zaman eksik kaldığı ve oyun deneyimini analiz etmek için kıyasla daha az etkin olduğuna işaret ettiği gözlemlenmiştir. Oyuncuların, tıpkı kullanıcı deneyimi alanında olduğu gibi kendi sübjektif yargılarını yorumlarda yansıtması, oyunun deneyimini anlamının önüne de geçebilmektedir. Fakat her ne kadar araştırmada öngörüldüğü üzere sezgisel maddeleri ve uzman değerlendirme süreçleri ile oyun hakkında daha doğru ve detaylı analiz yapılabilir de, kullanılan 15 maddelik setin de eksiklikleri olduğu gözlemlenmiştir. Daha detaylı hazırlanmış başka sezgisel setlerinin farklı açılardan ele alabileceği ve daha detaylı incelemeye imkân veren (ve çok daha fazla maddeye sahip) modeller, bu gibi ayrıntıları gözlemlemek için imkân yaratabilir. Örneğin; Federoff (2002) benzer bir sezgisel seti ortaya atmış ve çalışmasında özellikle rol yapma odaklı oyun janrasına odaklanmıştır. Bir başka açıdan bakılırsa, sadece oyunun türü değil oynandığı platformun da oyuncu deneyimini temelden değiştirdiği bilinmektedir. Platform özelinde deneyim farklılığını gözlemlemek adına yapılan çalışmalar da bu farklılığı ortaya koymaktadır (Korhonen & Koivisto 2006; Aker, İnal & Rızvanoğlu 2020). Fakat bu gibi modeller sıklıkla fazla madde sayısı veya çok detaylı ve özelleştirilmiş yapıları sebebiyle, endüstride ve pratikte uygulanabilirlik bağlamında, zaman/emek oranı açısından sorunlara neden olabilmektedir. Bu sebeple hızlıca kullanılabilir ve pratikte etkili olabilecek bir modelin ortaya atılması önem taşımaktadır.

Çoklu-yöntem ile analizi ile tam anlamıyla ortaya konabilecek oyuncu deneyimi incelemeleri ve araştırmaları, kapsayıcı bir analiz ortaya koyabilseler dahi, pratiklik ve verimlilik açısından sektörün beklentilerini karşılayamamaktadır. Bu sebeple oyundaki deneyime yönelik eksikliklerin ortaya çıkması aşamasında diğer sezgisel setlerine kıyasla 15 maddelik sezgisel setinin oynanabilirliği ve oyuncu deneyimini analiz etme kapasitesini incelemenin yanı sıra, ne kadar geniş bir yelpazede hızlı sonuç verdiğini gözlemlemek de amaçlanmıştır. Bu bağlamda 15 maddelik bu setin hızlı ve etkin bir analiz yöntemi olarak oyun endüstrisinde özellikle bağımsız oyun geliştiricilerin kolaylıkla kullanabileceği bir set olarak uyarlanması mümkün olduğu gözükmektedir. Setin maddelerinin oldukça net olması, az sayıda konuyu özet şekilde ele alması bağlamında verimli bir sonuç ortaya koyabileceği gözlemlenmiştir. Setin sağladığı bir diğer avantaj ise oyuncu yorumlarına kıyasla, geniş bir yelpazede incelemeye

olanak vermesidir. İleride özellikle bağımsız oyun geliştiricilerin oyuncu deneyimi alanında büyük bütçeli firmalarla rekabette geride kalmamaları açısından bu set kullanılabilir nitelikte olmanın ötesinde, çok daha iyi ve farklı deneyimlere de yol gösterici niteliktedir. Her geçen gün ilerleyen oyuncu deneyimi alanında yeni yaklaşımlara da şahit olacağımız öngörülebilir. Bu kapsamda uzman değerlendirme yönteminin ve sezgisellerin kullanımının oyun alanında sıklıkla pratik ve etkili bir araç olacağına dair çıkarımlar yapmak mümkün olmuştur. Çalışmada kullanılan sezgisel setinin kapsamadığı bir oyuncu yorumuna rastlanmamıştır.

İleride yapılacak oyuncu deneyimi incelemelerine dair bu analiz yönteminin etkili olabileceği çıkarımını yapmak mümkündür ancak çalışmada kullanılan Metacritic ve benzeri çevrimiçi oyuncu yorumlarının bulunduğu mecralarda da zaman zaman etkili kritikleri barındırması ihtimali göz ardı edilmemelidir. Her ne kadar sezgisel seti kullanımı kapsam olarak çok daha geniş bir yaklaşım ortaya koyabilmiş olsa da oyuncuların spesifik yorumlamaları da önem taşımaktadır. Bunun yanı sıra literatürde de kullanılan çeşitli sezgisellerde olduğu gibi bu çalışmada da kullanılan bazı maddelerin oyun türü özelinde eksik kalabildiği gözlemlenmiştir. Bu sebeple deneyim analizinin kapsayıcılığını artırmak için incelenen oyun türüne uygun maddelerin de kullanılacak sete dâhil edilmesi ileride yapılacak araştırmalar açısından yararlı olacaktır.

## KAYNAKÇA

- Aker, Ç. (2018) Analyzing player experience: Multi-modal evaluation of player experience in different gaming platforms. (Doktora Tezi), Galatasaray Üniversitesi)
- Aker, Ç., Rizvanoğlu, K., & Bostan, B. (2019). Methodological review of playability heuristics. *Contemporary Topics in Computer Graphics and Games*, (s.81-117), Peter Lang.
- Aker, Ç., İnal, Y., & Rizvanoğlu, K. (2020). A multi-modal approach for evaluating player experience on different gaming platforms. *International Journal of Mobile Communications*, 18(2), 175-195.
- Bizzocchi, J., & Tanenbaum, J. (2011). Well read: Applying close reading techniques to gameplay experiences. *Well played 3.0: Video games, value and meaning*, 3, 289-316.
- Campbell, J. (2003). *The hero's journey: Joseph Campbell on his life and work (Vol.7)*. New World Library.
- Carmody, K. W. (2012). Exploring serious game design heuristics: a delphi study (Doktora Tezi, Northeastern University).
- Csikszentmihalyi, M. (1975). Beyond boredom and anxiety: The experience of play in work and leisure. *San Fr CA: Jossey-Bass*.
- Desurvire, H., Caplan, M., & Toth, J. A. (2004, Nisan). Using heuristics to evaluate the playability of games. In CHI'04 extended abstracts on Human factors in computing systems, ACM, 1509-1512.
- Federoff, M. A. (2002). Heuristics and usability guidelines for the creation and evaluation of fun in video games. (Doktora Tezi), Indiana University.
- Fernandez-Vara, C. (2015). Digital Games: The New Frontier of Postmodern Detective Fiction. *Electronic Literature*, 119.
- Gril, J. (2008) The State of Indie Gaming, Gamasutra, [http://www.gamasutra.com/view/feature/3640/the\\_state\\_of\\_indie\\_gaming.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3640/the_state_of_indie_gaming.php) (Erişim: 24 Mayıs 2022)
- Hochleitner, C., Hochleitner, W., Graf, C., & Tscheligi, M. (2015). A heuristic framework for evaluating user experience in games. In *Game User Experience Evaluation*, Springer, Cham. 187-206.
- <https://www.metacritic.com/game/pc/ghostwire-tokyo> (Erişim tarihi: 29 Aralık 2022)
- Korhonen, H., & Koivisto, E. M. (2006). Playability heuristics for mobile games, In: *Proceedings of the 8th conference on Human-computer interaction with mobile devices and services*. ACM, 9-16.
- Korhonen, H., & Koivisto, E. M. (2007). Playability heuristics for mobile multiplayer games, In: *Proceedings of the 2nd international conference on Digital interactive media in entertainment and arts*. ACM, 28-35.
- Korhonen, H. (2010). Comparison of playtesting and expert review methods in mobile game evaluation. In *Proceedings of the 3rd International Conference on Fun and Games*, ACM, 18-27.
- Mack, R. L., & Nielsen, J. (1995). Usability inspection methods: Executive summary. *Readings in human-computer interaction* (s.170-181). Morgan Kaufmann.
- Malone, T. W. (1982). Heuristics for designing enjoyable user interfaces: Lessons from computer games, In: *Proceedings of the 1982 conference on Human factors in computing systems*. ACM, 63-68.



Mäyrä, F. (2007, Eylül). The Contextual Game Experience: On the Socio-Cultural Contexts for Meaning in Digital Play. In DIGRA Conference. DIGRA & DIGRA Tokyo, Japan, 810-814

Nielsen, J. (1994). Usability inspection methods. In Usability Inspection Methods, eds J. Nielsen and R. L. Mack New York, NY: John Wiley & Sons, 413–414. doi: 10.1145/259963.260531

Poels, K., de Kort, Y., & Ijsselsteijn, W. (2008). Game experience questionnaire (English version). Tech. rep., TU Eindhoven, Eindhoven.

Schaffer, N. (2007). Heuristics for usability in games-white paper. [http://gamesqa.files.wordpress.com/2008/03/heuristics\\_noahschafferwhitepaper.pdf](http://gamesqa.files.wordpress.com/2008/03/heuristics_noahschafferwhitepaper.pdf) (Eriřim: 20 Aralık 2022)

- **Etik kurul onayı:** Etik kurul onayına ihtiyaç bulunmamaktadır.
- **Çıkar çatışması:** Çıkar çatışması bulunmamaktadır.
- **Finansal destek:** Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

- 
- **Ethics committee approval:** There is no need for ethics committee approval.
  - **Conflict of interest:** There is no conflict of interest.
  - **Grant support:** The author declared that this study has received no financial support.

**Bu çalışma araştırma ve yayın etiğine uygun olarak gerçekleştirilmiştir.**  
*This study was carried out in accordance with research and publication ethics.*