

ELDEN RING OYUN TASARIMINDA NİHİLİST SÖYLEM

NIHILISTIC DISCOURSE IN ELDEN RING GAME DESIGN

Can SEVİMLİ*

Öz

Felsefe, insanlık tarihi boyunca varlık ve anlam sorgulamalarını derinleştirerek zamanla bilim, sanat, etik ve siyaset gibi alanları etkileyen geniş bir disiplin haline gelmiştir. Modern sonrası düşünce akımları, özellikle nihilizm ve hauntoloji gibi kavramlarla insan varoluşunun anlamını sorgulamaktadır. Bu felsefi temalar, günümüzde dijital sanat ve oyun tasarımına da yansımaktadır. Bu çalışmada, Soulslike oyunlarından Elden Ring'in konsept tasarımında nihilizm ve hauntolojinin nasıl somutlaştırıldığı incelenmiştir. Nitel bir araştırma yöntemiyle, oyunun hikayesi ve görsel tasarımı arasındaki bağlantılar Elden Ring Concept Artbook ve ilgili literatür ışığında analiz edilmiştir. Elden Ring, çürüyen yapılar, terk edilmiş diyarlar ve bozulmuş karakter tasarımlarıyla, oyunculara derin bir varoluşsal deneyim sunarak nihilizmin ve hauntolojinin estetik yansımalarını görselleştirmektedir. Bu çalışma, oyunun görsel dilinin felsefi temaları nasıl somutlaştırdığını ve anlamsızlık, karamsarlık gibi unsurları nasıl yansıttığını ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Elden Ring, Soulslike Oyun Türü, Konsept tasarımı, Nihilizm, Oyun Tasarımı

Abstract

Philosophy, throughout human history, has deepened the inquiries into existence and meaning, evolving into a broad discipline that influences areas such as science, art, ethics, and politics. Postmodern thought movements, particularly concepts like nihilism and hauntology, question the meaning of human existence. These philosophical themes are also reflected in contemporary digital art and game design. This study examines how nihilism and hauntology are materialized in the concept design of Elden Ring, a Soulslike game. Using a qualitative research method, the connections between the game's story and visual design have been analyzed in light of the Elden Ring Concept Artbook and related literature. Elden Ring, with its decaying structures, abandoned realms, and corrupted character designs, offers players a profound existential experience, visualizing the aesthetic reflections of nihilism and hauntology. This study reveals how the game's visual language concretizes philosophical themes and reflects elements like meaninglessness and despair.

Keywords: Elden Ring, Soulslike Game Genre, Concept Design, Nihilism, Game Design



ALTI AYDA BİR YAYIMLANAN ULUSAL HAKEMLİ DERGI

Araştırma Makalesi
Research Article

DOI: 10.5281/zenodo.15031210

Geliş Tarihi / Received
19.01.2025

Kabul Tarihi / Accepted
10.03.2025

Yayın Tarihi / Publication Date
16.03.2025

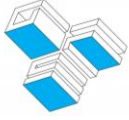
Sorumlu Yazar/Corresponding author
E-mail:
cansevimli87@gmail.com

Cite this article: Sevimli, C., (2025).
Elden Ring Oyun Tasarımında Nihilist
Söylem, D-Sanat, Cilt:1, Sayı: 9, 210-
236



Content of this journal is licensed under
a Creative Commons Attribution-
Noncommercial 4.0 International
License.

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, cansevimli87@gmail.com Orcid: 0009-0001-8100-4411



Giriş

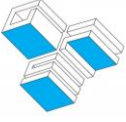
Düşünme ve sorgulama eylemi insanlığın en başından beri olan bir fenomendir. İnsanlık çağ atladıkça düşünme ve sorgulama eylemi felsefe yapmaya dönüşmüştür. Felsefe Özden ve Elmalı'ya göre (2023:17); "Felsefenin tanımı konusunda bir birlik olmasa da, tanımlarından birinin, 'varlığın genel durumuna ilişkin düşünmek ve araştırmak olduğu' söylenebilir". İlk başlarda varlığı temel olarak alan ve onun var olup olmadığına yönelik sorgulamalar yaparak başlayan felsefe insanlık geliştikçe yeni görüşleri bünyesine kattığı söylenebilir. Dönemler ilerledikçe felsefe sosyal ve fen bilimlerine etki etmeye ve onlara yarar sağlamaya başlamıştır (Özden ve Elmalı,2023).

Çağlar ilerledikçe filozoflar, insan düşüncesinin sınırlarını genişleterek felsefe bünyesine yeni görüşler ve düşünceler katmışlardır. Bu süreç, felsefenin yalnızca belirli kavramlarla sınırlı kalmayıp, zamanla bilim, sanat, etik, siyaset ve insan varoluşuna dair pek çok farklı alanı kapsayan geniş bir disiplin haline gelmesine katkıda bulunmuştur. Dolayısıyla, felsefenin hayatın her alanına dokunan dinamik bir yapı olduğu ve insan deneyiminin ayrılmaz bir parçası haline geldiği görüşünü güçlendirdiği söylenebilir. Ancak özellikle modernite sonrası düşünce akımları, varoluşun anlamına dair radikal sorgulamaları beraberinde getirmiştir. Günümüz postmodern çağında birçok filozofun düşünceleri hala etkisini sürdürmekte olup, bu fikirler üzerine tartışmalar devam etmektedir. Bu tartışmaların merkezinde ise, insanın evrendeki yerini, değerlerin geçerliliğini ve anlam arayışını sorgulayan nihilizm ve hauntoloji terimlerinin yer tuttuğu söylenebilir.

Nihilizm terimi, Latince "nihil" (hiçbir şey) kelimesinden türetilmiştir ve varlığın, ahlakın ve toplumun temellerinin geçici olduğunu öne süren bir felsefi akımı ifade eder. Bu düşünce, hayatın anlamını, değerini ve amacını reddeden bir yaklaşım olarak tanımlanabilir (TDK, 2024).

Hauntoloji geçmişteki sosyal ve kültürel varlıkların şuan ki zamana musallat olması şeklinde açıklanabilir. Bu terim ilk olarak Jacques Derrida tarafından ortaya atılmış olsa da, onu geniş kitlelere tanıtan filozof Mark Fisher olmuştur. Fisher, hauntolojiyi özellikle geçmişe hapsolme ve asla gerçekleşmeyecek bir geleceği özleme durumu olarak tanımlar. Ona göre sanat, toplum ve ekonomi son 30 yıldır köklü bir değişim geçirmemiş, aksine bir tür retromania içinde kendini tekrar etmektedir (Hazal,2020). Bu bağlamda, bu durumun yalnızca sanat ve toplumla sınırlı kalmayıp, popüler kültürün birçok alanında kendini gösterdiği düşünülebilir. Sinema, müzik ve edebiyat gibi disiplinlerde olduğu gibi, video oyunları da hauntolojinin etkisini hissettiren önemli mecralardan biri haline geldiği söylenebilir. Özellikle, nostaljik öğeler barındıran veya kaybolmuş bir geçmişin izlerini taşıyan oyun dünyaları, oyunculara hem tanıdık hem de tekinsiz bir atmosfer sunarak hauntolojik bir deneyim yarattığı söylenebilir. Robertson'a göre (2013:5):

"Video oyunlarında hauntoloji, bu tür hayaletvari varlıkları tespit etmeyi ve sorgulamayı amaçlar. Bu varlıklar, Richard Grusin'in (2004) "ön-aracılık" (premediation) olarak adlandırdığı dijital mantığa uygun şekilde hareket ederler. Ön-aracılık, geleceği tam anlamıyla ortaya çıkmadan önce temsil etme girişimleridir ve bu durum, kültürel farkındalığa nüfuz eden sürekli ancak düşük seviyeli bir kaygı hissi yaratabilir. Hauntolojik hayaletler ve ön-aracılık birlikte ele alındığında, geçmişin ve geleceğin sürekli olarak varlığını hissettirdiği, çok zamanlı (polychronic) bir şimdiki zaman oluştururlar."



Bu bağlamda, video oyunlarının geçmişin gölgeleriyle nasıl bir bağ kurduğu ve bu kavramı nasıl işlediği incelenmeye değerdir.

Video oyunları, modern çağda yalnızca bir eğlence aracı olmanın ötesine geçmiş, karmaşık hikâye anlatımları, derin tematik yapılar ve estetik unsurlarla zenginleşen multidisipliner bir sanat formuna dönüşmüştür. Video oyunlarını tek bir türde sınırlamak doğru değildir. Diğer tüketim ürünleri gibi video oyunları da bir tüketim ürünüdür ve müşterisine yönelik ürünler ortaya çıkarmalıdır. Bu bağlamda video oyunları kategorilere ayrılmıştır. Bu kategoriler araba-yarış, macera, simülasyon, strateji, nişancı ve aksiyon oyunları vb. (Steam, 2025) şeklinde daha çok türe de ayırabilmek mümkündür.

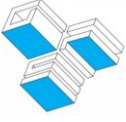
Rol yapma oyunları (RPG), oyuncuların karakter gelişimini yönlendirebildiği, seçim mekanikleriyle ilerleyebildiği ve genellikle açık uçlu hikâye anlatımıyla etkileşim kurabildiği bir oyun türüdür. The Witcher 3: Wild Hunt (2015) ve Fallout: New Vegas (2010) gibi klasik RPG oyunlarında, oyuncular istedikleri zaman oyunu kaydedebilir, hata yaptıklarında önceki bir noktaya geri dönebilir ve görevler harita üzerinde işaretlenerek onlara rehberlik edilir. Bu yapı, oyuncuya esneklik ve kontrol sağlarken, anlatının daha doğrudan ve belirgin olmasına olanak tanır. Souls-like oyunları ise klasik RPG formülünden ayrılarak, daha belirsiz bir anlatım, zorlu dövüş mekanikleri ve keşif odaklı bir ilerleme sunar. Souls-like Eroğlu(2024)'na göre "karanlık bir fantastik evrende geçen zorlu aksiyon - rol yapma oyunlarını adlandıran bir oyun türüdür."

FromSoftware tarafından geliştirilen Demon's Souls (2009) ile temelleri atılan souls-like türü, oyuncuları deneme-yanılma yöntemiyle öğrenmeye teşvik eder, hata yapmanın bedelini ağır bir şekilde hissettirir ve doğrudan yönlendirme yerine çevresel ipuçlarıyla hikâyeyi keşfetmeyi zorunlu kılar (Eroğlu, 2024). Bu oyunlar, oyunculara hem mekanik hem de felsefi açıdan derinlemesine bir deneyim sunar. Oyuncular, zorlu dövüşler ve ölümlerle karşılaşırken, aynı zamanda varoluşsal temalarla yüzleştikleri söylenebilir. Nihilizmin bu oyunların merkezinde önemli bir faktör olarak yerini aldığı düşünülebilir; ana tema ve atmosfer genelde karakterlerin ve dünyanın yok olmasının eşliğinde olduğu ve dünyanın çöküşe doğru ilerlediği bir evrende geçmektedir.

Souls-like oyunlarında oyuncular yalnızca fiziksel düşmanlarla değil, aynı zamanda bu karanlık dünyada var olmanın anlamı üzerine de savaştıkları söylenebilir. Çünkü oyunda varlıklarını devam ettirebilmeleri için savaşmaları gerekmektedir. Örneğin, Dark Souls oyunları, zamanla çürüyen ve yok olan bir dünyada, oyunculara bu çöküşe karşı direnme fırsatı sunar. Ancak, bu direnç genellikle bir ödül değil, daha çok bir anlam yaratma çabası olarak oyuncuya sunulabilmektedir. Bu bağlamda hauntoloji de devreye girebilir. Hauntoloji, geçmişin varlıklarını, kayıplarını ve yokluklarını sürekli olarak çağıran bir felsefi kavram olarak (Hazal,2020), souls-like oyunlarında sıkça karşılaşılan bir durum olabilir.

Hem Dark Souls hem de Elden Ring, kaybolmuş bir zamanın ve geçmişin gölgeleriyle sarıdır; ölümler ardında bıraktığı izler ve yok olmuş dünyalar, oyuncuları sürekli olarak geçmişin yankılarıyla yüzleştirebilir. Elden Ring'de bu geçmişin hayaletleriyle başa çıkma, yeniden anlam yaratma ve çöküşü kabul etme temaları, hauntolojinin oyunlardaki yansıması olarak yorumlanabilir. Bu oyunlar, oyuncunun her seçimde varoluşunu sorgulamasına yol açabildiği gibi Dünyayı kurtarma ya da yok olmasına izin verme gibi derin sorgulamalarla yüzleşmesini sağlayabilir.

Örneğin, Soulslike oyunlarında görevler açık bir şekilde listelenmez, haritada yön gösteren işaretler bulunmaz ve oyuncu dünyayı kendisi çözümlenmek zorundadır. Aynı zamanda, oyun kaydetme



sistemi de farklı işler; her hata, oyunun en başından alınması yerine, belirli ilerleme noktalarına geri döndürülerek oyuncunun riskleri daha dikkatli değerlendirmesini gerektirir. Bu bağlamda, souls-like türü zamanla evrilerek farklı mekaniklerle zenginleştiğinin ve türün sınırlarının genişlemeye başladığı söylenebilir. Elden Ring ile başlayan açık dünya unsurlarının ve yeni mekaniklerin souls-like türüne entegre edilmesiyle, keşif ve özgürlük hissini artırıldığı yeni bir yaklaşım ortaya çıktığını söylemek mümkündür (Reddit,2023).

Elden Ring, souls-like formülünü geniş bir açık dünya ile birleştirmiş ve oyunculara hem klasik souls-like (2016 öncesi) deneyimini hem de keşif odaklı bir RPG yapısını sunan yenilikçi bir oyun olarak öne çıkmıştır. Elden Ring'in sunduğu yeni mekanikler özgürlük hissi, diğer açık dünya oyunlarından farklı olarak oyuncuyu aşırı yönlendirme olmadan dünyayı keşfetmeye teşvik etmesiyle ayrışır. Klasik açık dünya oyunlarında RPG'lerde daha önce bahsedildiği gibi oyuncular genellikle belirli bir görev listesine, haritada işaretlenmiş hedef noktalarına ve yönlendirme sistemlerine sahiptir.

Elden Ring diğer souls-like oyunları gibi bu geleneksel yapıyı terk ederek oyuncuya minimum rehberlikle keşfetme özgürlüğü sunar. Elden Ring'i diğer souls-like oyunlarından ayıran özellikler ileride verilecektir.

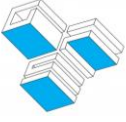
Oyuncu nereye gideceğini, hangi düşmanlarla karşılaşacağını veya hangi sırayla ilerleyeceğini büyük ölçüde kendisi belirler. Görevlerin ve önemli noktaların açıkça belirtilmemesi, oyuncunun merak duygusuyla hareket etmesini sağlar ve keşfi mekanik bir zorunluluktan çıkararak organik bir deneyime dönüştürür. Ayrıca, Elden Ring'in özgürlük anlayışı sadece harita keşfiyle sınırlı kalmaz; dövüş mekanikleri ve karakter gelişimi açısından da diğer klasik RPG ve souls-like oyunlarına göre geniş bir serbestlik sunar (Reddit,2023). Bu bağlamda, Elden Ring'in tür içindeki konumu, sunduğu yenilikler ve oyuncu deneyimi üzerindeki etkileri daha derinlemesine değerlendirilecektir.

Elden Ring, FromSoftware tarafından 2022 yılında piyasaya sürülen ve kısa sürede büyük bir etki yaratan bir yapım olarak, derin tematik yapısı ve konsept tasarımındaki özgün yaklaşımlarıyla dikkat çekmektedir. FromSoftware'in kurucusu Hidetaka Miyazaki'nin liderliğinde geliştirilen Elden Ring, yalnızca mekanikleri ve oynanışıyla değil, aynı zamanda felsefi alt metinleriyle de öne çıkmaktadır. Miyazaki, oyuncuları yalnızca bir oyun dünyasına değil, aynı zamanda anlam arayışında olan bir varoluşsal yolculuğa davet eder.

Oyunun hikâyesi, distopik olarak fiziksel ve ahlaki bakımdan çürümüş bir dünyada hayatta kalmaya çalışan oyuncunun karşılaştığı yozlaşmış karakterler, terk edilmiş diyarlar ve anlamsızlık hissiyle örülüdür. Bu unsurlar, yalnızca hikaye anlatımıyla değil, aynı zamanda oyunun atmosferini şekillendiren konsept tasarımı aracılığıyla görsel bir yöntemle aktarılır. Çevre tasarımındaki detaylar, bozulmuş anatomileriyle karakterlerin posthumanist formları ve oyunun karanlık atmosferi, nihilizmin görsel ve kavramsal bir yansıması olarak değerlendirilebilir.

Elden Ring'in felsefi derinliği yalnızca hikâye anlatımında değil, oyun mekanikleri ve tasarımında da görülmektedir. Oyunun ilk aşamasında oyuncular, kendi karakterlerini yaratırken fiziksel özelliklerden yeteneklere kadar geniş bir yelpazede seçim yapma özgürlüğüne sahiptir. Bu özellik diğer souls-like oyunları içinde geçerlidir. Ancak bu bağlamda bu oyunu diğer souls-like oyunlarından ayıran özellik oyuncuya daha çok dış görünüş ve stat (karakter gelişimindeki istatistik) kombinasyonu sunması şeklinde söylenebilir.

Elden Ring'in sunduğu zorluk seviyesi, oyuncuları sürekli bir mücadeleye iterken, geleneksel açık dünya RPG'lerinden farklı olarak, yönlendirme eksikliği ve bilinmezlik hissini bilinçli bir tasarım



tercihi olarak benimser (diğer souls oyunlarında olduğu gibi). Çoğu açık dünya oyunu, oyuncuya harita işaretleri, görev yolları ve açık yönlendirmeler sunarak keşif sürecini kolaylaştırırken, Elden Ring oyuncuyu bilinmeyenine içine atar ve kendi yolunu çizmesini zorunlu kılar. Bu yönüyle oyun, yalnızca bir RPG deneyimi sunmakla kalmaz; aynı zamanda oyuncunun dünya ile olan ilişkisini, bireysel bir hikâye yaratma süreciyle iç içe geçirdiği söylenebilir. Nihilizm teması burada belirgin bir şekilde kendini gösterdiği düşünülebilir; çünkü oyun, oyuncuya mutlak doğrular veya kesin bir amaç sunmaz. Bunun yerine, oyuncu anlamı kendi seçimleriyle yaratmak zorundadır. Bu bağlamda, Elden Ring'in dünyası, kaderin belirli olmadığı, varoluşsal sorgulamaların ön planda olduğu bir alan olarak oyuncunun kararlarını daha anlamlı ve sonuçları daha derin hale getiren bir yapı olarak sunulabilir.

Oyunun konsept tasarımı, bu tematik yapıyı güçlendiren en önemli unsurlardan biridir. Çürüyen yapılar, karanlık ve umutsuz diyarlar, deformasyona uğramış karakterler ve detaylı çevresel tasarımlar, oyuncuya nihilizmin estetik etkilerini görsel bir dille anlatır. Her bir tasarım ögesi, yalnızca oyunun atmosferini şekillendirmekle kalmaz, aynı zamanda derin bir anlamsızlık ve bozulma hissi yaratır. Bu detaylar, oyuncunun oyunu bir eğlence aracından öte, bir sanat eseri ve felsefi bir metin olarak deneyimlemesine olanak tanır.

Elden Ring'in yönetmeni Hidetaka Miyazaki, oyunun derinliğini ve atmosferini oluştururken birçok kültürel, sanatsal ve mitolojik referanstan faydalanmıştır. Epikhin'e göre bu referanslar arasında Hayao Miyazaki'nin anime kültüründen, Berserk'in karanlık temalarına, Hieronymus Bosch(1450)'un "Dünyevi Zevk Bahçesi" (The Garden of Earthly Delights, 1515) ve John Martin(1789)'in "Pandemonium" (Pandemonium, 1841) gibi tabloların etkilerine kadar geniş bir yelpaze yer alır.

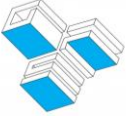
Ayrıca, Caspar David Friedrich'in (1774) "Sisler İçindeki Gezgin" (Wanderer over the Sea of Mists,1818) tablosundaki doğal manzaralar, Claude Lorrain (1600)'in "Aziz Anthony'nin Başkaldırısı" (The Temptations of St. Anthony,1638)'nin görsel anlatımları, Pompeii'nin Yıkımı (The Destruction of Pompeii, 1822) ve William Holman Hunt (1827)'in "Günah Keçisi" (The Scapegoat, 1856) tablosu da oyunun konsept tasarımına katkı sağlamaktadır.

Norse ve Celtic mitolojileri ile Hristiyanlık etkisi, Elden Ring'in karakter yapısına ve temalarına derin bir felsefi katman ekler (bazı silahlar ve yarı tanrılar bu mitolojilere atıfta bulunmaktadır.), böylece oyuncuyu tarihsel, kültürel ve mitolojik bir yolculuğa çıkarır (2023). Ancak bu çalışma, Elden Ring'in konsept tasarımı kitabı (Elden Ring Concept Art Book) ve ilgili literatür çerçevesinde, oyundaki nihilizm ve hauntoloji etkilerini nitel araştırma yöntemiyle inceleyerek bu etkilerin tematik yapıya katkısını değerlendirmeyi amaçlamaktadır.

Oyuncunun yaptığı seçimler, karakter gelişimini, oyun dünyasındaki etkileşimlerini ve hikayenin gidişatını belirler. Ancak bu seçimlerin aynı zamanda oyuncuyu sürekli olarak kendi varoluşsal sorgulamalarına çektiği söylenebilir. Oyundaki belirsizlik ve zorluk dolu dünya, oyuncunun hem mekanik anlamda hem de duygusal ve felsefi düzeyde bakış açısı kazanmasını sağlar.

Oyunun konsept tasarımının yalnızca görsel bir unsur değil, aynı zamanda felsefi temaların oyuncuya aktarıldığı güçlü bir araçtır. FromSoftware'in karanlık fantezi türündeki uzmanlığı (FromSoftware, 2025), oyun dünyasına yalnızca derin bir anlam katmakla kalmamış, aynı zamanda oyuncuları bu dünyanın bir parçası olmaya davet etmiştir.

Bu bağlamda, Elden Ring, yalnızca bir video oyunu değil, aynı zamanda derin düşünsel ve estetik deneyimler sunan görsel bir hikâye anlatımıdır.



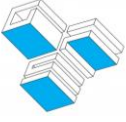
1. Elden Ring Oyunu Tasarımı

Elden Ring, Bandai Namco'nun dağıtıcılığı ve FromSoftware'in geliştirmesiyle 2022 yılında Steam platformunda çıkış yapmış ve kısa süre sonra 25 milyondan fazla kopya satarak büyük bir başarıya imza atmış içerisinde bu türe yeni mekanikler katan açık dünya rol yapma oyunudur. Dark Souls serisi ile tanınan Hidetaka Miyazaki'nin yönetmenliğinde şekillenen ve dünyaca ünlü Buz ve Ateşin Şarkısı serisinin yazarı George R.R. Martin'in yaratıcı katkılarıyla zenginleştirilen oyunun hikâyesi, oyunculara destansı bir fantastik evrende, gizem ve tehlikelerle dolu bir yolculuğa çıkma imkânı sunar. "The Lands Between" olarak adlandırılan, geniş ve açık bir dünyada geçen Elden Ring, oyunculara sadece düşmanlarla savaşıma değil, aynı zamanda keşif yapma, sırları çözme ve kendi oyun tarzlarına göre karakterlerini özelleştirme imkânı sunar.

Oyunun yapımında önemli katkılarda bulunan tasarımcılar Yosuke Kayugawa ve Ryu Matsumoto, programcılar Takeshi Suzuki ve Yuki Kido, sanatçılar Hidenori Sato ve Ryo Fujimaki ile kompozitörler Tsukasa Saitoh, Shoi Miyazawa, Tai Tomisawa, Yuka Kitamura, Yoshimi Kudo ve Soma Tanizaki, oyunun hem görsel, hem de işitsel yönlerini öne çıkaran unsurlar yaratmıştır. Özellikle Tsukasa Saitoh ve Yuka Kitamura'nın besteleri, Elden Ring'in karanlık ve esrarengiz atmosferine uygun, destansı ve dramatik bir ambiyans sunarak oyuncuları içine çeker. Ayrıca, oyunun kendine özgü dövüş mekaniği, geniş büyü ve silah seçenekleri ile her oyuncunun kendi oyun stiline göre bir deneyim yaratabilmesine imkân sunar. Oyunda, oyuncuların düşmanlarla dolu tehlikeli bölgelerde hayatta kalabilmesi, doğru taktikleri geliştirmelerine ve çevik bir dövüş tarzı oluşturmalarına bağlıdır. Elden Ring, Steam Platformu üzerinde yapılan incelemelerle de derinlemesine bir hikâye ve zorlu oynanış arayan geniş bir oyuncu kitlesini de etkileyerek modern oyun dünyasında kendine özgü bir yer edindiği verisine ulaşılmıştır (Steam,2024).

FromSoftware'in oyun tasarımı; zorlu oyun mekaniği, çevresel anlatım ve zengin düşman çeşitliliği gibi unsurlarla tanınır. Ancak Elden Ring, bu tasarım anlayışını daha da ileri taşıyarak, souls-like türünde ilk açık dünya deneyimini sunmuş ve daha önce bu türde görülmeyen yeni mekanikleri oyun dünyasına kazandırmıştır. Podgorski(2022)'ye göre oyuna yeni eklenen mekanikler şu şekildedir:

- "Açık dünya yapısı, açık dünya türünün en büyük ve en eski sorunlarından biri, geliştiricilerin geniş bir oyun dünyasını doğal ve tatmin edici bir şekilde dolduracak kadar içerik üretme zorluğudur. Elden Ring, bu sorunu türündeki çoğu oyunla kıyaslandığında çok daha başarılı bir şekilde aşmıştır. Oyundaki benzersiz düşmanlar, bölüm sonu canavarları (boss), silahlar, büyüler, NPC'ler ve (daha az ölçüde) alanlar o kadar fazladır ki, adeta mucizevi bir durumdur. Oyunun içeriği için harcanan inanılmaz bir çaba olduğu apaçık bellidir. Ancak FromSoftware, her zaman büyük hedeflere sahip bir şirket olduğundan, bu kadar fazla çeşitlilik içeren içeriğe rağmen, oyun dünyası hala fazla büyük bir alan yaratmış gibi görünmektedir (Podgorski,2022)."
- Hayalet at çağırma, oyunda çağrılan hayalet at (Torrent), Elden Ring'in açık dünyasında önemli bir rol oynar, çünkü oyunculara hızla keşif yapma, savaşlarda stratejik avantajlar elde etme, zorlu arazilerde özgürce hareket etme ve hikâye ilerleyişini hızlandırma fırsatı sunar. Hayalet at, oyun dünyasında yüksek engelleri aşabilmeyi, düşmanlarla hızlı ve çevik savaşlar yapabilmeyi sağlar. Ayrıca, atla hareket etmek dünyadaki çeşitli bölgeleri keşfetmeyi keyifli hale getirir ve oyunculara özgürlük kazandırır. Bu sayede, Torrent yalnızca bir ulaşım aracı olmanın ötesine geçerek, Elden



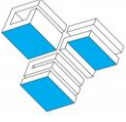
Ring'in stratejik, savaş ve keşif dinamiklerine büyük katkı sağlar. Kısaca oyuncuyu oyun içinde daha da özgür bir hale getirir.

- Dövüş mekaniği, Elden Ring'in dövüş mekanikleri, hız ve akıcılık açısından FromSoftware'in önceki oyunlarının bir sentezi olarak sunulduğu söylenebilir. Ancak bu evrim, aynı zamanda oyunun atmosferine ve oyuncu deneyimine de yansıtıldığı gözlemlenmiştir. Erken dönem souls oyunlarındaki (Demon's Souls 2009, Dark Souls 2011, Dark Souls II 2014, Dark Souls III 2016) dövüşlerin ağırlıklı, sağlam hissettiren yapısı, Elden Ring'de yerini daha hızlı ve çevik bir mücadeleye bırakmış. Bu değişim, düşmanların da daha hareketli ve saldırgan hale gelmesine neden olurken, aynı zamanda oyunculara daha dinamik bir savaş deneyimi sunuyor. Fakat bu hızlanmanın, oyunun sunmaya çalıştığı dünyayı ve atmosferi tam olarak yansıtmadığı, özellikle bazı oyuncular tarafından vurgulanan bir eleştiri olarak öne çıkmaktadır (Podgorski,2022). Dolayısıyla, hız ve ağırlık arasında kurulan bu denge, Elden Ring'in dövüş sisteminin hem güçlü yanlarını hem de eksikliklerini yansıtan bir özellik olarak dikkat çekiyor.
- Mimic tear ve ruh çağırma, Elden Ring'deki ruh kürelerinin oyundaki mekanikleri nasıl etkilediğidir. Ruh küreleri, oyunculara miniboss veya sıradan düşmanları müttefik olarak çağırma imkânı tanırken, bu mekanik oyunun dengesini bozabilmektedir. Özellikle boss savaşlarında, ruh kürelerinin düşman hedefleme sistemiyle etkileşimi, oyuncuların bossları aşırı kolaylaştırmasına yol açabilir. Bu da oyun deneyimini dengeleme açısından sorunlar yaratmaktadır. Ayrıca, ruh kürelerinin çağrılabilmesi anları belirten simgeler de, oyuncuların boss savaşlarının sürprizini bozarak, oyun içindeki heyecanı azaltmaktadır (Podgorski,2022).

Bu bağlamda Elden Ring oyuncularına oynaması yeni mekaniklerle dolu zorlayıcı bir deneyim sunar. Geniş ve birbirine bağlı açık dünya tasarımı, organik keşif ve merak duygusunu teşvik ederken harabe yapılar ve eski uygarlıklardan kalma kalıntılarla güçlenen çevresel anlatım, oyunun karanlık ve grotesk estetikle bezenmiş düşman ve bölüm sonu canavarı tasarımları, oyuncunun sürekli strateji geliştirmesini gerektirir. Savaş sistemi, stratejik yakın dövüş, büyü ve uzun menzilli saldırılarla oyunculara çeşitli seçenekler sunar; büyü ve yetenek kullanımı ise oyun tarzını kişiselleştirmeyi mümkün kılar. İlk kez tanıtılan atlı keşif ve savaş mekanikleri, oyunculara hızlı hareket ve yeni mücadele seçenekleri kazandırır.

Dinamik hava koşulları ve gece-gündüz döngüsü, keşif ve savaş deneyimlerini etkileyerek oyuna derinlik katarken ses ve müzik tasarımı da atmosferi destekleyip oyuncunun gerilim ve keşif hissini yoğunlaştırabilir. Ruhlar sistemi, oyuncunun seviye atlamasını ve karakterini geliştirmesini sağlarken, çok oyunculu bileşenler ise diğer oyuncularla etkileşime girme ve rekabet etme imkânı sunarak oyuna sosyal bir boyut kazandırır. Bu durumda, Elden Ring'in sunduğu birçok yeni mekaniğin, sonraki Souls-like oyunlara öncülük etme potansiyeline sahip olduğu söylenebilir.

The Lands Between adı verilen keşfedilebilir büyük bir evrende geçen oyun, dayanıklılık temelli dövüş sistemini karakter özelleştirme seçenekleriyle birleştirir. Oyuncular, çeşitli silahlar, büyüler ve Ashes of War (Savaş Külleri) yetenekleri ile kendi dövüş tarzlarını geliştirirken, her öldüklerinde en yakın "Grace" noktasında yeniden dirilir ve düşmanlar tekrar canlanır, bu da dikkatli stratejiler geliştirmeyi zorunlu kılar. Çevrimiçi ortamda diğer oyuncularla iş birliği veya PvP (Oyuncu Oyuncuya Karşı) savaşları yapmak mümkündür.



Otomatik kayıt sistemi, verilen kararların geri alınamamasını sağlayarak oyuncuların seçimlerinin sonuçlarını deneyimlemelerini zorunlu kılar. Ayrıca, gizlilik unsurlarıyla oyuncular düşmanları gizlice alt edebilirken, farklı saldırı paternlerine sahip zorlu boss dövüşleri refleks ve stratejik düşünmeyi gerektirir. Tüm bu unsurlar, Elden Ring'in zengin mekanikleri ile derin ve ödüllendirici bir oynanış sunmasını sağlar. D. Perry ve R. DeMaria'ya (2009:25) göre, "insanlar anlamayı, bilgilerini kullanarak üstünlük kurmayı severler; Oyun tasarımcılarının, oyuncuya öğretme, ödüllendirme ve hata yaptığında cezalandırma gibi sistemler kurarak, oyuncunun doğru yolda olduğuna dair güven hissettirmesi, ilgiyi ve motivasyonu sürdürmek açısından kritik öneme sahiptir".

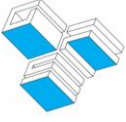
Bu bağlamda, oyunun bu sistemleri oyuncuya başarılı bir şekilde hissettirdiğini söylemek mümkündür. Zira oyuncu bölüm sonu canavarını her yenemediğinde en son ki kayıt noktasına gidecek (ceza), yendiği takdirde ödüller alacaktır. Bu bağlamda oyuncu boss dövüşünü kazanırsa çabasının karşılığını alacak ve bir tatmin duygusu yaşayacaktır.

Oyunun yönetmeni Hidetaka Miyazaki, oyuncuları derin sorularla baş başa bırakmayı hedeflemiş olmalı ki, Elden Ring'in atmosferi yozlaşmış bir dünyada, birbirinden oldukça farklı bakış açılarına sahip karakterlerin hikâyeleriyle örülmüştür. Oyuncu, oyunu ilk açtığında, karşısına gelen ilk ekran ona kendi karakterini yaratma fırsatı sunar. Bu aşamada oyuncu, oyundaki belirli karakter sınıflarından birini seçer ve kendi oynanış tarzına en uygun olduğunu düşündüğü sınıfı tercih eder. Her bir sınıf, farklı başlangıç özelliklerine, yeteneklere ve belirli avantajlara sahiptir; bazı sınıflar güçlü fiziksel saldırılar yaparken bazıları büyü yeteneklerinde uzmandır. Elden Ring, oyunculara her biri kendine özgü başlangıç özellikleri, yetenekler ve avantajlarla gelen çeşitli sınıflar sunarak oyun tarzlarına uygun avatarlar yaratmalarına imkân sağlar.

Ancak bu sınıflar, geleneksel RPG'lerde olduğu gibi oyuncunun tüm oyun boyunca bağlı kalacağı katı arketipler sunmaktan ziyade, bir başlangıç noktası oluşturur. Oyuncular, seviye atladıkça ve oyun dünyasında ilerledikçe statlarını özgürce dağıtarak kendi savaş stillerini şekillendirebilirler. Örneğin, Vagabond güçlü zırh ve dayanıklılığıyla yakın dövüşte avantaj sağlarken, Warrior hızlı ve çevik dövüş stiline yönelir. Ancak oyun ilerledikçe Vagabond bir büyücüye evrilebilir ya da Warrior ağır silahlara geçiş yapabilir. Bu esneklik, Elden Ring'i diğer RPG'lerden ayıran önemli bir parametre olarak değerlendirilebilir. Bununla birlikte, oyuncunun başlangıç seçimi yalnızca savaş stilini değil, oyun dünyasıyla kuracağı ilişkiyi de etkiler. Elden Ring'in karanlık ve çöküşe yaklaşan dünyasında, oyuncu karakteri de bu varoluşsal kriz içinde kendine bir yol çizer.

Karakter yaratım aşaması, yalnızca mekanik bir süreç değil, aynı zamanda oyuncunun oyun dünyasında nasıl bir varlık olarak yer alacağını belirleyen felsefi bir başlangıç noktasıdır. Nihilizm bağlamında değerlendirildiğinde, oyuncu, başlangıçtaki stat seçimleriyle bile bir anlam arayışına yönlendirilebilir; çünkü dünya ona belirlenmiş bir kader sunmaz, yalnızca seçimlerinin sonuçlarını gösterir. Oyuncuya sunulan bu özgürlük, yalnızca savaş mekanikleri ile sınırlı kalmaz, hikâyesel ve varoluşsal anlamda da karakterin dünyaya nasıl uyum sağlayacağını belirlediği öne sürülebilir.

Elden Ring, yalnızca bir RPG olarak sunduğu karakter geliştirme sistemi ile değil, aynı zamanda geniş açık dünya yapısı, sürükleyici hikâye anlatımı, zengin savaş mekanikleri ve keşfe dayalı oyun tasarımı ile de dikkat çeker. Oyuncuya sunulan bu özgürlük, hikâyeye dair seçimlerin etkileriyle birleşerek deneyimi daha zengin hale getirir (Steam,2024). Oyundaki zorluk seviyesi ve çevresel dinamikler, oyuncunun karakter gelişimi ve stratejik kararlarına göre şekillenir. Ayrıca, oyuncunun yaptığı tercihler sadece karakterin savaş gücünü etkilemez; aynı zamanda oyun dünyasındaki karakterlerle



olan ilişkilerini, keşfedebileceği yerleri ve hatta oyun sonundaki olası farklı sonuçları da belirleyebilir. Bu bağlamda, Elden Ring'in sunduğu deneyim nihilizmle doğrudan ilişkili olduğu öne sürülebilir. Oyun, oyuncuya hiçbir mutlak anlam veya yönlendirilmiş bir kader sunmaz; aksine, tamamen kendi seçimleriyle varoluşunu inşa etmesini bekler. Oyuncunun başlangıçta bir sınıf seçmesi, ona belirli bir çerçeve sunuyor gibi görünse de, bu çerçevenin kesin bir belirleyiciliği yoktur.

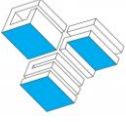
Nietzsche'nin (1844-1900) nihilist düşüncede vurguladığı gibi, mutlak bir anlamdan yoksun bir dünyada bireyin kendi anlamını yaratması gerektiği düşüncesi, Elden Ring'de de oyuncunun kendi yolunu çizmesi ve seçimleriyle dünyasını şekillendirmesi üzerinden yansıtıldığı düşünülebilir. Oyundaki sert zorluklar, tekrar eden ölümler ve belirsiz anlatı yapısı, oyuncuya herhangi bir nihai anlam vaat etmeyen bir dünya sunar. Ancak tam da bu belirsizlik içinde, oyuncu savaşıyor, keşfederek ve kararlar alarak kendi varoluşunu şekillendirdiği düşünülebilir. Oyun, oyuncuya, sadece bir karakter olarak var olmayı değil; aynı zamanda yaşadığı dünyanın bir parçası olmayı ve bu dünya ile entegrasyonunu sağlayan bir ortam sunmaktadır. Bu durum, oyuncunun sadece bireysel bir maceranın parçası olmasının ötesine taşıyarak hikâyede bir protagonist olarak var olmasını sağlar. Oyuncunun seçimleri, dünyayı anlamlandırma çabası ile birleşerek, nihilist ve hauntolojik bir evrende öznel bir anlam yaratma sürecine dönüşür.

Bu bağlamda Elden Ring'in döngüsel oyun yapısı, Nietzsche'nin "Üst İnsan" felsefi yaklaşımı arasında paralellik kurulabilir. Kleinman'a göre "Nietzsche'nin Üst İnsanı, hayata derin bir bağlılık gösterir ve sürekli mücadele eder; acı onun için bir gelişim kaynağıdır" (Kleinman, 2013:170). Oyuncunun her yenilgiden sonra tekrar tekrar mücadele etmesi, Nietzsche'nin hakikate dair düşünme ve bu düşünce sürecinin çok yönlü yollarla ele alınması gerektiği anlayışını simgeler.

Bu, oyundaki bölüm sonu canavarlarına karşı yapılan ve defalarca tekrar eden mücadelede kendini gösterir; farklı stratejiler denemek ve hatalardan öğrenmek, Nietzsche'nin sağlıklı ve esnek bir zihniyete olan inancını yansıtır. Bu bağlamda Kleinman (2013:170), "Nietzsche'ye göre esnek olmak ve bir meseleyi ele alıp düşünmenin birden çok yolunun olabileceğini kavramak, sağlıklı bir zihnin göstergesidir; esnek olmayan bir zihin ise yaşama 'hayır' demektir" şeklinde Nietzsche'nin bu düşüncesini desteklemiştir.

Elden Ring'in oyun dünyasında, Nietzsche ve Mallarmé'nin felsefi kavramlarının somutlaştığı bir anlatı bulunur. Zar atışı ve kaderin birliği, oyuncunun seçimleri ve rastlantısal karşılaşmalarında belirginleşir. Zorlu bölüm sonu canavarlarını aşmaya çalışan oyuncular, Nietzsche'nin üst insan idealine benzer bir şekilde, sınırlarını zorlayarak gelişir. Oyunun sunduğu karanlık anlatı ve sürekli mücadele gerektiren yapısı, trajik bir düşünceyi ve anlam arayışını yansıtarak her zafer ve yenilgiyi bir "oluş" (becoming) olarak ebedi dönüş kavramıyla ilişkilendirir. "Nietzsche'nin ontolojisine göre, yalnızca kelimenin tam anlamıyla "oluş" geri dönebilir ve dönmeye layıktır. Yalnızca eylem ve onay geri döner; çünkü oluş varlığa sahiptir ve yalnızca oluş, varlığa sahiptir" (Deleuze, 1983:11). Bu bağlamda, oyunun dünyasında ebedi dönüş fikri, oyuncuyu her an yeniden mücadele etmeye ve bu mücadeleyi varoluşsal bir "oluş" olarak görmeye davet eder.

Ayrıca, oyundaki bölüm sonu canavarları, ana karakterin güçlü bir karşıtı olarak tasarlanır. Bu canavarların bulunduğu mekânlar, canavarların temasına ve kişiliğine uygun, detaylandırılmış bir konsept tasarımı ile desteklenir. Mekân tasarımı, hikâyenin derinliğini ve kapsayıcı atmosferini güçlendirirken, oyunun görsel estetiği ve anlatısına da katkıda bulunur. Bu özellikler, *Elden Ring* dünyasını ve temasını tamamlayan, oyunculara nihilistik bir meydan okuma deneyimi sunar



2. Oyun Konsept Tasarımı ve Elden Ring

Oyun konsept tasarımı (Game concept design), eğlence/oyun endüstrisinde bir projenin genel özelliklerini, atmosferini ve estetiğini belirleyen aşamalardır. Bu sanat dalı yaratıcı fikirlerin görsel hale getirilmesiyle en temelde projeleri şekillendirir; karakterlerin kişiliklerini, mekânların duysal etkilerini, renk paletlerini, ışıklandırmayı ve genel estetik yönleri belirler. Özellikle oyun geliştirme sürecinde (game development process), konsept sanatçıları, senaryoya, oyun mekânına, temaya uygun ve özgün dünyalar yaratmak için çalışır. Bu aşamada yapılan illüstrasyonlar ve dijital tasarımlar, oyunun nihai görsel stilini ve tonunun belirlenmesine yardımcı olur. Nihayetinde projeye uygun ve oyuncuların/seyircilerin beklentisinin görsel açıdan karşılanmasını sağlar (Agate.ID, 2023). Oyun konsept tasarımı proje yapımındaki rolü, görsel kompozisyonların sahnede nasıl görüneceğini belirlemenin yanı sıra aynı zamanda bu sahnelerin nasıl ışıklandırılacağı, karakterler tasarımlarının nasıl olacağı ve mekânların estetik anlayışının nasıl şekilleneceği gibi konularında da önemli bir etkiye sahiptir. Oyun konsept tasarımı, proje yapımında, karakterler, canavarlar, silahlar ve mekânlar gibi tamamlanmış eserlerinden, kaba eskizlere kadar her türlü yapım aşamasını, denemeleri, farklı bakış açıları ile çizilmiş kompozisyonların tamamını içermektedir (Agate.ID,2023).

Video oyunu yapımında, dijital bir ortamda çalışılsa da, kamera kullanımı, ışık düzenlemesi ve hayal gücünü görselleştirme gibi unsurlar büyük önem taşır. Bu süreçte, kompozisyon oluşturmadan önce atılan ilk adım, bu temel görsel öğelerin belirlenmesidir. Jesse Schell'in Art Of Game Design Kitabında dediği gibi "Bazen, ilham verici bir konsept tasarımı, bir oyunun başarmaya çalıştığı deneyimin birleşik vizyonunu sağlayabilir" (Schell, 2008:349).

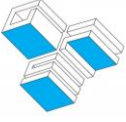
Walt Disney Animasyon Stüdyoları, "konsept sanatı" terimini ilk kez 1930'larda animasyon projelerinin erken aşamalarında kullanmaya başladı. Disney, Cinderella, Alice Harikalar Diyarında ve Peter Pan gibi yapımlar için karakter, mekân, eşya ve ekipman gibi unsurları görselleştirmek üzere illüstratörleri görevlendirdi. Mary Blair (1911-1978) gibi sanatçılar, bu projelerde konsept resimler oluşturmak üzere Disney tarafından işe alındı. Blair ve diğer sanatçılar, Disney'in ünlü olduğu büyüleyici ve hayal gücüne dayalı dünyaların yaratılmasında büyük rol oynayarak stüdyonun tarzını şekillendirdiler (NFI, 2024).

Bu bağlamda, konsept tasarımının sadece tek bir alanda yoğunlaşmadığını aynı zamanda çok farklı alanlara odaklandığını söylemek doğru olur. Farklı konsept sanat tarzları; karakter, ortam ve nesnelerin farklı sanatsal yaklaşımlarla oluşturulmasına olanak tanır ve bu alanların her birinde sanatsal tarzlar çeşitlenir. Bu da oyundan filme kadar her projeye uygun bir konsept sanat stilini seçme imkanı sağlar. Konsept tasarımı dört ana alandan ve günümüzde popüler olan üç sanat tarzından faydalanır (Mevada, 2023).

2.1. Konsept Tasarımında Başlıca Alanlar:

Bir oyunun geliştirilmesi multidisipliner arası bir çalışma gerektirir. Oyunu geliştiren ekipteki sanat ve sanatçı ekipleri oyunda kullanılacak görselleri tasarlar. Bu aşama ise kendi içinde daha da farklı disiplinlere dağılır (Mevada, 2023).

- **Karakter Konsept Tasarımı:** Karakterin hikâyeye, kişiliğe ve dünyaya uygun şekilde görselleştirilmesi sürecidir. Bu süreç, karakterin anatomik özellikleri, giysi detayları, renk paletleri ve fiziksel niteliklerini içeren ilk aşama eskizlerden başlar. Tasarımcı, karakterin kişiliğini ve ruhunu yansıtan özellikleri geliştirir ve karakterin dünyadaki rolüne uygun detaylarla son halini oluşturur.



- **Çevre Konsept Tasarımı:** Mimari yapılardan doğal yapılara kadar oyun dünyasındaki tüm çevresel unsurların tasarlanması ve oyunun hikâyesine uygun atmosferin yaratılması sürecidir.
- **Prop Konsept Tasarımı:** Video oyunları, animasyonlar, ve filmler gibi görsel medyalarda sahneleri zenginleştiren ve dünyayı daha inandırıcı hale getiren küçük ama önemli öğelerin tasarlanması sürecidir.
- **Ekipman Konsept Tasarımı:** Karakterlerin kullandığı zırh, silah, kılıç, araç gibi kısa karakterlere hikâye boyunca eşlik edecek ya da karakterin ulaşmak istediği kullanılabilen nesnelerin tasarımlarıdır. Ancak tasarlanan ekipmanların gerçek dünyada da çalışacağı düşünülerek yapılmalıdır (Mevada, 2023).

1.1. Konsept Tasarımında Başlıca Tarzlar:

- **Soyutlama:** Bu tasarım stilinde oyundaki unsurlar geometrik şekillerle stilize edilerek oyuncuya gösterilmesi amaçlanır.
- **Stilizasyon:** Oyundaki görsel unsurların, gerçek dünyadaki karşılıklarından çok fazla uzaklaştırılmadan stilize edilmesi sürecidir. Genellikle çizgi romanlarda yer alan stilize edilmiş karakterlerden ilham alındığı söylenebilir.
- **Gerçekçilik (Realizm):** Oyun stüdyolarının en çok tercih ettiği sanat stildir. Bu sanat tarzı atmosferden karakterin kullanacağı en küçük eşyaya kadar her şeyi gerçekçi bir yaklaşımla ele alır.

“Güçlü bir oyun tasarımı, iyi konsept tasarımı ile birlikte, oyun fikrini net bir şekilde iletmeye yardımcı olur, insanların oyun dünyasına dair hayal kurmalarını sağlar ve onları oyunu oynamaya ve üzerinde çalışmaya heveslendirir” (Schell, 2008:350).

Bu bağlamda Hidetaka Miyazaki'nin yönetiminde yaratılan Elden Ring'in bu kasvetli ve kaotik dünyasını oyun konsept tasarımı çerçevesinde incelendiği zaman çeşitli detaylarla karşılaşılmaktadır.

1.2. Elden Ring Oyun Konsept Tasarımında;

- **Karakter Konsept Tasarımı:** Elden Ring oyun konsept tasarımı incelendiğinde tasarlanan karakterlerde grotesk bir tasarım anlayışı ve hikayenin geçtiği evrendeki yozlaşmanın etkisi görülmektedir (Görsel 1 ve Görsel 2). Bu bağlamda bu tasarımlar, oyuncuyu yalnızca görsel bir deneyime değil, aynı zamanda oyun dünyasına derinlemesine bir kapsayıcılığa davet ederek sürükleyici (immersive) bir etki yaratır (Blount ve Spawforth, 2019). Karakterlerin görünüşleri, dünyanın bozulmuş yapısını ve karakterlerin yaşadığı içsel çatışmaları yansıtarak, oyuncunun oyun dünyasında gezinme ve keşfetme deneyiminin bir parçası haline gelir.



Görsel 1. Karakter Tasarımı, Elden Ring konsept tasarımı departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/A9d7mWp.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024



Görsel 2. Yaratık (Golem) Tasarımı, Elden Ring konsept tasarımı departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/cFuA8q5.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024

Çevre Konsept Tasarımı:

Elden Ring evreninde, yozlaşma, çürüme ve değer kaybı gibi nihilistik ve geçmişe özlem duyulan hauntolojik (Geçmişin, bugünde hayaletimsi bir şekilde varlığını sürdürmesi) etkiler, oyundaki çevre ve karakter tasarımlarına yansımaktadır. Bu unsurlar, oyun dünyasında geçmişin izlerinin ve kaybolmuş değerlere dair duyulan özlemin, bir yandan da kaçınılmaz çöküşün etkilerini hissettirmektedir (Wisecrack,2023).

Bu nedenle, Görsel 3 ve Görsel 4'te görüldüğü gibi, oyunun konsept tasarımı, atmosferi tamamlayacak şekilde karanlık ve grotesk bir estetik anlayışı ile illüstrasyonu yapılmıştır. Oyuncuyu, farklı zihinsel ve duygusal yolculuğa çıkaran bir konsept tasarım üslubu mevcuttur.



Görsel 3. Çevre Tasarımı Örneği, Elden Ring Konsept Tasarımı Departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/Vp0IyUf.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024



Görsel 4. Çevre Tasarımı Örneği, Elden Ring Konsept Tasarımı Departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/ZjCuhDV.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024

Prop (Obj) Sanatı:

Oyundaki unsurlardan biri de oyuncunun kullandığı tılsımlar (talismans) ve iksirlerdir. Görsel 5 ve Görsel 6'da görüldüğü gibi, tılsımlar, sağladıkları özel güçlere veya ait oldukları karakterlerin özelliklerine göre detaylı bir şekilde tasarlanmıştır. Bu şekilde, oyuncunun karakterine ve oyun stratejisine bağlı olarak farklı yetenek ve avantajlar sunacak bir işlevselliğe sahip olmaları amaçlanmıştır.



Görsel 5. Obje Tasarımı, Elden Ring Konsept Tasarımı Departmanı, 2022,
<https://playmodss.com/wp-content/uploads/2024/08/elden-ring-talismans-banner-image.jpg>
(2024), erişim tarihi: 11.11.2024



Görsel 6. Obje Tasarımı, Elden Ring Konsept Tasarımı Departmanı, 2022,

<https://preview.redd.it/to-me-this-is-peak-efficient-potion-horse-organization-what-v0-phi8hbkb8oba1.png?auto=webp&s=2153038b843d2cc445590e710fb5a7dffdcdf8d5> (2024), erişim tarihi: 11.11.2024

Ekipman Tasarımları:

Elden Ring oyunundaki ekipman tasarımları, bahsi geçen konsept tasarım anlayışına uygun olarak tasarlanmıştır. Her bir zırh, silah, kalkan ve aksesuar, sadece işlevselliğiyle değil, aynı zamanda ait olduğu karakterin ya da bölgenin tarihini ve bu evrenin izlerini yansıtan görsel bir retoriğe sahiptir. Ekipmanlarda kullanılan desenler, figürler ya da şekiller oyuncuya bu dünyada geçmişin kaybolmuş ihtişamını ve onun yerini alan bozulmuş bir düzeni hissettirmeyi amaçlar. Örneğin, bazı zırhlar zamanın verdiği aşınma izlerini taşıırken, bazı silahlar ise eski savaşlardan kalan ve kullanıcıya özgü gücü yansıtan işaretler barındırır. Bu ekipmanlar, oyunun anlatmak istediği hikâye ile iç içe geçerek oyuncuya daha derin ve sürükleyici bir deneyim sunar (Görsel 7 ve Görsel 8).



Görsel 7. Yay Tasarımı, Elden Ring konsept tasarımı departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/DRPDFK4.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024

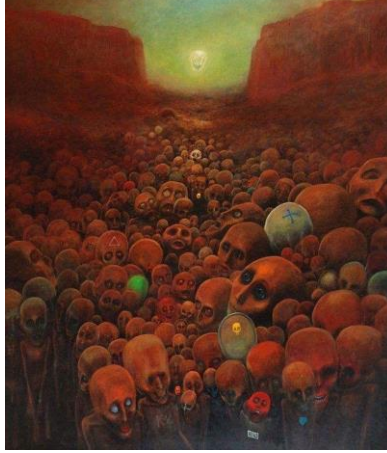


Görsel 8. Kılıç Tasarımı, Elden Ring konsept tasarımı departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/DRPDFK4.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024

Bu bağlamda Hidetaka Miyazaki'nin Elden Ring'inin kasvetli ve kaotik dünyası, sadece savaş meydanlarında değil, aynı zamanda tasarımsal açıdan ve bu yaratıcı süreçte de nihilizm temasını bütüncül olarak etkileyici bir şekilde yansıtan bir konsept sanatını barındırmaktadır. Elden Ring gibi bir oyun evreninde hauntolojik unsurlar, oyuncuya geleceğe dair beklentilerin kırıldığı bir dünyada, geçmişin hayaletleriyle sarılmış bir atmosfer sunar.

Bu atmosfer, varoluşun kökensel sorularına yönelten ve kültürel çıkmazları da içeren bir deneyim yaratır. Hauntoloji, burada sadece umutsuzluk ve yalnızlık temalarını bir araya getirmekle kalmaz; aynı zamanda, kaybedilmiş bir geleceğin hayaletiyle yüzleşme, dolayısıyla, varoluşun anlamsızlığıyla ilgili daha derin ve karmaşık bir sorgulama sürecini de başlatır. Bu sebeple, nihilizm sadece karanlık temaları bir araya getirmekle kalmaz; aynı zamanda derin bir sorgulama ve varoluşsal bir yeniden doğuş sürecini de başlatır.

Oyundaki konsept tasarımı derinlemesine araştırıldığı takdirde nihilizm çerçevesi altında incelenebilecek eserlerden referans alındığı ve görsel estetiğin görsellerle desteklenmesi bağlamında oyuncuyu içine çeken (immersive) bir atmosfer yarattığı söylenebilir.



Görsel 9. Exodus, Z. Beksiński, (Yapım Yılı bilinmiyor),
<https://images.fineartamerica.com/images/artworkimages/medium/3/untitled-exodus-zdzislaw-beksinski.jpg>, erişim tarihi: 20.02.2025



Görsel 10. Mekan Tasarımı, Elden Ring oyunu erkten fotoğrafı, 2023, <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTA2LFobyjEaQhXI-MEGcVwCdLdsug3eFsvDw&s>, erişim tarihi: 20.02.2025



Görsel 11. AA078, Z. Beksiński, (1978), https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR_jK2zo9vxxVSEVHS6oWcBgXAdTfPMMzbelG&s, erişim tarihi: 20.02.2025



Görsel 12. Mekan Tasarımı, Elden Ring oyunu ekran fotoğrafı, 2022, https://oyster.ignimgs.com/mediawiki/apis.ign.com/elden-ring/7/7c/Elden_Ring_Screenshot_2022.03.14_-_00.52.41.05.png?width=814, erişim tarihi: 20.02.2025

Beksiński'nin eserleri, derin bir nihilist bakış açısıyla şekillenen görsel dünyalar sunduğu ve nihilist bir ressam olduğu söylenebilir (StudioQ, 2025). Özellikle ölüm, çürüme ve izolasyon gibi temaları işlediği resimlerindeki atmosferin Elden Ring'e de yansıdığı oyunun dünyalarındaki karanlık atmosferlere benzer şekilde, oyuncuyu derin bir umutsuzluk ve belirsizlik duygusuna soktuğu düşünülebilir. Beksiński'nin figürleri oyunda olduğu gibi sıkça yalnızlık içinde varlıklarını sürdüren, bozulmuş ve grotesk varlıklardır; bu figürlerin çevresindeki ıssız manzaralar ise tamamen yok olma ve çürümeyi simgeler. Bu semiyotik anlatım, oyuncuyu sadece semiyotik olarak değil, duygusal olarak da içine çeker, çünkü tıpkı bir Beksiński tablosunda olduğu gibi, her anın sonunda kaçınılmaz bir sona doğru ilerleyen bir atmosfer yarattığı söylenebilir. Oyundaki semiyotik estetik, aynı şekilde, oyuncunun nihilist bir dünyaya adım atarken hissettiği yabancılaşma ve çaresizlik duygularını güçlendirebilir.



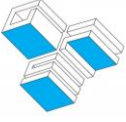
Görsel 12. Friedrich Referansı Elden Ring oyunu Ekran Görüntüsü,
<https://preview.redd.it/influence-of-famous-paintings-in-elden-ring-are-there-any-v0-0g7jalszytmd1.jpeg?auto=webp&s=d567e57b21be4c13abf6ec8fbfc46f9c07afae4e>, erişim tarihi:
20.02.2025

Caspar David Friedrich'in Bulutların Üzerinde Yolculuk (Wanderer above the Sea of Fog, 1818) tablosu, oyuncuların keşif yolculuklarını simgeliyor gibi görünebilir. Tablo, dağ zirvesine tırmanan bir figürün sisli bir denizin üzerinde durarak dünyayı izlediği bir anı yakalar.

Untimely Reflections'a göre Caspar David Friedrich, Bulutların Üzerinde Yolculuk (Wanderer above the Sea of Fog, 1818) tablosunu Nietzsche'nin yaşamı veya felsefi yazılarıyla doğrudan bağlantılı olarak tasarlamamış olsa da, eser zamanla özellikle Böyle Buyurdu Zerdüşt (Thus Spoke Zarathustra) gibi kitapların kapaklarında kullanılmaya başlanmış ve Nietzsche'nin düşünceleriyle özdeşleşmiştir. Bunun temel nedeni, Zerdüşt'ün dağlara çekilmesi ve sonra yeniden medeniyete dönmesi gibi anlatıların, Nietzsche'nin "Gezgin" (The Wanderer) figürüyle kurduğu bağı yansımasıdır. Nietzsche'nin günlük yaşamında yaptığı uzun doğa yürüyüşleri, özellikle Sils Maria'da yüksek dağ zirvelerine yaptığı yolculuklar, tıpkı tablodaki figür gibi bir keşif ve içsel anlam arayışı metaforuna dönüşmüştür. Bu kavram, Alman romantizmde yer bulan gezgin figürüyle birleşerek, sanat ve felsefe arasındaki güçlü bağı gözler önüne serer (2025).

Benzer şekilde, Elden Ring oyuncuyu bilinmezlikle dolu bir dünyada keşfe çıkmaya zorlayarak benzer bir deneyim sunar. Oyuncu, Friedrich'in tablosundaki figür gibi karanlık ve belirsiz bir evrende yol alırken, aynı zamanda derin bir varoluşsal sorgulama sürecine girer. Oyun dünyasındaki çürümüş yapılar, terk edilmiş diyarlar ve kaybolmuş medeniyetler, sadece fiziksel değil, aynı zamanda felsefi bir keşif sürecinin de parçasıdır. Bu yönüyle, Elden Ring oyuncuyu yalnızca bir maceraya değil, aynı zamanda kendi varoluşunu sorgulatan bir içsel yolculuğa davet eder.

Bu bağlamda Elden Ring geçmişte ve günümüzde yerini koruyan sanat eserlerinden, mitolojik figürlerden, eski uygarlıklardan ve büyük çöküşlerden ilham aldığı düşünülebilir, oyuncuya büyük bir kaos ve yok oluş atmosferi sunar.



Elden Ring'in konsept tasarımı tasarımı, oyunun derin felsefi temaları ve hikayesiyle uyumlu olarak, harap olmuş mekanlar, dejenere varlıklar ve karanlık, kasvetli atmosferler sunar; bu unsurlar, oyuncuya yalnızlık ve umutsuzluk hissini yoğun biçimde aktarır. Bu tasarımlar, oyunun nihilizm etkisindeki dünyasını, çöküşü ve varoluşun anlamsızlığını oyunculara hissettiren hauntoloji kavramı da önemli bir rol oynar; geçmişin hayaletleri ve unutulmuş anılar oyuncunun deneyiminde sürekli yankı bulan unsurlar olarak öne çıkar.

Fisher (2012)'in bakış açısına göre, oyunun bu konsepti "geçmişteki umutların yitirilişi" ve "kayıp geleceklerin" hayaletimsi varlığını hissettirir ve oyuncunun karşısına çıkan, geçmişin güzelliğini yad eden ruhlar bu kayıpları simgeler. Nietzsche'nin İyinin ve Kötünün Ötesinde (2024) adlı eserinde vurguladığı, doğanın sınırsız savurganlığı ve kayıtsızlığı, Elden Ring'deki karanlık dünyada yankı bulur. Bununla ilgili olarak, doğanın savurganlığı, Nietzsche'nin felsefesinde, insanın anlam arayışına ve değerler sistemine kayıtsız olan, ancak aynı zamanda varoluşun kendisini sürdürmeye yönelik bir güç olarak betimlenen doğa ile ilgili olduğu yorumlanabilir.

Elden Ring'deki çürüyen dünyalar ve yozlaşmış varlıklar, insanlık tarihindeki kaçınılmaz çöküşü simgeler. Bu bağlamda, doğa yalnızca yaşamı beslemez; aynı zamanda yıkım ve yeniden doğuş süreçlerini de barındırır. Elden Ring, bu kayıtsızlık ve acımasızlıkla oyuncuları, kendi anlamlarını yaratma çabası içinde yüzleştirirken karakterlerin yok oluş ve yeniden var olma çabalarıyla doğanın dengesizliğini ve bireyin mücadele içindeki varlık savaşını gözler önüne serdiği söylenebilir. Bu kayıtsızlık ve kasvetli atmosfer, oyuncuyu varoluşsal ve duygusal sorgulamalara yönlendirerek oyuna hem görsel hem de felsefi bir derinlik kazandırır. Böylece Elden Ring, yalnızca bir oyun olmaktan çıkar ve geçmiş ile geleceği harmanlayan aynı zamanda kapsayıcı deneyim tasarımına da dönüşür.

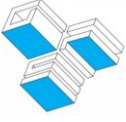
3. Nihilist Söylem

Copleston'a göre "oluş dünyasının amaçsızlığı duygusunun ortaya çıkardığı tüm değerlere inançsızlık nihilizmin ana öğelerinden biridir" (1996:165). Nihilistik düşüncenin kökenleri, Sofistlere kadar uzandığı söylenebilir. Sofist öğretinin önde gelenlerinden "Protagoras'a göre "Var olanların var oldukları ve var olmayanların var olmadıkları konusunda her şeyin ölçüsü insandır" ifadesiyle, ortak doğruların varlığını reddeder. Ancak onun görüşüne göre hiçbir şey yoktur: çünkü Yunan felsefesinde hiçbir kavramı absürd olarak görülür" (Akt: Aydın, 1986:4).

"Ancak Protagoras'ın öğrencisi Gorgias ise varlık kavramını daha ontolojik bir bakış açısıyla ele alır ve şu üç tezini savunur:

1. Gerçek anlamda varlık yoktur.
2. Bir şey olsa bile biz onu bilemeyiz.
3. Bilesek de başkalarına aktaramayız.

Gorgias'a göre, "gerçek anlamda bir varlık yoktur. Eğer bir şeyin "var" olduğu iddia edilirse, bunun ya sonradan meydana geldiği ya da öncesiz olduğu öne sürülür. Ayrıca, varlık olsa bile insan tarafından tam anlamıyla bilinemeyeceğini savunur, çünkü bilgi duyular aracılığıyla elde edilir ve sofistlere göre duyular yanıltıcıdır. Dahası, bilgi aktarılsa bile dil aracılığıyla iletildiği için eksik ve yetersiz kalır; sözcükler hiçbir zaman varlığın tam bir karşılığı olamaz. Bu düşünceler ışığında Gorgias, nihilist bir filozof olarak değerlendirilebilir" (Özden ve Elmalı, 2023:93-94).



19. yüzyılda Rusya’da adını duyuran nihilizm kavramı, ilk olarak 1829’da estetik bir çerçeve içerisinde kullanılmış; ancak kısa sürede Çar II. Alexander’a yönelik suikast girişimleri (1866, 1867 ve 1881) ve dönemin liberal-muhafazakâr mücadelesini ele alan romanlarda daha siyasi bir anlam kazanmıştır. Nietzsche’nin nihilizm anlayışına etki eden önemli kaynaklar arasında Ivan Turgenev’in Babalar ve Oğullar (1862) ve Fyodor Dostoyevski’nin Cinler (1871) adlı eserleri bulunmaktadır (Pooley, 2023:57). Aydın’a göreyse Ivan Turgenev tarafından yazılan Babalar ve Oğullar adlı eserle nihilizm terimi daha da yaygınlaşmış ve Nietzsche Turgenev’den bu terimi almıştır (1986:2).

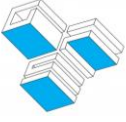
Nietzsche, batı felsefesinin geleneksel değerlerini yıkmayı ve insanın “Tanrı’nın öldüğünü” kabul ederek, kendi değerlerini ve anlamını yaratma sorumluluğunu üstlenmesini savunduğu söylenebilir. Nietzsche’nin üstinsan kavramı, bu yeni anlam arayışının temelini attığı düşünülebilir. Filozof “Böyle Buyurdu Zerdüş” (2011) eserinde bu düşünceye sıkça atıfta bulunur. Üstinsan eski değerleri aşarak, yaşamı kendi ölçütleriyle yeniden şekillendirir neticede Nietzsche’ye göre insan aşılması gereken bir şeydir (Nietzsche,2011). Nihilizm, Nietzsche’den sonra özellikle 20. yüzyılda derinleşmiş ve varoluşçu düşüncenin bir parçası olarak modern felsefeye eklendiği düşünülebilir.

Albert Camus, nihilizmin varoluşsal bir boyut kazanmasına önemli katkılarda bulunmuştur. *Sisifos Söyleni* (2024) adlı eserinde Camus, yaşamın anlamsızlığı karşısında insanın nasıl bir anlam arayışına girmesi gerektiğini tartışır. Yine, Yabancı (2016) adlı eserinde değerlerini kaybetmiş varoluşsal sorgulamalar yapan bir başrol karakterle okuyuculara bu düşüncelerini hissettirmiştir. *Sisifos Söyleni* (2024) ve *Yabancı* (2016) eserlerinde Camus’nun düşüncesi, hayatın absürd olması, insanın ona anlam yüklememesi gerektiği anlamına gelmez; aksine, insanın yaşamını anlam arayışıyla sürdürmesi, varoluşsal bir mücadele haline getirerek, bir değer sentezleme şeklinde yorumlanabilir.

Aydınlanma döneminden itibaren hakikat, akıl, bilim, ilerleme ve evrensel kurtuluş gibi kavramların sorgulanması belirleyici olmuştur (Yılmaz, 2016:349). Calinescu (2013:295)’nin belirttiği gibi, II. Dünya Savaşı, modernliğin vaat ettiği ilerlemenin, yüksek teknolojinin vahşet ve yıkıma dönüşmesiyle şeytani bir modernliğin doruk noktası olarak görülebilir. Bu düşünceler, Şah (2015:13), “Özellikle İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra biçimlenen bu dönemde, üretimin yerine tüketim ve gerçeğin yerine de simülasyon geçmiştir”. Bu bağlamda savaş sonrası toplumda üretim yerine tüketimin, gerçeklik yerine simülasyonun geçtiğini bu nedenle değerlerin yitirilmesine yol açtığı şeklinde yorumlanabilir. “Bu dönemde “insanlar dış gerçeklikle yok denecek kadar az ilişkisi bulunan bir imgeler ve taklitçeler (simülakrlar) oyununa kendilerini iyice kaptırmışlardır” (Sarup, 2004:233; Akt. Şah,2015:13). Bu bağlamda, savaş sonrası toplumda gerçekliğin kaybolması ve değerlerin yitilmesi, nihilizmin birey ve toplum üzerindeki etkilerini daha belirgin hale getirdiği söylenebilir.

Savaşın yarattığı yıkım ve hayal kırıklıkları, ontolojik bir boşluk hissini derinleştirdiği düşünülebilir. Bu çerçevede postmodernist sanat anlayışı, oyun tasarımlarında distopik dünyaların veya simüle edilmiş gerçekliklerin öne çıkmasına ilham kaynağı olmuştur. Özellikle, oyunların seçim illüzyonunu ve oyuncunun özgür iradesinin sınırlarını sorgulaması, bu boşluk hissine verilen bir yanıt olarak değerlendirilebilir. Böylece postmodern anlatılar, savaş sonrası bireyin yaşadığı anlam krizini, oyuncuyu aktif bir katılımcı haline getirerek yeniden üretir (postmodernmystery,2015).

Teknolojinin gelişmekte olduğu dönemlerde ortaya çıkan postmodernizmin de oyun tasarımlarında etkili olduğu düşünülebilir. Postmodernizm bağlamında oyun tasarımlarında ise oyuncuya hissettirilen şey genelde seçimler konusunda oyuncuya bir kontrol hissi yaratılmasıdır ancak bu bir yanılsamadır. Çünkü oyundaki seçimlerin sonucu çoktan belirlenmiştir, bu bağlamda ise ortaya çıkan



şey kontrol yanılmasıdır (Foster, 2017). Bir diğer ifadeyle Baudrillard'ın hiper-gerçeklik kavramı ortaya çıkabilmektedir. Bu kavram ise video oyunlarında Eapen ve Eapen'e göre "Oyunların kurgu ve gerçek tarihi harmanlayarak oyuncuyu gerçek ile kurgu arasındaki ayrımı yapamaz hale getiren bir hiper-gerçeklik senaryosu yaratmasıyla ilgilidir" (Eapen & Eapen, 2021:55). Bu bağlamda ise yeni medya ortamlarında tasarlanan oyunların da günümüz postmodernizm etkisinin altında sentezlendiği söz konusu olabilmektedir.

3.1. Elden Ring Oyunundaki Nihilist Etki

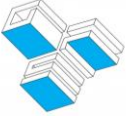
Oyunda, oyuncunun karşılaştığı karakterlerin çoğu amaçsız, ruhsal olarak tükenmiş veya tamamen hedeften yoksundur. Bu karakterler, oyuncuya "Amaçsız bir ruh ne demektir? Amaçlar nelerdir?" gibi soruları akla getirir. Miyazaki'nin dünyasında amaç, yalnızca hayatta kalmak ya da intikam almak değildir; oyuncular, zorlukları aşarak daha derin bir anlam arayışına yönlendirilir. Onun oyunları acımasız zorluklarıyla ünlüdür, ancak bu zorluklar yalnızca oyuncuyu sınamak için değil, aynı zamanda stratejik düşünmeyi teşvik etmek, hatalardan ders çıkarmayı sağlamak ve büyük bir zaferin değerini hissettirmek için tasarlanmıştır. Aşılması imkânsız gibi görünen engelleri aşmak, sadece bir oyun mekaniği değil, aynı zamanda bir varoluş mücadelesidir. Miyazaki'nin dünyasında zorluklar, oyuncunun kendini keşfetmesine ve gerçek anlamda bir yolculuğa çıkmasına vesile olur (Cheimbi,2023).

Miyazaki, Elden Ring'in felsefi derinliğini, oyuncunun kendi yolculuğunda bulacağı cevaplarla şekillendirmek isterken, bu yaklaşımın temellerini daha oyunun açılış sahnesinde atar. Elden Ring, oyuncuyu daha baştan sarsıcı bir atmosferin içine çeken bir açılış sahnesiyle karşılar. Görsel anlatım ve monolog, oyunun temasını güçlü bir şekilde vurgularken, ardında yatan nihilist etkilerin hem oyunun görsel tasarımına hem de felsefesine olan etkisini hissettirebilir. Bu ilk sahneler, hem oyunun hikâye evrenine dair ipuçları verir hem de oyuncunun karşılaştığı ana temaları açık eder: yozlaşma, düzenin çöküşü, amaçsızlık ve varoluşsal bir boşluk olarak oyuncunun karşısına çıkarır.

Monolog ise oyuncuya doğrudan dünyanın durumunu açıklamak yerine, hikâyeye ve atmosferine dair birtakım sorular sunar. Elden Ring'in başlangıcı, oyuncuya neden burada olduğu veya nasıl bir amaç güdeceği hakkında doğrudan bilgi vermez; aksine, onu belirsizliğe ve bilinmezliğe davet eder. Bu yöntem, oyunun anlatım tarzında kasıtlı bir belirsizlik yaratarak, oyuncuya anlamsızlık ve amaçsızlık hissini deneyimlemesi için bir fırsat sunar. Anlamsızlık duygusu, oyuncuyu gerçek dünyadaki varoluşsal sorularla yüzleştirir ve onu, amacını kendi keşfetmek zorunda kalacağı bir yolculuğa çıkarabilir.

Bu noktada, oyunun sunduğu nihilistik temalar, aynı zamanda hauntoloji kavramıyla da örtüşür. Mark Fisher'a göre hauntoloji, geçmişin hayaletimsi bir varlık olarak geleceği ele geçirdiği, geleceğin başarıya ulaşamadığı bir kültürel çıkmaza işaret eder (Fisher, 2012). Elden Ring'de de geleceğin getirdiği umut, yıkılmış medeniyetlerin ve düşmüş kahramanların gölgesiyle bastırılır; bu "hauntolojik" atmosfer, oyuncuya geleceğin aslında kayıp bir geçmişten ibaret olduğunu hissettirir. Böylece, nihilizm ve hauntoloji, oyunun çürümüş, karanlık dünyasında iç içe geçerek hem anlatıyı hem de oyuncunun yaşadığı varoluşsal sorgulamaları derinleştirir.

Elden Ring'in açılış sahnesi, oyunun hikâye akışına rehberlik eden temaları oyuncuya ilk andan itibaren hissettirir. Anlamsızlık, yozlaşma, çöküş ve varoluşsal kaygılarla bezenmiş olan bu görsel anlatım, oyuncuyu yalnızca bir macera arayışına değil, aynı zamanda kendine dair derin bir



sorgulama sürecine davet eder. Oyuncu, bu dünyanın sunduğu zorluklar ve boşluk hissiyle her adımda yüzleşirken, kendi varoluşsal anlamını yaratma sorumluluğunu üstlenir.

Oyunun varoluşsal temaları, oyuncularını çöküş halindeki bir dünyada dolaşmaya ve kayıplarla yüzleşmeye zorlayabilir, bu da bireylerin anlam arayışlarının zorlaştığı bir ortamı simgeleyebilir. Karakterlerin ve ruhların geçmişin izlerini taşıması, kaybolmuş umutları ve unutulmuş anıları yansıtarak, çağdaş yaşamda sıkça karşılaşılan yalnızlık ve bağlantısızlık hissi ile örtüşebilir. Ayrıca, kasvetli ve harabe mekân tasarımları, doğanın kayıtsızlığı ve varoluşun acımasızlığını güçlü bir metaforla sunar; bu durum, Nietzsche'nin doğanın amansızlığı üzerine yaptığı vurgularla bağlantılıdır ve modern dünyadaki doğa-insan ilişkisini sorgulayan bir perspektif getirme durumunda olabilir.

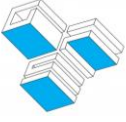
Oyuncunun bölüm sonu canavarı ile karşılaştığı anlar, mücadele ve zorlukların yanı sıra varoluşsal bir anlam arayışını da temsil edebilir bu durum nihilizmin "anlamın yokluğu" temasına dikkat çekerken, bireylerin kendi anlamlarını yaratma çabalarını da yansıtabilir. Hauntoloji kavramı, geçmişin hayaletleri ve unutulmuş anılar aracılığıyla oyuncunun deneyiminde sürekli yankı bulur; Camus'un Sisifos Söyleni eserinde Sisifos tekrarlayan eylemi içinde umutsuzluğa kapılmak yerine bu durumu kabul eder ve bu süreçte özgürlüğünü bulur (Camus, 1942). Bu, günümüz kültürel paradigmasında geçmişle yüzleşmenin, kayıpların ve var olan durumun nasıl ele alındığına dair eleştirel bir bakış açısı sunabilir. Elden Ring, derin felsefi temaları ve estetik unsurları ile bu mücadeleyi yansıtarak, günümüz düşünce yapılarıyla etkileşimde bulunan önemli bir bağlantı oluşturabilir.

Sonuç

Elden Ring, yalnızca bir video oyunu olarak değil, aynı zamanda derin felsefi temalarla şekillenen bir oyun tasarımı olarak karşımıza çıkar. Elden Ring, konsept tasarımında FromSoftware'in karanlık ve mistik tarzını genişleterek zengin bir açık dünya yaratır. Detaylı çevre tasarımları, farklı bölgelere özgü ikonik manzaralar ve mimari yapılarla oyuncuya keşif hissi verirken, karanlık tonlar ve yüksek kontrastlı ışık kullanımı tehditkar bir atmosfer oluşturur. Karakter tasarımları, grotesk ve epik öğelerle oyunun fantastik temasını desteklerken, mitolojik ve kültürel esinlenmeler dünyayı daha çeşitli ve zengin kılar. Doğal toprak tonlarıyla parlak büyü efektlerinin harmanlandığı renk paleti ve dokular, hem görsel hem de duygusal olarak etkileyici bir deneyim sunar.

Elden Ring oyunundaki bu tasarımlar, oyunculara varoluşsal sorgulamalar, kayıplar ve anlam arayışlarına dair güçlü bir görsel deneyim sunar. Oyunun kasvetli dünyaları, harabe halindeki mekânlar, bozulmuş ve çürümüş karakterler ile her biri geçmişin izlerini taşıyan eşyalar ve ekipmanlar, sadece görsel bir estetik değil, aynı zamanda felsefi bir derinlik barındırır. Bu unsurlar, oyuncuya bir zamanlar var olan ama artık kaybolmuş bir dünyanın izlerini sunarak, zamanın acımasız etkisini ve geçmişin hayaletlerini hissettirir.

Her bir harabe, her bir unutulmuş kalıntı, varoluşun geçiciliğini ve kaybolan değerleri simgeler. Aynı şekilde, oyundaki karakter tasarımları da varoluşsal temaları yansıtan bir derinliğe sahiptir. Çürümüş, yaralı ya da kaybolmuş kişilikler, insanın dünyadaki varlığının ne kadar kırılgan ve geçici olduğunu gözler önüne serer. Karakterlerin giydiği zırhlar, taşıdıkları silahlar ve kullandıkları eşyalar, yalnızca onları tanımlamakla kalmaz, aynı zamanda onları şekillendiren geçmişin, kayıpların ve yaşadıkları travmaların izlerini taşır. Oyunun çevre tasarımı, varoluşun acımasız doğasına dair güçlü bir metafor sunar. Harabe halindeki yapılar, kırık dökük köprüler, yarım kalmış şehirler, çürümüş ormanlar ve terk edilmiş kaleler, doğanın kayıtsızlığı ve zamanın etkilerini gözler önüne serer.



Oyunun konsept tasarımı, hem çevresel tasarımlar hem de karakter detaylarıyla varoluşsal sorgulamaların, kayıpların ve anlam arayışlarının görsel bir ifadesini sunar. Kasvetli, harabe halindeki mekânlardan, devasa çöküşlerle dolu geniş alanlara kadar tüm çevresel öğeler, oyuncuya zamanın ve doğanın acımasızlığını hissettirirken aynı zamanda modern insanın kayıp ve yalnızlık duygularını yansıtır. Elden Ring'in çürümüş, yara almış ve yozlaşmış karakterleri ve onların taşıdıkları eşya ve ekipmanlar, yalnızca estetik bir bütünlük sağlamakla kalmaz, aynı zamanda kaybolmuş geçmişin izlerini taşıyan ve oyuncuya "geçmişin hayaletleri" olarak görünür.

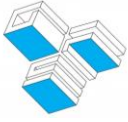
Bu tasarımlar, Geçmişin, bugünde hayaletimsi bir şekilde varlığını sürdürdüğü hissini destekleyerek oyuncuyu, unutulmuş anılar ve kayıplarla dolu bir dünyanın içine çeker; oyuncular bu dünyada yalnızca zorlu bir yolculuğa değil, geçmişin gölgeleriyle yüzleşmeye ve kendi anlamlarını yaratmaya itilir. Oyunun çevresel tasarımı, varoluşun amansız doğasına dair güçlü metaforlar içerir. Doğanın kontrol edilmez gücü, harabeler arasında kendi yolunda ilerleyen bitki örtüsü, terk edilmiş yapılarla sarılmış ormanlar ve karanlık vadiler, Nietzsche'nin doğanın kayıtsızlığına dair düşünceleriyle yankılanır. Oyuncular bu çevresel katmanlar arasında keşif yaparken, yalnızca mekanların somut birer parçalarını değil, aynı zamanda varoluşsal bir boşluk hissini deneyimler.

Oyunun sunduğu çeşitli zorluklar, bölüm sonu canavarları ve oyuncuların karşılaştığı seçimler, varoluşsal anlam arayışını ve bireyin kendi yolunu bulma çabasını sembolize eder. Bu zorluklar, Camus'un Sisifos metaforuyla benzer bir şekilde, oyuncuyu her düşüşte yeniden ayağa kalkmaya, kayıplara rağmen bir anlam bulmaya teşvik eder. Oyuncular, yalnızca birer savaşçı değil, varoluşsal bir yolculuğa çıkan bireyler olarak zorlukların üstesinden gelmeye çalışır. Elden Ring, konsept tasarımı aracılığıyla yalnızca bir oyun deneyimi değil, oyuncuya çağdaş yaşamın evrensel temalarını sorgulatan, derin felsefi bir yolculuk sunar.

Oyunun çevresel ipuçları, karakter tasarımları ve estetik detayları, oyuncuları yalnızca savaş ve keşif dolu bir maceraya değil, kendi anlamlarını yaratma sürecine davet eder. Bu bağlamda, Elden Ring, varoluşsal temaları oyun dünyasında ustalıkla işleyen ve oyuncuya kayıp, yalnızlık ve anlam arayışı gibi kavramlarla yüzleşme imkânı sunan, oyun tasarımı deneyimi olarak öne çıkar.

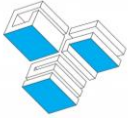
Kaynakça

- Calinescu, M. (2013). Modernliğin Beş Yüzü: Modernizm, Avangard, Dekadans, Kitsch, Postmodernizm, 2. Basım, Çev.: S. Gürses, İstanbul: Küre Yayınları, s.293-338.
- Camus, A. (2016). Yabancı, 56. Basım, Çev.: S. Tiryakioğlu, İstanbul: Can Sanat Yayınları.
- Camus, A. (2024). Sisifos Söyleni, 56. Basım, Çev.: T. Yücel, İstanbul: Can Sanat Yayınları.
- Copleston, F. (1996). Felsefe Tarihi: Cilt VII, Çağdaş Felsefe, Bölüm 2: Nihilizm ve Materyalizm, 1. Basım, Çev.: D. Canefe, İstanbul: İdea Yayınevi, s.150-180.
- Kleinman, P. (2023). Felsefe 101: Platon ve Sokrates'ten Sartre ve Heidegger'e Düşünce Tarihi Hakkında Bilmeniz Gereken Her Şey, 10. Basım, Çev.: Ş. Alpagut, İstanbul: Say Yayınları, s.166-172.
- Özden, Ö. H. & Elmalı, O. (2023). İlk Çağ Felsefesi Tarihi, 7. Basım, İstanbul: Bilge Kültür Sanat Yayınları, s.86-100.



İnternet Kaynakları

- agate.id. (2023), "GAME CONCEPT ART: THE FIRST STEP IN BRINGING A GAME TO LIFE", <https://agate.id/game-concept-art-the-first-step-in-bringing-a-game-to-life/>, Erişim Tarihi: 8.11.2024.
- Aydın, H. (1986), "Nihilizmin Tarihiçesi", Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi, 1(1), 1-XX. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/144252#:~:text=Nihilizm%20terimi%20ilk%20olarak%20Friedrich,ve%20Nietzsche%20de%20o%20ndan%20almıştır>, Erişim Tarihi: 10.11.2024.
- Blount, T. & Spawforth, C. (2019) "Pathos in Play: How Game Designers Evoke Negative Emotions", Cornell University, <https://arxiv.org/abs/1909.06799>, Erişim Tarihi: 22.02.2025.
- Cheimbi, S. (2023), "The Genius Behind Elden Ring and Souls Games: Hidetaka Miyazaki!", Gomycode, <https://gomycode.com/ke/the-genius-behind-elden-ring-and-souls-games-hidetaka-miyazaki/>, Erişim Tarihi: 22.02.2025.
- Deleuze, G. (1986), Nietzsche and Philosophy, Trans. Hugh Tomlinson, London: The Athlone Press, <https://antilogicalism.com/wp-content/uploads/2017/07/nietzsche-and-philosophy.pdf> Erişim Tarihi: 11.11.2024.
- Eapen, P., & Eapen, M. (2021), "A Postmodernist Reading Of Select Video Games", Literary Endeavour, 12(4), 56–57, <https://www.literaryendeavour.org/files/fw5qiiz33rxgmr2fvfvgb/2021-10%2008%20A%20POSTMODERNIST%20READING%20OF%20SELECT%20VIDEO%20GAMES%20-%20PREETHY%20EAPEN%20&%20MELVIN%20EAPEN.pdf>, Erişim Tarihi: 30.11.2024.
- Elden Ring Awards, IMDB, (2022), <https://www.imdb.com/title/tt10562854/awards/>. Erişim Tarihi: 19 Ekim 2024.
- Epikhin, D. (2023), "Elden Ring Cultural Code. One Thousand And One References". Medium, <https://medium.com/@dmepikh/elden-ring-cultural-code-one-thousand-and-one-references-f45a0bc2026f>, Erişim Tarihi: 20.02.2025.
- Eroğlu, E. (2024), "Zorluğuyla Pek Çok Oyuncunun Korkulu Rüyası Olan 'Souls-like' Türü Oyunlar Nasıl Ortaya Çıktı?". Webtekno, <https://www.webtekno.com/souls-like-turu-nasil-ortaya-cikti-h122867.html>, Erişim Tarihi: 21.02.2025
- Fisher, M. (2012), "What Is Hauntology?". Film Quarterly, 66(1), s. 16-24, <https://www.jstor.org/stable/10.1525/fq.2012.66.1.16> , Erişim Tarihi: 22.10.2024.
- Foster, A. (2017), "Postmodernism in Games Design", University of Southampton, <https://blog.soton.ac.uk/rcs/2017/11/01/postmodernism-in-games-design/>, Erişim Tarihi: 30.11.2024.
- Fromsoftware (2025), Products, <https://www.fromsoftware.jp/ww/products.html>, Erişim Tarihi: 22.02.2025
- Hazal. (2020), "Hauntology ve Kayıp Gelecek", Medium, <https://medium.com/@phileo42/hauntology-ve-kayip-gelecek-132fee9eae1>, Erişim Tarihi: 21.02.2025.



Mevada, D. (2023), "Game Concept Art: A Comprehensive Analysis", 300mind Studio, <https://300mind.studio/blog/game-concept-art/>, Erişim Tarihi: 8 Kasım 2024.

NFI, "Concept Art – Everything You Need to Know" <https://www.nfi.edu/concept-art/>, Erişim Tarihi 8.11.2024.

Perry, D., & DeMaria, R. (2009), "David Perry On Game Design: A Brainstorming Toolbox", Boston: Course Technology PTR: Stacy L. Hiquet. Erişim adresi: <https://dokumen.pub/david-perry-on-game-design-a-brainstorming-toolbox-1nbsped-9781584506683-1584506687-1584506911.html>, Erişim Tarihi: 11.11.2024.

Pooley, K. (2023), "Nietzsche, Nihilism and the Crisis of Piety", The Agonist, 2:55-62, 2023 <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1270833> Erişim Tarihi: 26.11.2024.

Reddit, (2023), "What's are the major differences between Elden Ring and the souls games?" ,Reddit Oyuncu Değerlendirmeleri, https://www.reddit.com/r/fromsoftware/comments/14dv7x9/whats_are_the_major_differences_between_elden/, Erişim Tarihi: 22.02.2025.

Robertson, A. (2013), "Gaming with Ghosts: Hauntology, Metanarrative, and Gamespace in Video Games", Carleton University, Master of Arts, https://repository.library.carleton.ca/concern/parent/jh343s940/file_sets/mw22v6152, Erişim Tarihi: 21.02.2025.

Schell, J. (2008), The Art Of Game Design: A Book Of Lenses, Morgan Kaufmann Publishers, <https://www.inventoridigiochi.it/wp-content/uploads/2020/07/art-of-game-design.pdf>, Erişim Tarihi: 8.11.2024.

Steam (2022), Elden Ring Steam Bağlantısı, https://store.steampowered.com/app/1245620/?snr=1_5_9__205, Erişim Tarihi: 1.11.2024.

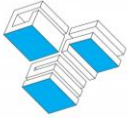
Steam (2022), Oyuncu İncelemeleri Steam Bağlantısı, <https://steamcommunity.com/app/1245620/reviews/>, Erişim Tarihi: 1.11.2024.

StudioQ (2022), "Zdzislaw Bekinski Polish Horror Painter And Photographer", <https://studioq.com/blog/2024/11/8/zdzislaw-bekinski-polish-horror-painter-and-photographer>, Erişim Tarihi: 20.02.2025.

Şah, U. (2015), "Jean Baudrillard ve Simülasyon Kuramı", Onto Psikoloji Dergisi, [https://www.ontodergisi.com/sayilar/jean-baudrillard-ve-simulasyon-kurami#:~:text=Baudrillard%27in%20%20Simülakrlar%20ve%20Simülasyon,dir%20\(s.%2014\)](https://www.ontodergisi.com/sayilar/jean-baudrillard-ve-simulasyon-kurami#:~:text=Baudrillard%27in%20%20Simülakrlar%20ve%20Simülasyon,dir%20(s.%2014)), Erişim Tarihi: 28.11.2024.

Takahashi, P. K., & Andreo, M. C. (2011), "Desenvolvimento de Concept Art para Personagens", SBC - SBGames 2011 Bildirileri, X SBGames - Salvador - BA, 7-9 Kasım, s.1-10. Erişim adresi: <https://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf>, Erişim Tarihi: 20.10.2024.

TDK. <https://sozluk.gov.tr/?ara=nihilizm>, Erişim Tarihi: 08.11.2024.



Podgorski, D. (2022), "A Thorough Critique Detailing the Few Mechanical Flaws of FromSoft's Elden Ring", Thegemsbok, <https://thegemsbok.com/art-reviews-and-articles/elden-ring-fromsoftware-critique-mechanics-analysis/>, Erişim Tarihi: 22.02.2025

Postmodernmystery. (2015), "Video Games as a Literary Experience", Video Game and Postmodernism, <https://postmodernmystery.wordpress.com>, Erişim Tarihi: 22.02.2025.

Untimely Reflections (2025), The Nietzsche Podcast Ep:2, <https://creators.spotify.com/pod/show/untimely-reflections/episodes/Wandering-Through-Ice--Mountain-Peaks-e13965h>, Erişim Tarihi: 20.02.2025.

Wisecrack (2022), The Philosophy of Elden Ring, <https://www.youtube.com/watch?v=ACTvcdXr95I>, Erişim Tarihi: 22.02.2025.

Yılmaz, M. (2016), "2BA Beden Beyin Akımı". A. Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi (TAED), 55, <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/712908>, Erişim Tarihi: 28.11.2024.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Karakter Tasarımı, Elden Ring konsept tasarımı departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/A9d7mWp.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024.

Görsel 2. Yaratık (Golem) Tasarımı, Elden Ring konsept tasarımı departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/cFuA8q5.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024.

Görsel 3. Çevre Tasarımı Örneği, Elden Ring Konsept Tasarımı Departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/Vp0lyUf.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024.

Görsel 4. Çevre Tasarımı Örneği, Elden Ring Konsept Tasarımı Departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/ZjCuhDV.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024.

Görsel 5. Objeler Tasarımı, Elden Ring Konsept Tasarımı Departmanı, 2022, <https://playmodss.com/wp-content/uploads/2024/08/elden-ring-talismans-banner-image.jpg> (2024), erişim tarihi: 11.11.2024.

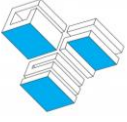
Görsel 6. <https://preview.redd.it/to-me-this-is-peak-efficient-potion-horse-organization-what-v0-phi8hbkb8oba1.png?auto=webp&s=2153038b843d2cc445590e710fb5a7dffdcdf8d5> (2024), erişim tarihi: 11.11.2024.

Görsel 7. Yay Tasarımı, Elden Ring konsept tasarımı departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/DRPDFK4.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024.

Görsel 8. Kılıç Tasarımı, Elden Ring konsept tasarımı departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/DRPDFK4.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024.

Görsel 9 (Solda). Exodus, Z. Beksiński, (Yapım Yılı bilinmiyor), <https://images.fineartamerica.com/images/artworkimages/medium/3/untitled-exodus-zdzislaw-beksinski.jpg>, erişim tarihi: 20.02.2025

Görsel 10 (Sağda). Mekan Tasarımı, Elden Ring oyunu erkten fotoğrafı, 2023, <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTA2LFobyjEaQhXI-MEGcVwCdLdsug3eFsvDw&s>, erişim tarihi: 20.02.2025



Görsel 11 (Solda). AA078, Z. Beksiński, (1978), https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR_jK2zo9vxxVSEVHS6oWcBgXAdTfPMMzbelg&s, erişim tarihi: 20.02.2025

Görsel 12 (Sağda). Mekan Tasarımı, Elden Ring oyunu ekran fotoğrafı, 2022, https://oyster.ignimgs.com/mediawiki/apis.ign.com/elden-ring/7/7c/Elden_Ring_Screenshot_2022.03.14_-_00.52.41.05.png?width=814, erişim tarihi: 20.02.2025

Görsel 13. Friedrich Referansı Elden Ring oyunu Ekran Görüntüsü, <https://preview.redd.it/influence-of-famous-paintings-in-elden-ring-are-there-any-v0-0g7jalszytmd1.jpeg?auto=webp&s=d567e57b21be4c13abf6ec8fbfc46f9c07afae4e>, erişim tarihi: 20.02.2025