

Araştırma Makalesi
(Research Article)

Yeni Düşünceler, 2019, 12: 15-32

Yavuz Demirbaş¹

Orcid No: 0000-0003-2424-7203

¹ Dr. Araş. Gör., Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi.

sorumlu yazar: yavuz.demirbas@marmara.edu.tr

Anahtar Sözcükler:

Dijital Oyunlar, Yeni Medya, Ludoloji, Oyun Türleri, Hayatta Kalma Oyunları.

Keywords:

Digital Games, New Media, Ludology, Game Genres, Survival Games.

Dijital Oyun Araştırmalarında Biçimsel Analiz ve Oyun Türleri: Hayatta Kalma Oyunları Türü

Formal Analysis and Game Genres in Digital Game Studies: Survival Games Genre

Alınış (Received): 23.07.2019

Kabul Tarihi (Accepted): 30.12.2019

ÖZ

Bu çalışmada hayatta kalma oyunları olarak adlandırılan tür altında ele alınan örnek dijital oyunlar biçim açısından analiz edilmiştir. Dijital oyunlar materyal, temsil, iletişim ve zihinsel katmanlar üzerinde işleyen karmaşık sistemlerdir. Oyunların analizi; oyuncu ile oyun bütünlüğünü göz önünde tutmayı ve oynanış esnasında ortaya çıkan anlamları oyun biçimi ile ilişkilendirerek incelemeyi gerektirmektedir. Bu doğrultuda biçim odaklı tür yaklaşımları ile örnek oyunlar ele alınmış, detaylı analiz gerektiren oyun dünyası, ihtiyaçlar, üretim, oyunun kaybı ve telafi yöntemleri gibi yönleri belirlenmiştir. Bu alt kategorilerde, varolan modellere katkı olarak yeni kavramsal araçlar geliştirilmiş, bu araçlarla örnek oyunların tür çatısı altında ele alınabilecek oyun mekanikleri incelenmiştir. Bulgular hayatta kalma oyunları türü altındaki oyunların birbirinden oldukça farklı mekanikleri ve bu mekaniklerin çok farklı kullanımlarını içerdiğini göstermektedir. Hayatta kalma oyunlarını bir bütün olarak tür mantığı içinde ele almaktansa, hayatta kalma mekaniklerine sahip oyunlar çerçevesinde görmenin daha anlamlı sonuçlar sunduğu gösterilmiştir.

ABSTRACT

In this paper, selected games under survival game genre are analyzed from the perspective of game form. Digital games are complex systems that operate on material, representation, communication and mental layers. Analysis of games requires a form-centric perspective which focuses on the unity of game and player, and the meanings which emerge during play as process. Following this perspective, sample games are analyzed with tools dedicated to genre analysis and game form. Different qualities which require further analysis are defined: Game world, character needs, crafting, loss and compensation methods. As a contribution to existing models, new conceptual tools have been developed in these sub-categories. With these tools, survival game mechanics have been examined. Results of this analysis show that there are significant game mechanic differences and uses of these mechanics between selected games. This result also shows that it is more fruitful to define this group as games with survival game mechanics, rather than similar games under survival game genre.

GİRİŞ

Bilgisayar teknolojisinin gelişimiyle birlikte oyunlar dijital teknolojiler yardımıyla tasarlanıp, üretilen ve tüketicilere sunulan ürünler biçimini almıştır. Türkiye’de yaygın olarak kullanılan adlandırma *bilgisayar oyunları* olmakla birlikte, *dijital oyun* kavramsallaştırması PC oyunları, konsol oyunları ve mobil oyunlar gibi farklı türleri de içine aldığından yaygınlaşmaktadır (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008). Oyun çalışmaları literatürünün genelinde, yapılan araştırmalar özel bir ayırım yapmayı gerektirmediği şartlarda, dijital oyunlar, video oyunları ve bilgisayar oyunları kavramları yer değiştirebilir olarak kullanılmaktadır.

Oyun biçimi analizi, dijital oyun araştırmalarında kullanılan bir dizi yöntemin ortak adıdır. *Ludoloji* (Frasca, 1999; Juul, 2000 ve 2005) olarak adlandırılan yaklaşıma göre, oyun biçimi diğer medya biçimlerine kıyasla bazı özgün yönler taşımakta ve araştırma yöntemlerinin de bu niteliklere yönelik olarak düzenlenmesi gerekmektedir. Bu yaklaşımı paylaşan araştırmacılar oyun biçimini ön plana almakla birlikte, kullanılan yöntem ve kavramsal araçlarda nüanslar da bulunmaktadır. Oyunların *anlatı* temelinde ele alınmasını öneren yaklaşımlar oyun çalışmaları içerisinde *narratoloji* (Frasca, 2013) veya *narrativism* (Aarseth, 2004) olarak adlandırılmaktadır. Ludoloji ile narratoloji arasındaki gerilim oyun çalışmalar alanının kurucu tartışmalarından biri olmakla birlikte, yapılan yerel çalışmalar da (Demirbaş, 2017; Karadeniz, 2017) dahil olmak üzere tartışmanın kuramsal boyutu büyük oranda tüketilmiştir.

Ludoloji; *oyun kuralları, oyundaki hedefler, oyuncu bileşimi, oyun mekanikleri* ve benzer biçim özelliklerine yönelmekte ve ele aldığı konulara geleneksel oyunlarla dijital oyunlar arasında ayırım gözetmeksizin yaklaşmaktadır. Geleneksel oyunda kullanılan fiziksel araç ve nesnelerin veya dijital oyunun oynandığı ortamın (materyal temel, teknoloji) oyun biçimi açısından ikincil planda ele alınması, Huizinga gibi oyunları incelemeye yönelmiş daha önceki düşünürlerin çalışmalarıyla da paralellik taşımaktadır. Tıpkı oyunu ve oyunu kavramının sınırlarını tartışan ludoloji literatürü gibi Huizinga’nın (1995) da oyun tanımlamaları hem dijital hem geleneksel oyunlara uygulanabilir yapıdadır.

Dijital oyunlarda üretilen ifadeler; oyunun yapısal, iletişimsel, maddi, ve zihinsel katmanlarının birbiriyle ilişkili olarak işlediği oyun sisteminin ürünüdür. (Aarseth ve Grabarczyk, 2018) Oyun ile oyuncu bağı *donanım arabirimi (hardware interface)* ile sağlanırken, oyun teknolojisi ve bunun kullanımı bu noktada devreye girmektedir. Oyunlar bu yapı üzerinde yazılım olarak işlerken, *oyun mekanikleri (game mechanics)* ile oyuncunun *oyun durumuna (game state)* müdahale etmesi sağlanmaktadır. Oyuncu oyuna ait görsel uzam olarak *oyun dünyasında (game world)*, *grafik arabirim (visual interface)* aracılığıyla oyun durumundaki değişimler hakkında enformasyon elde etmektedir. Bu yapı oyuncu deneyimini etkilemekte, oyuncunun *kurallar, amaçlar, kazanma ve kaybetme koşulları* gibi nitelikler hakkındaki zihinsel imgesini belirleyerek kararlar almasını sağlamakta, oyuncunun sosyal ve kültürel dünyasını etkilemekte ve bundan etkilenmektedir (Aarseth ve Grabarczyk, 2018).

Hayatta kalma oyunları, oyun karakterinin (veya birden fazla karakterin) zorlu koşullarda ve kıt kaynaklarla ihtiyaçlarını karşılaması ile hedeflerine ulaşmasını tema olarak alan bir oyun türüdür. Oyunların *temel mekaniği (core mechanic)* karakterlerin hayatta kalmasının sağlanmasıyla kaybetme durumunun ötelenmesidir. Oyuncu zamanla kötüleşen şartlara karşı mücadelesinde oyun karakterinin sağlığını koruyabilmek için çeşitli doğal kaynakları ve kendi ürettiği araç, ekipman, silah, yiyecek gibi materyalleri kullanmaktadır. Araç ve kaynakların temin edilmesi beraberinde oyuncu ve oyun dünyası arasında, oyun dünyasına müdahale etmeyi oyunun merkezine koyan bir oyun biçimini getirmektedir.

Bu çalışmada oyun biçimine yönelik yaklaşımlar doğrultusunda geliştirilen modeller ile hayatta kalma oyunları (survival games) analiz edilecektir. Hayatta kalma oyunlarına örnek olarak *This War of Mine* (11 Bit Studios, 2014), *Minecraft* (Mojang, 2009), *State of Decay* (Undead Labs, 2013), *Subnautica* (Unknown Worlds Entertainment, 2018), *Rimworld* (Ludeon Studios, 2018), *DayZ* (Bohemia Interactive, 2018), *Terraria* (Re-logic, 2011), *Don't Starve* (Klei Entertainment, 2013) ve *Project Zomboid* (The Indie Stone, 2013) oyunları ele alınmıştır.

Çalışmada öncelikle uygulanacak olan çok boyutlu tipolojik model (Aarseth vd. 2003; Elverdam vd. 2007; Dalskog vd. 2009) çok sayıda oyunun birlikte incelenmesinde, oyunlara ait benzer ve farklı mekaniklerin ve özelliklerin hızlı bir şekilde belirlenmesine olanak tanımaktadır. Ancak önceki çalışmalarda da ele alındığı gibi (Demirbaş, 2015) modelin eksik ve hatalı yönleri de bulunmaktadır. Modeldeki eksik parçalar oynayarak analiz (Aarseth, 2003) ve oynanışın incelenmesinden çıkarılan yeni kategorilerle tamamlanacaktır.

OYUN KAVRAMI, DİJİTAL OYUNLAR VE GELENEKSEL OYUNLAR

Huizinga (1995), oyunlara yönelik çalışmalardaki genel eğilimin oyunları belirli ihtiyaçların giderilmesi noktasında araçsal olarak tanımlamak olduğunu tespit ederek, oyunların biçim olarak ne oldukları konusunun ihmal edildiğini belirtmektedir. Oyunları kültürel biçimler olarak ele alan Huizinga, kendi oyun tanımını şöyle dile getirmektedir:

Demek ki oyunu biçim açısından, kısaca, özgür, “kurmaca” ve olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, ama yine de oyuncuyu tamamen özümleme yeteneğine sahip bir eylem olarak tanımlamak mümkündür. Oyun her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir; bu eylem bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekanda tamamlanmakta, belirli kurallara uygun olarak, düzen içinde cereyan etmekte ve kendilerini gönüllü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen veya alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan grup ilişkilerini doğurmaktadır. (Huizinga, 1995)

Huizinga'ya göre oyun mücadele veya temsil olarak varolabilir. Bu iki öge iç içe girebilir. Yani bir şey için olan mücadelenin temsili veya bir şeyi temsil edecek mücadele olarak gerçekleşebilir. Callois'ya (2001) göre ise, oyunlar özgür, zaman ve mekan olarak ayırık, belirsizlik içeren, üretime dayanmayan, kural temelli ve kurmaca etkinliklerdir. Callois, Huizinga'nın mücadele (agon) ve temsil (mimicry) biçimlerinin yanına şans oyunlarını (alea) ve duyuşal-fiziksel heyecana dayalı oyunları (ilinx) eklemektedir.

Suits (1995) ise oyunu şu şekilde tanımlamaktadır:

Oyun oynamak, belli bir duruma [prelusorik amaca], yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin [lusorik olanakların] kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların, daha etkisiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanları yasakladığı [kurucu kurallar] ve kuralların salt o etkinliği olanaklı kıldığı için benimsendiği [lusorik tavır] bir uğraştır. (Suits,1995)

Dijital oyun literatüründe de oyun kavramının tanımlanması yönünde çalışmalar yapılmıştır. Özellikle ludolojik yaklaşımlar oyun biçimi tartışmasını sahiplenerek tüm oyunları kapsayan tanımlar geliştirmeye çalışmıştır. Juul (2005) oyun literatüründe yer alan çok sayıda farklı tanımları ele alarak şu sonuca ulaşmıştır:

Oyun, değişken ve nicel sonuçları olan, farklı sonuçlara farklı değerlerin verildiği kural bazlı bir sistemdir. Oyuncu sonucu etkilemek için çaba sarf eder, sonuca duyuşal olarak bağlıdır. Oynama faaliyetinin sonuçları müzakere edilebilir. (Juul, 2005)

Juul (2005), kendi tanımlamasının hem dijital oyunlara hem geleneksel oyunlara uygulanabilir nitelikte olduğunu belirtmektedir. Benzer bir tanım da Salen ve Zimmerman

tarafından getirilmiştir: “Oyun, oyuncuların yapay bir çelişkiyle meşgul oldukları, nicel sonuçlar elde edilen kurallarla tanımlanmış bir sistemdir.” (Salen ve Zimmerman, 2004)

Oyun araştırmalarında dijital oyunlar, tanımlama söz konusu olduğunda, geleneksel oyunlardan ayrı bir biçim olarak ele alınmamaktadır. Aarseth (2003) de, dijital oyunları bu ayrımı geçersiz görece şekilde “sanal ortamda oynanan oyunlar” olarak ifade etmektedir. Burada kastedilen oynama eyleminin dijital ortamda cereyan etmekle birlikte, oyun biçimi açısından geleneksel oyunlardan farklı olmadığıdır.

Binark ve Bayraktutan-Sütçü’ye (2008) göre dijital oyunlar da geleneksel oyunlarda olan belli temel özelliklere sahiptir, ancak dijital oyunların geleneksel oyunlardan farkı, yeni medya özelliklerinin oyun oynama edimine dahil edilmesidir. Ancak yeni medyaya atfedilen özelliklerin (Manovich, 1995) geleneksel oyunlarda da gözlemlenebileceğini söylemek mümkündür (Demirbaş, 2017). Örneğin yeni medya çalışmalarının üstünde sıkça durduğu ve bilgisayar uygulamalarına atfedilen görece yeni *etkileşim* kavramı, oyun çalışmalarında geleneksel oyunlardaki oyun oynama edimine de uygulayabileceğimiz *oynanış (gameplay)* kavramsallaştırması tarafından kapsamaktadır. Ludoloji çerçevesinde ele alındığında, oyunların yeni medya biçimini almasından ziyade, yeni medyanın (internet uygulamaları, web sayfaları, sosyal medya vb.) geleneksel oyunlarda bulunan özellikleri olarak oyuncu olma potansiyeli taşıdığı belirtilmektedir. (Demirbaş, 2017)

Konu oyunları tanımlamaya geldiğinde ortaya çıkan bu bolluk oyunların ve oynama eyleminin kolayca temel öğelerine indirgenemez, bütünü yakalanıp zappedilen parçaların toplamından fazlasını içerdiği bir yapıda olmasından kaynaklanmaktadır. Bu anlamda oyun, tıpkı sanatı tanımlamanın güçlüğü gibi, laboratuvar koşullarında parçalarına ayrılıp tanımlanabilir değil ancak kültürel, toplumsal ve tarihsel olarak yaklaşılabılır bir kültürel biçimdir.

Bu çalışmada yukarıda ele alınan tanımların Huizinga’nın oyun tanımına yeni bir şey katmadığı ve oyunun zengin kültürel anlamlarının yitirildiği düşüncesiyle, Huizinga’nın oyun tanımı üzerinden ilerlenecektir. Dijital oyunlar ise dijital teknolojiler vasıtasıyla ve bu teknolojilerin yarattığı kurgusal ortamlarda oynanan oyunlar olarak ele alınacaktır.

OYUN TÜRÜ KAVRAMI VE FARKLI YAKLAŞIMLAR

Oyunlara ilişkin popüler yayınlarda kullanılan *macera*, *strateji*, *bulmaca* ve *yarış* gibi başlıklarla verilen tür sınıflandırmaları sistematik bir yaklaşımın sonucu olarak ortaya çıkmaktan ziyade oyuncu kültüründe ve oyun endüstrisi içinde uzlaşım olarak gelişmiştir. Bu tip sınıflandırmalar çoğunlukla oyuncular, oyun dergisi yazarları ve yayıncılar tarafından kullanılmaktadır ve tutarlılık veya netlik taşımamaktadır (Lessard, 2015). Yeni oyunlarla birlikte yeni türlerin oluşumundan bahsedilmekte ve türler dinamik olarak artmaktadır.

Her çevrimiçi platform veya yayın kendi seçtiği tür isimlendirmeleri ile oyunları sınıflandırmaktadır. *Gamespot* (t.y.) sitesinin tür listesinde 63 veya *Level* (t.y.) oyun inceleme dergisinin 30 civarında tür adlandırmasına rastlanmaktadır. *Metacritic* (t.y.) ana türleri şöyle vermektedir: *Aksiyon*, *macera*, *dövüş*, *FPS*, *uçuş*, *parti*, *platform*, *bulmaca*, *yarış*, *gerçek zamanlı strateji*, *simülasyon*, *spor*, *strateji*, *TPS*, *tur bazlı strateji*, *savaş oyunları*, *güreş*. *Steam* (t.y.) gibi bazı çevrimiçi dağıtım platformları tür isimleri yanında etiketler (tag) kullanmaya da yönelmekte, ancak bu etiketlerde tür isimlendirmeleri de yer almaktadır. Popüler yazında varolan ve kullanılan halleriyle türleri verili ve sabit sınıflandırmalar olarak kabul etmek akademik çalışmalar açısından güçtür.

Bu noktada akademik literatürde türlerin ele alınışına dönmek daha verimli olacaktır. Krawczyk’e (2018) göre söylemsel, toplumsal-kültürel ve yapısal sınıflandırmalar olmak üzere üç tip oyun türü yaklaşımı bulunmaktadır. Oyun araştırmalarında fazlaca kullanım

bulmayan söylemsel yaklaşıma göre türler sabit metinler değildir, oyunların tür sınıflandırmaları metinlerin kullanımları ve bunlar arasında ilişki kurmanın bir yoludur. Bu doğrultuda oyuncuların oyunlar hakkındaki ifadeleri ve bunların altında yatan zaman, mekan, sınıf, etnisite, cinsiyet bağlamlarına odaklanılması mümkündür.

Türlerin toplumsal-kültürel tanımına göreyse (Krawczyk, 2018), çeşitli toplumsal gruplar türleri tarihsel olarak kurmaktadır. Bu nedenle tür isimlendirmeleri oyunun basılı medyasının (örneğin oyunun kutusu) belirttiği şekilde, internette bulunan isimlendirmelerle, Wikipedia sayfalarındaki ifadelerle, Steam gibi dijital oyun dağıtım platformlarında yazıldığı şekilde yapılabilir.

Üçüncü bir tip ise yapısal yaklaşımlardır (Krawczyk, 2018). Bu yaklaşımlar türleri belirlerken oyunların içsel organizasyonuna bakmaktadır. Oyun biçimine dayanan bu tür tanımı, oyun mekanikleri ve oyunun sistem olarak işleyişini incelemeye yönelmektedir. Ludoloji çerçevesindeki oyun sınıflandırmaları yapısal sınıflandırmalardır.

Bu çalışma yapısal sınıflandırmaları takip etmektedir. Tür kavramı kullanıldığında oynanış, oyun mekanikleri ve diğer biçimsel özelliklerinden dolayı benzerlik taşıdığı düşünülen bir dizi oyundan bahsedildiği varsayımıyla devam edilecektir. Oyun türlerinin sınıflandırma yöntemleri veya genel olarak bir yaklaşıma göre farklı türlerin derinlikli bir tartışmasından ziyade esnek olarak sınırlandırılmakla birlikte belirli bir türün, *hayatta kalma oyunlarının*, biçim özellikleri incelenecektir. Çalışmanın yöntemi bu doğrultuda ludolojiyi takip etmektedir.

Öncelikli olarak uygulanacak çok boyutlu tipolojik model (Aarseth vd. 2003; Elverdam vd. 2007; Dalskog vd. 2009) yapısal bir sınıflandırmadır. Bu modelden çıkacak sonuçlar doğrultusunda ele alınacak ve detaylandırılacak oyun mekanikleri de bu yaklaşım paralelindedir.

HAYATTA KALMA OYUNLARI TÜRÜ

Hayatta kalma oyunları (survival games), diğer pek çok tür örneğinde olduğu gibi akademik çalışmaların neticesinde şekillenmiş değil, süreç içinde oyuncu kültüründe uzlaşmış ve kullanımı yaygınlaşmış bir adlandırmadır. Bu türün nasıl tanımlandığı da gerek çevrimiçi gerekse çevrimdışı kaynaklarda netlik içermeden kaba hatlarıyla verilmektedir. Hayatta kalma oyunları diğer türlerden; *ana mekanik (core mechanic)* olarak hayatta kalma ögesi, kaynak toplama ve alet yapımı, oyun dünyasının keşfi ve çevresel tehditlere karşı mücadelenin belirgin biçimsel farklılıkları ile ayrılmaktadır. (MacDonald, 2014; Rick, 2013)

Hayatta kalma oyunlarına dair akademik literatürde oldukça sınırlı sayıda çalışma bulunmaktadır. Türün biçimsel analizine yönelen çalışmaya ise rastlanmamıştır. Reid ve Downing (2011), ludolojik ve narratolojik yöntemleri karma şekilde uygulayacaklarını öne sürdükleri çalışmalarında biçim ve yapının analizinden ziyade genel temalara odaklanmıştır. Ancak biçimsel öğelerin, oyun mekaniklerinin bazılarını da değinmektedirler. Reid ve Downing'e (2011) göre, "Oregon Trail, kıt kaynakların toplanıp yönetildiği, oyuncu karakteri ve takipçilerinin kalıcı olarak öldüğü ve/veya zarar gördüğü ve insan, hayvan ve benzeri çevresel tehditleri gibi öğeleri içeren en eski ticari hayatta kalma oyunudur." Kaynak toplama, kalıcı ölüm (perma-death), üretim (crafting) mekaniği ve çevre faktörleri çalışmalarında farklı önem düzeylerinde de olsa yer almaktadır. Popüler yazında yer alan tanımlarla uyum gösteren bu öğeler, türün yapısal bir tanımı olarak ele alınmaya en yakın bileşimi sunmaktadır.

Hayatta kalma oyunları türünün kökleri *vahşi doğada hayatta kalma oyunları* (wilderness survival) ile *korku oyunları* (survival horror games) olarak gösterilmektedir (Reid ve Downing, 2018).

Korku oyunları (survival horror games) ile ilgili yine oldukça sınırlı sayıda çalışma bulunmaktadır (Kirkland, 2009). Korku oyunlarının tipik örnekleri *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992) ve *Resident Evil* (Capcom, 1996) serileridir (Reid ve Downing, 2018). Bu tür içindeki oyunlarda doğal kaynakların toplanması yerine oyuncular hazır araçları alıp kullanmaktadır. Ayrıca üretim mekanikleri ya yer almamakta ya da oldukça sınırlı olarak bulunmaktadır. Oyuncuları oyun nesnelerini toplamayan yönelten mekanikler kodlanmış karakter ihtiyaçları ile şekillendirilmemiştir veya oldukça sınırlıdır. Korku oyunları oyuncu üzerinde aciliyet hissi yaratarak hızlı taktik kararlar vermeye iterken, hayatta kalma oyunlarında strateji geliştirme de oyunun önemli bir ögesidir. Oyun mekanikleri değerlendirildiğinde, bu türün konu aldığımız oyunlarla zayıf bir tematik ilişki dışında önemli bir yapısal benzerliği yoktur. Öte yandan bu durum korku temasının yer aldığı ama oyun biçiminin hayatta kalma oyunlarına benzer olarak şekillendiği oyunların varlığına veya yenilerinin üretilmesine engel teşkil etmemektedir. Bu duruma örnek olarak *Forest* (Endnight Games, 2014) oyunu verilebilir.

Reid ve Downing (2011), güncel haliyle hayatta kalma oyunlarına daha yakın ve temel yapısal özelliklerin benzeştiği örnekler olarak vahşi doğada hayatta kalma oyunlarını (wilderness survival) göstermektedir. Bigelow (1997), *Vahşi doğada hayatta kalma oyunlarının (wilderness survival)* atası sayılabilecek *Oregon Trail* (MECC, 1971) oyununu ele aldığı çalışmada oyunu söylem olarak incelemiş, ancak oyun biçimine odaklanmamıştır. Bir diğer örnek de 1992 yılından bu güne neredeyse 30 yıldır geliştirilmekte olan *Unreal World* (Maaranen ve Lehmus, 1992) oyunudur (Reid ve Downing, 2011). Özellikle *Unreal World*, oyun biçimi olarak çevresel tehditler, kaynak toplama, üretim ve ihtiyaçların giderilmesi ile hayatta kalmaya dayalı bu tür oyunların arketipi olarak görülebilir.

Bu çalışmada hayatta kalma oyunları, gerek popüler yayınlardaki gerekse akademik literatürdeki tanımlamalar doğrultusunda, üstünde durduğumuz oyun mekaniklerini (ham kaynakların toplanması, üretim, çeşitli ihtiyaçlar ve giderilmesi, oyun dünyası ve karakter ölümü mekaniği) içeren oyunlar olarak tanımlanıp ele alınacaktır. Uygulanacak model ve geliştirilecek yeni kavramsal araçlarla bu tanımın derinleştirilmesi, rafine edilmesi ve türün sınırlarına veya akademik çalışmalar açısından kullanılabilirliğine dair daha sağlıklı bir bilgi elde edilmesi mümkün olacaktır. Ancak tür tanımlamaları oldukça akışkandır ve bir araştırmacının veya yaklaşımın tür olarak ele aldığı oyunlar başka bir araştırmada alt tür olarak da görülebilmektedir (Arsenault, 2009). Bu açıdan hayatta kalma oyunları türü altındaki oyunların incelenmesi, yapısal tür sınıflandırmalarının sınanması işlevi de görecektir.

AMAÇ VE YÖNTEM

Bu çalışmanın amacı hayatta kalma oyunlarının oyun biçimi açısından incelenmesi doğrultusunda, örnek grubun akademik çalışmalarda ortak özellikler taşıyan anlamlı bir bütünlük olarak belirgin bir *oyun türü (genre)* ile ifade edilip edilemeyeceğinin analiz edilmesidir. İkincil olarak tür odaklı çalışmalar için oyun mekaniklerine dair daha detaylı kavramsal araçlar önerilecektir.

Yöntem olarak ludoloji, oyunların materyal tabanı, yapısal özellikleri, oyun dünyası ve oyuncuları incelemektedir. Bu öğelerin video oyununun kendisi ile ilgili olanları donanım, yazılım, veri kaynakları, tasarım gibi pek çok farklı katmana dağılmış vaziyettedir ve özellikle oyunun yazılım olarak kodu gibi öğelere erişim çoğunlukla mümkün değildir. Ayrıca tekil video oyunu öğeleri oyunun işleyişteki yapısına dair kısmi bilgi sunmaktadır. Bir bakıma video oyunları anlam olarak, basitçe parçalarının toplamından fazlasıdır. Bu öğelerin bir araya geldiği ve kendini gösterdiği, sürekli yeni fadeler üreten oynama eylemini *oynanış (gameplay)* kavramı çevresinde ele alabiliriz. Oynanış, oyuncu ile oyunun karşılıklı ve sürekli geri

bildirim içeren *sibernetik (cybernetic)* bütünlüğü olarak görülebilir. Oyunların analizi, oyunların işleme halindeki analizini, yani oynanışın ele alınmasını gerektirmektedir.

Bu doğrultuda çalışmanın örnek olarak aldığı oyunlar, *oynayarak analiz* yöntemi (Aarseth, 2003) ile incelenmiştir. Oyun mekanikleri konusunda oyunlara ait forumlardan ve wiki dokümanlarından faydalanılmıştır. Farklı oynanışların da gözlemlenebilmesi için oyuncuların paylaştığı videolara başvurulmuştur.

Aarseth'in (2003) belirttiği şekilde; oyunu oluşturan *oyun dünyası (game world)*, *oyun yapısı (game structure)*, *oynanış (gameplay)* üçlüsünden oyun yapısının teknolojik ve oyunsal (ludic) iki katmanı olduğu gözlemlenebilir. Yine oynanışın beraberinde oyuncu algısı, davranışı ve kültürünü taşıdığını söyleyebiliriz. Aarseth de çalışmalarında bu ayrımı geliştirmiş olup, ontolojik yaklaşımı oyunun *fiziksel* (materyal altyapı), *yapısal* (oyunsal özellikler), *iletişimsel* (oyun dünyası ve arayüz) ve *mental* (oyuncu) katmanlarını incelemek yönünde evrilmiştir (Aarseth, 2018).

Aarseth tür belirlemeleri için çok sayıda örneğin hızlıca incelenebileceği bir model önermiştir. (Aarseth vd. 2003; Elverdam vd. 2007; Dalskog vd. 2009) Bu modelde oyunun zaman ve mekanı nasıl kurduğu, oyuncuları birbirleriyle ve oyunla nasıl ilişkilendirdiği ve oyundaki mücadelenin niteliğini ana hatlarıyla belirleyen parametreler kullanılmaktadır.

Bu modelin uygulaması özellikle daha detaylı analiz gerektiren öğelerin belirlenmesi konusunda faydalı olmaktadır. Uygulamada gözlemlenebilecek birinci nokta tür içinde farklılık gösteren öğelerdir. Diğer nokta da model açısından kategorize etmek konusunda zorlandığımız, muğlaklık taşıyan özelliklerdir. Bu çalışmada Aarseth'in tür modeli çok sayıda oyunun çeşitli türler altında kategorizasyonu amacıyla değil, belirli bir türe atfedilen özelliklerin analiz edilerek, detaylı olarak incelenmesi gereken noktaların belirlenmesi amacıyla kullanılmıştır.

İkinci adım olarak, hayatta kalma oyunlarının ana mekanikleri ve özellikleri çerçevesinde karşılaştırılmasını sağlayacak alt kategoriler geliştirilmiştir: İhtiyaçlar, kayıp ile kaybın telafisi, üretim ve oyun dünyası.

Hayatta kalma oyunlarında karakterlerin karşılanması gereken ihtiyaçları bulunmaktadır. İhtiyaçların belirlenmesi için öncelikle oyun içindeki oynanabilir karakterlerin hangi parametreler aracılığıyla yönlendirildiği belirlenmiştir. Karşılanması gereken ihtiyaçlar ve bunların karşılandığı veya karşılanmadığı durumda değişen diğer parametreler göz önüne alınarak ihtiyaçlar kategorilere ayrılmıştır. Örneğin bir oyunda *yaralanma* parametresinin değişimi güvenlik ihtiyacının eksikliğinin bir ürünü olarak düşünülebilir.

Buradan hareketle belirlenen parametreler Maslow'un (1954) ihtiyaçlar teorisine göre kategorize edilmiştir. Buradaki amaç ihtiyaçlar arasında bir hiyerarşi kurmaktan ziyade oyunun simülasyon olarak hangi ihtiyaçları ne oranda, hangi alanlarda kapsadığını görebilmektir. İhtiyaçlar ve bunların giderilmesi hayatta kalma oyunlarının en temel özelliklerinden biridir ve oyunların ana mekaniklerinin bu durumu ne oranda taşıdığı belirlenmesi, oyunların oynanış farklılıkları hakkında veri sunmaktadır.

Diğer bir kategori olan kayıp ve telafisi, hayatta kalma oyunlarında ihtiyaçların giderilememesinin sonucu oyunun sona ermesi, yani kaybedilmesi ile ilişkili farklılıkları içermektedir. Oyunda kaybın yer alışı ve telafisinin olup olmadığının incelenmesi yine oynanışın anlaşılması için önemli görünmektedir. Oyun karakterinin ölümünün oyunların oynanışına etkisini inceleyen çalışmalarda (Carter vd. 2013) *avatar ölümü* ile *karakter ölümünün* oyuna etkisinin oldukça farklı olduğunu öne sürmüştür. Bu ayrım dışında oyuncunun çok sayıda karakteri yönettiği durumlarda, ünite olarak görülen bu oyun karakterlerinin ölümü de farklı duyumsanmaktadır.

Oyunda *üretim (crafting)* nasıl tasarlandığı oyun deneyimini etkileyen bir diğer özelliktir. Hayatta kalma oyunlarında ihtiyaçların giderilmesi için çeşitli kaynaklara ihtiyaç duyulmaktadır ve oyunda mücadele kaynakların kıt olarak bulunmasıyla sağlanmaktadır. Kaynakların kıtlığı yanında başka özellikleri de oyunu etkilemektedir. Hayatta kalma oyunlarında kaynakların elde edilmesi ve üretilmesi için kullanılan temel mekaniklerden biri *üretim* mekaniğidir. Oyun içinde üretimin tasarımı oynanış açısından farklılıkları beraberinde getirmektedir.

Oyun dünyasının niteliği ise, oyundaki karakterlerin kaynakları keşfetmesi, toplaması ve barınma gibi başka ihtiyaçların giderilmesinde belirleyicidir. Burada hem oyun dünyasının temsil olarak biçimi ve tasarımındaki teknik özellikler, hem de oyuncunun oyun dünyasındaki eyleyciliği farklılıklar gösterebilmektedir. Hayatta kalma oyunlarının temel mekaniklerinden olan *barınak yapma (base building)* farklı oyunlarda değişik şekillerde icra edilebilmektedir.

BULGULAR

Çok boyutlu tipolojik modelin (Aarseth vd. 2003; Elverdam vd. 2007; Dalskog vd. 2009) uygulanması sonucunda örnek olarak seçtiğimiz oyunlarda birbirinden farklılık gösteren veya modele yerleştirmekte zorlandığımız özellikler belirlenmiştir. Modelin 15 boyutundan 6'sında belirgin farklar gözlemlenmiştir. 2 boyut ise bütün oyunlar için aynıdır ve tür açısından ayırt edici bir özellik olarak görülebilir.

	Çevre Dinamikleri	Teleoloji	Aciliyet	Oyuncu Bileşimi	Engeller	Hedefler	Değişkenlik	Kaydetme
	Yok Sabit Serbest	Sonlu Sonsuz	Var Yok	Tek oyuncu, Tek takım, İki oyuncu, İki takım, Çok oyunculu, çok takımlı	Aynı Duruma göre Rakibe göre	Mutlak Görelî	Geçici Kalıcı Sınırsız	Sınırsız Sınırlı Yok
This War of Mine	Sabit	Sonlu	Var	Tek oyuncu	Duruma göre değişken	Mutlak	Kalıcı	Sınırlı
State of Decay	Sabit	Sonlu	Var	Tek oyuncu	Duruma göre değişken	Mutlak	Kalıcı	Sınırlı
Rimworld	Serbest	Sonlu	Var	Tek oyuncu (modla takım)	Duruma göre değişken	Mutlak	Kalıcı	Sınırsız
Don't Starve	Serbest	Sonlu	Var	Tek oyuncu (ayrı oyunla takım)	Duruma göre değişken	Mutlak	Kalıcı	Sınırlı
Terraria	Serbest	Sonsuz	Var	Tek oyuncu (seçenekle çok oyunculu)	Duruma/Rakibe göre değişken	Görelî	Kalıcı	Sınırlı

Project Zomboid	Serbest	Sonsuz	Var	Tek oyuncu (seçenekle çok oyunculu)	Duruma/Rakibe göre değişken	Görelî	Kalıcı	Sınırlı
Minecraft	Serbest	Sonsuz	Var	Tek oyuncu (seçenekle çok oyunculu)	Duruma/rakibe göre değişken	Görelî	Kalıcı	Sınırlı
Dayz	Serbest	Sonsuz	Var	Çok oyunculu	Duruma/Rakibe göre değişken	Görelî	Kalıcı	Yok
Subnautica	Serbest	Sonlu	Var	Tek oyuncu (modla takım)	Duruma göre değişken	Mutlak	Kalıcı	Sınırlı

Tablo 1. Çok boyutlu tipolojik modele göre örnek hayatta kalma oyunlarının farklarını gösteren boyutlar

Modelin oyuncu-oyun dünyası ilişkisini ele alan *çevre dinamikleri* boyutunda *This War of Mine* ve *State of Decay* farklılık göstermiştir. Bu iki oyunda oyuncunun oyun dünyasına etkisi diğer oyunlara göre kısıtlıdır.

Oyunun kazanma durumunun olup olmadığını belirleyen *teleoloji* boyutunda *Terraria*, *Project Zomboid*, *Minecraft* ve *DayZ* oyunlarının *açık uçlu (open ended)* oyunlar olduğunu görüyoruz. Bu oyunları bitirmek, öykünün sonuna varmak mümkün değildir. Kazanma koşulları değil, sadece kaybetme koşulları tanımlanmıştır. Diğer oyunlarda kabaca bir öykü ve bu öykünün kazanma durumu ile ilişkilendirilmiş bir sonu bulunmaktadır.

Oyuncu bileşimi kısmında oyunlarda bir veya birden fazla oyuncu seçeneği olması göz önüne alınmaktadır. *DayZ* hariç bütün oyunlar temelde *tek oyunculudur (singleplayer)*. *DayZ* ise ancak çevrimiçi sunucularda oynanabilmekte, tek oyuncu seçeneği bulunmamaktadır. *Terraria*, *Project Zomboid* ve *Minecraft*'in çok oyunculu oynanma seçeneği de bulunmaktadır. *Don't Starve* oyununun çok oyunculu oynanabilen, benzer mekaniklere sahip *Don't Starve Together* isimli bir kardeş oyunu bulunmaktadır. *Rimworld* ve *Subnautica* oyunları ise kullanıcıların geliştirdiği *oyun modları* ile çok oyunculu oynanabilmektedir. Listede sadece tek oyunculu oyun olarak oynanabilen oyunlar *This War of Mine* ve *State of Decay*'dir.

Modele göre oyunda mücadelenin biçimini *engeller ve hedefler* belirlemektedir. *This War of Mine*, *State of Decay*, *Rimworld*, *Don't Starve* ve *Subnautica*'da engeller oyun sisteminin her oynanışta prosedürel olarak değiştirdiği yapıdadır. Oyuncu ile aynı araç ve olanaklara sahip başka bir oyuncu veya yapay zeka olarak bir rakip bulunmamaktadır. Ancak *Rimworld*'de *oyun yöneticisi (game master)* rolünde yapay zekalı bir karakter bulunduğundan, *Rimworld*'e rakibe göre engellere sahip bir oyun olarak da bakılabilir. *Project Zomboid*, *Terraria* ve *Minecraft* çevrimiçi oynandığında engeller, eğer varsa rakibe göre belirlenebilmektedir. Çevrimiçi oynanmıyorsa oyun sistemi çeşitli varyasyonlarla engelleri belirlemektedir. *DayZ*'de temel çatışma diğer oyunculara karşıdır.

Oyunun hedefleri (goals) boyutunda açık ve mutlak olarak belirlenmiş hedeflerle, oyuncu tarafından belirlenmiş veya dolaylı hedefler birbirlerinden ayrıştırılmaktadır. Bu bağlamda *DayZ* ve *Project Zomboid* diğer oyunlara kıyasla hedeflerin tamamen oyuncuya

bağlı olduğu oyunlar olarak göze çarpmaktadır. *Minecraft* ve *Terraria*'da da *oyuncu hedefleri* olmakla birlikte, *Minecraft*'da oyunun sonu olarak görmeye müsait bir *oyun sonu canavarı* (*end boss*), yine *Terraria*'da buna benzer birden fazla düşman bulunmaktadır. Listedeki hiçbir oyun katı biçimde *alt hedefleri* (*sub-goals*) belirlememekle birlikte, *This War of Mine*, *State of Decay*, *Don't Starve*, *Rimworld* ve *Subnautica*'da oyunun bir sonu ve dolayısıyla mutlak bir ana hedef bulunmaktadır.

Oyun durumunun (*game state*) kaydedilebilmesi oynanışı belirleyen unsurlardan biridir. Oyunun kaydedilip yeniden yüklenmesi, bunun sınırlı veya sınırsız olması oyunda hata yapmanın telafisinin ağırlığını belirlemektedir. Buna göre *DayZ*'de kaydetme seçeneği bulunmazken, diğer uçta *Rimworld*'de sınırlandırılmamış kaydetme seçeneği bulunmaktadır. Bu iki oyun dışında bütün oyunlar sınırlı kaydetme seçeneğine sahiptir.

Modelin çeşitli boyutlarında incelediğimiz oyunlarda ortaklıklar görülmekle birlikte, bunların hepsi tür açısından belirleyici değildir. Oyuncunun perspektifi, yani oyun alanının ne oranda görebildiği bir tür özelliği sayılamaz. Oyundaki karakterlerin, öğelerin pozisyonlandırılması da benzer şekilde etkisizdir. Oyun zamanının turlara bölünmesi veya oyuncuların eş zamanlı oynaması da benzerdir. Bu boyutlar incelenmiş olmakla birlikte daha detaylı bir analize ihtiyaç duyulmamıştır.

Modelin uygulanmasıyla birlikte hayatta kalma oyunları türüne ait görebileceğimiz iki özellik belirginleşmiştir. Bunlar *oyun durumu* değişkenliğinin kalıcı olması ve *aciliyetin* varlığıdır. Oyun durumu (*game state*) değişkenliği oyun süresince oyuncuları yönettiği karakterlerin değişimlerinin kalıcılığını ele almaktadır. Hayatta kalma oyunlarında etkiler oyuncu müdahale etmediği sürece kalıcıdır. Aciliyet boyutu ise zaman geçtikçe oyuncuyu harekete geçmeye zorlayan öğelerin varlığını incelemektedir. Hayatta kalma oyunlarının tümünde gerek ihtiyaçların giderilmesi, gerekse oyun içindeki düşmanlar dolayısıyla aciliyet vardır. Ancak sadece bu iki özellikte ortak bir tür oluşturacak niteliğin elde edilmesi mümkün değildir. Aciliyet ve oyun durumu değişkenliği içeren ve hayatta kalma oyunu olmayan çok sayıda örnek bulmak mümkündür.

Serbest çevre dinamikleri öne çıkmakla birlikte, tamamen ortak bir özellik olarak görünmemektedir. Karşılaştırılan oyunların oyun dünyaları modele göre benzerlikler taşısa da oyunların oynanışında gözlenen belirgin farklılıkların modele yansımadığını görüyoruz. Bu nedenle oyun dünyaları ile ilgili daha detaylı bir karşılaştırma yapılmıştır.

Oyun Dünyasına İlişkin Bulgular

Oyun dünyası, oyunun gerçekleştiği temsili uzamı ve içerdiği öğeleri kapsamaktadır. Bu temsilin hangi kurallara bağlı olarak işlediği ve oyuncunun oyun dünyasına ne oranda müdahale edebildiği oyundan oyuna değişiklik gösterebilmektedir. Örnek oyunlar 3 ana başlık altında ele alınmıştır: *Temsilin niteliği*, *işleme prosedürü* ve *oyuncu ilişkisi*. *Boyutlar ve görüş açısı* ve *oyun dünyasının yapısı* oyun dünyasının nasıl temsil edildiğine ait özelliklerdir. *Dünyanın şekillendirilmesi*, *barınak yapımı* ve oyun dünyasında üretilebilecek *mekanizmalar* oyuncu ile oyun dünyası ilişkisi altında yer almaktadır. Son olarak *açık dünya* ve *prosedürel harita* nitelikleri oyun dünyasının yazılımın iç işleyişi ile ilişkilendirilebilecek yapısal niteliklerdir.

	Temsil ve Görüş açısı	Yapısı	Dünyayı şekillendirme	Barınak yapma	Açık dünya	Prosedürel harita	Mekanizmalar
This War of Mine	2B - Yandan	Karo yapısı		Sabit ve statik (2 mekan)		Kısmen	
State of Decay	3B - Üçüncü şahıs	Çokgen temelli yüzey		Sabit ve statik (8 mekan)	x		
Rimworld	2B - Kuşbakışı	Karo yapısı	x	Duvar		x	
Don't Starve	2B - Kuşbakışı	Karo yapısı		Duvar	x	x	
Terraria	2B - Yandan	Karo yapısı	x	Duvar	x	x	X
Project Zomboid	2.5B - İzometrik	Karo yapısı		Bina	x		
Minecraft	3B - Birinci şahıs	Kübik	x	Bina	x	x	X
Dayz	3B - Birinci şahıs/Üçüncü şahıs	Çokgen temelli yüzey		Bina	x		
Subnautica	3B - Birinci şahıs	Çokgen temelli yüzey		Modüler	x		

Tablo 2. Oyun dünyası kategorisindeki çeşitli mekanikler arasındaki farklar

Örnek oyunlar 2 boyutlu ve 3 boyutlu oyun dünyaları arasında dağılmış görünümündedir. Bilgisayar grafikleri ekranın tabiatından dolayı her zaman iki boyutlu gösterilmekle birlikte, 3 boyut etkisi çeşitli yöntemlerle sağlanabilmektedir. Ele aldığımız oyunlar içinde sadece *Project Zomboid* 2 boyutlu bir oyun dünyasına sahip olmakla birlikte 3 boyutlu bir oynanış alanı sunmaktadır. Bu özel türe 2.5 boyutlu oyunlar da denmektedir. Bunun oyun dünyasına etkisi çeşitli binaların varlığıdır ve bu da oyuncuya dikeyde yapılaşma imkanı vermektedir.

2 boyutlu oyunlar yükseklik ve genişlik boyutlarını içeren oyunlar ile uzunluk ve genişlik boyutlarını içeren oyunlar olarak ikiye bölünmüştür. İlk türde *kamera açısı* genelde karakterleri yandan gösterecek (sidescroller) şekildedeyken, ikincisinde kuş bakışı (top down) olabilmektedir. *Project Zomboid* gibi 2.5 boyutlu oyunlarda genelde kamera açısı bu iki açının ortasında yer almakta ve *izometrik (isometric)* görüntü olarak adlandırılmaktadır. 3 boyutlu oyunlarda ise kamera oyuncunun gözünden, *birinci şahıs (first person)* olarak görebileceği gibi, oyuncunun karakterini de içerecek bir konuma, *üçüncü şahıs (third person)* kamera olarak yerleştirilebilmektedir. Ele alınan oyunlar farklı kamera açılarına dağılmış durumdadır.

3 boyutlu oyun dünyaları *çokgenlerden (polygon)* oluşan yüzeyler olarak üretilirken, 2 boyutlu oyunlarda genelde zemine döşenen eş boyuttaki *karolar (tile)* bulunmaktadır. Bunun üzerine çeşitli konumlara yeni karolar bindirilerek veya serbest şekilde grafikler yerleştirilerek oyun dünyası oluşturulmaktadır. İncelenen oyunlar içinde bir farklılık olarak *Minecraft*, 3 boyutlu oyun dünyasına sahip olmasına rağmen yüzey mantığıyla değil, 2 boyutlu karoların eşi sayabileceğimiz 3 boyutlu *küpler (voxel)* kullanarak işlemektedir. Legolara benzeyen bu küpler, hem oyun dünyasını oluşturmada, hem yapılarla kullanılmakta hem de oyuncunun ihtiyaçlarını giderecek kaynaklar (madenler, ahşap, eşya vb.) olarak işlev görmektedir.

Farklı özelliklere sahip oyun dünyaları ile oyuncular farklı mekaniklerle ilişkiye geçmektedir. Oyun dünyasına ilişkin mekaniklerden biri oyun dünyasının doğrudan şekillendirilmesidir (landscaping). *Minecraft* örneğindeki gibi oyun dünyasının yapıtaşlarının (karo veya küp) kaynak olarak kullanılması da bu başlık altında ele alınabilir. Listemizde bu iki özelliği içeren oyunlar sadece *Rimworld*, *Terraria* ve *Minecraft*'tır. Diğer oyunlarda oyun dünyası öğeleri oyun dünyasını oluşturan yapıtaşları olarak değil, oyun dünyasının üzerine yerleştirilmiş şekilde yer almaktadır.

Hayatta kalma oyunlarının ortak bir özelliği olarak, oyun dünyasına müdahale etmenin bir diğer yolu da *barınak kurmaktır* (*basebuilding*). İncelediğimiz bütün oyunlarda barınak imkanı olmakla birlikte, *This War of Mine* ve *State of Decay* önceden belirlenmiş, sabit mekanların kullanılmasına izin vermektedir, binaları mimari olarak tasarlamak mümkün değildir. Bu iki oyunda da yine binaların içinde sabit alanlara, oyun tarafından sınırlandırılmış öğeler yerleştirilebilmektedir. *Rimworld*, *Terraria* ve *Don't Starve* ise barınağın şekline ve konumuna sınır koymazken, binalar ancak 2 boyutta genişleyebilen yapıdadır. *Project Zomboid* de 2 boyutlu bir oyun olmakla birlikte, çok katlı yapılara izin vermektedir. 3 boyutlu oyunlar olarak *Minecraft* ve *DayZ* oyun dünyasının her konumuna farklı tasarımlarla yapı kurulmasını desteklemektedir. Ancak *Minecraft* ele aldığımız oyunlar içinde, tuğla gibi işlev gören bloklar (voxel) mantığıyla işlediğinden yaratıcı tasarımlar için en çok aracı veren oyundur. *Subnautica* da 3 boyutlu bir oyun olmakla birlikte, yapıların oda oda, modüler şekilde kurulmasını sağlayacak şekilde sınırlandırılmıştır.

Açık dünya terimi, karakterlerin oyun dünyasının (gameworld) her yanına erişiminin sınırlandırılmadan sağlandığı durumlara karşılık gelmektedir. Oyun alanı kompartmanlara ayrılmadan, koşulsuz ve süreklilik içerecek şekilde yapılandırılmaktadır. *This War of Mine* ve *Rimworld* oyunlarında barınağın yer aldığı harita ve dünyanın bütünü farklı arayüzlerde, farklı ölçeklerde ve kesintili şekilde bağlanmıştır. *Rimworld* dünyası birbirinden kopuk, çok sayıda ve küçük oyun alanı içermektedir. *This War of Mine*'da ise oldukça az sayıda alan yer almaktadır. Diğer oyunlar ise açık dünya olarak nitelendirilebilir.

Bazı dijital oyunlarda oyun dünyaları bilgisayar tarafından rasgele yaratılmaktadır. *Prosedürel harita yaratımı* (*procedural map generation*) olarak adlandırılan bu teknikle, oyun dünyası oyun esnasında, bazı kuralları takip ederek ama belirli bir raslantısallık da içerecek şekilde oluşturulmaktadır. Örnek oyunlarımızdan *Rimworld*, *Don't Starve*, *Terraria* ve *Minecraft*'ın oyun dünyaları tamamen prosedürel olarak üretilmektedir. *This War of Mine*'ın oyun dünyasında ise sadece mekanların bazı temel özellikleri, haritadaki yerleri ve bu mekanlara erişim kuralları prosedürel olarak değişmektedir.

Oyun dünyasında barınak yapma dışında, kimi durumlarda kaynakların toplanması veya işlenmesi gibi eylemlerin çeşitli düzenekler ile otomatize edilmesi mümkündür. Oyun içinde oyuncular çeşitli öğelerin kombinasyonu ile makineler üretebilmektedir. Sadece *Minecraft* ve *Terraria*'da bu özelliğe rastlanmaktadır.

Kayıp ve Telifisine İlişkin Bulgular

Ele aldığımız hayatta kalma oyunlarında oyunu kaybetmenin telifisi olarak sunulan seçenekler arasındaki farklılıklar oldukça dağınık bulunmaktadır. Bu nedenle gözlemlenen çeşitli öğelerle oyunda kayıp ve telifisi açısından genişletilmiş bir karşılaştırma yapılacaktır. Kontrol edilen karakterlerin sayısı, kaybın sonucu ve oyunda elde edilen oyun nesnelерinin kaybı, kayıp deneyiminin farklılıklarının temelini oluşturmaktadır. Yine kaybın telafi edilmesi için *kaydetme/yükleme* (*save/load*) seçeneğinin sunulması oynanış açısından oldukça belirleyicidir. Son olarak bazı oyunlarda *yeniden doğma* (*respawn*) seçeneğine eşlik eden, *ceza* (*penalty*) olarak işleyen mekanizmaların farklılıkları oyun deneyiminde farklılıklar oluşturmaktadır.

	Kontrol edilen karakterler	Kaybın sonucu	Kaydetme/geri yükleme	Eşyaların kaybı	Uzalık/zaman olarak kayıp
This War of Mine	Az	Oyun sonu		x	
State of Decay	Çok	Oyun sonu		x	
Rimworld	Çok	Oyun sonu	x	x	
Don't Starve	1	Oyun sonu		x	
Terraria	1	Yeniden doğma		x	Düşük
Project Zomboid	1	Yeniden doğma		x	Yüksek
Minecraft	1	Yeniden doğma		x	Düşük
Dayz	1	Yeniden doğma		x	Yüksek
Subnautica	1	Yeniden doğma	x	x	Orta

Tablo 3. Oyunlarda kayıp ve telafisi açısından çeşitli öğeler arasındaki farklar

Sadece *Rimworld* ve *Subnautica* kaydetme ve yeniden yükleme ile oyunda yapılan hataların geri alınmasına imkan tanımaktadır. Oyuncular bu seçeneği sürekli kullanılmayı tercih ederek oyunları oynamayı kolaylaştırabilmektedir.

This War of Mine, *State of Decay*, *Rimworld* ve *Don't Starve* oyunlarında oyuncunun yönettiği karakterin (birden fazla karakter varsa tümünün) ölmesi oyunu sona erdirmektedir. Bu durum oyuncu açısından en ağır şekilde tecrübe edilen ceza (penalty) mekanizmasıdır.

This War of Mine, *Rimworld* ve *State of Decay*'de oyuncu bir karakteri değil bir grubu yönettiğinden, bunlardan birinin ölümü oyunun sonunu getirmemekte, ancak hayatta kalma imkanını zorlaştırmaktadır. *This War of Mine*'de az sayıda karakter olması durumu daha da güçleştirmektedir.

Diğer bütün oyunlarda oyuncu yeni bir karakterle veya karakterin yeniden doğmuş haliyle oyun dünyasına geri dönebilmektedir (respawn). Yeniden oyuna girme imkanı olmakla birlikte, kaybın karşılığı çeşitli cezalandırma (penalty) mekaniklerinin işlemesidir. Oyuncunun sahip olduğu bütün eşyalar ya kaybolur ya da öldüğü noktada kalır. Oyuncu oyuna öldüğü konumun uzağında başlamaktadır. Kaybedilen eşyaların niteliği ve elde edilmesinde, karakterin geliştirilmesinde ve geri dönüşte harcanan emek ve geçen zaman cezanın ağırlığını belirlemektedir.

İhtiyaç Mekaniklerine İlişkin Bulgular

Hayatta kalma oyunlarında karakter ihtiyaçlarının nasıl belirlendiği, ne derecede simüle edildiği farklılıklar taşımaktadır. Bu doğrultuda oyun karakterlerinin sahip olduğu, yazılım anlamında oyuna kodlanmış ihtiyaç değişkenleri çıkarılmıştır. Benzer ihtiyaçlar kategorilere yerleştirilmiştir. Elde edilen parametreler Maslow'un (1954) ihtiyaç kategorilerine uygun olarak gruplanmış ve oyunların ihtiyaçları ne oranda simüle edebildiği incelenmiştir.

	Biyolojik	Güvenlik	Ait olma, sevmeye, sevilme	Saygı ve saygınlık	Bilme, anlama, öğrenme	Estetik ihtiyaçlar	Kendini gerçekleştirme
This War of Mine	x	x	x	x	x		
State of Decay	x	x	x	x			
Rimworld	x	x	x	x	x	x	x
Don't Starve	x	x					
Terraria	Kısmi	x					
Project Zomboid	x	x	x		x		
Minecraft	Kısmi	x					

Dayz	x	x					
Subnautica	x	x					

Tablo 4: Örnek oyunlarda çeşitli ihtiyaçların simülasyonu arasındaki farklar

Göz önünde tutulması gereken noktalardan biri çevrimiçi oyunlarda ihtiyaçların sadece oyunun kodlanmış mekanikleri ile değil, oynanışta da ortaya çıkabilmesidir. Örneğin *DayZ* de oyuncuyu karakteri sosyal ihtiyaçlar karşılanmadığı için oyun sistemi tarafından güç durumlara sokulmamaktadır, ancak yine de oyuncunun kendisi bir grubun içinde olmayı, düşman değil arkadaş edinmeyi isteyebilmektedir.

Diğer bir nokta da tek kişilik oyunlar da dahil olmak üzere, kimi durumlarda ihtiyaçların karakterlere iliştilmiş parametreler olarak belirlenmemesine rağmen, oynanışta ortaya çıkma imkanındır. Örneğin *Rimworld*'de oyuncunun yönlendirdiği karakterlerin güvenlik ve barınma ihtiyacının giderilmemesinin karakterlerin davranışlarına etkisi yazılım olarak kodlanmıştır. *Mineraft* veya *Terraria*'da ise aynı durum oyuncuyu dolaylı olarak tehlike içinde bıraktığından oyuncu tarafından tercih edilmemektedir.

Don't Starve, *Subnautica*, *Terraria* ve *Mineraft* oyunları tek kişilik (singleplayer) oynandığında sadece sağlık, açlık, susuzluk, barınma, güvenlik gibi bazı temel ihtiyaçları içerdiğini görüyoruz. *Project Zomboid*, *This War of Mine* ve *State of Decay*'de bilişsel ve sosyal ihtiyaçlar da bulunmaktadır. *Rimworld*'ün ihtiyaçları belirleyen parametreleri oldukça fazla sayıdadır ve karakterlerin estetik ve kendini gerçekleştirme gibi ihtiyaçlarının da yer aldığı görülmektedir. *DayZ* daha önce de belirttiğimiz gibi sadece çevrimiçi oynandığından, oyun sisteminde yer alan temel ihtiyaçlar dışında kalanlar, oyuncu diğer oyuncularla birlikte oynarken dolaylı olarak hissedilmektedir.

Üretim (Crafting) Mekaniklerine İlişkin Bulgular

Hayatta kalma oyunlarında ihtiyaçların giderilebilmesi konusunda çeşitli üretim mekanikleri devreye girmektedir. Kaynakların oyun dünyasında ne şekilde yer aldığı, nasıl toplandığı ve üretildiği oynanışı doğrudan belirlemektedir. Bu doğrultuda üretim için gerekli ön koşul, üretimin gerçekleştirildiği araç ve ortam, kaynakların niteliği ve temini ile ilgili özellikler incelenmiştir.

	Ön koşul	Üretim aracı	Kaynaklar	Lojistik
This War of Mine	Şema/Atölye	Atölye	Oyun dünyasında öğeler	Otomatik
State of Decay	Araştırma/Atölye	Atölye	Oyun dünyasında öğeler	Otomatik
Rimworld	Araştırma/Atölye/Seviye	Atölye	Oyun dünyasını oluşturan yapıtaşları / Öğeler	Taşıma
Don't Starve	Şema/Araştırma/Atölye	Atölye	Oyun dünyasında öğeler	Taşıma
Terraria	Atölye	Atölye	Oyun dünyasını oluşturan yapıtaşları / Öğeler	Taşıma
Project Zomboid	Şema/Seviye	Araç/Atölye	Oyun dünyasında öğeler	Taşıma
Mineraft	Atölye/Seviye	Atölye	Oyun dünyasını oluşturan yapıtaşları / Öğeler	Taşıma
Dayz		Araç	Oyun dünyasında öğeler	Taşıma
Subnautica	Şema/Atölye	Atölye	Oyun dünyasında öğeler	Taşıma

Tablo 5. Hayatta kalma oyunlarında üretimle ilişkili özelliklerde farklılıklar

Oyunlarda bir nesnenin üretilmesi için ön koşullar var olabilmektedir. Oyuncunun nesneye ait *taslak çizim (blueprint)* bulması, bu nesneyi *araştırması (research)*, üretimi

yapacak karakterin belli bir *deneyim seviyesine* gelmesi veya öncelikle nesneyi üreteceği *atölyeyi* (ya da aracı) yapması gerekebilir. Örnek oyunlarımız bu dört koşulun çeşitli kombinasyonlarına dağılmış durumdadır.

Üretim bir araçla gerçekleştirilebileceği gibi, bir atölyede belirli bir konumda da gerçekleştirilebilir. Sadece *DayZ* oyununda atölye yerine çekiç, pense, testere gibi araçlar kullanılmaktadır. Diğer bütün oyunlar üretimin belirli bir konumda, tezgahta veya atölyede yapılmasını içermektedir. *Project Zomboid* bu iki özelliği de içermektedir.

Üretimin hammaddesi olan kaynaklar oyun dünyasına dağılmış şekilde bulunabilmektedir. Bazı oyunlarda oyun dünyasını oluşturan yapıtaşları (küp bloklar, karolar vb.) da kaynak olarak kullanılabilir. *Rimworld*, *Terraria* ve *Minecraft* bu yapıdadır.

Malzemelerin üretim esnasında taşınması ve düzenlenmesi gerekebilmektedir. *This War of Mine* ve *State of Decay* üretimin depolama ve lojistik kısmını basitleştirerek bu mekanikleri oyuna dahil etmemektedir. Diğer oyunlarda oyuncunun kaynakların organizasyonu ile tek tek uğraşması gerekmektedir.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Oyun türlerine yönelik sınıflandırma yaklaşımları söylemsel, toplumsal-kültürel ve yapısal başlıkları altında ele alınmaktadır (Krawczyk'e, 2018). Tür isimlendirmeleri oyuncu kültüründe yeşerip kullanıma girse de, bir tür altında ele alınan oyunların birbirine yapısal olarak benzemesi beklenmektedir. Bu noktada türlerin tarihsel gelişimleri içinde örnekleri ile ele alınması kadar yapısal analizlerle oyunların incelenmesi de gerekmektedir. Yapısal sınıflandırma yöntemlerinden biri olan Aarseth'in çok boyutlu topolojik modeli ve bu modelin revizyonlarının (Aarseth vd. 2003; Elverdam vd. 2007; Dalskog vd. 2009) eksikliklerine daha önceki çalışmalarda işaret edilmiştir (Demirbaş, 2015). Bu modelin sınıflama için fazla detaylı ve karmaşık olduğu da ileri sürülmüştür (Djaouti vd., 2011). Bu çalışmanın gösterdiği gibi, hayatta kalma oyunları açısından bakıldığında model ancak sınırlı sayıda yapısal özelliğin değerlendirilmesine imkan vermektedir. Türler arasında karşılaştırmalarda kullanışlı olma potansiyeli olmakla birlikte, tür içi nüansları yakalamak konusunda verimli sonuçlar elde edilememektedir.

Hayatta kalma oyunlarına tema, öykü, söylem boyutlarında (Downing, 2011) yaklaşan çalışmalar olmakla birlikte türe ait oyun biçimine yönelen analizlere henüz rastlanmamaktadır. Bu çalışma bu alandaki boşluğu doldurma amacını gütmektedir. Bu doğrultuda, hayatta kalma oyunlarının tümünde bulunan üretim, ihtiyaçlar ve barınak yapma mekaniklerinin detaylı bir analiziyle çok farklı alt parametrelerin olduğu gösterilmiştir. Bu çalışmada ortaya çıkarılıp önerilen 15'e yakın alt mekaniğin kıyaslanmasıyla ele alınan oyunlar arasında tamamen benzeşen çok az sayıda özellik olduğu saptanmıştır. Hayatta kalma oyunlarında ana amaç olarak görülen uzun süre oyunda kalabilme hedefi de farklı zorluklar içerecek şekildedir. Oyun mekaniklerinin değişik kombinasyonları farklı oynanışlar sunmakta, bu da oyun deneyimleri ve anlatılar arasındaki farkları beraberinde getirmektedir.

Hayatta kalma oyunlarına katı bir tür mantığı içinde bakmak yerine, hayatta kalma mekanikleri içeren oyunlar olarak çerçevelemek daha sağlıklı görünmektedir. *This War of Mine* ve *State of Decay*, grup halinde hayatta kalma oyunları olarak değerlendirilebilir. *Minecraft* ve *Terraria* detaylı ve müdahaleye açık oyun dünyaları ve üretim mekanikleri içerirken, ihtiyaçlara bağlı hayatta kalma yapısı geri plandadır. *Rimworld* zengin ihtiyaç mekanikleri içeren bir uzay kolonisi yönetme oyunu olarak düşünülebilir. *Subnautica* hayatta kalma mekaniklerinin hepsinden bir miktar taşımakla birlikte esas öne çıkan yanı okyanusta, suyun altında geçmesinden kaynaklanan görsel cazibesidir. *Don't Starve* macera oyunları türü altına da yerleştirilebilir. Görüldüğü gibi gündelik kullanımda veya farklı tür yaklaşımları ile

tematik olarak bir arada ele alınan oyunlar biçimsel özellikleriyle ele alındığında birbirlerinden ayrı adalar olarak varlık göstermektedir.

Bu çalışmada geliştirilen; oyunda kayıp, kaybın telafisi ve oyun dünyasına ait parametreler tüm dijital oyunlara uygulanmaya müsaittir. Üretim ve karakter ihtiyaçları ile ilgili mekanikler ise özellikle hayatta kalma oyunları ve benzerlerinin ele alınması için elverişli gözükmektedir. Geliştirilen kavramsal araçlar gelecekteki çalışmalar açısından daha detaylı analizler için katkı sunacaktır.

Doğrudan merkeze alınmamış olmakla birlikte, ele alınan oyunlarda oyun öyküsünün çizgiselliği ile oynanışın detaylılığı arasındaki ilişki ilgi çekicidir. *This War of Mine* ve *State of Decay* dramatik yapı içerisinde, başı ve sonu olan bir öyküyle hayatta kalmanın güçlüğünü anlatmaya çalışmaktadır. Ancak oynanış açısından ihtiyaçların en basit simülasyonunu sunan da yine bu iki oyundur. *Rimworld* de diğerleri gibi bir kazanma durumuna sahip olmasına rağmen, oyun öyküsü açısından minimal ama oyun yapısı açısından oldukça detaylıdır. Burada altı çizilmesi gereken nokta *Rimworld*'de gerçekleşen olayların (event) prosedürel olarak belirlenmesi ve önceden planlanmış bir senaryoyu çizgisel olarak takip etmemesidir. Oyun öyküleri ile oynanışın derinliği arasındaki bu ters orantı oyun çalışmaları yazınının tartışmalı alanlarından biri olup (ludoloji ve narratoloji tartışması), burada dolaylı olarak ortaya çıkan sonuç ludoloji çerçevesindeki savları (Juul, 2005) destekler görünümündedir. Öte yandan bu sonucu dijital oyunların anlatı olarak ele alınamayacağı yönünde okumamak gerekmektedir, zira son dönemde oyun anlatılarına dair kapsamlı çalışmalar da yapılmaktadır (Işığın, 2012). Tıpkı sinema biçiminin anlatıya olan katkısı gibi, oyunların biçimsel dilinin detaylı analizleri ile anlatıya dair incelemelerin desteklenmesi ve daha verimli sonuçlara ulaşılması mümkündür.

KAYNAKÇA

- AARSETH, E. (2003). *Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis. Digital Arts & Culture 2003*, Melbourne
- AARSETH, E. (2004). Genre trouble: Narrativism and the art of simulation, Pat Harrigan ve Noah Wardrip-Fruin (Der.), içinde, *First Person* (s. 45-55). Cambridge ve Londra: MIT Press
- AARSETH, E. GRABARCZYK, P. (2018). An Ontological Meta-Model for Game Research. *Proceedings of DiGRA 2018*
- AARSETH, E., SMEDSTAD S. M. ve SUNNANA, L. (2003). A Multidimensional Typology of Games. *Proceedings of DiGRA 2003*, Utrecht University
- ARSENAULT, D. (2009). Video Game Genre, Evolution and Innovation. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*. Cilt 3. Sayı 2
- BİNARK, M. BAKRAKTUTAN SÜTÇÜ, G. (2008). *Bir Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları
- BIGELOW, B. (1997). On the Road to Cultural Bias: A Critique of The Oregon Trail CD-ROM. *Language Arts*. Cilt 74. Sayı 2
- CALLOIS, R. (2001). *Man, Play and Games*. University of Illinois Press
- CARTER, M. GIBBS, M. WADLEY, G. (2013) Death and Dying in DayZ. *Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of Life and Death*. Erişim adresi: <https://people.eng.unimelb.edu.au/carterm/Papers/death%20and%20dying%20in%20dayz.pdf>

- DAHLKOG, S. KAMSTRUP, A. AARSETH, E. (2009). Mapping the Game Landscape: Locating Genres Using Functional Classification, Breaking New Ground: Innovation in Games, Play and Theory, *Proceedings of DiGRA 2009*.
- DEMİRBAŞ, Y. (2015). Dijital Oyunlara Oyun Türü Yaklaşımlarının Sorunları: Platform Oyunları Türü Örneği. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*. Cilt 9. Sayı 1. S. 363-385
- DEMİRBAŞ, Y. (2017). Oyun Çalışmalarında Dijital Anlatı ile Oyun Biçimi Karşıtlığı Ekseninde Süren Tartışmalara Farklı Bir Bakış. *Moment Dergi*. Cilt 4, Sayı 2. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/451613>
- DJAOUTİ D. ALVAREZ J. JESSEL J. (2011). Classifying Serious Games: The G/P/S Model. Patrick Felicia (ed.) *Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games: Multidisciplinary Approaches*. IGI Global
- ELVERDAM, C. AARSETH, E. (2007). Game Classification & Game Design: Construction Through Critical Analysis, *Games and Culture*, Cilt 2, Sayı 1, s. 3-22
- FRASCA, G. (1999). Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative. *Parnasso*, sayı 3, Helsinki, 1999. Online erişildi: <https://gamestudiesbook.net/2008/06/01/ludology-meets-narratology/>
- FRASCA, G. (2013). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. *The video game theory reader*. Routledge.
- Gamespot. (t.y.). PC Games, Erişim adresi: <https://www.gamespot.com/pc/>
- HUIZINGA, J. (1995). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- İŞİĞAN, A. (2012). *İnteraktiflik Sorunu Çerçevesinde Video Oyunu Anlatı İlişkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- JUUL, J. (2000). What computer games can and can't do. *Digital Arts and Culture conference*. August 2nd-4th 2000
- JUUL, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge ve Londra: MIT Press
- KARADENİZ, O. (2017). Oyun İncelemelerinde Ludoloji - Narratoloji Tartışması ve Alternatif Kuramsal Arayışlar. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*. Erişim adresi: <http://iletisimdergisi.gsu.edu.tr/tr/download/article-file/396144>
- KIRKLAND E. (2009). Horror Videogames and the Uncanny. *Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference*
- KRAWCZYK, S. (2018). Defining Genre in Video Game Historiography: Structural, Discursive, and Sociocultural Definitions. *Proceedings of the 2018 DiGRA International Conference: The Game is the Message*
- LESSARD, J. (2015). Early Computer Game Genre Preferences (1980-1984). *Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference*
- Level Dergisi. (t.y.). PC Arşivleri. Erişim adresi: <https://www.level.com.tr/game-list/pc>
- MacDONALD, K. (2014, 9 Ocak). *6 of the Best Survival Games*. IGN. Erişim adresi: <https://www.ign.com/articles/6-of-the-best-survival-games>
- MANOVICH, L. (1995). *The Language of New Media*. Cambridge ve Londra: MIT Press

MASLOW, A. H. (1954). *Motivation and Personality*. New York: Harper

Metacritic. (t.y.). Oyunlar. Erişim adresi: <https://www.metacritic.com/game>

REID S. DOWNING S. (2011). Survival Themed Video Games and Cultural Constructs of Power. *Loading: The Journal of Canadian Game Studies Association*. Cilt 11. Sayı 18

Rick. (2013, 5 Temmuz). Virtual Selection: The Rise of the Survival Game. IGN. Erişim adresi: <https://www.ign.com/articles/2013/07/05/virtual-selection-the-rise-of-the-survival-game>

SALEN, K. ZIMMERMAN, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press

SUITS, B. (1995). *Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları

Steam. (t.y.). Popüler Etiketler. Erişim adresi: https://store.steampowered.com/tag/browse/#global_492

Oyunlar

11 Bit Studios. (2014). This War of Mine

Bohemia Interactive. (2018). DayZ

Capcom. (1996). Residen Evil

Endnight Games. (2014). Forest

Infogrames. (1992). Alone in the Dark

Klei Entertainment. (2013). Don't Starve

Klei Entertainment. (2016). Don't Starve Together

Ludeon Studios. (2018). Rimworld

Maaranen, S. Lehmus, E. (1992) Unreal World

MECC. (1971). Oregon Trail

Mojang. (2009). Minecraft

Re-logic. (2011). Terraria

The Indie Stone. (2013). Project Zomboid

Undead Labs. (2013). State of Decay

Unknown Worlds Entertainment. (2018). Subnautica