

FRP KUTU OYUNLARINDAN GRAFİĞE, SIRA TABANLI (DIJİTAL TURN BASED) DİJİTAL OYUNLARDAKİ TASARIM TRENDLERİ

Geliş Tarihi/Received: 19.11.2017 - Kabul Tarihi/Accepted: 10.01.2018

Birsen Çeken

Prof. Dr., Gazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü
birsenceken@gmail.com

Kübra Çiçekli

Arş. Grv., Gazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3870-1254>
kubracicekli@gmail.com

Öz

Oyun tanımı ilk bakışta çocukluk dönemine ait bir etkinlik olarak düşünülse de günümüzde özellikle dijital platformlarda her kitleden insana hitap edebilmektedir. Bilgisayar teknolojilerinin olmadığı dönemlerde insanlar iki veya daha fazla kişi ile oynanan kutu oyunları oynamışlardır. Günümüzde teknolojiyle birlikte ellerindeki kartlar ve zarlar dijitalleşip bir veri akışı haline gelmiştir. Dijital platformlarda çok tutulan oyunların bir çeşidi de sıra tabanlı oyunlardır. Yani oyuncuların sıra ile hamle yaptıkları oyun çeşididir. Mobil ve bilgisayar platformlarında oynanan bu oyunların tasarım trendleri oyuncuyu oynamaya iten önemli bir etmendir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Sıra Tabanlı Oyunlar, Tasarım Trendleri

FRP BOX GAMES TO GRAPHICS, DESIGN TRENDS IN DIGITAL SEQUENCE BASED (DIGITAL TURN BASED) GAMES

ABSTRACT

Although the game description is initially thought of as a childhood event, it can be addressed to everybody in digital platforms today. In the absence of computer technology, people played box games played with two or more people. Nowadays, with the technology, the cards and envelopes in the hands become digitalized and become a data flow. A variety of games that

are very popular on digital platforms are also sequence based games. In other words, it is the kind of game that players play in order. The design trends of these games, which are played on mobile and computer platforms, are an important motive for playing the game.

Keywords: Games, Sequence Based Games, Design Trends

GİRİŞ

Günümüzde internet ve bilgisayar kullanımının yaygınlaşması, ulaşılabilir olması, hızlı gelişen teknoloji ile bilgisayar oyunları günlük hayatımızda büyük bir yer kaplamaktadır. Her yaştan ve her kitleden insana hitap edebilen çeşitli oyunlara insanlar artık kolaylıkla ulaşabilmektedir. Oyunlar insanların ciddi bir ölçüde vakit geçirdikleri günlük bir rutin haline geldiği söylenebilir. Bu nedenle sosyal ve ekonomik açıdan büyük bir önemi bulunmaktadır. Günlük hayatta neredeyse televizyonların yerini alabilecek kadar bir yeri olan bilgisayar oyunları, büyük bir oranda görsel tatmin açısından kullanıcıları ekranlara çekmektedir. Oyundaki tasarımlar bu açıdan önem arz etmektedir.

Gerek sahip olduğu teknoloji gerekse bilgisayar, konsol veya telefon gibi belirli bir donanıma ihtiyaç duyduğundan bu oyunlar literatürde dijital oyunlar olarak geçmektedir. Binark "sanal uzamda oyun oynama edimini" dijital oyun olarak adlandırmıştır (Binark, 2007:11-12). Bu bağlamda sıra tabanlı dijital oyunlar, oyuncuların satranç veya kart oyunları gibi masa oyunlarına benzer bir sıra sistemiyle oynanan oyunlardır. Bu çalışmada bilgisayar üzerinden çevrimiçi olarak oynanan iki adet oyunun karakter ve arka plan (manzara, şehir görünümü vb.) tasarımları betimsel analiz yöntemiyle incelenecektir.

FRP OYUNLARDAN DİJİTAL OYUNLARA

Oyun Kavramı

Türk dil kurumu oyunu "Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" (TDK,2017) olarak tanımlamıştır. Oyun antropolojiden psikolojiye, pedagojiden iletişim bilimlerine dek çeşitli ilgi alanlarını kapsayan bir alandır. Ludoloji ise bu disiplinlerarasılık içinde çalışan, çoğunlukla "video oyunlarını" inceleyen 'oyun çalışmaları' alanını karakterize eden disiplinin adıdır (Binark vd., 2009:25).

FRP Nedir?

FRP açılımı *Fantasy Role Play* yani *Fantastik Rol Yapma* olarak literatürde geçmektedir.

"FRP çocukken oynadığımız hayal etmeye dayalı oyunların derinleştirilmiş, sabit kurallar getirilmiş halidir. Böylece oyuncular mızıkçılık yapamaz. FRP'yi çocuk oyunu değil yetişkin oyunu yapan ayrıntılı kural setleri olmasıdır. Bir hikâye anlatıcısı vardır. Bu kişiye "Zindancı Başı" denir. Bu kişi kısaca bir bilgisayar oyununda yapay zekânın yaptığı işi yapar. Yani oyuncuların içinde bulunduğu evrenin her şeyini şekillendirir. Oyuncular ise, hikâye içinde yer alan kendi karakterlerinin olaylara nasıl tepki vereceklerini anlatırlar. Oyunun

içinde geçtiği evrene uygun bir kural seti seçilir. Her türlü evren için kural setleri vardır..."(<https://frpnet.net>)

Rol Yapma Oyunları genellikle bir fantezi dünyasında geçer ve oyuncu kurgusal bir karakterin kontrolünü üstlenir. Oyuncu görünüşünü kişiselleştirebildiği bir karakter yaratır ve bu yarattığı karakteri aracılığıyla oyun dünyasında yer alır (Safko & Brake, 2009: 326). Rol yapma oyunlarını günümüz dijital rol yapma oyunlarının atası saymak mümkündür.

ROL YAPMA OYUNLARI

Zindanlar ve Ejderhalar (Dungeons & Dragons)

En eski FRP'nin çıkış noktası ve en popüler masaüstü rol yapma oyunlarından biri olan "Zindanlar ve Ejderhalar (Dungeons & Dragons)" 1974 yılında Gary Gygax e Dave Arneson tarafından piyasaya sürülmüştür. 1975 yılında yazı tabanlı kutu rol yapma oyunları ile başlayan furya, Mattel firmasının Zindanlar ve Ejderhalar için çıkardığı elektronik oyun cihazları ile devam etmiştir. Zindanlar ve Ejderhalar video oyunlarının yükseldiği nokta ise SSI (Strategic Simulations Inc.) oyun yapım firmasının yapmış olduğu lisanslı oyunlar olmuştur (<http://frpnet.net>). Oyunun belirli bir zar sistemi vardır ve bir adet Zindan Efendisi (Dungeon Master) tarafından yönetilir aslında dijital oyunlardaki yapay zekanın yerini alan kişi olarak nitelendirilebilir.

Oyun sisteminin önemli bir bölümünü ve gidişatını karakter oluşturma etkilemektedir. Yetenek puanları oyuncuların yeteneklerini belirleyen matematiksel değerlerdir. Bu puanlar 1-18 arasında değişirler ve Strength (Güç), Dexterity (Çeviklik), Constitution (Dayanıklılık), Intelligence (Zeka), Wisdom (İrade), Charisma (Karizma) gibi belirli yetenekler vardır (frpnet.net/).

Sıra Tabanlı Oyun Nedir?

Sıra Tabanlı Strateji (TBS) alınan kararların gerçek zamanlı değil sıralı bir şekilde oyunu etkilediği tür. Devamlı olarak hamle oynama zorunluluğu yoktur. Sıra Tabanlı Strateji türü bilgisayarlardan önce de var olmuş bir türdür, bilinen en eski örneği "go"dur. Bir oyunun Sıra Tabanlı Strateji sayılabilmesi için gerekli şart strateji oyunu olması ile bir şekilde tur sisteminin bulunmasıdır. Bazı Sıra Tabanlı Stratejilerde farklı kişilerin turları farklı zamanda çözümlenir iken bazı Sıra Tabanlı Stratejilerde turlar aynı anda çözümlenir (forum.strategyturk.com). Kısacası hamle oynama sırayla gerçekleşen bir oyun türüdür, satranç ve dama gibi oyunlar sıra tabanlı oyunların temeli olarak gösterilebilir.

SIRA TABANLI DİJİTAL OYUNLAR VE TASARIM TRENDLERİ

Civilization 6

Oyun tasarımcısı Sid Meier tarafından üretilen Civilization, zamanın test edilmesine ayak uyduracak bir imparatorluk kurmaya çalışılan sıra tabanlı bir strateji oyunudur. Taş Devri'nden Bilgi Çağına kadar bir uygarlık kurmak mümkündür ve dünya tarihinde varlığını sürdürme stratejisine sahip bir

oyundur. Oyun eski taş devrinde bir kabile ile başlar, kabile çevresi hakkında hiçbir bilgiye sahip değildir. Yeni şehirler bulup çevresini keşfederken, düşmanlara, barbarlara, köylere ve diğer rekabet eden medeniyetlere rastlamak mümkündür. Her medeniyet belli bir zafer koşulu veya iki farklı ödül sağlayan kabiliyetlere sahiptir. (www.civilization.com).



Görsel 1: Karakter Tasarımı Endonezya; sol (cdn.2kgames.com), sağ(media.gettyimages.com)

Oyunda üç boyutlu realistik bir tasarım hakimdir. Endonezya medeniyetini temsil eden kadın karakter tasarımında, Endonezya'nın genel kültür hatlarını yansıtan unsurlar görülmektedir. Karakterin anatomik yüz ve vücut yapısı minyon, hafif yapılı olarak Endonezya insanını andırmaktadır. Takılar kıyafet ve taçta Endonezya'nın geleneksel kıyafetlerinden esinlenildiği görülmektedir.



Görsel 2: Karakter Tasarımı Khmer "Kamboçya"; Sol (i.ytimg.com), Sağ (1.bp.blogspot.com)

Khmer İmparatorluğu, Güneydoğu Asya'da kurulmuş bir imparatorluk. 802 yılında kurulup, 1431 yılında yıkılmıştır (www.ancient.eu). Bu karakterde Kamboçya'ya ait geleneksel tören kıyafetlerinden ve takılardan kombin

yapılmıştır. Medeniyetin o zamanki dini olan Budizm'in etkilerini karakterde görmek mümkündür.



Görsel 3: Almanya-Saray ve Şehirden Bir Görüntü (imgur.com)



Görsel 4: İskit (İskitya) Saray ve Şehirden Bir Görüntü (imgur.com)

Karakter tasarımlarında 3 boyutlu ve realistik bir tasarımla karşılaşılırken, oyunun genel görünümünde medeniyetlerin sergilendiği toprak parçaları ve yapılar illüstratif izometrik bir şekilde tasarlanmıştır.

The Banner Saga

Banner Saga, Viking efsanesinin esin kaynağı olduğu bir rol yapma oyunudur. Elle boyanmış peyzajlar, sürekli bir alacakaranlıkta ertelenmiş bir dünyayı canlandırmaktadır. Şehirler ve kasabalar kargaşaya dönüşmektedir. Oyunda kahramanlar, ocakları ve karlı kırları dolaşmak için evlerini terk ederek tuhaf ve yeni bir tehdide karşı savaş yolunda müttefik kazanmayı amaçlamaktadırlar (bannersaga.gamepedia.com).



Görsel 5: Banner Saga Karakterlerden Bir Görünüm (www.forbes.com)



Görsel 6: Banner Saga Sıralı Tabanlı Oynayış (Gameplay) Örnek

Banner Saga Viking efsane ve mitolojisinden etkilenmiştir. Karakter tasarımlarında efsanevi Viking tanrıların izleri kolaylıkla görülmektedir. Oyunda iki boyutlu realistikten uzak, geleneksel illüstratif bir tasarım gözlemlenmektedir. Karakterler renk ve çizgi bakımından ayrıntısız ve sade iken, peyzaj ve şehir görünümleri detaycı ve özenlidir. Karakter tasarımlarında kullanılan boynuzlar fantastik bir etki yaratmaktadır. Ayrıca karakterlerin kıyafetleri dekorda kullanılan boynuz kadehler gibi ayrıntılar İskandinav kültürünü net bir şekilde yansıtmaktadır.



Görsel 7: Banner Saga Bir Manzara İllüstrasyonu



Görsel 8: Banner Saga Harita (bannersaga.gamepedia.com)

Oyunun Haritasında iki boyutlu düzlemsel bir illüstrasyon görülmektedir. Haritada kullanılan renkler parşömen kâğıdının renklerine gönderme yapmaktadır ve kullanılan fontlar Futhark alfabesindeki harflerden esinlenilerek tasarlanmıştır. Bu nedenle haritaya bakıldığında oyunun tarihsel etkisi daha net hissedilmektedir.

SONUÇ

İnsanlık tarihinde çeşitli formlarda varlığını sürdüren oyun kültürü, 1970’lerde kutu oyunları ile farklı bir sayfa açmış ve günümüz dijital oyunlarının temelini oluşturmuştur. Masaüstünde oynanırken video oyunlarına, konsollara, bilgisayara ve internet ortamına teknolojinin etkisiyle hızlı bir yolculuk yapmıştır. Kartlar, piyonlar artık bir veri akışı halinde ekranlara taşınmıştır. Oyunların atası olarak adlandırabileceğimiz bu oyunlarının, oynanış stratejisi olan “sıra tabanlı” kavramı artık günümüz bilgisayar oyunlarında da kullanılmaktadır.

Gelişen teknoloji ile bilgisayar oyunları kullanıcılara kusursuz bir gerçeklik sunmaktadır. Dijital görsellik ve estetik oyunların içerik tasarımlarında önem göstermektedir. İncelenen oyunlarda, oyunların beslendiği kaynakların medeniyetlerin tarihi, kültürleri olduğu gibi mitolojiden de büyük ölçüde faydalandığı görülmektedir. Sıfırdan bir kurgu ve hikâye oluşturulması, aynı zamanda kalite ve orijinallik yakalanması meşakkatli olduğundan, oyun yapımcıları var olan kültür ve tarih kaynaklarına sık sık başvurumaktadırlar. Buradan hareketle oyunlarda geleneksel sanatların ve yöntemlerin dijital olarak yeniden tasarlanıp yorumlandığını söylemek mümkündür.

KAYNAKÇA

- Binark, M. (2007) dijital oyunlar: sektör içerik ve oyuncular, Folklor ve edebiyat, Sanal Ortamda Dijital Kültür Sayısı, Sayı 50:11-23. (<https://dijitaloyun.files.wordpress.com/2009/01/fe2.pdf> adresinden erişildi (E.T. 10.11.2017))
- Binark, M., Sütcü, G., Fidaner I. B. (2009) Dijital Oyun Rehberi, Oyun Tasarımı, Türkleri ve Oyuncu
- Safko, L., & Brake, D. K. (2009). The Social Media Bible Tactics, Tools, And Strategies For Business Success. Hoboken, New Jersey.: John Wiley & Sons, Inc. (<http://msport04.free.fr/Books/The%20Social%20Media%20Bible.pdf> Adresinden erişildi (E.T. 16.10.2017))
- https://www.ancient.eu/Khmer_Empire/ Adresinden erişildi (E.T. 21.10.2017)
- https://bannersaga.gamepedia.com/The_Banner_Saga_Wiki Adresinden erişildi (E.T. 16.10.2017)
- <https://www.britannica.com/topic/Khmer> Adresinden erişildi (E.T. 05.11.2017)
- <https://www.civilization.com/> Adresinden erişildi (E.T. 08.11.2017)
- <https://frpnet.net/rehber/frp-nedir> Adresinden erişildi (E.T. 25.10.2017)

- <https://frpnet.net/rehber/frp-oyun-sistemi> Adresinden erişildi (E.T. 22.10.2017)
- <https://frpnet.net/rehber/rpg-tarihcesi> Adresinden erişildi (E.T. 19.10.2017)
- <https://forum.strategyturk.com/konu-sira-tabanli-strateji-tbs-nedir> Adresinden erişildi (E.T. 25.10.2017)
- http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5a2f08a4932cb3.29885476 Adresinden erişildi (E.T. 18.10.2017)
- <http://media.gettyimages.com/photos/indonesia-bali-mid-adult-woman-wearing-traditional-costume-portrait-picture-id200556090-002> Adresinden erişildi (E.T. 08.10.2017)
- <https://cdn.2kgames.com/civilization.com/DLC6-Indonesia-khmer/Gitarjah-Indonesia.jpg> Adresinden erişildi (E.T. 08.10.2017)
- https://1.bp.blogspot.com/_VmZpep1KUeg/TRwAh6F28rI/AAAAAAAAAEk/OJ6bdmQE4U0/s1600/5.jpg Adresinden erişildi (E.T. 16.10.2017)
- <https://i.ytimg.com/vi/POvyttyA8EU/maxresdefault.jpg> Adresinden erişildi (E.T. 16.10.2017))
- <https://i.imgur.com/Q3Z62Ai.png> Adresinden erişildi (E.T. 18.10.2017)
- <https://i.imgur.com/AEb2EMf.png> Adresinden erişildi (E.T. 15.10.2017)
- <https://www.forbes.com/sites/games/2014/01/17/the-banner-saga-review-beautiful-but-not-quite-brilliant-pc/#7738c29e4825> Adresinden erişildi (E.T. 12.10.2017)
- https://bannersaga.gamepedia.com/The_Banner_Saga Adresinden erişildi (E.T. 13.10.2017)