



BİLGİSAYAR OYUNLARINDA ETKİLEŞİMLİ SENARYO TASARIMLARININ OYUNCU DENEYİMİNE OLAN ETKİSİ

Murat ÇALIŞ¹
Mustafa Uygur ÇEVİK²

¹Arş.Gör, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film-Animasyon Bölümü, akademik.muratcalis@gmail.com, ORCID: 0000-0002-5003-2145

²Arş.Gör, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, mustafauygurcevik@gmail.com, ORCID: 0000-0002-0049-8215

Çalış, Murat ve Mustafa Uygur Çevik. "Bilgisayar Oyunlarında Etkileşimli Senaryo Tasarımlarının Oyuncu Deneyimine Olan Etkisi". Sanat Eğitimi Dergisi, 9/1 (2021 Bahar): s. 38-50. doi: 10.7816/sed-09-01-05

ÖZ

Video oyunlar, 1950'lerden günümüze kadar teknoloji ile paralel bir gelişme grafiğine sahiptir. Çağdaş insanın yaşamında önemli bir yer tutan bilgisayar teknolojisi ilk defa 1952 yılında "deneysel" bir oyun geliştirmek ve oynamak için kullanılmıştır. Bu görece yeni türün dışında kalan diğer oyunlarda senaryonun başlama ve bitiş noktaları daha önceden belirlenmiş olup oyunculara sunulmaktadır. Oyuncu, oyunu oynamaya başladığı andan itibaren senaristin ve geliştirici ekibin hazırladığı olaylar dizisine dahil olur ve bütün oyun süreci bu olaylar dizisinde elde edilen akış ile ilerler. Etkileşimli senaryoya sahip oyunlarda ise senaryo birden çok yönde farklı kollarından anlatılır ve oyuncunun seçimlerine göre şekillenir. Senaryonun oyuncunun seçimlerine göre şekillenmesi oyunun her aşamada farklılaşmasına, oyunu deneyimleyen oyuncuların elde ettikleri deneyimlerin birbirlerinden farklı olmasına sebep olur. İki oyuncu aynı oyunu aynı anda oynasa dahi farklı bulgular ve farklı deneyimler elde edebilir. Bu çalışma video oyun konsolları, bilgisayar oyunları ve bilgisayar teknolojili mobil aygıtlarda deneyimlenebilecek etkileşimli senaryoya sahip oyunları incelemek amacıyla yapılmıştır. Ayrıca incelenip araştırılan oyunlardan elde edilen yöntem ve tekniklerin ortaya koyulması; ülkemizde de bu tür oyun geliştirmek isteyen stüdyoların ya da bağımsız oyun geliştirici ekiplerin başvuracakları bir kaynak haline getirilmesi istenmektedir. Araştırma süreci bahse konu oyunların yayımlandığı platformlar olan oyun konsollarının elde edilmesi, oyunların satın alınması ve incelenmesi-deneyimlenmesi ile elde edilen deneyimlerin tasarımsal açıdan özelliklerinin nitel açıdan değerlendirilmesi ile sonlanacaktır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, etkileşim, bilgisayar oyunları, oyun tasarımı

Makale Bilgisi:

Geliş: 12 Ekim 2020

Düzeltilme: 14 Kasım 2020

Kabul: 22 Aralık 2020

*Bu çalışma 01-03 Ekim 2020 tarihleri arasında Kütahya'da Ahmet Yakupoğlu Anısına düzenlenen 3. Uluslararası Ahmet Yakupoğlu Sanat ve Tasarım Sempozyumunda Sözlü Bildiri olarak sunulmuştur.

Giriş

Video oyunlar, 1950'lerden günümüze kadar teknoloji ile paralel bir gelişme grafiğine sahiptir. Bilgisayar teknolojisinin transformatörlerin icadından sonra evrimleşmesi ve mikroçiplerin icadı ile gelişmiş bilgisayar teknolojilerinin elde edilmesine olanak sağlaması ile günümüzde "bilgisayar" olarak adlandırdığımız çoklu işlem sunabilen makineler ortaya çıkmıştır.

Çağdaş insanın yaşamında önemli bir yer tutan bilgisayar teknolojisi ilk defa 1952 yılında "deneysel" bir oyun geliştirmek ve oynamak için kullanılmıştır. Bahse konu bu çalışma İngiliz profesör A.S.Douglas tarafından geliştirilen "OXO" isimli oyun esasen bir doktora tezi çalışmasının sonucu olarak geliştirilmiştir (Onion, Sullivan ve Mullen). Tabi ki 1952 yılında yapılan bu çalışmalar sonucunda elde edilen "OXO" deneysel bir çalışma olsa da kendisinden sonra 1958 yılında geliştirilen halefi "Tennis For Two" isimli projeye pek çok yönden önderlik etmiştir. Bir bilgisayar oyunu olmak ya da bilgisayar oyunu olarak sınıflandırılmaktan öte "Acaba günümüz bilgisayar teknolojisi ile elde edilebilecek grafik göstergeler ve komutlar ile 'oyun' oynamak mümkün müdür?" gibi bir önermenin karşılığı olarak elde edilen "OXO", ulaştığı nitel sonucu dayanak alarak "Tennis For Two", "insanları eğlendirmek ve hoşça vakit geçirmelerini sağlamak" amacı ile geliştirilen bir proje olmuştur (Kalning).

Geçmiş yaklaşık 70 yıla dayanan ve bu noktadan itibaren gelişme süreci incelenebilecek video oyunları ile bilgisayar oyunu olarak sınıflandırabileceğimiz diğer çalışmalarda ortak ihtiyaçlar nelerdir? Bilgisayar oyunları hangi birleşenler ve çalışmalar dahilinde elde edilen sonuçlardır?

Bu yaklaşımı eğer bir tür çıkış noktası olarak kabul edersek, video ve bilgisayar oyunlarının türdeş diğer dijital eğlence ürünleri sinema filmleri, hareketli çizgi romanlar ve canlandırma filmleri gibi bir tür "anlatım tekniği" olduğunu söylemek pek de yanlış olmayacaktır. Oynanış mekaniği temelli ya da belirli bir yöntemi incelemek, araştırmak veya geliştirmek önceliği gütmeyen projeler haricinde video oyunlar bir tür anlatım yöntemi olarak irdelenebilecektir.

Detaylı olarak bu konuyu bir tür önerme şeklinde ele alacak olursak; *günümüzde geliştirilen her bilgisayar oyunu öncelikli olarak bir senaryo çalışması ile geliştirilmeye başlanmaktadır. Bir bilgisayar oyunu geliştirilmesi sürecinde geliştirici stüdyo ya da bağımsız geliştirici ekibin projelerini başlatma noktasında ilk aşamada en çok ihtiyacı duyacakları birleşen; oyunun üzerine kurulacağı, oynanış mekaniği-kamera açıları ve hatta görsel içerik tasarımları da dahil olmak üzere diğer bütün oyun birleşenlerine kılavuzluk edecek bir "senaryo" olmaktadır. Bahse konu bu durum, geliştirici ekibin ya da stüdyonun oyun projeleri için belirlediği süreler ile orantılı olarak, belirli bir süre boyunca oyuncuyu oyun içinde yönlendirmek- oyun deneyimi içinde tutmak- oyuncunun oyun deneyimini geliştirmek gibi aşamaların aşılmasını sağlamaktadır.*

Senaryonun oyun gelişimine etkisini araştırmak amacı ile akıllı mobil aygıtlar üzerinde deneyimlenen ve AppTout LLC tarafından 2017 yılında yayımlanan "Flappy Bird: Reborn" isimli oyun incelendiğinde, oyunun herhangi bir senaryo içeriğine sahip olmadığı, oyun deneyiminin tamamen oyun mekanikleri ve oyuncuya oyun içinde sunulan fiziksel testlere dayalı olduğu (fiziksel testler: Oyuncunun, oyun deneyimi sırasında 'başarılı' sayılabilmesi için geliştirici ekipler tarafından oyun içine dahil edilen zahmetli durumlardır. Örneğin kısa bir süre içinde bir platformdan bir diğer platforma atlamak zamanlama, oyuncunun üzerine yuvalanan kayalardan belirli tuş kombinasyonlarına basarak kurtulmaya çalışması ise refleks testleri olarak görülebilir.) izlenmiştir.

Karşıt fikire bir örnek olarak ise Santa Monica Studio tarafından Sony Computer Entertainment için Playstation 4 platformuna geliştirilen ve 2018 yılında yayımlanan "God of War" isimli oyun diğer oyun ile eş nitel değerlerle incelendiğinde, -oyuncunun oyunu oynayış hızı, detaylara ve yan görevlere ayırdığı vakit ve oyunu genel oynayış hızı ile irtibatlı- yaklaşık olarak 17 saat ile 25 saat sürebilecek bir oyun deneyiminin oynanış mekaniklerinden çok senaryonun uzun ve detaylı anlatımı ile mümkün olabileceği görülmüştür.

Yine benzer bir yaklaşım ile Rogue Games INC tarafından 2020 yılında yayımlanan "Super Glitch Dash" isimli oyun incelenmiş, hızlı bir oynanış ve oyuncunun yeteneklerini test eden oynanış mekaniklerine dayalı bir oyun deneyimi sunduğu görülmüştür. Oyuncunun kontrol ettiği karakteri FPS (FPS (First Person Shooter): 'Birincil Şahıs Nişancı Görüş Açısı' olarak isimlendirilebilecek kamera konumlandırmasına verilen isimdir. Bu kamera açısı ile geliştirilen oyunlarda oyuncu, oyunda yönettiği karakterin göz hizasına yerleştirilen bir kameradan oyununu görüp- deneyimler.) kameradan gördüğü oyunda, devamlı koşmakta olan ana karakterin oyunun haritasına yerleştirilen kimi engellere takılmadan ilerlemeye çalıştığı görülmüştür. Oyunun akıllı telefon ekranına oyuncunun dokunması ve sağa-sola doğru parmak hareketleri ile yönlendirmeler yapması ile bu yönlendirmeleri yaptığı sırada zamanlama testlerini başarabilmesi üzerine kurulduğu izlenmiştir.

Bahse konu incelemeler sırasında deneyimlenen diğer oyunlar arasında olan 2011 yılında yayınlanan Bethesda Softworks yapımı "*Elder Scrolls V: Skyrim*" (120 saat civarı), 2019 yılı Capcom Entertainment yapımı "*Devil May Cry: 5*" (36 saat civarı), yine Capcom Entertainment'in 2017 yılında yayınladığı "*Resident Evil 7: Biohazard*" (20 saat civarı) isimli oyunlarda da senaryonun oyunun gelişimine etkisi görülmüştür. Bahse konu oyunlarda oyuncunun oyun deneyimi süresince senaryoyu da deneyimlemesi, özümsemesi ve kendisini oyunun bir bileşeni olarak hissedebilmesi için oyun içindeki karakterlerle diyaloglar içine girebildiği, ara sahnelere dayalı anlatım teknikleri kullanılarak senaryonun detaylarının oyuncuya sunulduğu ve kimi oyunlarda ise yan öykülerle ana senaryonun desteklendiği görülmüştür.

Öte yandan mekaniğe bağlı oyunlara örnek olarak Imangi Studios tarafından yayınlanan "Temple Run", Ubisoft Software tarafından yayınlanan "Hungry Shark World" ve yine Ubisoft Software tarafından yayınlanan "Brawlhalla" isimli oyunlar incelendiğinde ise oyunların belirli bir senaryo anlatımına odaklanmak yerine engellere, platformlara ve kimi fiziksel testleri aşabilme üzerine bir kurguya sahip oldukları görülmüştür. Bu oyun örneklerinde uzun soluklu bir öykünün- senaryonun anlatımından öte, oyuna bir görsel kimlik kazandırmak adına oldukça "yüzeysel" bir anlatıma girildiği ve dahi sadece konsepti belirleyecek kadar arka plan öyküsüne yer verildiği incelenmiştir.

Bu araştırmanın araştırılması sürecinde, senaryo anlatımı odaklı oyunların belirgin bir sorunu olduğu durumu ile karşılaşmıştır. Detaylı bir senaryoyu oyuncuya sunmaya çalışan oyun projelerinde, diğer gruba dahil olan projelerin aksine, oyuncunun oyunu tekrar deneyimlemesi durumunda ilk etkisini yitirdiği görülmüştür. Deneyimlenen oyunlar içinden *Elder Scrolls V: Skyrim*, ilk defa incelendiğinde (2012 yılı) oldukça detaylı olay örgüsü, oyuncunun seyahatleri ve araştırmaları ile aşama aşama açılan haritası ve merak hissi uyandıran yan görevleri ile uzun saatler "etkili" bir oyun deneyimi sunmuşken, 2020 yılının Mart ayında tekrar deneyimlendiğinde ilk etkisinin büyük bir kısmını yitirdiği gözlenmiştir. Senaryonun başlangıç noktasını, detaylandığı ya da "*dönüş noktaları*" (*dönüş noktaları : plot twist*) yaptığı yerlerde oyuncunun deneyiminin ne kadar zayıfladığı ve etkisini yitirdiği 2020 yılında tekrar deneyimleme sırasında izlenmiştir.

Benzer bir inceleme "*Resident Evil 7: Biohazard*" için uygulanmış, 2020 yılında yaklaşık 3 aylık bir süre içinde bahse konu oyun tarafınca iki kez deneyimlenmiştir. İlk deneyimleme sırasında oyunun senaryosunun başarılı aktarımı ve bu senaryoda yaşanan olaylar sonucu ortaya çıkan "ürkütücü" atmosferin oyun deneyimini ne kadar "yoğun" hale getirdiği görülmüştür. Aynı oyun ikinci kez deneyimlenirken öyküsünün akışının zayıfladığı, geliştirici ekibin oyun içinde "vurucu" noktalar olarak tasarladıkları hazırlanmış olayların (hazırlanmış olaylar 'prepared events': Geliştirici ekibin oyun içindeki bazı değişkenlere bağlı olarak oyuncuyu kimi yönlerde etkilemek için kullandığı olaylardır. Örneğin bir oyunda ana karakterin bir kapıdan geçtikten sonra girdiği odanın yıkılmaya başlaması ya da oyuncunun uzak mesafelerden izlediğinde gördüğü kafes içinde tutulan bir canavarın oyuncu yaklaştığında kafesini kırarak dışarı çıkması.) ilk oyun deneyimindeki kadar "ürkütücü" hissettirmediği, belirli düzeyde bir "oyun deneyimi kaybı" yaşandığı izlenmiştir.

Arinbjarnar ve Kudenko da bu konudaki incelemelerinde video oyunlarında genel itibarı ile her zaman bir öykünün- senaryonun olacağını fakat geliştirici ekibin ihtiyaçları ya da tasarımları dahilinde çizgisel bir hikaye ya da birden çok çizgisel hikayenin birleştirildiği bir "çoklu hikaye" tercih edebileceklerine değinmişlerdir. Arinbjarnar ve Kudenko'ya göre; çizgisel olarak tasarlanan bir hikaye anlatısı ağırlıklı olarak Rol Yapma Oyunları, Birincil Şahıs Nişancı Oyunları ve Macera Oyunları'nda çokça karşılaşılan bir tercih olmuştur. Ayrıca Kudenko bu tercihin oyunun geliştirilme ve deneyimleme sürecinde kısıtlayıcı bir etkisi olduğunu belirtmiş, belirli bir koldan anlatılan çizgisel bir senaryonun oyuncu tarafından deneyimlenmesinin tekrar edebilecek oyun deneyimine zarar verebileceğine değinmiştir. Öte yandan Arinbjarnar, birden çok koldan anlatılabilecek bir "hikayeler bütünü" oyun deneyimini zenginleştireceğine ve oyuncunun oyun içinde yaptığı davranışlara bir tür "motivasyon" yaratacağını eklemiştir; böylece bir tercihin oyuncuların oyun deneyimine bağlanma ve oyun ile daha farklı seviyelerde etkileşime geçebilme olasılığını arttırdığını eklemiştir (Arinbjarnar ve Kudenko).

Yukarıdaki örneklerde değinilen problemler ve Arinbjarnar- Kudenko'nun konu ile ilgili eleştirilerine karşı bir çözüm önerisi şeklinde video oyun ana başlığı altında yeni bir tür olarak belirginleşmeye başlayan "*Etkileşimli Senaryoya Sahip Video Oyunlar*" türü, bir oyunda yer alacak senaryonun birden çok karakter ve bu karakterlere ait birden çok olay örgüsünün oyuncunun seçimlerine, davranışlarına ya da önceden belirlenmiş olayların gerçekleşip gerçekleşmemesine göre farklılaşarak değişken sonuçlara ulaşabilmesi olarak tanımlanabilecektir.

Cohen, video oyunlarının geliştirilen her yeni jenerasyonunda geliştirici ekiplerin son kullanıcıya daha

fazla poligon, piksel ve işlem gücü sunduğunu belirtmiş, geliştiricilerin genel olarak her projede ağırlıklı olarak oyunlarının nasıl görüldüğü ve nasıl oynandığı üzerinde durduklarına vurgu yapmıştır. Diğer yandan Cohen, bütün bu bileşenlerin yanında anlatım tekniğinin- hikayenin de gerçekçi görsel içerikler ve hatta oynanış mekanikleri kadar önemli olabileceğini söylemiştir (Cohen).

Ayrıca Cohen, yakın zamanda çıkan ve yüksek satış başarısına sahip olan kimi oyunların oyuncular tarafından rakiplerine oranla daha çok tercih edilmesini, anlatım tekniklerine ve başarılarına bağlamıştır. Cohen'e göre bu yeni tür içinde sınıflandırılacak oyunlar, anlatmak istedikleri senaryolarına diğer birleşenler kadar ya da daha fazla önem vermişler ve dahi anlatımlarını sıradan bir anlatım yerine "etkileşimli bir kurgu" haline getirmişlerdir (Cohen).

Pallavicini ve çalışma ekibi "Video Games to Foster Empathy: A Critical Analysis of the Potential of Detroit: Become Human and the Walking Dead" isimli makalelerinde bu konuya değinmiş ve etkileşimli senaryo tasarımının oyuncu üzerinde oluşturabileceği "empati" hissinin etkisine vurgu yapmıştır. Pallavicini bu türe ait oyunların ortak karakteristik özelliklerini anlatım üzerine güçlü bir vurguya öncelik verdiği, oyuncunun yaptığı seçeneklerin senaryo anlatımı üzerinde etkilere sahip olması ve oyuncunun bu seçeneklerinin belirli örneklerde senaryoya uzun süreli etkilerinin olabileceği şeklinde tanımlamıştır. Bu araştırma ile paralel bir bakış açısı ile Pallavicini de bu türe ait olan oyunların diğer oyunlardan daha yüksek "tekrar oynanabilirliğe sahip olduğunu belirtmiş, bu oyunların çoklu anlatım ile detaylandıkları senaryolarının ve anlatımlarının "tek seferde" deneyimlenemeyecek kadar yoğun olabileceğini belirtmiştir (Pallavicini, Pepe ve Mantovani).

Cole ve Gilles ise bu çalışmada konu edilen "etkileşimli anlatım yöntemini" desteklerken diğer çalışmalardan farklı bir açıda konuya bakmıştır. Cole ve Gilles her ne kadar oyuncunun "algısı" içinde bir etkileşimli senaryo hissi barındırsa da oyuncunun tüm seçeneklerinin oyun içinde yer almasına destek vermeyen bir yöntem olduğunu belirtmiştir. Cole ve Gilles çalışmalarında bu durumun büyük bütçeli (AAA) video oyunlarda elde edilmesi zor bir durum olduğuna değinmiş fakat bu türe ait oyun örneklerinde de en azından oyun deneyimi süresince oyuncunun "algısal yönden etkileşimli" (Interpretive Mechanical Agency) bir anlatımı benimsediğini vurgulamıştır (Cole ve Gilles).

Klimmt, Roth ve çalışma ekipleri ise çalışmalarında "etkileşimli anlatımın" günümüzdeki örneklerinin gelecekte oldukça gelişmeye açık bir alan olduğuna değinmiş, Heavy Rain ve Fahrenheit gibi projelerin bu yaklaşımı oyun endüstrisi içinde başlatan yapımlar olduğunu vurgulamıştır. Klimmt ve ekibine göre ise "etkileşimli hikaye anlatıcılığının" bu günü dijital eğlence endüstrisi içinde bu projeler ile kendine yer bulurken, gelecekte oyuncunun oyunu deneyimlemesi sırasında gerçek zamanlı geliştirilecek senaryo- görsel içerikler ve hatta yapay zeka kontrolünde anlık gelişebilecek içeriklerin mümkün olduğunu belirtmiştir (Klimmt, Roth ve Vermeulen).

Elisabeth Holl ise çalışmasında "Detroit: Become Human" isimli video oyununda etkileşimli senaryo kullanılması ve oyunculara sunulan bu "etkileşim" sayesinde oyuncuların verdiği kararların psikolojik etkilerini incelemiştir. Holl, "etkileşimli drama" olarak tanımladığı bu video oyunun anlatım yöntemini oldukça geniş bir anlatı ağacına sahip senaryo içinde yine oldukça çok sayıda ahlaki kararın kontrolünün oyunculara bırakıldığı bir proje olarak değerlendirmiştir.

Holl çalışmasında, 2018 yılının Mayıs ayında yayınlanan oyunun yayınlanma tarihinden 10 hafta sonra sına odaklanmış ve 1.5 milyon oyuncunun 20 milyondan fazla saat aktif olarak bulunduğunu belirtmiştir. Ayrıca Holl, geliştirici firmanın oyun içinde bir özellik olarak sunduğu "oyuncuların seçimleri", "hangi seçimlerin daha çok yapıldığı" ya da "oyunun her bölümü için ayrı sunulan 'dünya geneli istatistiği'" gibi ölçülebilir istatistiklerin kendi çalışmasına temel olduğuna değinmiştir. Holl oyunun istatistiklerinin yanı sıra oyunu kendi deneyimlemesi sürecini de bir tür istatistiğe dönüştürmüş ve beş zihinsel modül, düşünce şekli içinde irdelemiştir.

Ayrıca Holl çalışmasında oyuncuların verdiği kararların sadece "Detroit: Become Human" oyunu için göz önüne alınabilir ahlaki kararlar olduğunu altını çizmiş, fakat oyun boyunca oyuncuya sunulan kontrol edilebilir karakterlerin "android-insan olmayan" karakterler olmasına rağmen dünya istatistikleri genelinde oyuncuların olabileceğince ahlaki kararlar vermeye çalıştığını belirtmiştir. Holl oyunun etkileşimli bir senaryo ve anlatıma sahip olmasının oyuncuların "oyunu izleyen" değil "oyunun içinde olan" ve "anlatımın bir parçası" olarak görülmesini desteklediğini belirtmiştir (Holl).

Zagalo ise "Heavy Rain" üzerine yaptığı çalışmasında oyunu "video oyun anlatım dilinde bir tür ileri adım" olarak nitelemiştir. Zagalo çalışması boyunca Heavy Rain video oyunu ile film projelerini karşılaştırmış, oyunda kullanılan anlatım yönteminin karşılaştırılan filmlerden daha çok izleyici-katılımcı-oyuncu üçgeni içinde

daha fazla "his" yarattığına değinmiştir. Bu açıdan Zagalo, oyunda kullanılan anlatım yönteminin çok daha etkili bir yöntem olduğunu ve öncü olduğunu belirtmiştir. (Zagalo)

Bu noktada incelemelerden ve bu türe mensup oyunlardan elde edilen deneyimlerin ışığında, bahse konu bu görece yeni türün dışında kalan diğer oyunlarda senaryonun başlama ve bitiş noktaları daha önceden belirlenmiş olup oyunculara sunulmuştur. Oyuncu, oyunu oynamaya başladığı andan itibaren senaristin ve geliştirici ekibin hazırladığı olaylar dizisine dahil olur ve bütün oyun süreci bu olaylar dizisinde elde edilen akış ile ilerler. Etkileşimli senaryoya sahip oyunlarda ise senaryo birden çok yönde farklı kollardan anlatılır ve oyuncunun seçimlerine göre şekillenir. Senaryonun oyuncunun seçimlerine göre şekillenmesi oyunun her aşamada farklılaşmasına, oyunu deneyimleyen oyuncuların elde ettikleri deneyimlerin birbirlerinden farklı olmasına sebep olur. İki oyuncu aynı oyunu aynı anda oynasa dahi farklı bulgular ve farklı deneyimler elde edebilir. Ya da oyunun geliştirilme özelliklerine göre bir oyuncunun gereken şartları, seçimleri ışığında sağlamadığı takdirde oyunun gidişatını tamamen değiştirebilmektedir.

Çalışmanın Amacı

Bu araştırmanın esas amacı; *video oyunlarda yer alan ve oyunun genel tasarımına büyük etkileri bulunan senaryo içeriklerinin anlatım yöntemlerinin oyuncu üzerindeki etkilerini incelemek ve araştırmaktır*. Araştırma sürecinde farklı senaryolara ya da oyun mekaniklerine odaklanan oyunları nitel yönden analiz etmek, *uzun süreli bir oyun deneyimi boyunca senaryo anlatım yönteminin oyuncu deneyimi üzerinde etkisinin olup olmadığını gözlemlemektir*. Ayrıca senaryo anlatımı üzerine odaklanmış oyunların "etkileşimli" anlatımı tercih etmeyen örnekleri ile "etkileşimli" senaryoya sahip oyunlar arasındaki farkları incelemektir.

Bu sebeplerle giriş bölümünün sonunda değinilen önermeyi değerlendirmek amacı ile bu araştırma çalışması yapılırken incelenecek video oyunlar ve uygulamalar satın alınmıştır. Ayrıca bahse konu uygulamaların ve video oyunların geliştiriciler tarafından yayınlandığı akıllı mobil aygıtlar, video oyun konsolları ve bilgisayar gibi yayın platformları edinilmiş; geliştiricilerin oyunlarını geliştirdikleri platformların *sahip oldukları özellikleri* ile oyun deneyimi üzerindeki etkileri de nitel yönden incelenmiştir.

Yöntem

Yukardaki bütün örneklerin incelenmesinden elde edilen değerlendirmelere göre video oyunları bu araştırmanın konusu içinde basit bir şekilde iki gruba ayrılmıştır;

- Bazı video oyunları oldukça detaylı, birden çok olay örgüsüne sahip, zirve noktalarına sahip senaryolarını oyuncuya aktarmayı öncelik kabul etmiştir. Geliştiricilerin bu oyunları geliştirme sürecinde böyle bir yol tercih etmesi, senaryonun içeriğine göre oyuncunun oyun deneyimini iyileştirmek adına görsel içerik tasarımlarına (*konsept tasarım, karakter tasarımı, mekan tasarımı, çevre- mekan tasarımları vb.gibi*), oyun için kullanılacak ses ve müzik tasarımlarına ve dahi kimi zaman oyunda kullanılacak dil ve anlatım gibi tercihlere dahi etki etmiştir.
- Buna karşın bazı video oyunları ise oyuncuya yoğun bir senaryo ve anlatım yapmayı göz önüne almayıp daha çok oynanabilirlik ve uzun süreli oynanış mekaniklerine önem vermiştir. Bu gruba dahil olan oyun türlerinde oyuncunun oyunun bütününden alacağı keyiften öte, kısa süreli ya da uzun süreli oyun deneyimlerinde elde edeceği başarımlar (*başarımlar: achievements*) hissi daha ön planda tutulmuştur. Dolayısı ile bu gruba dahil olan oyunlarda, oyunun deneyim edildiği sırada geliştirici ekibin oyuncu için hazırladığı fiziksel ya da düşünsel testlerin oyuncu tarafından geçilebilmesi genel olarak "başarımlar" sayılmıştır.

Veri Toplama Araçları

Bu çalışmanın analiz aşaması nitel araştırma yöntemi tercih edilmiş ve "etkileşimli senaryoya sahip oyun türünün diğer oyun türlerinden anlatım tekniği farkını ortaya koyabilmek için" belirli sınırlılıklar çerçevesinde bir oyun seçkisi elde edilmiştir.

İş bu seçki için türe mensup olan oyunların halen dijital mağazalarda ve fiziksel taşıma ortamları üzerinde satın alınabilir durumda olan oyunlardan farklı yıllarda üretilen örneklerinden 2005 ve 2018 yılı arasındaki sürede yayınlananlar seçilmiştir; oyunların geliştirildiği platformlar üzerinde uzun süreli oyun deneyimleri ile incelemeler tamamlanmıştır. "Halen herkes tarafından satın alınabilir ve oyunların geliştirildiği platformlar ile bazı oyunların yeni geliştirilmiş platformlar için yeniden düzenlenmiş (REMASTERED) sürümleri günümüz platformlarında deneyimlenebilir olmak" sınırlılığı dahilinde seçilen oyunlar dışında kalan örnekler inceleme dışında bırakılmıştır.

2012 yılında Telltale Games tarafından çoklu platform olarak yayınlanan "The Walking Dead" oyununun ilk kısmının beş bölümü bilgisayar ortamında, 2005 yılında yine çoklu platform olarak Quantic Dream- Aspyr iş birliği ile yayınlanan "Fahrenheit- Indigo Prophecy" isimli "interaktif film" bilgisayar ortamında satın alınmış ve deneyimlenmiştir. Sektör içinde türe ait ilk oyunları "Fahrenheit" ile tanınan Quantic Dream'ın 2010 yılında Sony Playstation 3 platformuna özel yayınladığı "Heavy Rain" Playstation 3 konsolu üzerinde ve 2018 yılında aynı firmanın Playstation 4 video oyun konsolu için süreli-öncelikli yayınladığı "Detroit: Become Human" isimli oyun ise Playstation 4 Pro konsolu üzerinde deneyimlenmiş, nitel yöntem ile incelenmiştir.

Aşağıdaki başlıklarda oyunların deneyimlenmeleri sürecinde senaryo, anlatım teknikleri ve oyuncunun "etkileşimli senaryoya sahip oyunlar" da hangi şekillerde anlatıma ve hikayenin gidişatına etki edebildiği veya oyunun ilk defa deneyimlenmesinden sonra ne kadar "tekrar deneyimlenebilir" olduğu incelenmiştir. Oyunun senaryosunun uzun oyun deneyimleri sırasında oyuncunun seçimlerine ve oyun içindeki hareketlerine ne kadar bağlı olduğu ile oyuncunun senaryoda yaşanan "dönüş noktalarına" ne derecede etki edebildiği araştırılmıştır.

Bulgular

Elde edilen seçkinin uzun süreli incelenmesinden elde edilen bulgular oyunların isimlerine göre gruplandırılmış ve aşağıdaki başlıklarda paylaşılmıştır;

Fahrenheit

--Sinopsis:

Quantic Dream isimli firmanın geliştirici stüdyo olarak görev aldığı ve Aspyr isimli firmanın yayıncılığı üstlendiği Fahrenheit- Indigo Prophecy isimli video oyununda ana karakter "Lucas Kane" bir gün akşam yemeği yediği sırada zaman ve mekan sınırlamasının dışında bir Maya büyücüsü tarafından efsunlanmış ve lokanta içinde daha önceden tanımadığı bir adamın öldürülmesine sebep olmuştur. Lucas, efsunun etkisinin geçmesi ile birlikte tanımadığı bir adamın cesedi önünde ayılmış ve ne olduğunu anlamak için mekandan kaçmıştır. (Bkz. Resim 1)

Resim 1. Fahrenheit / İndigo Prophecy oyunun birinci bölümünden bir sahne.
(mxdwngames.com)



Cinayet polise intikal ettiğinde ise New York Polis Departmanı Cinayet Masası dedektifi Carla Valenti ve ortağı Tyler Miles olay yerine incelemeye gelmiştir. Dedektiflerin incelemesi ve araştırması sırasında elde ettikleri bulgular ile ana karakter Lucas ile Dedektifler arasında bir kovalamaca başlamıştır.

Yukarıdaki sinopsis, oyundan elde edilen hikayenin temeli olarak deneyimlenmiş ve aktarılmıştır. Oyun süresince hem katil "Lucas" isimli karakterin hem de Carla ve Tyler isimli karakterlerin kontrollerinin bölümlere göre oyuncuya sunulduğu görülmüştür. Senaryonun hem katilin açısından hem de katili yakalamakla görevli dedektiflerin açısından anlatılması ve çoğu yerde katilin kaçıp kurtulabileceği ya da dedektiflerin katili arkasında bıraktığı deliller ile yakalayabileceği noktalarda kararın oyuncuya bırakıldığı görülmüştür. Senaryonun ve anlatımın ilerleme yolunun oyuncuya bırakılmasının kimi yerlerde oyuncunun farklı kararlar alabilmesine ve "dönüş noktaları" yaşandığı durumlarda çizgisel senaryoya sahip oyunlardan daha "etkili" bir tatmin duygusuna ulaştırdığı izlenmiştir.

Heavy Rain

--Sinopsis:

Sektörde bu alanda öncül firma olarak bilinen Quantic Dream'ın 2010 yılında yayınladığı "Heavy Rain" isimli oyunda kendisine "Origami Killer" ismi veren bir katil, uzunca bir süredir yakaladığı çocuk kurbanlarını gizli yerlerde, yağmur sularının toparlandığı noktalarda hapis altında tutup- boğarak öldürmüştür. Bu katilin işlediği cinayetleri uzun zamandır araştıran bir FBI ajanı "Ethan", çocuklarını kaybeden aileler ile röportajlar yapıp bu işi eyalet genelinde dikkat çekecek bir haber yapmak isteyen gazete yazarı "Madison", daha önceden de bu dava üzerinde çalışmış ve tekrar araştırmak için mağdur aileler tarafından tutulan özel dedektif "Scott" ve Origami Killer'ın son kurbanı Shaun'un babası "Norman"ın karakterlerini oluşturduğu oyunda oyuncuya Shaun'un hapsedildiği kuyunun tamamen dolduğu ana kadar süre verilmiş, oyunun karakterlerini ve bu karakterlere belirlenmiş bölümler içinde oyuncunun seçimlerine bağlı olarak kayıp çocuğun bulunup, katilin yakalanması beklenmiştir.

Oyun deneyimi süresince birbirinden bu kadar farklı alanlarda ve karakterlerde oyun karakterlerinin oyuncuya kontrol için sunulmuş olunmasının senaryo anlatımını ne kadar güçlendirdiği ve anlatımı derinleştirdiği izlenmiştir. Bölümlerin içeriğine göre; "evladı kaybolmuş bir babanın çaresizliği ve gözü karalığı", "uzun zamandır bu katilin peşinde olan bir FBI ajanının amansız araştırması", "etik tanımaz ve başarı için gözünü daldan budaktan sakınmayan bir gazetecinin olaylara yaklaşımı" ve "mağdur aileler üzerinden katili an be an sıkıştıran özel dedektifin derinlemesine incelemeleri" gibi birbirinden farklı dört yaklaşımla katil ile son kurbanı Shaun'u merkeze alan senaryonun uzun süreli oyun deneyimindeki anlatım zenginliği, çizgisel oyunlarda bu tarz bir anlatımın ne kadar zor elde edilebileceğini göstermiştir.(Bkz.Resim 2)

Resim 2. Heavy Rain Oyunundan Ethan Karakterinin Oyuncunun Tercihine Bırakılan Bir Karar Sahnesi.
(youtube.com)



Fahrenheit'ten farklı olarak Heavy Rain'ın, senaryosu içinde pek çok çözülme noktasına ve dönüş noktasına yer verdiği görülmüştür. Bahse konu bu noktalar, oyuncunun kontrolüne sunulan farklı karakterlerin aslında ana senaryoyu farklı yönlerden anlatacak çıkış noktaları olmalarının yerine oyuncunun kontrol ettiği karakterlerin birbirlerinden farklı karakterlerde ve farklı anlayışlarda karakterler olduğu izlenimini yaratmıştır. Karakterlerin birbirlerinden bu kadar değişik şekillerde ele alınması ise oyun deneyimi süresince belirli bir katilin yakalanması için her karakterin "*kendi yolunu izlediği, kendi tekniklerini doğru gördüğü*" illüzyonunu oyuncunun senaryo ve anlatım içinde daha derinlemesine hissetmesini sağlamıştır. Ve yine Fahrenheit'den farklı olarak Heavy Rain'ın incelemesinde, oyunun yayınlandığı platform olan Playstation 3 ve Playstation 4 platformlarındaki donanım özelliklerini de oldukça "etkileşimli" şekilde kullandığı izlenmiştir.

Bu konuya biraz detay ile değinecek olursak; ilk olarak Playstation 3'ün son kullanıcı tanıtımlarına değinilen "SIXAXIS" isimli donanımsal özelliği, kendisinden önceki konsol olan Playstation 2 kontrolcülerinde olmayan "*harekete duyarlılık*" özelliğini yeni nesil konsola getirmiş, oyuncuların oyun ile sadece "görme" ve "dinleme" duyuları dışında "dokunma" duyularına da hitap etmeye başlamıştır. Öncülü Playstation 2 kontrolcülerinde yerleşik şekilde bulunan "Dual Shock" isimli titreşim motorları ile oyun deneyimi süresince oyuncunun "dokunma" duyusuna da etkileşim olarak geri bildirim sunan Sony, bir sonraki konsolunda kontrolcülere eklediği "SIXAXIS" özelliği ile kontrolcüler içine jiroskop ekleyerek oyuncunun kontrolcüyü tuttuğu yüksekliğin, açının veya kontrolcüyü sabit tutup- sallamasının oyun içinde değişken bir değer haline gelmesini sağlamıştır (Sony Computer Entertainment). Sony'nin kontrolcülerine eklediği dönemin bu yeni teknolojisi ile bu teknolojiye destek veren Heavy Rain gibi kimi oyunlar oyun deneyimi süresince oyunculara oyun ile değişik- farklı bir şekilde etkileşime girme olasılığı sunmuştur.

Bu döneminin yeni teknolojisinin oyunun içinde kimi zaman trafikte bir aracı yönlendirmek için kullanıldığı (Playstation 3 SIXAXIS kontrolcüsünü aracın gideceği yöne doğru sağa-sola bir direksiyon gibi çevirerek), kimi zaman ana karakterlerden birine saldıran düşmanları savuşturmak için kullanıldığı (Playstation 3 SIXAXIS kontrolcüsünü düşmanların geldiği yönler göre oyuncunun elinde bir sopa varmışçasına savurarak) ve kimi zaman da koşarak kaçan bir karakterin daha hızlı koşmasını sağlamak için (Playstation 3 SIXAXIS kontrolcüsünü hızlı bir ritim ile yukarı aşağı sallayarak) görülmüştür. Oyun süresi içinde daha pek çok farklı şekillerde değerlendirilen bu donanımsal özelliğin, oyunun çok karakter üzerinden anlatmaya çalıştığı detaylı senaryosunun oyuncu tarafından daha etkili bir şekilde anlaşılmasına ve deneyimlenmesine zemin hazırladığı gözlenmiştir.(Bkz.Resim 3)

Resim 3. Heavy Rain Oyununda Oyuncu Tarafından Kontrol Edilebilen Karakterler
(matheuspitillo.com)



Heavy Rain'in de deneyimleme süreci boyunca öncülü Fahrenheit gibi birden çok sonu olduğu ve bu sonlara ulaşmak için Fahrenheit'den farklı olarak çok daha fazla değişkenin birbirleri ile bağlantısının kurulması gerektiği izlenmiştir. Oyunun sonundaki çözülme noktasına dört karakterden kaç tanesinin varabildiği, bu karakterlerin oyuncunun denetimi ile oyun boyunca hangi kararları aldığı ve kendi öyküleri içinde neler yaşadığı üzerine gelişen senaryonun oyunun çözülme noktasında 17 adet farklı sona sahip olduğu görülmüştür.

The Walking Dead

Telltale Games tarafından 2012 yılında yayınlanan "The Walking Dead" isimli video oyunu esasen bir grafik roman uyarlaması olup oyun için hazırlanan senaryonun grafik romanlarla aynı evrende geçip, paralel bir öykü olduğu görülmüştür. Oyunun senaryosu bir hastalık (epidemik- pandemik) sebebi ile bilincini kaybeden, ölen ve tekrar dirilen "aylaklar" (aylaklar: *walkers*) isimli "zombi" salgınına karşı ana karakter Lee Everett ile oyuncunun hayatta kalma çabasını işlemiştir. Bu durum, yaklaşık 20 saat civarı süren oynanış süresince Lee'yi kontrol ederek oyun içinde pek çok zor- tehlikeli kararın oyuncu tarafından verilmesini ve oyuncunun oyun senaryosu boyunca hazırlanmış "dönüş noktalarında" oyunun ve senaryonun gidişatına yön verebilmesini sağlamıştır.

Bir dizinin bölümleri gibi hazırlanan oyun içi bölümlerde ana karakterin diğer kurtulan kişiler ile olan ilişkileri, yan karakterlerin problemlerine ve iç çekişmelerine olan yönelimi tamamen oyuncunun kontrolüne bırakılmıştır. Oyuncunun böylesi durumlarda aldığı kararlar ya da yaptıkları, karşısındaki yan karakterlerin ya da olayların farklı şekillerde gelişebilmesine olanak vermiştir. (Bkz. Resim 4)

Resim 4. The Walking Dead Oyunundan bir sahne.
(leviathyn.com)



Örneğin; ana karakter Lee ve zombi istilası sırasında Lee'nin yanına katılan diğer karakterler bir grup aylak tarafından kovalanıp bir tür çiftlik evine sığınmıştır. Burada kimi yan karakterler yeni gelenlerin düşman olduklarını kimi yan karakterler ise korunmaya muhtaç yabancılar olduklarını savunmuştur. Lee'nin çiftlik

sahibini ikna etme çabası sonucu grup çiftlik evinde kalırken grubun bir üyesinin küçük çocuğu ile çiftlik sahibinin oğlu aylıkların kırıp içeri girmeye çalıştıkları çitlerin yanında kapana sıkışmıştır. Oyun bu süre içinde oyuncunun karar verme sürecini başlatmış ve mağdurlardan hangisini kurtaracağına karar vermesini istemiştir.

Oyunun deneyimlenmesi sürecinde her iki seçenek de denenmiş; oyuncunun küçük çocuğu kurtarmak istemesi sonucu bütün grup çiftlik evi sahibi tarafından kovulmuştur. Diğer seçenekte ise küçük çocuğun ölüp, çiftlik sahibinin oğlunun kurtulması sağlandığı durumda ise evlatları ölen aile grubu terk ederek düşmanca bir tavır içine girmiştir.

Diğer oyunların aksine The Walking Dead oyununda birden çok son bulunmasına rağmen, türdeşleri kadar zengin bir son çeşitliliğine sahip olmadığı görülmüştür. Oyunun her iki sonu da oyuncunun seçeneğine ve kararına bırakılmış şekilde olsa da türdeş diğer oyunların bazılarında olduğu kadar çok sayıda bir "tekrar oynanabilirliğin" The Walking Dead oyunu için geçerli olmadığı düşünülmüştür.

Oynanış sürecinde oyunun oldukça "temel düzeyde" oynanış mekaniklerine sahip olduğu, çoğu yerde hızlı tuş kombinasyonlarına ve ekranda belirli sabit bir noktaya tıklamak gerektiği şeklinde oynanış elementlerine yer verildiği izlenmiştir. Ayrıca, oyun bilgisayar ortamında deneyimlenmesinden kısa süre sonra akıllı telefonlar için uyarlandığı da görülmüştür.

Detroit: Become Human

Türe dair en çok çalışma üreten stüdyo olan Quantic Dream'ın 2018 yılında yayınladığı "Detroit: Become Human" isimli konsol oyunu, Sony Computer Entertainment tarafından geliştirilen Playstation 4 video oyun konsolu için satın alınmış ve incelenmiştir. Bahse konu oyun, oyuna ismini veren "Detroit" şehrinde yakın bir gelecekte geçen olayları konu alan bir senaryoyu işlemiştir. Detroit'de kurulmuş bir firmanın ürettiği android robotlar insanların gündelik hayatlarında uzun zamandır yer almış ve artık insan hayatının bir parçası haline gelmiştir. Robotların insan hayatında bu kadar yer alması kimi insanlar için oldukça doğal ve gerekli görülmesine karşılık kimi insanlar ise robotları birer tehdit veya insan varlığı için bir tür "engel" olarak görmüşlerdir. Varlıklarını onaylayan ve onaylamayan insanlar arasında sıkışan android robotlar ise sahiplerinin ellerinde birer makine, birer "oyuncak" halinde iş görmüştür.

Bu genel çerçevenin içinde androidlerin yazılımlarında ortaya çıkan bir tür "bozukluk", "hata" ya da "döngüsel yanlışlık" sonucu pek çok android artık sadece emirleri uygulayan oyuncaklar ya da robotlar olmaktan çıkmıştır. Şehir genelinde emirlerin dışına çıkabilen veya bir başka bakış açısı ile "kendi kararlarını alıp uygulayabilen" androidlerin sayısının artması şehir içindeki kaos ortamının daha da karışmasını ve oyun boyunca sürececek olaylar dizisinin başlamasına öncül olmuştur.

Firmanın diğer oyunlarından da aşına olunduğu şekli ile üç farklı ana karakterin bu senaryonun detaylarının oyuncuya aktarılması için geliştirildiği görülmüştür. Oldukça meşhur, fiziksel engelli bir ressamın gündelik ihtiyaçlarını karşılamak için satın aldığı "Marcus", annesi ölen bir kız çocuğunun bakımını üstlenmek istemeyen bir babanın ihtiyaç için satın aldığı "Kara" ve androidlerin geliştiricisi- satıcısı olan Cyberlife isimli firmanın kontrolden çıkan androidlerin sorunlarını anlamak ile bu durumun çözüme kavuşturması için özel ürettikleri "Connor" isimli android karakterlerin oyuncunun kontrolüne verilmiş olduğu ve oyun içindeki pek çok bölümde hem kendi yan öykülerini hem de ana senaryoyu derinlemesine aktarmaya çalıştıkları izlenmiştir.(Bkz.Resim 5)

Resim 5. Detroit: Become Human "Kara" ve "Alice" karakterleri.
(steamcommunity.com)



Oyuncuya, Kara'nın kontrole verildiği bölümlerde küçük bir çocuk ile annelik hissine kapılmış bir android arasında yaşanabilecekler sunulmuştur. Marcus'un bölümlerinde ressamın evinde yaşanan bir cinayete karışması sonucu "geri dönüşüm" tesisine atılması ve bu tesisden çıktıktan sonra "androidlerin hakları" için bir tür aktivist-lider haline gelmesi oyuncuya anlatılmışken; Connor'un öyküsünde ise androidlerin "hissettiklerini" söyledikleri duyuların aslında yazılımsal hatalar olduğu ve androidleri arkadan arkaya yöneten bir "şey" ya da "kişi" olduğunun araştırması süreci oyuncuya sunulmuştur.

Oyunun genelinde, oyuncunun Marcus'u kontrol ederek androidler için bir tür "devrim" gerçekleştirmesi beklenirken, aynı süreç içinde Connor'u kontrol ederek ne pahasına olursa olsun bu "bozukluğa" erişen androidlerin düzene girmesini sağlamasının beklendiği görülmüştür. Diğer iki karakterden farklı olarak Kara'nın kontrol edildiği bölümlerde ise Marcus'un ya da Connor'un yaptıklarının androidler ve insanlar arasındaki anlayışa veya yaklaşıma ne tür etki ettiğinin deneyimlenmesi sağlanmıştır.

Firmanın diğer oyunlarından farklı olarak her bölüm içinde oynanan karakter ile ilgili pek çok seçim ve sonuç şemaları belirlendiği görülmüş; oyunun geneli dışında her bölüm için tekrar oynanabilirliğin oldukça yüksek olduğu görülmüştür. Hemen hemen her bölümde oyuncunun verdiği- verebileceği kararların bölümler içinde hayli farklı sonuçlara sebep olduğu deneyimlenmiş, ayrıca bu kararların ana senaryo ile belirgin bir şekilde bağdaştırıldığı izlenmiştir.

Oyunun oynanış mekaniklerinin firmanın Playstation 3 konsolu için yayınladığı "Heavy Rain" ve "Beyond Two Souls" projelerinden çok farklı özellikler barındırmadığı deneyimlenmiştir. Tıpkı "Heavy Rain" oyununda ve Playstation 3 konsolunda olduğu gibi Playstation 4 konsolunda da hazır bulunan SIXAXIS teknolojisinin bu oyunun oynanış mekanikleri kısmında da oldukça etkin kullanıldığı gözlemlenmiştir. Firmanın diğer oyunlarındaki gibi kontrolcü içindeki jiroskop teknolojisinin geliştirilmesi sonucu "Detroit: Become Human" oyununda yine karakterlerin anlık hareketleri, yönlendirmeleri ve kimi zaman oyuncunun efor göstermesi gereken "sallama, çevirme ve belirli bir yöne hareket ettirme" gibi hareketleri SIXAXIS teknolojisi sayesinde kontrolcüyü kullanarak yapabildiği deneyimlenmiştir.

Sonuç

Türe ait oyunlar arasından elde edilen seçkinin incelenmesi ile aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır;

- Uzun oynanış sürelerine sahip bilgisayar oyunları için, çizgisel ya da etkileşimli olması fark etmeksizin, senaryonun önemi oldukça büyüktür. Belirli bir süre boyunca oyuncunun oyunu takip etmesi ve oyun deneyiminden kopmaması için oyuncuyu sürükleyecek bir senaryonun gerekliliği oyun deneyimi süresi ile doğru orantılıdır.
- Gündelik oyunların oynanış mekaniğine yönelmiş olması oyuncuların her an oyuna bağlı kalabilmesi veya yolculuk gibi "kısa sürelerde" bilen oyunu deneyim edebilmelerini sağlarken, senaryo tabanlı oyunlar için oyuncunun özel süreler ayırması gerekmektedir.
- Çizgisel senaryolu oyunlar, ilk deneyimleme sırasında, oldukça vurucu-etkili-yoğun anlatım yöntemlerine ve senaryo derinliğine sahip olabilmektedir. Fakat oyuncunun aynı oyunu bir kez daha deneyimlemek istemesi sırasında senaryoya, oynanışa ve hikaye anlatımındaki olaylar dizisine aşina olması ile bütün bu bileşenlerin "çizgisel" bir yapıda oyuncuya sunulmuş olması bu türe ait olan oyunların yeniden oynanabilirliğini oldukça düşürmektedir. Etkileşimli senaryolara sahip video oyunlarında ise senaryo ve anlatıma etki eden olaylar dizisinin oyuncunun seçeneklerine- kararlarına göre yönlendirilip şekillenmesi, yine bu türe ait oyunların tekrar deneyimlenebilir olmasını desteklemektedir.
- Çizgisel senaryolu oyunlara karşılık etkileşimli senaryolara sahip oyunlarda oyuncunun aldığı kararları uygulaması ve kimi olaylara karşı sebep-sonuç ilişkisini yaşaması diğer örneğe göre daha derindir. Örneğin çizgisel bir oyunda ana karakter bir yan karakterin ölümüne senaryonun bağlayıcılığı ile sebep olurken, etkileşimli senaryoya sahip bir oyunda -anlatım tasarımına göre değişken olabilir- oyuncunun isteği ya da tercihi sebebi ile bir yan karakter ölebilmektedir. Bahse konu bu durum,

oyuncunun hazırlanmış bir senaryoda yaşanan bir olayı "izleyici" olarak deneyimlemesinden çok geliřmekte olan bir olaylar dizisine "katılımcı" olmasını sağlamaktadır.

- Çizgisel senaryolu oyunlarda genellikle oyuncunun ana karakter ile empati kurması, oyunda kontrol ettiđi karakter yerine kendisini koyarak olayların içine dahil olması beklenmektedir. Etkileşimli senaryolara sahip oyunlarda ise oyuncunun -genellikle- birden çok karakteri kontrol etmesi ve yine birden çok olay örgüsüne dahil olması istenmektedir. Anlatım yöntemleri arasındaki bu fark, çizgisel senaryolu oyunlarda anlatımın tek bir noktadan yapılmasına sebep olurken diđer türde birden çok açıdan ve birden çok deđişken üzerinden yapılmasına olanak vermiştir.

Arařtırmaların ve deneyimlemelerin sonucunda *bilgisayar oyunlarında etkileşimli senaryo tasarımlarının oyuncu deneyimlerine olan etkisi* irdelenmiş- incelenmiştir. Analiz kısmında da deđinildiđi üzere görece yeni olan bu türe ait çalışmaları çizgisel senaryoya sahip oyunlara nazaran oyunculara daha çok tekrar edilebilir- deneyimlenebilir bir oynanış sunduđu ve oyuncunun bir oyuna izleyici olarak deđil katılımcı olarak dahil edildiđi gözlenmiştir.

Etkileşimli senaryo tasarımının aslında bir senaryo yazım tekniđinden çok bir tür anlatım tekniđi olduđu ve bu anlatım tekniđinin de pek çok sebeple oyuncunun oyuncu deneyimini zenginleřtiren, derinleřtiren bir yöntem olduđu gözlenmiştir. Etkileşimli senaryo tasarımlarının video oyunlarında daha etkin kullanılmasının, gelecekte çok daha fazla oyunda incelenebilecek bir anlatım yöntemi olduđu düşünölmüřtür.

Ayrıca bahse konu bu anlatım yöntemini kullanan video oyunların geliřtiriciler tarafından yayınlandıkları platformların fiziksel ve teknolojik özelliklerini de çizgisel senaryo anlatımına odaklanan türdeşlerinden daha etkin bir şekilde kullanabildikleri görölmüřtür. Oyun konsollarında yer alan jiroskop, titreşim ve kontrolcü ışıklandırılmaları ile hoparlör- mikrofon gibi donanımların bu oyun türünde diđer örneklere göre daha fazla- etkin kullanımının senaryo anlatımı yöntemi ile birleřerek daha zengin bir oyuncu deneyimine yarar sağladığı gözlenmiştir.

Kaynaklar

- Arinbjarnar, Freyr and Daniel Kudenko. "A Critical Review of Interactive Drama Systems." 19 Ağustos 2020. *ResearchGate*.
<https://www.researchgate.net/publication/251331124_A_Critical_Review_of_Interactive_Drama_Systems>.
- Cohen, Jason. *The Best Interactive Story Games*. 22 Nisan 2020. <<https://www.pcmag.com/news/the-20-best-interactive-story-games>>.
- Cole, Tom and Marco Gilles. "Thinking and Doing: Challenge, Agency, and the Eudaimonic Experience in Video Games." 23 Ekim 2019. *SAGE Journals*. Belge. 02 Ocak 2020.
- Holl, Elisabeth. "Rise of the machines - Moral decisions in Detroit: Become Human." *Conference: 69th Annual International Communication Association Conference*. Washington D.C.: International Communication Association, 2019. 1-11.
- Kalning, Kristin. *The anatomy of the first video game*. 23 Ekim 2008.
<http://www.nbcnews.com/id/27328345/ns/technology_and_science-games/t/anatomy-first-video-game/#.XztrS3mLUI>.
- Klimmt, Christoph, et al. "Forecasting the Experience of Future Entertainment Technology: "Interactive Storytelling" and Media Enjoyment." 20 Haziran 2020. *SAGE Journals*. Belge. 01 Ocak 2021.
- Onion, Amanda, Missy Sullivan and Matt Mullen . *Video Game History*. 10 Haziran 2019.
<<https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games>>.
- Pallavicini, Federica, et al. "Video Games to Foster Empathy: A Critical Analysis of the Potential of Detroit: Become Human and the Walking Dead." Antona, Margherita and Constantine Stephanidis. *Universal Acces in Human-Computer Interaction. Applications and Practice*. Copenhagen: Springer Nature Swtizerland, 2020. 212-228. Belge.
- Sony Computer Entertainment. "Playstation 3 dedicated controller announced (PDF)." 9 Mayıs 2006. *Sony Computer Entertainment*. Belge, PDF. 22 Ağustos 2020.
- Zagalo, Nelson. "Narrative Design of Sadness in Heavy Rain." *Journal of Science and Technology of the Arts* (2017): 47-59.



INTERACTIVE SCENARIOS IN COMPUTER GAMES AND THE IMPACT OF THEIR DESIGNS ON PLAYER EXPERIENCE

Murat ÇALIŞ
Mustafa Uygur Çevik

ABSTRACT

Video games have has a graph of development parallel to technology from the 1950s to the present day. In games with interactive scenarios, the scenario is told from different branches in multiple directions and shaped according to the player's choices. The fact that the scenario is shaped according to the player's choices causes the game to differ at each stage and the experiences of the players who had experienced the game were different from each other. In other words if two players play the same game at the same time and same environmental conditions they can get different findings and different experiences in gameplay time. Or depending on the development features of the game if a player does not meet the necessary conditions due to his or her choices, that player can completely change the course of the game. This study aims to examine games with interactive scenarios which can be experienced in video game consoles, computer games and mobile devices with computer technology. Also revealing the methods and techniques of development those are obtained from the examined and researched games. Lastly this research will be a source for our country studios that want to develop such games or independent game development teams.

Keywords: Digital game, interaction, computer games, game design