

T.C.
KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI



**ÇOK OYUNCULU STRATEJİ OYUNLARINDA TÜRK
PROTOTİPİNİN İRDELENMESİ**

BERK SAVI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

PROF. SERKAN İLDEN

TEMMUZ - 2022

KASTAMONU

TAAHHÜTNAME

Bu tezin tasarımı, hazırlanması, yürütülmesi, arařtırmalarının yapılması ve bulgularının analizlerinde bütün bilgilerin etik davranıř ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduđunu; ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalıřmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynađına eksiksiz atıf yapıldıđını, bilimsel etiđe uygun olarak kaynak gösterildiđini bildirir ve taahhüt ederim.

Berk Savi

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ÇOK OYUNCULU STRATEJİ OYUNLARINDA TÜRK PROTOTİPİNİN İRDELENMESİ

BERK SAVİ

KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
DANIŞMAN: PROF. SERKAN İLDEN

Oyun serüvenin başlangıcı ilk olarak Mezopotamya bölgesinde bulunan şehirlerde oyun materyallerinin kalıntılara bağlı olarak ortaya çıktığı ifade edilmiştir. Bununla beraber dijital oyunlar “20.yy. ortalarında” ilk örneklerini vermiştir. Bu çalışmada, dijital oyun türlerinden biri olan çok oyunculu strateji oyunlarında tasarlanan oyun görselleri ve prototip tasarımlar ele alınmıştır. Söz gelimi dijital oyun platformlarında yer alan, yaygın bir şekilde oynanmakta olan ve içinde Türk kimliğini yansıtan karakterlerden derinlemesine bahsedilmiştir. Ayrıca günümüz teknolojisinin ilerlemesi ve ortaya çıkan yenilikçi ürünlerle birlikte üreticilerin tasarladıkları oyunlarda oluşan görsel hataların (etnik ve ırksal vb.) bilinçli ya da farkına varılmadan yapılan tasarım sorunları üzerine durulmuştur. Dahası oyuncuların buldukları platformlarda oyunlar hakkında mevcut tutumları, davranışları ve varsa ötekileştirmeleri irdelenmiş ve bunlara ek olarak farklı disiplinlerin yer aldığı oyunların oyuncu üzerindeki etkileri incelenmiştir. Bunlardan başka sanat ve tasarımın dijital oyunlara olan etkisiyle oyunlar üzerindeki gelişimi ele alınmış ve aynı zamanda oyun içindeki sanat ve tasarım ürünleri açısından Türk prototipleri irdelenmiştir. Dijital oyunlardaki sanat pratikleri ve tasarımcı ilişkisinden bahsedilmiştir. Evrensel oyun tasarımlarında Türk karakterleri tasvir eden karakter tasarımcılarına örnek teşkil edebilecek ve Türk kimliğinin nasıl daha iyi yansıtılabileceği konusunda örnek çalışmalar yapılmıştır.

ANAHTAR KELİMELEER: Dijital Oyun, Strateji Oyunları, Tasarım, Türk Prototipleri.

Temmuz 2022, 102 Sayfa

ABSTRACT**MSC THESIS****SCRUTINISING OF THE TURKISH PROTOTYPE IN MULTIPLAYER
STRATEGY GAMES****BERK SAVI****KASTAMONU UNIVERSITY INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCE
ART AND DESIGN DEPARTMENT
SUPERVISOR: PROF. SERKAN İLDEN**

It has been stated that the beginning of the game adventure first appeared due to the remains of game materials in cities located in the Mesopotamia region. In addition to, digital games gave that of first examples in the middle of 20 century. In this study, game visuals and prototype designs designed in multiplayer strategy games, which are one of the digital game types, are discussed. For example, characters that are included in digital game platforms, are widely played, and reflect the Turkish identity in them have been mentioned in depth. In addition, along with innovative products that have emerged with the progress of today's technology, visual errors that occur in games designed by manufacturers (ethnic and racial, etc.) were investigated. In that issue, design problems that were made consciously or unnoticed were focused on. Moreover, the current attitudes, behaviors and, if any, otherizations of the players about the games on the platforms they are on have been examined and in addition, the effects of games involving different disciplines on the player were examined. In addition, the development of art and design on games with the effect of digital games is discussed and at the same time, Turkish prototypes were examined in terms of art and design products in the game. The relationship between art practices and designers in digital games has been mentioned. Case studies have been carried out on how to better reflect the Turkish identity and serve as an example for character designers who depict Turkish characters in universal game designs.

KEYWORDS: Digital Game, Design, Strategy Games, Turkish Prototypes.

July 2022, 102 Page

TEŞEKKÜR

Tez çalışmam süresince bana her konuda bilgi sağlamak için canla mücadele eden aynı zamanda bir baba tutumuyla, ortaya çıkan sorunlarda bana olan sabrı ve çözüm üretme çabası için danışmanım sevgili Prof. Serkan İLDEN'e saygılarımı ve teşekkürlerimi sunarım. Ders aşamasında fikirlerimin bu noktaya gelmesi açısından beni teşvik eden saygıdeğer Dr. Öğr. Üyesi Serap Yıldız İLDEN hocama ayrıyeten minnet duyarım. Çalışmam sırasında her türlü anımda yanımda olup beni sürekli motive ederek destekleyen maddi, manevi desteğini eksik etmeyen İrem Bertuğ DEMİR'e sevgilerimle her zaman mutlu, huzurlu ve başarılı olması dilekleriyle. Hayatı boyunca sadece çocuklarını düşünüp onlar için emekli olsa da çalışan başarılı iş kadını ve evin aynı zamanda babası olan biricik annem Fatma YALÇINDAĞ'ın her zaman hayali olan bu ülke adına bir şeyler keşfe etme, bir şeyler üretme veya icat etme arzularını takdir ederek, kendisine belirtmek isterim ki bu dünyaya en büyük katkısı evlatları olmuştur. Evlatlarının onun ideallerini unutmayacaklarını bilmesini ister teşekkür ederim. İkizim Berkay SAVİ'ye her konuda başım sıkıştığında koştugu için teşekkürler. Zeynel FEYZİOĞLU'na maddi manevi dolaylı olarak yardımcı olduğu için sevgilerimle teşekkürler. Hem arkadaş hem öğretmenim olan sayın Arş. Gör. Dr. Alkan BAYRAKTAR'ın daha önceki araştırmalarında dijital oyunlarla ilgili okumuş olduğu kaynakları bana yönlendirdiği için teşekkür ederim. Dijital alanda bireysel olarak çalışmalar yapan ve çalışmalarımda özgün karakterler tasarlamama destek olan Zeynep KABUKÇUOĞLU'na teşekkürler. Nusret İbrahim YURTSEVER'e tez aşamasındaki deneyimlerini benimle paylaştığı için teşekkür ederim.

BERK SAVİ

Kastamonu, 2022

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
TEZ ONAYI	ii
TAAHHÜTNAME	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
TEŞEKKÜR	vi
İÇİNDEKİLER	vii
RESİMLER VE ÇALIŞMALAR DİZİNİ	viii
TABLolar DİZİNİ	xi
KISALTMALAR DİZİNİ	xii
1. GİRİŞ	1
2. DİJİTAL OYUN	9
2.1 Dijital Oyun Türleri.....	11
2.2 Strateji Tabanlı Oyunlarda İçerik	14
2.3 Çok Oyunculu Strateji Oyunları.....	17
2.4 Dijital Oyunlarda Tasarım.....	22
3. OYUN PLATFORMLARINDA TÜRK PROTOTİPİ	26
3.1 Age Of Empires II	27
3.2 Civilization Serisi	31
3.3 Assassin’s Creed.....	39
3.4 Valorant	42
3.5 Battlefield I.....	43
4. TÜRK PROTOTİPLERİNİN İRK, ETNİK YAPI BAKIMINDAN İRDELENMESİ	48
5. SANATSAL UYGULAMALAR	56
5.1 Barbaros Hayrettin Paşa	57
5.2 Zırhlı Asker	59
5.3 Mimar Sinan	61
5.4 Tomris Hatun.....	63
5.5 Yerel Halk Kadınının Giyim Kuşamına Örnek Karakter	65
5.6 Cengiz Kağan	67
5.7 Yeniçeri	70
5.8 Kanuni Sultan Süleyman	72
5.9 II. Mehmet	74
5.10 Emir Timur	76
6. YÖNTEM	78
7. BULGULAR	79
8. SONUÇ	80
KAYNAKLAR	84
GÖRSEL KAYNAKÇA	88
9. EK 1	92

RESİMLER VE ÇALIŞMALAR DİZİNİ

Sayfa

Resim 2.1 İlk izometrik oyun: Zaxxon	19
Resim 2.2. Age of Empires serisi izometrik görüntülerde 2 boyutlu ve 3 boyutlu görüntü farkları.....	19
Resim 2.3 Company of Heroes 2 oyunundan, oynayış görüntüsü.	21
Resim 2.4 Age of Empires II oyunundan, oynayış görüntüsü.	21
Resim 2.5 Riot Games, Türk ajan Fade karakterinin eskizi.....	24
Resim 2.6 Riot Games, Türk ajan Fade karakterinin 3D model ve doku çalışması	24
Resim 3.1 Age of Empires II Remastered Edition, oyun içi başlangıç görev modu görüntüsü.....	28
Resim 3.2 Age of Empires II Remastered Edition, oyun içi oynayış görünümü. .	28
Resim 3.3 Age of Empires II, Sultan Ahmet Cami oyun içi görüntüsü.....	29
Resim 3.4 Age of Empires II oyunundan, Yeniçeri maskesi (solda), Yeniçeri (sağda)	29
Resim 3.5 Age of Empires II, Royal Janissary image (Kraliyet Yeniçerisi imgesi) (solda), Yeniçeri maskesi aktif edilmişken görüntülenen Yeniçeri imgesi (sağda)	30
Resim 3.6 Civilization I oyunundan kuş bakışı oyun görüntüsü, 1991	31
Resim 3.7 Civilization II oyunun izometrik bakış açısı kullanarak piyasaya sürdüğü oyun modeli, 1996.....	32
Resim 3.8 Civilization III, oyun içerisinde ana haritada toplumların görüntüsü, 2001	33
Resim 3.9 Civilization III, oyun içi özel harita görüntüsü, 2001	33
Resim 3.10 Civilization IV, Kanuni Sultan Süleyman (solda) ve II. Mehmet (sağda) oyun içi tanıtım yerleştirilmek için hazırlanmış illüstrasyon çizileri, 2005.....	34
Resim 3.11 Civilization IV, Osmanlı devletini temsilen bayrak ikonu (solda), Oyun içi Yeniçeri görüntüsü (sağda), 2005.	35
Resim 3.12 Civilization V, I. Süleyman karakterinin illüstrasyon ikonu (solda), Osmanlı Devleti’ni temsilen tasarlanmış bayrak ikonu çalışması (sağda)	36
Resim 3.13 Civilization V, Yeniçeriler ile oyun içi saldırı sırasında görüntü, 2010.....	37
Resim 3.14 Civilization VI, Kadırga görüntüsü, Sang Han, 2018.....	38
Resim 3.15 Civilization VI, Yeniçeri karakterinin prototipinin farklı açılardan görünüşü, 2016.	38
Resim 3.16 Stephanie Gitlin, suleiman, 3D character. 2016 (solda)	39
Resim 3.17 Altissimo, Cristofa Dell. (1520-66), Solimanus, / Uffizi galerisi, Floransa, Toskana, İtalya. T.ÜY.B. 22,7 x 17,5 cm (sağda).....	39
Resim 3.18 Şehzâde Ahmet Karakterinin Prototipi, Assassin’s Creed: Revelations, 2011	40

Resim 3.19 Tarık Barleti Karakterinin Prototipi, Assassin's Creed Revelations, 2011	40
Resim 3.20 Maskeli Yeniçeri Karakterinin Prototipi, Assassin's Creed Revelations, 2011	41
Resim 3.21 Yusuf Tanzim Karakterinin Prototipi, Assassin's Creed Revelations, 2011	41
Resim 3.22 Valorant, Riot Games, Ajan Fade, Rosa Lee, 2022.	43
Resim 3.23 Electronic Arts, Battlefield 1, Osmanlı nişancısı, Mike Marra, 2016.	44
Resim 3.24 Electronic Arts, Battlefield 1, Osmanlı Sağlık Subayı, Mike Marra, 2016.....	44
Resim 3.25 Electronic Arts, Battlefield 1, Osmanlı Müfreze Subayı, Mike Marra, 2016	45
Resim 3.26 Electronic Arts, Battlefield 1, Osmanlı Yatağan Kılıcı Prototipi, Dylan Mellott, 2018	46
Resim 3.27 III. Selim'e ait 'Yatağan Kılıcı' örneği, Osmanlı dönemi	47
Resim 4.1 Battlefield 1 Arap askerinin Arap coğrafyasındaki kamuflajı ve görünümü.	50
Resim 4.2 I. Dünya Savaşı Osmanlı veya Türk askerinin envanterindeki Kabalak/Enveriye.	50
Resim 4.3 Battlefield 1 I. Dünya savaşı hikâye akışındaki asker görünümü.	51
Resim 4.4 Age of Empires II Bynazit vs Turks skirmish mod, oyun içi savaş anı.	54
Resim 5.1 Barbaros Hayrettein Paşa karakteri eskiz olarak taslak (solda) konsept tasarım prototipi olarak (sağda) 7000x7000 (Px) RGB/8bit Adobe İllustratör & Adobe Photoshop üzerinden 2D karakter prototip tasarımı, 2022.	57
Resim 5.2 Osmanlı dönemi Zırhlı Asker karakterinin eskiz olarak taslak çizimi (solda) karakterin konsept tasarımı prototipi (sağda) 7000x7000 (Px) RGB/8bit Adobe İllustratör & Adobe Photoshop üzerinden 2D karakter prototip tasarımı, 2022.	59
Resim 5.3 Osman dönemi Mimar Sinan karakterinin eskiz olarak prototip taslağı (solda) karakterin konsept tasarım prototipi (sağda) 7000x7000 (Px) RGB/8bit Adobe İllustratör & Adobe Photoshop üzerinden 2D karakter prototip tasarımı, 2022.	61
Resim 5.4 İskitler dönemi Tomris Hatun karakterini prototip eskizi (solda) karakterin konsept tasarım prototipi (sağda) 7000x7000 (Px) RGB/8bit Adobe İllustratör & Adobe Photoshop üzerinden 2D karakter prototip tasarımı, 2022.	63
Resim 5.5 Osmanlı dönemi 1500'ler ilk çeyreği Yerel Halk Kadının Giyim kuşamına örnek karakter prototipi eskizi (solda) karakterin konsept tasarım prototipi (sağda) 7000x7000 (Px) RGB/8bit Adobe İllustratör & Adobe Photoshop üzerinden 2D karakter prototip tasarımı, 2022.	65
Resim 5.6 Moğol İmparatorluğu dönemi Cengiz Han karakterinin eskizi 7000x7000 (Px) RGB/8bit Adobe İllustratör & Adobe Photoshop üzerinden 2D karakter prototip tasarımı, 2022.....	67

Resim 5.7 Moğol İmparatorluğu dönemi Cengiz Han karakteri tasarım prototipi 7000x7000 (Px) RGB/8bit Adobe İllustratör & Adobe Photoshop üzerinden 2D karakter prototip tasarımı, 2022.....	68
Resim 5.8 Osmanlı dönemi 1400'lerde Yeniçeri karakterinin prototip eskizi (solda) karakterin konsept tasarım prototipi (sağda) 7000x7000 (Px) RGB/8bit Adobe İllustratör & Adobe Photoshop üzerinden 2D karakter prototip tasarımı, 2022.	70
Resim 5.9 Osmanlı dönemi Kanuni Sultan Süleyman karakterinin prototip eskizi (solda) karakterin tasarım konsept prototipi (sağda) 7000x7000 (Px) RGB/8bit Adobe İllustratör & Adobe Photoshop üzerinden 2D karakter prototip tasarımı, 2022.	72
Resim 5.10 Osmanlı Dönemi II. Mehmet fetih öncesi karakterinin prototip eskizi (solda) karakterin konsept tasarım prototipi (sağda) 7000x7000 (Px) RGB/8bit Adobe İllustratör & Adobe Photoshop üzerinden 2D karakter prototip tasarımı, 2022.	74
Resim 5.11 Türk-Moğol imparatorluğu olan Timur imparatorluğunun kurucusu Emir Timur ya da Timurlenk karakterinin konsept tasarım prototipinin eskizi (solda) karakterin konsept tasarım prototipi (sağda) 7000x7000 (Px) RGB/8bit Adobe İllustratör & Adobe Photoshop üzerinden 2D karakter prototip tasarımı, 2022.....	76

TABLolar DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Tablo 2.1 Dijital Oyunlarda Tür Adlandırmaları ve Yaygın Kullanım Araçları. .	11
Tablo 9.1 Dijital Oyunlarda Tarihçe.	92

KISALTMALAR DİZİNİ

Kısaltmalar

RTS	: (Real Time Strategy) Gerçek zamanlı strateji oyunlarıdır.
TPS	: (Third Person Shooter) Genellikle atış oyunları olarak, hikâye bazlı ya da tarihi kolunu, 3. Şahıs bakış açısına sahip oyunlardır.
RPG	: (Rol Play Game) Rol yapma oyunu.
ARPG	: (Action Rol Play Game)
SRPG	: (Strategy Rol Play Game)
MMOARPG	: (Massive Multiplayer Online Action Rol Play Game)
MOBA	: (Multiplayer Online Battle Arena) Çok oyunculu online savaş arenası oyunları.
FPS	: (First Person Shooter) Birinci şahıs atış oyunları.
FPD	: (First Person Driver) Birinci şahıs sürüş oyunları.
SIM	: (Simulation) Simülasyon
TBS	: (Turn Based Strategy) Sıra tabanlı strateji
FPS (2)	: (Frame Per Second) Saniyelik görüntü sayısı.
AI	: Yapay zekâ.
TPD	: (Third Person Driver) Üçüncü şahıs sürüş oyunları.
PC	: Kişisel bilgisayar; laptop, Masaüstü bilgisayar, portatif kasalı bilgisayar, Kasasız ekran bilgisayar.
NPC	: (Non-Player Character) OOK olarak da bilinen oyuncusu olmayan karakter.
Bot	: Kodlamayla programlanmış yarı-otomatik ya da tam otomatik yazılım. Dijital bir görsel olarak hareketli veya hareketsiz özne, obje veya nesne olabilirler.
DLC	: (Downloadable Content) İndirilebilir içerik.
S	: Sayfa.
Et	: Erişim tarihi.
Bkz	: Bakınız.
TÜDOF	: Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu
SDK	: (Software development-kit) Yazılım geliştirme kiti.

1. GİRİŞ

Oyun kelimesini anlamak dilde birçok konu içerisinde yer aldığı için karmaşıklaşmıştır. Huizinga, “homo sapiens” (bilge insan) ve “homo faber”in (alet yapan insan) karşısına “homo ludens”i (oyun oynayan/oyuncu insan) çıkarır. Ona göre “oyun”, tüm edimlerden hatta kültürden de eskidir ve oyun bir kültür yapıcı biçimdedir. Bu bağlamda hayati ihtiyaçlara dönük olan av faaliyetini örnek gösteren Huizinga, avlanmanın arkaik toplulukta oyun biçimine büründüğünü, avın kültür olmadan önce oyun olduğunu söyler ve sonraları “kültür” hâline gelecek bu gibi etkinliklerden hareketle kültürün başlangıçtan itibaren oynanan bir şey olduğunu ifade eder (Huizinga, 2015). Oyun kavramı; oyuncuyu, onu oluşturanın düşüncelerini, amacını ve oyunun materyallerini tanımlayabildiğimiz kadar anlam kazanabilmektedir. Zaman içerisinde ilkellerden bu yana değişen oyun algısı, hayatın bir parçası olarak gündelik yaşama yansımıştır.

“Dünya insanının (Homo Sapiens) konumunda bunun anlamı, bir oyun inancına uyum göstererek, eğlence, neşe ve vecde götüren kurallarıyla şenliğin oyun dünyasına girmemiz gerektiğidir. Yaşamın zaman ve mekândaki yasaları – ekonomi, siyaset ve hatta ahlak- böylelikle önemsizleşecektir. Bununla, düşüştü önceki cennete, iyilik ve kötülüğün, yanlış ve doğrunun, gerçek ve uydurmanın, inanç ve inançsızlığın bilinmesinin öncesine dönerek ihya olur ve oyuncu insanın (Homo Ludens) ruhunu ve bakış açısını yaşama geçirmiş oluruz; aynı, yaşamın kıt olanaklarının sunduğu basit gerçekliklerden yılmayan çocukların oyunu gibi (Campbell, 1995, s. 36).”

İnsan oğlunun tarihte yer aldığı süre boyunca deneyimlediği oyun algısı -miş gibi yapma tutumunu bir oyun olarak benimsediği görülmektedir. Bu durum bizleri sorumluluklarımızdan coğrafi alanlardaki farklı inanç ve din baskılarından ilaveten akıl ürünü olan kıstaslardan kurtarmaktadır. Mevcudiyetimizi ve yaşantımızdaki sebepleri sorgulayarak gücümüzü arayıp bulmamız bu “oyun oynama” -miş gibi yapma durumundan kaynaklanmaktadır. Zannedilenlerin tersine bu durum bizi gerçeğe hazırlayarak, hayatın içine sokmaktadır (Baran, 2006). Oyun kavramının gündelik yaşam diyalektlerine yerleşmesi uzun bir geçmişe dayanmaktadır.

Basit ve sofistike oyunlar yüz yıllardır oynanmaya devam etmektedir. Yani basit oyunların kökeni ilkel dönemlere kadar uzanmaktadır. Ayrıca ilk oyun materyal kalıntılarının bulunduğu bölgelerden birisi olan Mezopotamya bölgesinde yani Dicle ve Fırat nehirleri arasında ve bugünkü Irak, Kuveyt, Suriye ve Türkiye'nin bazı

bölgelerinde bu kalıntılara rastlanılmıştır. Buna ilaveten Uruk, Akkad ve Ur gibi büyük şehirler oyun materyallerinin kalıntılarının ilk bulunduğu şehirlerden birisi olduğu belirtilmiştir (Bossom & Dunning, 2015, s. 14).

Çağlar boyunca eğitim-öğretim, geleceği hazırlama ya da eğlence amacıyla çeşitli yaş gruplarındaki bireyler için bir etkinlik hali olan oyunun dijitalleşme süreci 1948 yılı Amerika'sında karşımıza çıkmaktadır. Amerikan patent ofisinde yer alan kayıtlara göre, 1948 yılının aralık ayında alınan patentin lunaparklardaki eğlence amacıyla kullanılan mekanik bir aracın ilk versiyonlarını kapsayan bir oyun için verildiği görülmektedir. Bu cihaz, tüp içerisindeki şablonu ekrana farklı kademelerde yansıtarak, nesnenin yansıtılan ekran üzerindeki hareketine izleyici tarafından müdahaleye olanak sağlamaktadır. 'Cathode-Ray Tube Amusement Device' olarak adlandırılan bu araçla birlikte Thomas T. Goldsmith öncülüğünde ekranlar üzerinde oynanabilecek oyunlara adım atılmaya başlanmış denilebilir. "...bu buluş, bir oyunun oynanabileceği bir cihazla ilgilidir. Oyun, oyunun oynandığı cihazı oynamak veya çalıştırmak için özen ve beceri gerektiren bir karakterdir. Beceri pratikle artırılabilir ve özen gösterilmesi başarıya katkıda bulunur (Amerika Patent No. 2,455,992, 1948).” Goldsmith ekibiyle birlikte oyuncuya hareket kabiliyeti hazırlayarak ekrana bağlı oyun deneyimi sunan ilk aygıtı icat ettikleri, görülmektedir.

1970'lerden sonra ise oyun algısının yerini giderek teknolojiye bağlı bir oyun deneyimine bıraktığı görülür. Zira 20. yy. ilk çeyreğinden itibaren konsol ve atari oyunları ile sıkça karşılaşılmaktadır. Böylelikle dönemin üçüncü çeyreğinde başlayan teknolojiye bağlı oyun deneyimleri, atari salonlarını, konsol ve benzeri oyun odaları olarak adlandırılan sektörlerin oluşmasına yol açmıştır. Aynı zamanda sanal platformlara yönelik bir oyun serüveninin başlangıcına kapı açtığı söylenebilir. Süreklilik ve güncellelikle beraber kendini hızla geliştiren endüstriyel oyun sektörleri zaman içerisinde analog yapısından uzaklaşarak 20. yy. üçüncü çeyreğinde dijital oyunlar olarak piyasaya aktarılmaya başlanmıştır.

“Oyun konsolu Magnavox Odyssey, ilk ev tipi video oyunu 1972'de ortaya çıkarıldı. Sınırlı grafik kapasiteleri, Magnavox'u, kullanıcının televizyonu için yerleşik, Pong benzeri bir oyunla sınırlı, nispeten kaba oyun deneyimine biraz çeşitlilik katacak bir dizi plastik kaplama ile göndermesine neden oldu. Bilgisayar ve video oyunları o zamandan bu yana uzun bir yol kat etti, ancak çoğu zaman oyuna eleştirel yaklaşımlar bu plastik filmleri karıştırmaya, ekranın dönüşümlerini veya ekrandaki olayları tüm oyun deneyimi için üstlenmeye devam etmiş gibi görünüyor. Yansımaların zaman zaman bozulduğu da görülmekteydi, cinsiyet, şiddet ve anlatı

ile ilgili endişeler etrafında dönerken bir düzenleme gerektiği söylem haline geldi (Wilson, 2000, s. 1).”

Magnavox’un ortaya koymuş olduğu bu dijital oyun deneyimleriyle beraber kullanıcıların beklentileri artmaya başlamış. Dolayısıyla popülerliği istenilen seviyeye ulaşana kadar 10 yıllık bir gelişim sürecinin oluşumuna gidilmiş ve dijital oyun sektörleri kendini güncellemeye odaklanmıştır.

Türkiye’de ise yaygın olarak 1977-1980’lerde ortaya çıkan Atari, kendi türündeki konsolları ve aygıtları andırması açısından daha olumlu bir örnek teşkil etmektedir. Dijital oyun alanında Türkiye’deki atari yaygınlığı ile aynı dönemde Avrupa’da ise Pong veya Odyssey markaları daha çok tanınmaktaydı. Bu sınıftaki markalar, oyunlara bakılmaksızın analog sistemlerden dijital sistemlere geçişin ilk versiyonları olmakla beraber sektördeki ilk hamleler denilebilmektedir.

“Oyunlardaki şiddet unsurlarından bağımlılığa, oyun tercihlerindeki demografik yapılardan oyunlarının eğitsel ortamlarda kullanımının gerçekleştirilmesine kadar çok geniş bir alanda oyun çalışmaları yapılmaktadır. Oyunlar üzerinde yürütülen bu çalışmalar ise ilk bilgisayar oyununun ortaya çıktığı 1970’li yıllardan bu yana süregelmektedir (İnal, 2008).”

1970 ve 80’ler henüz bilgisayar ve konsol oyunlarının ilk dönemleri olmasına rağmen sektöre olan talep ve ilgi nedeniyle sektörün gelişimi de bir hayli hızlı ilerleme kaydetmeye başlamıştır. Rakip marka mücadeleleri o dönemde bile görülebilmektedir. Atari, Nintendo, Oddysse, Pong gibi markalar rakip markalara olarak mücadele etmişlerdir. Bu firmalar hızlı bir üretim ağını ve satış gücünü elinde tutmak isteyen firmalar haline gelmişlerdir. Çoğu oyun sektöründe bilgisayar ve konsol gibi eğlence aygıtları birbirinden ayrılmak istense de aynı dönemlerde bilgisayar oyunları da kendini göstermeye başlamıştır. Bu durum sosyal yaşantıya olan etkileri açısından, araştırmacılara sonuçlar ve nedenler gibi gözlenmesi gereken konuyla ilgili yeni temalar vermektedir. 1970-1975 yıllarına kadar bilgisayarlarda SOS (XOX), Satranç, Dama ve benzeri gündelik hayattaki oyunların ve sporların dijital versiyonları yer almaktadır. “1958 ve 1962’de ortaya çıkan modern oyunların gelişiminin erken dönemdeki ilk prototipleri sırasıyla; Tennis for Two ve Spacewar oyunlarıdır¹ (Ankara Kalkınma Ajansı).” Bununla birlikte “Dünya’da ilk ticari dijital oyun 1971 tarihinde Computer Space’nin piyasaya sürülmesiyle macerasına başlamıştır (Yalçın & Erdoğan, 2016).”

¹ Tennis for Two & Spacewar oyunları hakkında ayrıntılı bilgi için ayrıca bkz; s. 92 EK 1

Birden fazla çeşitteki aygıtlarla eğlence hizmeti verilen sektör, 1980'lere gelindiğinde müşteri taleplerini anlamaya başlamış ve taleplere yönelik çalışmalarla ilerleme göstermişlerdir. Sanayi devriminin ortaya çıkarttığı bu eğlence anlayışı 2. Çeyreğinde oyun sektöründeki istekleri algılayabilmiş ve yeni nesil ürünler üretebilmiştir. CD-ROM ve CD TV etkisi 1990'larda anlaşılmalı ve sürekli konsol değiştirmek istemeyen kullanıcı ve oyuncu talepleri sayesinde bir dönem dijital oyun sektörü cihaz satışı yerine oyun satışına daha çok önem vermiştir.

Bu dönemde gelişen CD-ROM teknolojileri gelişimi, oyun konsollarının 5. Nesli olan video oyunlarının geliştirilmesini sağlamıştır. Sony firması 1994'te Japonya'da bilgisayar ve eğlence ürünleri olarak ilk örneklerini üretmiştir. Bu vasıta ile oyunların ses ve müzik efektlerinin harici depolama sayesinde oyunlara entegre olmasını sağlamıştır. Böylelikle adını duyuran, Sony firması video bu endüstride büyük başarı elde ederek lider bir firma olmuş ve video oyunlarında büyük bir öncü haline gelmiştir. (Sony, 2007).

1970-1990 yılları arasında çıkan 4. Nesil bilgisayarların aksine 5. Nesil bilgisayarlar ağ sistemleri haricinde yapay zekâ ve görüntü kalitesi açısından oldukça geliştirilmiş bilgisayarlardır ve 1990 sonrasında günümüze kadar 5. Nesil bilgisayarların hayatımıza kolaylık, eğlence, mutluluk, eğitim gibi birçok şeyi sunduğunu düşünmeye devam edilmektedir. 4. ve 5. kuşaktaki bilgisayarlarda ve CD ROM'larla bilgisayarlarımızın yükünü azaltan, 1980-1990 yıllarının aksine, sonrasında yerini bulut tabanlı sistemlere bırakmıştır. Bu gelişim video oyunlarına artık salt fiziksel değil dijital ortam üzerinden de erişim imkânı sağlamıştır. Oyuncunun sahip olduğu oyunun fiziksel bir zarar görmesi engellenmiştir. Oyunu silip tekrar yüklemek isterse kendi hesabından kolaylıkla ulaşmasını sağlamıştır.

Başlangıçta kasetli aygıtlarla sektöre giriş yapan firma ilerleyen zamanlarda CD-ROM ve CD TV etkisiyle beraber Play Station adlı ürünü ve devam serisiyle 1990'lardan itibaren talep ve istek seçeneklerini değiştirmeye başlamıştır. Bu süreç dijital oyunlarda nesnenin özelliklerinin belirginleşmeye başladığı dönem olarak karşılaşılmaktadır. İlk karakteristik özelliklerin oyunun öğelerini oluşturduğu görülmektedir. Firmalar aygıtlardan ziyade oyunların satışıyla daha fazla gelir elde edebilme çabasına girmiştir. Atari ve Odyssey öncülük ettikleri sektörde rakiplerinin hızlı gelişimlerine yetişemeyip alanda geri kalmışlardır.

“On dokuzuncu yüzyılın altına hücumunun manisini yansıtan on yıllık bir genişlemenin ardından, oyun endüstrisi 1990'larda hızlı bir daralma ile karşı karşıya kaldı. Birçok üretici hızlı değişim hızına ve inovasyon ihtiyacına ayak uyduramadı. Kalan konsol üreticileri, şimdi Sega Saturn (1994'te 10 milyon adet satıldı), Nintendo N64 (1996'da 35 milyon adet satıldı), Sony PlayStation (1994'te 102 milyon adet satıldı), 3DO (1993'te 1,5 milyon adet satıldı) ve Atari gibi bir avuç çekirdek markaya indirildi Jaguar (1993 yılında 250.000 adet satıldı). Bu Atari'nin son ev eğlence konsolu olacaktı (Bossom & Dunning, 2015, s. 14).”

Katod ışın tüplerinden oluşan eğlence cihazından, sadece 40 yıl içerisinde mikro işlemcili ve bulut tabanlı fiziksel niteliği olmayan dijital oyunlara geçilmiştir. 1994 yılında orataya çıkan CD-ROM'lu bilgisayar oyunları, Play Station ve benzeri aygıtlar aynı amaca hizmet etmekteydi, oyuncu ve eğlence arasındaki etkileşimi sağlamak için üretilmiştir. 2000'li yılların başına gelindiğinde oyun yöntemiyle ortak öğrenmenin dijital oyunlarda da etkisi keşfedilmeye başlanmasıyla, oyunlarda yer alan nesnelere örnek teşkil edebilecek, rol model karakterlere ve kahramanlara büründüğü gözlemlenmiştir.

Bilgisayar öncesi çağlarda ortak öğrenme yöntemiyle takım hareketi, çoklu düşünme ve benzeri nitelikleri genç kuşaklara kazandırmak için tasarlanmış kültürel oyunlar gibi dijital oyunlarda da bir takım iyileştirmeler yapılmak istendiği 2000-2010 arasında görülmektedir.

“Eski uygarlıklarda, oyuncakların seçiminde çocuğun gelecekteki toplumsal rolünün dikkate alındığını düşündüren veriler, o dönemlerde de oyun ve oyuncakların çocuk üzerindeki etkisinin bilindiğini gösterir. Günümüzde olduğu gibi eski çağlarda da kız çocuklarının ev eşyaları ve kukla bebeklere dönük oyunlara, erkek çocuklarımsa fiziksel becerilerini geliştirecek oyunlara yönelmesi bunun güzel bir göstergesidir (Yaraş A. & Yaraş C. 2010, s. 61).”

Oyun endüstrisinin en önemli pazar dinamiği, Japon şirketi Sega'nın konsol üretimini bırakması (2000) ve onun yerine Amerikan Microsoft firmasının bu pazara girişi olmuştur. Böylece bu dönemde Sony, Nintendo ve Microsoft üç ana konsol platformu üreticileri haline gelmiştir. Bu teknolojik değişim daha büyük depo kapasitesi sağladığından oyunların yerleşmeye yönelim başlamıştır. Ayrıca daha kolay hale getirmiş ve diğer teknolojik gelişmelerle bir yerleşme yaratmıştır. Günümüze kadar devam eden ilerleme döneminde, 2006 yılında ortaya çıkan yedinci nesil konsollar geliştirilmiştir. Bunların en önemli örnekleri Xbox 360, PS3 ve Wii'dir. Bu konsollar sadece oyun deneyimini geliştirmekle kalmayıp, oyunu bir multimedya eğlence ve iletişim aracı haline dönüştürmüştür. Gelişmiş donanımları sayesinde yedinci nesil konsolların daha fazla yazılım dizinine sahip olabilmeleri dijital oyunların merkezileşme proses ve dinamiklerini de daha karışık duruma getirmiştir. Komplike

yapısı sayesinde oyunculara büyük beraberlikler halinde aksiyon özelliği katmıştır. Oyuncuların artık bilgisayar ve televizyon gibi yapay zekalara karşı mücadelesinde sesli iletişim ve çoklu etkileşim sayesinde yeni bir rakip mücadelesi deneyimine olanak sağlamıştır. Tek taraflı mücadeleler fenomen özelliğini kaybetmeye başlamıştır.

21. yy. ilk çeyreğinde dijital oyunlar adına pazar alanı oldukça geniş ticaret hacmine sahip olan sekizinci nesil den sonra sırasıyla ilerleyerek on üçüncü nesil modüller hayatımıza girmiştir. “40 yılı aşkın süredir yaşamlarımızda yer edinen dijital oyunlar 2013 yılında 24,75 milyar dolarlık bir gelire sahip olmakla birlikte bir milyar kullanıcıya ulaşmıştır (Yalçın & Erdoğan, 2016).”

Dünya nüfusunun yaklaşık %12,5’luk kesimi 2013 yılı verilerine göre oyunlarla ilişkili görünmektedir. Böylelikle her sekiz insandan birinin oyun oynadığı ya da satın alarak en azından oyunlarla ilişkili olduğu geçmiş yıllarda elde edilen verilerle ortaya çıkarılmıştır. Mevcut üretim hatlarında on dördüncü nesil Meteor Like işlemcilerin prototiplerinin oluşturulması ile dijital oyun sektöründe, türleri ve toplam sayısı hesaplanması oldukça güç oyun çeşitliliğinin olduğu görülmektedir. Sanal gerçeklikler ve yeni aygıtların da 2016’da bu sürece dahil olması oyun metalarını² birleşme sürecinden tekrar ayrılma sürecine getirdiği görülmektedir. Çok sayıda bulut tabanlı oyun motoru platformlarının kendi bünyelerinde pazarladığı söylenebilmektedir. Firmaların bazen sadece kendi bulut veri tabanı hariç başka tabanlarda oynanmasına müsaade etmediği pazar stratejileri ile de karşılaşmaktadır. Steam, Epic Games, Blizzard, EUBattle gibi platformlar fiziksel üretim oluşturmadan ticaret akışı sağlamaktadır. Oyunların oynanabilmesi için bilgisayar bileşenleri de farklı farklı firmalar tarafından talebe göre ilerleme kaydetmektedir. Oyun ile ilişkili ve farklı amaçlara uygun işlemci, ekran kartı gibi donanım geliştirici firmalar günümüzde oldukça önemli çalışmalara imza atmaktadır. 1980’lerde görülen tek bileşenli oyun

² Meta: Dijital oyunlardaki meta tabiri, güncel kalan oyun ara yüzüne denmektedir. Bu bir harita karakter veya benzeri birçok tasarım olabilir. Bunların kazandığı nitelikler yapısal özellikler, tavırlar, sesler ve hatta birçok şey meta içerisinde yer almaktadır. Arapça ve Yunancadan gelen anlamlarıyla karşılabilmektedir. Arapçadaki meta ticari bir mal olarak açıklanırken Yunanca kökene sahip olan ön ek olarak bilinen anlamı ise kelimeye sonra ifadesini katmaktadır. Kullanım yerine göre anlam değişikliği göstermektedir. Bu durumda meta kelimesinin Türk Dil Kurumunda yer alan karşılığı dijital oyunlarda kullanılan kavram karşılığı ile uyuşmamaktadır. “Mal, ticaret malı.” (Türk Dil Kurumu)

aygıtlarından uzaklaşan sektör farklı hamleler yaparak kar amaçlarını ve oyunların işlevselliğini geliştirmektedirler.

İletişim ağları ve Teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte yapımcılar oyunları renklendirmek ve tek tip oyunlardan kurtulmak için araştırmalar yapılmıştır. Bilgi için başka ulusların geçmişi veya kültürünü anlamak adına etkileşime geçmişlerdir.

Dijital oyunlar görsel çeşitliliğe, tasarım açısından; kültürleri yansıtmaya ve efsaneleri canlandırmaya başlayarak birçok disiplindeki birikimi kendi bünyesinde lanse etmeye başlamıştır. Tarihi olaylardan, bilim kurgu yapıtlarına, yeni gerçekliklerin olduğu temaları konu alarak gelişimine yenilikler eklemiştir. Tasarlanan oyunlar içerisinde yer alan etnosentrist³ yaklaşım bulguları ulusların kendilerine ait kültürleri temsil etmede daha iyi olabileceğini düşündürmektedir. Etnosentrizm etnik grupların, kitlelerin ve toplumların kendi kültürlerini benimsemesi ve bu kültürler için çaba sarf etmesi durumu olarak nitelendirilebilmektedir. Dijital oyunlarda 2000’li yıllarda ortaya çıkan görsel sanatlar ve tasarım etkisi oyunlardaki karakterler de ve biçimlerde kültürel bir yansıma oluşturmaktadır.

“Kültürel ayrımcılığın hissedilir ve anlaşılır seviyede yaşandığı bu sektörde hiçbir medya dijital oyunlar kadar kültürel ayrımcılığa uğramış değildir. Kitaplar, filmler, TV, dans, tiyatro, müzik, resim, fotoğraf, heykel, bu ifade alanlarının hepsi var olan kültürel söylemin içinde (ve ana akım yayınlarda) yer alırken, dijital oyunlar sanat kulübünün dışında tutularak ayrı bir özerk alana sıkıştırılır. Onları oynayanlar ve oynamayanlar vardır ve oynamayan daha geniş kitle için oyunlar en basit ifadeyle yoktur (Lanchester, 2009).”

Görsel medyada, özellikle de basın-yayın ve TV’de dijital oyun medyası şiddetle, asosyallikle ve sanatla yakından uzaktan ilgisi olmayan daha birçok olumsuz nitelikte peşinen ilişkilendirilir durur ve böylece kültürel ve toplumsal alanın dışında tutulması daha da kolay hale gelmektedir.

Sektör, 2020’de yarattığı iş gücü ve ticaret hacmi ile belirli niteliklerde hayatla bağdaşık öğretiler ve edimimler kazandırması sayesinde sanatsal etkisi kabul edilmiştir. “Sanatsal deneyim sunan oyunlar, tarihteki pek çok edebi ve sinemasal yapıtın sağladığı gibi, fakat sadece kendine ait bir aracı, etkileşim özelliğini kullanarak, düşünce iletimine yol açabilir (Robles 2014).” Gelişmiş ülkeler tarafından kabul görmüş ve daha ileri düzeyde projeler oluşturmak için kullanılmıştır. Böylelikle

³ Ethnocentrism (etnosentrizm) hakkında detaylı bilgi için bkz: <https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/ethnocentrism>

dijital oyunlardaki görsel sanatlar ve tasarım etkisi rağbet görmeye başlamış ve oyunlarda iyileştirmeye gidilmiştir. İyileştirmeler ulusal olarak fark edilse de görsel olarak kusurlu ve çoğu zaman tartışmalara yol açan tasarımlar gündeme gelmektedir. Bunlar hakkında bilinçli veya bilinç dışı oluşan tasarımlarda toplumsal çatışmalar gözlemlenmektedir.

Kimi zaman oyunu oluşturan yapı taşlarından ya da tasarımcılarından kaynaklı etnosentrik etki toplumsal bir yansımayı ifade ettiği için karşıt düşüncedeki milletlerden bireyler, fikirlerini beyan ederek firmalara veya tasarımcılara şikâyette bulunarak, karakterler ile meta üzerindeki görünümünün ve kabiliyetlerin düzeltilmesini talep etmektedirler. Bu noktada Türk ulusunu ifade eden prototiplerin kültürel görünüşlerine aykırı veya etnosentrist bakış açısıyla rahatsız edici formlarda lanse edilebildiği incelenmiştir. Bunun üzerine dijital oyunlar üzerindeki Türk eşkâline yönelik firmaların çalışmalarından çıkan sonuçların, irdelenmesi gerektiği düşünülmektedir.

2. DİJİTAL OYUN

Dijital oyunlar, teknolojiyle beraber, edebi, tarihi, görsel ve işitsel birçok bilim dalına bağlı olarak, estetik beğeni, eğlence hazzı ve rekabet gibi amaçlara yönelik farklı materyaller ve araçlar edinmiştir. Kendi içerisinde kullanım alanlarının sınıflandığı görülmektedir. Bunlara örnek olarak; konsollar, simülatörler, oyunculara yönelik laptop ve bilgisayarlar, telefonlar, tabletler, Mini Konsollar gibi araçlar bulunmaktadır. Günümüzdeki sosyal etkinlikler ve eğlence anlayışı bakımından teknolojinin getirdiği yenilikler arasında yer almaktadır. “Yeni iletişim teknolojilerindeki gelişmelerle geleneksel oyun anlayışı, oyun araçları ve yöntemlerin diğer kanallara aktarılmasıyla, ortam değişmiştir. Bu bağlamda türeyen yeni oyun kültürü ‘dijital oyun’ olarak ifade edilmektedir (Büyükbaykal, 2020, s. 3).”

“Dijital oyunlar kısaca, dijital oyun oynayan bireylerin birbirleriyle veya yapay zekâya karşı etkileşime girmesine imkân tanıyan yazılımlar olarak isimlendirilebilir.” (Sayın, 2016, s. 67). Çoğunlukla çevrim içi ve çevrim dışı ürünlerin konsolları dijital araç olarak kabul edilebilir. Simülatörler sadece oyuncular için değil, başka işlevler için tasarlandığı zaman dijital oyun aracı olmaktan çıkabilmektedir. Böylelikle bireylerin rekabetine ya da eğlence anlayışına bağlı biçimde görsel ve mekanik araçların sanal eğlenceyi ve karşılaşmayı sağlamaktadır. Oyun ürünlerinin oyun araç sistemlerine entegre olarak üretilmesi ve kontrol hakimiyetine uygun hazırlanmasıyla, ortaya çıkan ürünlere, dijital oyunlar denilebilmektedir.

“Frasca (2001, s. 168)’e göre dijital oyun, dijital yazılım üzerinde bir ya da birden çok kişinin oyun araçlarına kurulu olarak tek başına (yapay zekâya karşı) ya da karşılıklı (bir arkadaşıyla/tanıdığıyla) çevrim içi ağ üzerinden fiziksel olarak kullanılabilirdiği bir serbest zaman değerlendirme aktivitesi yazılımıdır. Diyerek nitelendirmiştir (Sağlam, 2019, s. 487).”

“Dijital oyunlar onlar üzerine araştırma yapan pek çok kişi tarafından tanımlanmıştır. Pek çok disiplin tarafından incelenen fenomen üzerinde uzlaşmış tek bir tanım bulunmamaktadır (Erbay, 2021, s. 521).”

Sektörde karşılaşılan ilk tip oyunlar her zaman klasik olarak dikkat çekip araştırılmaktadır. Bu tip oyunlarda karakterler toplumsal kimlikler veya görüşler ifade

etmekten çok amaç ve hedef belirtmektedirler. Tıpkı ‘Pacman’ ve ‘Pong’ gibi herhangi bir hedef kitleye yönelim yoktur. ‘Pong’ analog oyunlar arasında ilklerden birisidir. Katot ışın aygıtlarından çıkan görselleri analog kollar tarafından manyetik etkiyle hareket ettirir ve ekrandaki yansıma sayesinde oyun oynanmaktaydı. 20. yy. Sonunda ve 21. yy. Başlarında ortaya çıkan oyunlarda karakteristik özellikler belirginleşmeye başlamıştır tıpkı ‘Age of Empires II’ deki gibi ya da ilk Türk yapımı oyunlardan olan ‘Barbaros’ gibi. Tarihi bir kronolojide sıralandığında; dijital oyunlar 1947’den başlayarak listelenmektedir.⁴

Strateji oyunları, tarihi hikâye ve gerilim gibi konuları sinematografi de yer alan tematik gösterimlere bezer biçimde işlemektedir. Kronolojide yer alan strateji, metin tabanlı ve gerçek zamanlı oyunlarda karakteristik kimlik oluşturulduğu daha çok görülmektedir. Kurguya dayalı ve oyuncu taleplerine yönelik fantastik tarihin serüvenleri de oluşturulabilmektedir. Platformlarda yer alan tür çeşitliliği dijital oyunları kendi içerisinde bölerken, aynı zamanda oyuna en uygun araçları kullanmak için çeşitliliğin de artmasına yol açmaktadır.

Oyunun deneyimini gerçekçiliğe daha da yakınlaştırmak isteyen oyuncuların ihtiyaçlarına yönelik kendilerine oyun simülatörleri almak istediği gözlemlenmiştir. Strateji türü olan RTS⁵ ya da TPS⁶ oyunlarda ise oyuncu, klasik klavyelerin dışına çıkarak, kendi komutlarını kısaltabilecek ekipmanları tercih etmektedir. Hızlı tuş özellikleri oluşturabilmek için daha fazla tuş kapasitesi olan profesyonel klavyelerden, strateji oyunlarına uygun olanını seçerek oyuna olan adaptasyonu arttırmaktadır. Bu durum genellikle görüntünün akışıındaki gerçekliğe ayak uydurabilmek oyun içerisindeki deneyimleri daha iyi hissedebilmekle ilişkilendirilebilmektedir. Benzer bir şekilde ‘Spacewar’ “ABD’de 1962’de geliştirilmiştir fakat askeri teknolojilerin geliştirilmesinde kullanılmak için. Aynı şekilde 1980’de üretilen Battlezone ise tank sürücülerinin askeri eğitimleri için simülatör olarak kullanılması amacıyla üretilmiştir

⁴ Kronoloji için ayrıca bakınız; s. 92 EK 1

⁵ Gerçek zamanlı olarak oyuncuların birbirleriyle veya yapay zekâyla mücadele etmesi. Ayrıntılı bilgi için ayrıca bkz; s. 11’deki Tablo 2.1

⁶ Oyun içi FPS e bağlı olarak bireylerin birbirleriyle veya yapay zekâyı karşı mücadele etmesi. Ayrıntılı bilgi için ayrıca bkz; s. 11’deki Tablo 2.1

(Binark, 2003, s.52).” Battlezone, karşılığı savaş arenası olarak bilinen, MOBA⁷ türü oyun olarak görülse de içerisindeki ürün yerleştirmeleri askeri düzeyde olup gerçekçi olmasıyla beraber, simülatörler yardımıyla askeri düzeyde eğitici prensipler sağlamıştır. Bu durumda oyundaki nesne ve öğelerin biçimlerinde oluşturucunun amacına yönelik yerleştirdiği yerel olana karşıt düşmanı tasvip edecek yansıtan görüntüler görülmektedir.

Çeşitli sanal metaların dijital araçlara entegre olabildiği veya konsollara, PC'lere ve simülatörlere uygun tasarlanabildiği görülmektedir. Sanal metalar türlere ve kategorilere göre ayrılırken, kontrol hakimiyetini sunan cihazlarda aynı şekilde ayrılmaktadır. Her oyuna erişim aracı farklı olabilmektedir. Dijital ortamlardaki görüntü akışının, hareket kazanmış 3D dijital resim ve heykel görüntülerinin bütünündeki, dijital oyun deneyiminin getirdiği metalar teknolojinin spesifik özelliklerinden birisi olmaktadır.

2.1 Dijital Oyun Türleri

Dijital oyun kelimesi anlam bakımından, genel kapsayıcı yapıda olduğu için birçok tanıma sahip olsa da türleri bakımından saptanmış ve kabullenilmiş karşılıkları yer almaktadır.

Tablo 2.1 Dijital Oyunlarda Tür Adlandırmaları ve Yaygın Kullanım Araçları.

Oyun Türü	Özellikleri	Araç
RTS - Real Time Strategy Gerçek zamanlı strateji	Gerçek zamanlı olarak oyuncuların birbirleriyle veya yapay zekayla mücadele etmesi.	PC.
FPS - First Person Shooter. Birinci şahıs atış oyunları.	Oyun içi FPS e bağlı olarak bireylerin birbirleriyle veya yapay zekaya karşı mücadele etmesi.	PC, Playstation, Xbox gibi konsollar.
TPS - Third Person Shooter. Üçüncü şahıs atış oyunları.	Bir kurguya, hikâyeye veya tarihe bağlı olarak bireylerin beraber, yapay zekaya veya hem birbirleriyle hem yapay zekaya karşı mücadele etmesi.	Playstation, PC, Telefon, Tablet.

⁷ Oyuncuların birbirlerine karşı gelebilecek ister kendi yarattıkları karakterlerle ister oyunun sunduğu karakterlere dayalı savaş arenasında ya da haritasında geçen strateji türü oyunlardır. Ayrıntılı bilgi için ayrıca bkz; s. 12'deki Tablo 2.1 Dijital Oyunlarda Tür Adlandırmaları ve Yaygın Kullanım Araçları.

Tablo 2.1'in Devamı...

MMO - Massively Multiplayer Online. Kitleli fazla olan çok oyunculu online oyunlar.	Çevrim içi oynanan oyunlardır. Birçok oyun bu kategoride yer alabilmektedir. Günümüz oyun platformları ve şirketleri birçok oyunu çevrim içi oynanabilir hale getirmiştir.	PC, Playstation, Telefon, Tablet, PSP – Play Station Portable.
RPG – Role-Playing Game. Rol Yapma Oyunları.	RPG türü oyunlarda belirli karakterler bulunmaktadır. Kurguya dayalı bir hikâyeyi ya da sadece kurallara bağlı arenalarda, Oyuncular belirli karakterlerden birisini seçer ve mücadeleye katılır.	PC, Telefon, Tablet, Playstation, Xbox, Play Station Portable.
MMORPG – Massive Multiplayer Online Role Playing Game. Büyük Kitleli Online, Çok Oyunculu Rol Yapma Oyunları.	RPG ve MMO sınıfı oyunların özelliklerinin bir arada görüldüğü oyun türüdür. Oyuncu hem karakter tabanlı bir oyun içerisinde rol deneyimi elde eder hem de birçok farklı rakiple karşılaşır.	PC, Telefon, Tablet
ARPG – Action Role-Playing Game. Aksiyona Dayalı Rol Yapma Oyunları.	RPG oyunları gibi karakter bazlıdır ancak çok daha fazla aksiyon içerirler.	PC, VR Konsol, Playstation, Xbox konsollar.
TBS – Turn-Based Strategy. Sıra Tabanlı Strateji Oyunları.	Oyuncuların birbirine karşı sırayla hamlede bulunduğu strateji türüdür.	PC
MOBA - Multiplayer Online Battle Arena. Gerçek Zamanlı Çok Oyunculu Online, Strateji ve Savaş Bölgesi Oyunları.	Oyuncuların birbirlerine karşı gelebilecek ister kendi yarattıkları karakterlerle ister oyunun sunduğu karakterlere dayalı savaş arenasında ya da haritasında geçen strateji türü oyunlardır.	PC ve Telefon
SRPG – Stragey Role Playing Game. Stratejiye Dayalı Rol Yapma Oyunları.	RPG oyun türünün özellikleriyle beraber stratejiye dayalı bir beceriyle ilerlemeyi hedef alan oyun türüdür. Hikâye ve tarihi konu tabanlı olabilmektedir.	PC, Telefon, Tablet
SIM – Simulation. Simülasyon oyunları.	Simülasyon oyunları genellikle oyun türlerinin uygun simülatörlerle oynanabilir hale geldiği oyun türüdür. Başlı başına Simülasyon olarak ortaya çıkan oyunlarda bulunmaktadır. SIM türünde, oyuncular deneyimin gerçekçiliğinden faydalanarak mücadele hissini yaşadıkları oyun biçimidir.	Simülasyon araçları; Yarış simülatörleri, Uçuş simülatörleri, Silah Simülatörleri.

Tablo 2.1 de yer alan oyun türleri ve fazlası günümüzde tasarlanmakta ve dijital platformlarda yerlerini alabilmektedir. Yaygın olarak görülen oyun türleri olarak hazırlanmıştır.

Dijital oyun türleri birçok oyuncu kitlesine hitap etmektedir. Bazı durumlarda aksiyon arayışında olan oyuncular için savaş arenasında mücadele temalı oyunlar tercih edilirken, bazı durumlarda ise geniş haritalarda mücadeleleri kapsayan ilerlemeli strateji oyunları tercih edilmektedir ve oyuncunun duygularına, zevklerine göre ilişkilendirilmektedir. Bu türlerde, oyuncuların deneyimlemek istediği arzular, sosyal etkileşim kurabildikleri topluluklar, görüntüdeki estetik beğeni gibi unsurlar etken olmaktadır. Oyunları resimsel görüntünün hareketi, üç boyut kazandırılması, seslendirilmesi veya bir prosedürde öykülemenin beğenilmesi ve metalaşması oyuncuları oyun platformlarına çekmektedir.

Dijital oyun araçları, görüntüleri ve fiziksel özellikleri değişirken, oyuncuların görsel, işitsel, zihinsel olmak üzere birçok beğenisi de görüntülerin ve fiziksel özelliklerin durumuna göre değişmektedir. Özellikle online olan ve mücadele türü oyunlarında strateji tabanlı olanlar, RTS, TBS, MOBA, MMORPG ve SRPG gibi oyunlar için yoğun talepler oluşmaktadır. Yaş kitlesinin baskın olmasıyla da alakalı olarak bu durumun oluştuğu düşünülmektedir. Strateji oyunlarında oyuncu genellikle hikâyeye bağlı olarak gidilen senaryolarda, eski veya kurgusal olayları deneyimlemek istediği için sezgilerini o türe yönlendirmektedir. Çoğunlukla bir bilgisayar oyununda birçok tür tek çatı altında toplanabilmektedir. “Bir PC oyunu hem savaş oyunu hem de dramatik bir oyun olabilmektedir.” (Yıldız, 2006). Strateji tabanlı bir oyun hem MMO kategorisinde hem de ARPG kategorisinde yer alabilmektedir. Belirli kategoriler içerisinde strateji tabanlı oyunların içerisine yerleştirilmiş birçok karakter, harita ve zaman akışı yer almaktadır. Dikkat çeken unsur genellikle karakterler ve envanterleridir. Karakterleri, oyuncu kendi ulusuna ya da etnik kökenlerine daha yakın hissettiği zaman, o karakteri kullanması daha muhtemel bir seçenek haline gelmektedir. Oyuncunun oyundaki harcadığı süre diliminde türe bakmaksızın, kültürel ve sosyal yapılaşmalar söz konusu olabilmektedir.

“(…) Gençlerin gerçek yaşamın benzeri toplumsal ağ örgütlenmesini siber uzamda da üretip, yaşattıkları görülebilecektir. Üstelik, bu oyun oynama edimi kapitalist pazar ekonomisinin üretim ilişkileri ve çalışmaya yaşamına yön veren “ciddi kuralları” gibi bir takım uyulması gereken kurallara ve yaptırımlara sahiptir, dolayısıyla oyuncu sürekli olarak uygun davranmaya disipline edilmektedir (Binark, 2006, s. 1).”

Genç nüfus dışında sanal metalaşma sürecine katılan kitlelerde mevcudiyetini belli etmektedir. Toplulukların oluşturduğu talepler oyun içerisine ve çoğu zaman oyun

atölyelerine yansiyarak sanatçılarla buluşmaktadır. Günümüzde çoğu oyun, geliştirme aşamasında oyuncu topluluklarından ya da atölyelerinden istifade de bulunmaktadır. Geliştiricilerin içerisinde yazılımcı, sanat yönetmenleri, resim sanatçıları, heykel sanatçıları, dijital içerik sanatçıları, ses sanatçıları ve çeşitli disiplin erbapları bulunmaktadır. Çeşitli disiplinler bir arada ya da bağımsız olarak aynı amaç ya da farklı amaçlar doğrultusunda oyunları iyileştirmektedirler.

2.2 Strateji Tabanlı Oyunlarda İçerik

Genellikle amacın rakip takımı veya yapay zekâ (AI)⁸ botlarını, oyun haritasında veyahut meta üzerinde belirli görevler ve koşullar içerisinde namağlup edilmesinin güdülendiği fail konuma gelmeyi hedefleyen oyun türleri olarak karşılaşılmaktadır. İçerisinde kimi zaman aksiyonun ve adrenalinin arttığı tarihi veya kurgusal döngüde seyretmektedir.

“Gerçek yaşantının veya bilenen olayların taklit edildiği strateji türü oyunlarda ortak unsur, genellikle şiddetle beraber zaman kısıtlamaları içerisinde yapay zekânın zorlu talebi olan, gerçek dünyadaki karar verme görevlerini hızlı ve yeterli biçimde çözebilme. Bu nedenle popüler simülasyon oyunları gerçek zamanlı AI araştırması için ideal test uygulamalarıdır (Buro, 2003).”

Yapay zekaya karşı oluşturulan mücadelelerde çoğunlukla, botların rakibinin zayıf noktasını, deneyimleyerek öğrenemediği görülmektedir. Bireyler birbirleriyle mücadele ederken rakiplerinin odak noktalarını ya da ihmal ettiği, önemli unsurları keşfederek bir taktik oluşturduğu ve ardışık hamleler yaptığı görülmektedir. Günümüzdeki yapay zekâ türünde özellikle strateji oyunlarında çeşitli özelliklerin değişerek saldırılarda veya savunmalarda bulunduğu bot türü gözlemlenmektedir. Bu durum oyuncuları daha çok çevrim içi altyapıya sahip oyunlara itmektedir. Oyuncu böylelikle istediği türde bir rakiple kendisini sınayabilmektedir. Çoğu oyun, oyuncularını donanımlarına ve yeteneklerine göre bir kategoriye yerleştirmektedir. Böylelikle oyuncu, oyundaki hiyerarşide ve kültürel yapıda yer edinebileceği söylenebilmektedir. Hikâyeye bağlı bir oyun dahi olsa bireylerin kontrolündeki bir serüvende ilerlemesi, talebi oluşturmaktadır. Tarihi ele alan savaş oyunlarında iki oyuncunun birbiriyle kıyasıya mücadelesi tarihi akışa göre ayarlandığında kontrol

⁸ AI hakkında ayrıntılı bilgi için bkz; s. XII kısaltmalar dizini.

hakimiyeti kaliteli bir deneyim sunduğu görülmektedir. Genellikle oyuncuların kendi etnik yapılarını, güçlü toplumları ve ulusları rol alarak ilerlediği deneyim kazanma yolunu oluşturmaktadır. “Rakip modellemede ve öğrenme, çoğu RTS oyunda AI sisteminin en büyük eksikliklerinden biri, deneyimlerinden öğrenebilen yapıda değildir. İnsan oyuncuların sadece bir rakibe ihtiyacı var. Rakiplerinin zayıf yönlerini tespit ederek onları sömürmek için (Buro, 2003).” Oyunlardaki söz konusu negatif faaliyet, sürekli olarak iyileştirilmeye çalışılsa da görsel ve işitsel disiplinlere bağlı özelliklerinin geliştiği kadar hızlı gelişmemektedir. Bu durum için yeterli ortamların mevcut olmadığı anlaşılmaktadır.

“Yapay zekâ ve oyunlar birlikteliği uzun bir geçmişe sahiptir. Oyunlarda yapay zekâ kullanımı üzerine yapılan pek çok araştırma, öğrenme bileşeni olsun veya olmasın oyun oynama için araçlar tasarlamaya odaklanmıştır” (Keleş, 2018). Yapay zekâ dijital oyun platformlarında geliştirilmesi en zor unsurlardan birisi olmaktadır. Talebe yönelik yatırım yapan oyun firmaları talep dengesindeki NPC⁹, bot benzeri yapay zekalar için görsel veya işitsel talepleri karşılayarak oyuncuyu elinde tutmaya çalışır. “Oyuncu olmayan karakterlere (Non Player Character) anlık ihtiyaca göre davranış yazabilmek için kullanılan YZ metotları “Ad-hoc behavior authoring” başlığı altında yer alır. Bu metotlar sonlu durum makineleri (Finite state machines), davranış ağaçları (behavior trees) ve utilitybased AI’dir (Keleş, 2018).” Bu konudaki en iyi örnek olarak Cyberpunk2077 adlı dijital oyunda, rol yapma ve metalaşma sürecine girmek isteyerek tasarlanmıştı ancak oyunun hem piyasaya sürülmesi 8 yıl gibi uzun bir süreç hem de beklentileri, oyuncuların ve yatırımcıların istedikleri gibi karşılayamamaları sonucunda ağır tepkilerle karşı karşıya kalmışlardı. Oyun içerisindeki NPC’ler şimdiye kadar sunulmuş en iyi oyun içi yapay zekâ örneklerinden olmasına rağmen oyuncuların isteklerini tam olarak tatmin edemediği söylenmektedir. Yaşanan olay, beklenen ciroyu elde edemeyen firmayı uzun soluklu bir dinlenme sürecine sokmuştur.

En önemli ivmeyi strateji oyunları ile sağlayan firmalar hikâyeye veya tarihe dayalı yapıtlarla ön plana çıkmaktadır. Strateji tabanlı oyunlarda sıklıkla karşılaşılan yapay zekâlar genellikle NPC’ler den veya botlardan oluşmaktadır. Görsel olarak güçlü

⁹ NPC hakkında detaylı bilgi için bkz; s. XII kısaltmalar dizini.

firmaların elinde iyi görünseler de art niyetli çalışmalarında oluşturulduğu görülebilmektedir. Birçok açıdan eleştiriye ve iyileştirmeye açık olan piyasa birimleri oyun içi topluluk atölyelerinde, DLC¹⁰ paketleri veya güncellemelerle yeniden üretilmektedir. Oyuncular çoğu zaman oyun içerisinde gördüğü karakterlerdeki eksikleri oyunun arabirimlerine ve destek hatlarına bildirerek iyileştirmelerin önünü açmaktadır. Uzun yıllar boyunca hazırlanma süreci ve iyileştirmelerle uğraşılsa da beklenmeyen şekilde yazılı, sözlü, görsel veya estetik olarak kusurlar yer alabilmektedir. Bir askerin Türk olmasına rağmen Arap kültüründe yer alan kıyafetlerin giydirilmesi buna örnek teşkil edebilmektedir. Türk askerleri Arap coğrafyalarında savaşa da o koşullara uygun kıyafetleri giyse de hiçbir zaman o kültüre ait bir kıyafetle anılmamıştır. Bu tarz durumlar oyuncular için kritik tepkilere sebebiyet vermektedir. Oyunların içerik olarak en doğru nitelikleri taşıyacak şekilde görsel olarak hazırlanması önem teşkil etmektedir. Bu yüzden 2010 yıllarından itibaren dijital oyunlar için global üniversitelerin dijital oyun bölümlerini ve bölümler altında farklı eğitim dallarını açtığı görülmektedir.

Birliktelikle hareket eden disiplinlerin de etkileşimiyle dijital oyunlarda içerik bakımından gözle görülür gelişmeler gerçekleşmiştir. Daha zengin ve olgun yapıtlar için alanda uzmanlaşan isimlerin getirdiği tecrübe ve deneyimler dijital oyunlara görsel olarak büyük farklılıklar katmaktadır. 2000’li yıllarda tasarlanan oyunların aksine günümüzdeki oyunlarda estetik üsluplar yer edinmektedir. Öncesinde sadece piksel görüntüye veya robotik formlara sahip olan figür ve nesnelere farklı sanat disiplinlerinin etkisiyle beraber içeriğe biçim, form, denge, espas, leke, gölge kompozisyon gibi birçok temel bilgiyi kazandırmaktadır. Oyuncular sürekli yenilenen ve daha iyi hale gelen platformlar üzerinde farklı pozisyonlar elde etmektedirler. Hayali birlikler, farklı kimlikler ve sanal hiyerarşi bu tür oyunlarda genellikle üstünlük çabasıyla doğmaktadır. Bu durumu MMORPG oyun türlerinden Silkroad oyunu üzerinde yaptıkları bir araştırmayla tanımlayan araştırmacılar, dijital oyunlarda sanal egemenliği, cinsiyetçiliği, birliktelik ve ötekiler kavramlarını incelemiştir. Temel stratejiyle, iletişime ve birlikte hareket etmeye bağlı olan bu oyunlarda sanal ve kültürel etkileşimler söz konusudur. “Türk oyuncuların klan örgütlenmeleri oluşturarak kendileri için yeni küresel ve sınırsız hayali cemaatlerini kurduklarını iddia

¹⁰ DLC hakkında ayrıntılı bilgi için bkz s. XII.

edebiliriz (Binark, Bayraktutan-Sütçü, 2008).” Bu durum sadece Türk oyuncular dışında başka milletler içinde önemsenmektedir. İçeriğinde çevrim içi etkileşimin ve beraber hareket etmeye yönlendiren ya da bireysel hareketle ilerlemeye programlanmış çoğu oyunda etnik yapıya, özü savunma ve diğer toplumlara yönelik öteki kavramının oluştuğu görülmektedir. Çevrim içi içeriklere bağlı olmakla beraber oyuncuların birbirlerine karşı mücadelelerinde özellikle farklı ırklarla çeşitli sebeplerden oluşan oyundaki yahut gerçek hayattaki dış görünüşlerine veya benzeri çeşitli unsurlara ortaya çıkan nefret oyun içerisinde de küçük gruplar oluşmasına yol açmaktadır. Buna oyun içerisinde bireysel veya toplumsal ötekileştirme, ırk ayrımcılığı denilebilmektedir. Sadece oyun içeriğinde oyuncuların gösterdiği bir özellik olmamakla beraber çoğu geliştirici ve sanatçı da tasarım bazında aynı hatayı yapıtlarına ve oyunun işleyişine karıştırmaktadır.

2.3 Çok Oyunculu Strateji Oyunları

RTS oyunları, oyuncuların birbirlerini beklemeden sürekli olarak ortak bir şekilde oynamaya devam ettikleri bilgisayar veya konsol oyunlardır. Bunlardan başka, sıra tabanlı oyunlar ‘TBS’ ise oyuncuların hamleleri için karşı taraftaki oyuncuların hamlelerini beklemek zorundadır. RTS oyunları genellikle savaş oyunları içerisinde kullanılmaktadır. RTS’nin gelişimi sayesinde oyuncuların oynadıkları oyunların içeriğinin büyük çoğunlukla savaş oyunlarında olduğu belirtilmiştir. RTS modeli oyunlarda oyuncuların amacı askeri üs kurmak, kaynaklar toplamak ve ordu yönetimi olmuştur. Bunlardan başka rakiplerine karşı daha başarılı ve daha hızlı gelişimler yaparak onları yenilgiyi uğratmayı amaç edinmişlerdir (Geyrk, 2011).

Strateji tabanlı oyunlarda oyuncu hakimiyetinde, gerçek zamanlı ve en az 2 kişi en fazla 10 kişilik oturumlar olmak üzere karşılıklı mücadele ortamı sunan ilk dijital oyun Dune II olarak bilinmektedir.

“İlk yapılmış gerçek zamanlı strateji oyunu Westwood Studios tarafından 1992’de yapılan Dune II ‘dir. Dune II: The Building of a Dynasty (Avrupada ve Mega Drive/Genesis port için Dune II: Battle for Arrakis olarak bilinir) 1992 yılında Westwood Studios tarafından yayınlanan bir video oyunudur (Dune II , 2022).”

EA Games iş birliği ile birçok oyuna imza atmış Westwood Studios strateji oyunlarında en yaygın içerik üreten oyun firması olarak bilinmektedir. Tasarımları kurguya veya uluslararası çekişmeye dayalı olarak ilerlemiştir.

“Oyun David Lynch'in 1984 yılındaki Dune filminden ve aynı adı taşıyan Frank Herbert'in bilimkurgu romanından uyarlanmıştır. Aynı zamanda 1992 yılında üretilen ilk gerçek zamanlı strateji oyunudur. Romandakine uygun olarak Atreides ve Harkonnen evlerini seçebildiğiniz oyunda ayrıca Ordos isimli romanda adı geçmeyen bir üçüncü ev de mevcuttur. Oyundaki amaç Arrakis haritası üzerindeki bütün bölgeleri ele geçirmek ve tam hakimiyeti sağlamaktır. Sardokarlar, Kaçakçılar ve Fremenler ise sırasıyla Harkonnen, Ordos ve Atreides evlerine oyun ilerledikçe yardımcı olarak katılmaktadırlar. Pek çok alanda bir ilki gördüğümüz oyun, bilgisayar oyunları açısından bir çığır açmış ve romanın oluşturduğu kitle ile kıyaslanabilecek hatırı sayılır bir kitleye sahip olmuştur (Dune II , 2022).”

Genel yapısı ile Dune II den sonra gelişen RTS oyun türünde meta içerisindeki yapılandırmalar haricinde aynı mantık ile piyasaya sunulmuş ve çıkan birçok oyunda çeşitliliği arttırdığı için talep görmüştür. Yaygın olarak bilinen gerçek zamanlı strateji tabanlı oyun serileri ve piyasaya çıkış tarihleri;

- Age of Empires, 1997.
- Command & Conquer, 1995.
- Company of Heroes, 2006.
- Empire Earth, 2001.
- Europa Universalis, 2007.
- The Lord Of The Rings The Battle For Middle-Earth, 2004.
- Rise of Nations, 2003.
- Knights of Honor, 2004.
- Starcraft, 1998.
- Stronghold, 2014
- Warcraft, 2004
- Civilization 1991

2 boyutlu ve 3 boyutlu olmak üzere serilerinde farklı tasarım ve oyun motorları olan oyun serilerinde genel mantık aynı şekilde ilerlese de tabanlarındaki konu ve tasarımları farklılık göstermektedir. Europa Universalis serisi III. Oyununda 3 boyutlu görüntü motoruna geçen ilk gerçek zamanlı strateji oyunu olmasıyla ve İstanbul'un fethiyle başlaması ile dikkat çekici bir oyun olmuştur. Strateji oyunlarındaki izometrik bakış açısı sayesinde 2 boyutlu oyunlarda 3 boyut algısı yaratıldığı için aralarındaki fark ilk izlenimle anlaşılmamaktadır.

Bu tür oyunlardaki izometrik bakış açısı genellikle oyunun alanına hakimiyet sağlamak ve bütünden detaya inmeyi sağlamak için tasarlanmıştır. Oyunların ilk bakışta minyatür karakterler ve yapılardan oluştuğu görülse de kamera açısı ile karakterlere yaklaşma uzaklaşma gibi özellikler eklenmiştir.

“İzometrik oyun türü, oyun dünyasına değerli başlıklar kazandırmış bir alandır. Aslında 2D izometrik oyun, grafiklerin 30’ar derecelik köşe açılarıyla çizilmesiyle 3D bir görünüm kazanır. Bu görünüm, başlarda yenilikçi bir teknoloji ve görüntüye dayalı bir aldatmaca gibi dururken zamanla bir oyun türüne dönüştü. 1982 yılında Sega, Zaxxon adlı türünün ilk örneği olan izometrik “arcade shooter” oyununu piyasaya sürerek izometrik oyun fenomenini başlatmış oldu (Cengiz, 2021).”



Resim 2.1 İlk izometrik oyun: Zaxxon



Resim 2.2. Age of Empires serisi izometrik görüntülerde 2 boyutlu ve 3 boyutlu görüntü farkları.

Oyun içerisindeki mouse/fare imleci sayesinde kontrol hakimiyeti sağlanan karakterler ve yapılar, saldırmaya konuşlandırmaya hareket ettirerek haritayı keşfetme, maden ve

benzeri ihtiyaç kaynaklarını toplama, avlama gibi eylemleri gerçekleştirmektedir. Bu nedenle izometrik bakış açısı strateji oyunlarında büyük öneme sahiptir.

Bu sayede 1999 yapımı olan ‘Age of Empires II’ gibi oyunlarda birçok ulusu yansıtmaya çalışmış onların dillerinde seslendirmeler yapılarak satışa sunulan ülkeye göre çeviriler yapılmış ve oyuncu kitlesini genişletmişlerdir. Aynı oyun 2022 yılında milyonlarca oyuncu arasında remake ¹¹ olarak adlandırılan versiyonuyla oynanmaktadır.

Çok oyunculu strateji oyunlarında karakterler, yapılar ve harita özellikleri minimal düzeyde görüldükleri için uzak kamera açısından detaylı bir görüntü ilk strateji oyunlarında sağlanamasa da ilerleyen sürümlerinde sağlandığı için tasarımda prototiplerin önemi artmıştır. Dijital oyunlarda karakter ve benzeri nesnelere prototipleri oyun motoruna yerleştirilecek tasarımların son aşaması olmaktadır. Bu prototipler artık oyuna uygun ve hazır bir şekilde uygulamada test edilmek üzere motora yüklenir ve çalıştırma işlemi ile oyundaki test aşamaları gerçekleştirilmektedir.

Prototipler genel olarak oyunun temasındaki ana unsurları oluşturmaktadır. Oyuncular oyun içerisindeki bu karakterleri veya benzeri öğeleri kullanarak mücadeleye dahil oldukları için görüntüdeki estetik beğenin oyuncuları cezbetmesi gerekmektedir. Zira bir oyunda ticari olarak başarı sağlamak için oyunun görüntü kalitesinin gerçekçi olmasının yanı sıra estetik olarak beğeni ve talep oluşturup oluşturmadığı önem göstermektedir. Bu da dijital oyunlarda tasarıma yapılan yatırım ve bu aşamalar için yapılan harcamaları arttırmaktadır.

Buna örnek tasarımlar olarak Company of Heroes 2 oyunu ve Age of Empires II oyununun karakter ve harita tasarımlarının, oyunun işleyişiyle beraber etkilediği kullanıcı istatistikleri şu şekilde yer almaktadır; “Company of Heroes için en Son İncelemeler: Çok Olumlu (414) - Son 30 gün içerisindeki 414 kullanıcı incelemesinden %80 kadarı olumlu. Bütün İncelemeler: Çok Olumlu (55,975) - Bu oyun için yazılan 55,975 adet kullanıcı incelemesinden %80 kadarı olumlu.” (Steam) “Age of Empires II için en Son İncelemeler: Son Derece Olumlu (1,554) - Son 30 gün içerisindeki 1,554 kullanıcı incelemesinden %96 kadarı olumlu. Bütün İncelemeler: Çok Olumlu

¹¹ “Remake: Tekrar üretmek (bir şey üzerinden) (Cambridge Dictionary).”

(91,220) - Bu oyun için yazılan 91,220 adet kullanıcı incelemesinden %94 kadarı olumlu (Steam, 2022).”

Company of Heroes 2 oyununda 3 boyut algısı daha iyi yansıtılmasına ve derinlemesine şekillendirilmiş karakter tasarımlarının olmasına rağmen Age of Empires II oyunu ile kıyaslandığında aralarında %14 puan farkı bulunmaktadır. Bu oyunlar arasında piyasaya çıkış tarihleri olarak Age of Empires II oyunu Company of Heroes'den 14 yıl önce tasarlanmış olsa da gösterdiği bütünsellik ve tasarımın hareket ve kabiliyetlerle doğru orantılı olması sayesinde daha çok kullanıcıya hitap etmektedir.



Resim 2.3 Company of Heroes 2 oyunundan, oynayış görüntüsü.



Resim 2.4 Age of Empires II oyunundan, oynayış görüntüsü.

2.4 Dijital Oyunlarda Tasarım

Dijital oyunlar artan teknoloji ürünleriyle beraber daha çok oyuncuya ulaşabilmektedir. Bu talep ve gelişim oyun sektörünün tasarımları ve beğeni kazanmasını bir rekabet ortamına çevirmektedir. PlayStation, yüksek kaliteye sahip donanımlı laptoplar, bilgisayarlar ve oyun konsolları yaygın görülen dijital oyun araçları olmaktadır. Bunlarla sınırlı kalmamakla beraber çeşitli nesnelere günümüzde oyuncuya ulaşabilmektedir. Bu ürünler modern dünyanın yapısı itibarıyla sosyal aktivitelerin merkezi materyali haline gelmektedir. “Sosyal etkileşim, insanların birbiriyle ve çevreleriyle iletişim halinde bulunması, kültürel, davranışsal ve duygusal bir alışveriş ortamının oluşması anlamını taşımaktadır.” (Gökçe, 2007). Bu sayede sosyal etkileşimi oluşturmaktadır ve dijital oyunlarda tasarım en önemli adımlardan biri haline gelmektedir. “Oyun tasarımcıları, bu oyunların çok sayıda saat boyunca çekici bir şekilde oynanma olasılığını en üst düzeye çıkarmaya çalıştıklarından ve sonucunda ticari olarak başarılı olduklarından, bir dizi iyi araştırılmış ilkeye göre tasarlanırlar (Barrett, 2016, s. 3).”

Her ne kadar kodlama ve yazılım dizinine bağlı gibi görünse de günümüzde dijital oyun kavramını sadece yazılım ürünü olarak değil tasarım ürünü olarak da değerlendirilmektedir. Böylelikle içerisinde görsel sanatlar, tasarım, ses dizaynı, seslendirme, görüntü hareketlendirme, komut sistemi birimleri, yazılım ve kodlama gibi farklı disiplinlerin birlikte çalışması veya ayrı iş yükleri oluşturularak çalıştırılması bu sektörü oluşturmaktadır. Aynı ürün için farklı bünyelerde çalışmalar sürdürerek sipariş veya ortaklık yapılması sonucu da ortaya çıkabilmektedir. Bir ses sanatçısının, ressamın, grafikerin, yazılımcının, haritacının, tarihçinin ve benzeri birçok branşın bu alanda çalışabildiği görülmektedir.

Dijital oyunların çeşitli disiplinlerle ortaya çıkmasındaki etkenlerden birisi olarak güncel, çevrim içi ve çevrim dışı aktivite anlayışının kendi içerisinde sayıca fazla türe ayrılmasının etkisi görülebilmektedir. Bu konudaki muhtelif de dolaylı olarak tasarımların farklılaşmasına ve beğenilere hitap etmesine yol açmaktadır.

Dijital oyunlarda tasarım, sadece genel tasarım ilkeleriyle değil aynı zamanda da estetik beğeni algısını oluşturmak için geleneksel tasarım ilkelerinden ve ticari tasarım ilkelerinden de faydalanabilmektedir. Oyunlar için üretilen karakter, harita ve benzeri tasarımlarda çalışmaya yönelik bir veri elde edilmektedir. Böylelikle ele alınan veri hangi amaca hizmet edeceği ne gibi işlevler göstereceği konusunda değer kazanmaktadır. İhtiyaç duyulan bu veri her neye dönüştürülecekse hakkında doğru ve detaylı bilgiye sahip olunduktan sonra çalışma aşamasına geçilir.

“İşe öncelikle tasarımın görsel dilbilgisi ile başlanır: Bunlar çizgi, şekil, hacim, değer ve renktir. Her bir öge kendi başına şaşırtıcı şekilde basit olabilir ancak bunların birleşiminden sonsuz sayıda etkileyici olasılık yaratmak, tasarımcının bu öğeleri nasıl manipüle ettiği, birleştirdiği, ayırdığı, tersine çevirdiği ve canlandırdığıyla ilgilidir. Her bir ögenin işlevi ve önemi tasarım gücüne göre değişiklik göstermektedir (Soyluççek, 2018).”

Kullanılan tasarım ürünlerinin yapılarının birbirini tamamlaması ve genel tasarım ilkelerindeki bütünsellik kavramının karşılığını vermesi gerekmektedir. Ancak bu şekilde bir oyun beğeniye yakalayabilmektedir. Pikseller üzerine dayalı bir tasarımda bir anda gerçekçi bir yaklaşıma geçmek hem oyuncuyu rahatsız edecek hem de firmanın değer kaybı yaşamasına sebep olabilecektir. Bu yaklaşımla tasarım ilkelerinin dijital oyunlarda da ne kadar önemli olduğu anlaşılmaktadır.

“Dijital oyunların başlangıcından beri, her oyunun kendine özel bütünlüğünü oluşturmak ve bir oyun serisinin devamlılığını sağlamak için oyun üretiminde kavram tasarımları kullanılmaktadır. Kavram tasarımı oyun dünyasının ve karakterlerin tüm gerekli öğelerini temsil eden, kendisine özel ve diğerlerine göre farklılıklarını ortaya koyan bir tasarım aşamasıdır. Bu süreç oyunun görsel kimliğinin oluşturulmaya başladığı ilk süreçtir (Omernick, 2004).”

Dijital oyunların tasarım aşamaları kendi içerisinde zaman zaman gruplanabilmektedir. Firmaların tercihi işleri en hızlı ve en işlevsel şekilde yetiştirmek ve talebi arttırmaktır. Taleplerin artması firmaların cirosunu arttıracığı için buldukları duruma uygun bir şekilde hareket edebilmektedirler. Aşamalar duruma göre değişkenlik göstermesiyle birlikte sırasıyla, eskiz/taslak aşaması, modelleme aşaması, konsept aşaması, animasyon/hareket/canlandırma aşaması ve seslendirme aşaması, olmak üzere tasarım aşamalarına ayrılabilir. Kimi durumlarda firmalar taslak aşamasındayken modellemeden önce konsept (giydirilmiş), renklendirilmiş denilen aşamada karakterin veya metanın yapısını önceden görmek

isteyebilmektedirler. Bu durum modellemeye başlamadan önce atılması gereken geri adımları erken tespit etmeyi sağlayabilmektedir.



Resim 2.5 Riot Games, Türk ajan Fade karakterinin eskizi



Resim 2.6 Riot Games, Türk ajan Fade karakterinin 3D model ve doku çalışması

Resim 2.5 ve 2.6 de de görüldüğü üzere dijital oyunlarda tasarım için gerekli girdiler alındıktan sonra sanatçı hakimiyetine bırakılmaktadır. Çalışmalarda istenmeyen

durumlar yaşandığında yeniden dizayn yöntemiyle karakter parçadan veya bütünden değişime uğrayabilmektedir bu aşamaya iyileştirme ya da yenileme denilmektedir.

Dijital oyunlarda uygulanan tasarım öğeleri; nokta, ışık, leke, değer, yüzey, mekân, biçim, form, çizgi, şekil, alan, boyut, doku ve renkten oluşmaktadır. Bu öğeleri uygulamada yansıtma yöntemleri ise tasarım ilkelerini oluşturmaktadır. Tasarım ilkeleri de şu şekildedir; oran-orantı (proportion) ilkesi, hiza (alignment) ilkesi, zıtlık (contrast) ilkesi, bütünlük (unity) ilkesi, egemenlik (hierarchy, dominance) ilkesi, vurgu (emphasis) ilkesi, hareket (movement) ilkesi, ritim (rhythm) ilkesi, denge (balance) ilkesi. Bu ilkeler, bir kompozisyon içindeki objelerin düzenlenmesini, birbiriyle olan etkileşimini etkilemektedir. Farkındalığı yaratmak ve etkileşimin kontrolünü sağlamak ise tasarımcının ana amaçlarından birisidir.

Tasarım ilke ve öğeleri, tasarımcıya ve sanatçıya evrensel bir rehber olmuş, tasarımın olmazsa olmazı haline gelmiştir. Plastik ve uygulamalı sanatlarda iki boyutlu düzenleme, kompozisyon olarak adlandırılmaktadır. İyi bir tasarım, formüllerden ziyade harekete geçirilen sezgi, duygu ve farkında olma durumu ile gerçekleşmektedir.

Her ne kadar dijital oyunlarda kullanılan tasarım öğeleri farklı kavramlarla nitelense de ilham kaynakları temel tasarım ilkeleri olmaktadır. Teknolojinin gelişmesiyle tasarımcıların kullanmakta olduğu ürünler veyahut programlarda geniş bir havuz oluşmuştur. Güncel yaklaşımlar, teknolojik ilerlemeler ve hatta yapay zekanın gelişiminin de dahil edildiği tasarım alanında renk tercihleri, kompozisyon unsurları, illüstratif çeşitlilik, izometrik tasarım uygulamaları, tipografik hareketler ve artırılmış gerçekliklerle birlikte izleyiciler veya oyuncular üzerindeki pozitif etkisi gözler önüne serilmiştir. Ayrıca güncel veya modern hareketlerle birlikte grafik tasarım unsurlarında alışılmışın dışına çıkmış ve modern düşünceler popülerliğini yitirmeye başlamıştır. Tasarım öğelerinin güncel ve dijital çağdaki tasarımlara ilham kaynağı olduğu gözlenmiştir (İlisulu, 2019).

3. OYUN PLATFORMLARINDA TÜRK PROTOTİPİ

Prototip kelime anlamıyla bulunan fikrin hızlı bir şekilde ön izlemesi yapılabilecek ilk tasarım ya da taslağın örnek ürünüdür. Dijital oyun çerçevesinde de tasarım fikrini canlandıran, karakter ya da modül ve benzeri ürünü temsil eden ilk örnektir. Kimi zaman prototipler oyun içerisine aktarılmadan önceki görüntü veya kurgu fikirlerini yansıtması açısından değerlendirilmek için 2 boyutlu (2D) ya da 3 boyutlu (3D) öğeler olarak betimlenebilmektedir. Tasarım açısından nitelikli olan ürün değerlendirildikten ve son hatalar ya da eklemeler (görsel kusurlar, detaylar ya da eklenebilecek yeni nitelikler) üzerine işlendikten sonra oyun motorlarına hareket kodlamaları ve komut işlemleri ile beraber yüklenmektedir. “Prototip, oyun veya oyunlaştırma fikrinizi hızlı şekilde ürüne dönüştürdüğünüz aşamadır. Fikirlerinizi ürüne dönüştürene kadar tam olarak nasıl görüneceğinden emin olamazsınız. Bu yüzden fikir aşamasında aklınızda olan sorulara prototipinizi geliştirirken yanıt bulabilirsiniz (Kecin, 2019, s. 181).”

“Oyununuzun ana konseptini bulduktan sonra, fikri hızlı şekilde prototipe dönüştürmeniz gerekmektedir. Prototipi hazırlarken kod veya dijital araçlar kullanmak zorunda değilsiniz. Elinizin altındaki kâğıt, kalem, makas vb. veya ücretsiz dijital (excel, mural, miro vb.) araçlar gibi basit araçlarla da ilk prototipinizi hızlıca oluşturabilirsiniz. Prototipi hızlıca yapmanızın sebebi; oyunun nasıl görüneceğini, nasıl hissettireceğini ve oyundaki aksiyonların nasıl olacağını hızlı şekilde test etmektir. Prototipte projeniz hayal ettiğiniz gibi gözüküyorsa, fazla vakit kaybetmeden istediğiniz hale gelene kadar fikrinizi geliştirebilir veya prototipinizi yeniden tasarlayabilirsiniz. Ayrıca prototip size oyuncuların nasıl bir deneyim içerisinde olacağını da göstermiş olur. Prototip aşamasında fikri nasıl göstereceğinize ve farz edelim ki kalıbına odaklanabilirsiniz. İlk aşamada prototipin güzel gözükmesinin bir önemi yoktur. Önemli olan prototipin oyun ve oyuncu deneyimi hakkında fikir vermesidir (Sharp & Macklin, 2016, s. 108).”

Prototip sürecinde tasarımcının faydalanabileceği birçok prototip çeşidi olduğu bilinmektedir. Prototiplerin türüne bakılmaksızın yer aldığı çalışmalarda dikkat edilen unsur istenilen oyun içerisine yerleştirilmesi düşünülen ögenin kimlik ve niteliklerini ne kadar taşıdığı söz konusu olmaktadır. Bir Türk prototipi oluşturulurken ortaya çıkan tasarım fikrinde tarihten esinlenilmiş bir öge ise tasarımcının hangi kaynaklardan beslendiği önem arz etmektedir. Tasarım ilham alınan kaynaklar açısından bir kusur ya da ayıp içeriyorsa ya da ilham alınan örneklerden halk arasında belirli bir kalıpta canlanan model o modelin sınırlılıklarını iyi araştırmak gerekmektedir. Aksi takdirde atıfta bulunulan öge bulunduğu coğrafya tarafından olumsuz yorumlar ve kötü yaklaşımlar alabilmektedir. Hatta ırkçı bir tavır olduğu düşüncesi bile oluşturabilmektedir.

Prototiplerdeki görüntülerin etkileri oyuncuya olumsuz yansımaması için tedbir ve değerlendirme aşaması olmasına rağmen prototip aşamasındaki çalışmaların son biçiminde dahi kusurlar ve ayıplara rastlanabilmektedir. Bunun sebebinin oyunun yapımcısı olan toplumun etnisitesi haricinde başka toplumların etnik kimliği üzerine de çalışırken, kendi toplumu kadar bilgi sahibi olmadığından kaynaklandığı düşünülmektedir. Keza dijital oyunlarda bir Türk canlandırılırken sadece coğrafyadaki ırk tipi incelenmesi ayıplara sebep olabilmektedir çünkü Orta Asya, Balkanlar ve Batı Türklerinin arasında bile fenotiplerinin farklı olduğu bilinmektedir. Sadece genotip üzerine belirli bir ırkı tasvir etmek tepkilere sebep olabilmektedir. Türk prototiplerinin bu kategoride detaylandırılmasındaki amaç; geçmişteki adları devlet, imparatorluk ve benzeri gibi yönetim biçimleri olan ulusların oyunlardaki görünüşlerini (karakter, mimari yapı, haritalama ve benzeri) sergilemek için yerleştirilmiştir.

3.1 Age Of Empires II

Steam platformunda, Age of Empires II oyunu içerisinde yer alan en etkileyici prototipler Yeniçeriler, Sultan Ahmet Cami, Yeniçeri maskesi ve sipahiler denilebilmektedir. Bunlar dışında kalan karakterlere ve yapılara bakıldığında diğer devletlerin kültürel görünüşünü andırmakta ve oyunun ilk safhalarında karakterlerin ve yapıların çoğunun görüntüsü ya Arap kültürünü ya da Roma kültürünü yansıtmaktadır. Oysa oyunda Türkler seçimi yapıldığında 1071 Selçuklu – Bizans savaşı ile başlamaktadır. Oyunun ilerleyen serilerinde (Age of Empires III, Age of Empires II Remastered Edition) bu duruma bir çözüm arayışı olduğu da görülmektedir.

Yenilemelerde oyuna eklenen bölümlerde Age of Empires II 2019 sürümü içerisinde birçok Türk ulusu oyuncuları karşılamakta bunlar içerisinde firmanın açıklamasıyla yer alanlar; “Rise of Turks (New tasks) Realistic maps. Uyghur Khaganate (Uygurlar), Goyturk Khaganate (Göktürkler) Ghaznavids (Gazneliler), Khwarazmian Dynasty (Harzemşahlar) Mamluk Sultanate (Memlûklüler) (Wrath, 2019).” Bu tarzda Türk tarihinin geçmişine dayanan metinlerin firmalar tarafından hazırlandığı görülmektedir.

'Remake edition' adı verilen, ürünleri yapan oyun sürümlerinde oyuncu taleplerinin, yapılabilir ve aşılabilir problemler olduğu takdirde, firmaların bu prototipleri düzenlemekten çekinmediği görülmektedir.



Resim 3.1 Age of Empires II Remastered Edition, oyun içi başlangıç görev modu görüntüsü



Resim 3.2 Age of Empires II Remastered Edition, oyun içi oynayış görünümü.

Resim 3.1 ve 3.2 üzerinde görülen yapı, harita, metin ve karakter bakımından tasarlanmış görüntüler oyun içerisinden alınan görüntülerle gösterilmektedir. 2019 yapımı olan bu yenileme çalışmasıyla eski sürümünde olan tasarım kusurları kısmen giderilmiştir.



Resim 3.3 Age of Empires II, Sultan Ahmet Cami oyun içi görüntüsü.



Resim 3.4 Age of Empires II oyunundan, Yeniçeri maskesi (solda), Yeniçeri (sağda)

Age of Empires II oyunun ilk sürümünde oyun içi görünüm için hazırlanan prototiplerde, Yeniçeri öncü birlikleri başlıklarını takmamış olmaları ile dikkat çekmektedir. Oyun için tarihin araştırıldığı veya canlandırılmak istenenin, doğru olması için firmalar ya da tasarımcılar tarafından bir uğraş gösterildiğinin simgesi olabilmektedir. Oyun içerisinde Yeniçeriler aslında iki kıdemli olarak ayrılmış ünik kuvvet olarak kraliyet Yeniçerisi olarak adlandırdıkları başlıklı Yeniçeriler ve normal birlikler olarak Yeniçeriler olarak görülmektedir. Yeniçeri maskesi ise oyun içi aktif edilebilir etken bir nesne olarak sunulmaktadır.

Bu nesne aktif edildiği zaman oyun içerisindeki Yeniçeriler ister birlik sayısında mevcut olsun isterse henüz birliğe dahil edilmemiş olsun tüm Yeniçeri kuvvetlerine etki gösteren bir güç ve savunma desteği sağlamaktadır. Tarihte de bilinmektedir ki

maske takan Yeniçerilerin saray içerisinde konuşlanıp saray kulluğu yaptıkları için daha üst düzey eğitim almış olmaları ve kıdem olarak birlikte daha üst yetkide olduklarını göstermektedir. Ancak oyun içerisinde nesne aktif edilse de karakter üzerinde güç ve kuvvet etkilerini arttırmasının yanı sıra görsel tasarımında herhangi bir değişikliğe rastlanmamaktadır.



Resim 3.5 Age of Empires II, Royal Janissary image (Kraliyet Yeniçerisi imgesi) (solda), Yeniçeri maskesi aktif edilmişken görüntülenen Yeniçeri imgesi (sağda)

Oyun içerisinde yerleştirilen prototiplerde tarihi kaynaklardan yararlanıldığı görülmektedir. Buna karşın yararlanılan verilerin doğru işlenmediği de ortaya çıkmaktadır. Nedeni şu ki bu prototipler sadece Yeniçeri olduğunu basit bir şekilde betimlemek için tasarlanmıştır. Oysaki kıyafetlerin işlemeleri, biçimi hatta kesim modelleri ve prototipler için konsepti yapılmış silahların, doğru dizayn edilmediği görülmektedir. Bu durum oyun içerisinde görüldüğünde onun tanınmasına yeterli olduğu için tasarımda herhangi bir değişime gitme gereği duyulmadığını ortaya çıkarmıştır. Keza Sultan Ahmet Cami'ni (Resim 3.3 de görüldüğü üzere) özellikle doğru lanse edilmesi gerektiğinin bilincinde olan tasarımcılar tarafından, iyi bir detaylandırmayla oyuna yerleştirildiği görülmektedir. Bu durum akıllara kaynak yeterliliğinden doğru faydalanılıp, faydalanılmadığı sorusunu, oyun içindeki diğer detaylar için de yapılabilir mi? Sorunu akıllara getirmektedir.

3.2 Civilization Serisi

Piyasaya çıkış tarihi 1991 olan strateji oyunu ilk sürümlerinde karşımıza izometrik bir bakış açısı yerine kuş bakışı görüntüyle çıkmaktadır. Bu oyunun ilk sürümü olan Civilization I için tasarım açısından olayları veya ulusları betimleyebilecek nitelikte kabul edilememektedir. Bu durum o dönemki teknolojinin yeterlilik durumu ile açıklanabilmektedir. Sonuç olarak ilk izometrik bakış açısına sahip oyunu oluşturabilecek teknoloji 1994’de karşımıza çıkmaktadır. Civilization I oyununda nesnelere kesin olarak tasvir edilecek bir nitelik aranmamaktadır.



Resim 3.6 Civilization I oyunundan kuş bakışı oyun görüntüsü, 1991

Yapımcılar, Civilization II sürümünde izometrik bakış açısından faydalanarak daha estetik harita taslakları oluşturmuştur. Buna karşın yapımcıların oyun içerisinde hala kültürel değerleri ve öğeleri metin tabanlı sistemle açıklamakta oldukları görülmektedir. Hazırlanan prototiplerde ulusların ve toprakların harita düzeni hariç ayırt edilebilir görüntü özelliğine sahip olmadığı görülmektedir.



Resim 3.7 Civilization II oyunun izometrik bakış açısı kullanarak piyasaya sürdüğü oyun modeli, 1996

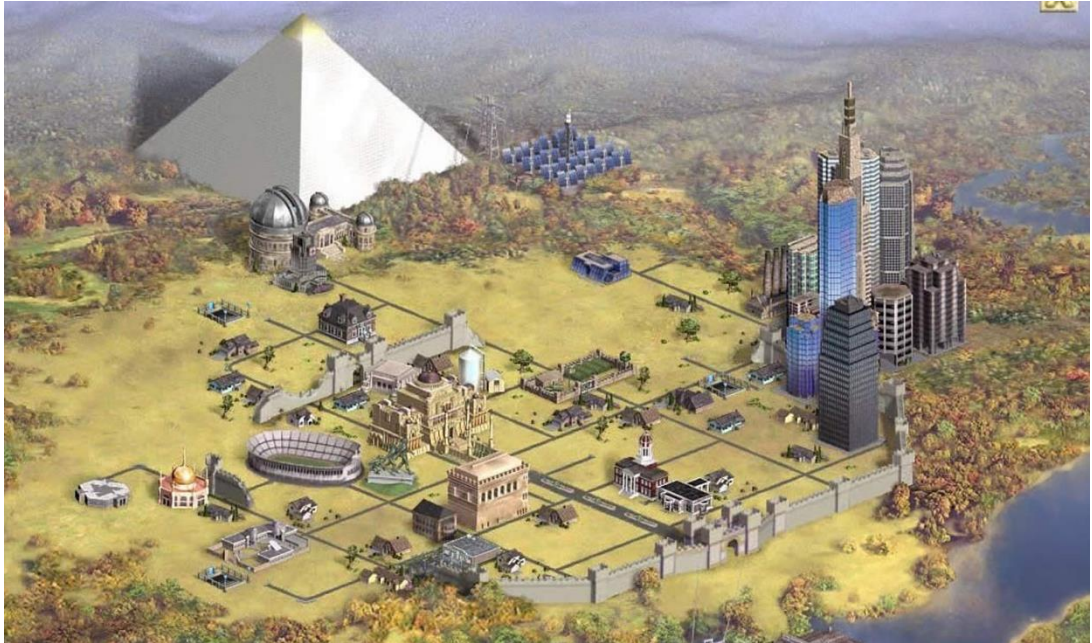
Civilization oyun serisi ilk izometrik bakış açısıyla diğer strateji oyunlarından farklı olarak tarihi olayları ele alma yaklaşımı ve gerçek verilere yakın ya da gerçek verileri kullanması sayesinde daha tutumlu bir ticari politika ve beğeni oluşturmuştur. Bu adım dijital oyunlardaki niteliklerin eğitim ve öğretim hayatında dikkate alınması gereken bir değer olduğu algısını oluşturmaya başlamıştır. Amerika'nın okul etkinlik saatlerinde ve tarih derslerinde bilgisayar oyunlarına yatkınlığı oluşmasını sağlayan ilk eğitime yakın oyun tipini oluşturmuştur.

Civilization III sürümü ile tekrar oyuncuları karşılayan Sid Meier firması diğer sürümleri gibi imparatorluk inşa ederek rakiplerle mücadeleyi hedeflemiştir. 2001 yılında piyasaya çıkarttığı bu oyunla Sid Meier firması rakipleri ile doğru orantılı bir tepki almayı başarmış ve %95 olumlu oylama ile dikkatleri çekmeyi başarmıştır. Oyun içerisinde artık milletlere, topluluklara ait kültürel özellikleri gerek yapılar olsun gerekirse karakterler olsun, farklılaşmaya başladığı ilk ticari ürünü olmaktadır. Ancak oyunun temel haritasında bu sürümünde de toplulukları birbirinden ayıran bir imge veya ikon bulunmamaktadır. Toplulukları tanıtmakta ana haritalarda metin tabanlı okumayı seçtiği görülmektedir. Bunun sebebinin oyun içerisindeki veri sayısını arttırmaktan kaçmak olduğu düşünülebilir. Aksi takdirde oyunda ne kadar çok tasarım içeriği olursa o kadar çok işlem gücü gerektiren teknolojiye sahip olmak gerekmektedir. Firmalar 2000-2005 yıllarında işlem gücü çok olan oyunları piyasaya

sürmekteyse herkesin ulaşabileceği türde oyun paketleri hazırlamayı tercih etmektedirler.



Resim 3.8 Civilization III, oyun içerisinde ana haritada toplumların görüntüsü, 2001



Resim 3.9 Civilization III, oyun içi özel harita görüntüsü, 2001

İzometrik bakış açısı ile 2001 yılında firma tasarımcıları bir kültürü, etnik kökeni veya ulusu temsil etmek için tüm verileri kullanmasa da onları yansıtacak popüler unsurları oyun içine aktararak bir temsili görüntü oluşturmayı başarmışlardır.

Civilization IV oyunu ile 2006 piyasaya tekrar çıkan firma bu sefer birçok ulusu ve tarihi olayı hikâye tabanlı olarak tek oturumlu oynayış biçimi ile yansıtarak farklı bir girişim denemiştir. Sadece tek oyunculu oynayış biçimi değil aynı zamanda çok oyunculu oynayış biçimini de farklı seçenekler olarak sunmaktadır. Bu dönemde firma, tarihi akışı ve gerçek zamanlı bir strateji oyununda bilginin bir meta üzerinden eğlence yöntemiyle bireye aktarılabilceğini vurgulamaktadır. Bu yüzden oyun içerisinde birçok ulusu ve toplumu temsil eden tasarımlar ve tarihi akışlar oluşturmuştur. Civilization IV sürümünde yaptığı görsel, ses ve metin tabanlı tasarımlarıyla Türk prototiplerini önemli derece oluşturan ilk oyununu sergilemiştir.

Oyun içerisinde Fatih Sultan Mehmet ve Kanunu Sultan Süleyman döneminin işlendiği bir zaman akışı yer almaktadır. Liderleri temsilen işlenen illüstrasyon çalışmaları 3 boyutlu bir karakter olarak oyun içerisinde yer almasa da oyunda zaman zaman ipuçları ve uyarılar vermek için 2 boyutlu tasarımlarıyla karşımıza çıkmaktadır.



Resim 3.10 Civilization IV, Kanuni Sultan Süleyman (solda) ve II. Mehmet (sağda) oyun içi tanıtıma yerleştirilmek için hazırlanmış illüstrasyon çizimleri, 2005.

Oyun içerisinde yer alan karakterlere bakıldığında sadece yeniçeriler, şahî topları ve Türk Bayrağının olması diğer oyun içi rakiplerden farklı olduğu noktalar olarak görülmektedir.



Resim 3.11 Civilization IV, Osmanlı devletini temsilen bayrak ikonu (solda), Oyun içi Yeniçeri görüntüsü (sağda), 2005.

Sid Meier yaptığı bu ilerleme ile Civilization EDU sürümü okullarda eğitim için ders materyali olarak kullanılmaya başlanmıştır. Özellikle ilerleyen serilerde öğrenciler sadece okumaktan ziyade bahsedilen milletleri ve tarihi olayları farklı duyu organlarıyla tanımaya başlamışlardır. Sid Meier, Civilization V oyununu 21 Eylül 2010 tarihinde piyasaya çıkartmıştır. Bu sürümde oyuncular için şaşırtıcı içerikleri olacağını söyleyen firma, savaşta kullanılan karakterleri harita üzerine ekleyeceğini ve komutları altıgen tabanlı oyun ızgarası ile gerçekleşeceğini belirtmiştir. Ayrıca tarihi bir olay olan İslam dinini yayma gibi bir politikanın da oyun sisteminde görülmektedir. Bu politik eylemi oyun içinde farklı ulusların dini inançları içinde yapılabilmektedir. Hristiyan bir toplumla savaşırken ticaret ilişkilerinde dikkatli olmak ve misyonerlerden halkı korumak gerekmektedir. Dijital oyunlarda genellikle görülen etnik kimliğe zarar verebilecek çalışmalarla bazı zamanlar karşılaşılmaktadır. Bu durum genellikle etnisite etkisi ile açıklanabilmektedir. Sanatçının veya firmanın kendi ulusuna yönelik dini veya kimlik tasarımlarında daha iyi çalışmalar gösterdiği söylenebilmektedir. “Dijital oyunlarda Müslüman temsili üreticilerin siyasi ve kültürel konularına göre şekillenmektedir. Her oyun, üreticisinin İslam dünyasına bakış açısını hikâye, görsel ve kurallar çerçevesinde göstermektedir. Bu nedenle dijital oyunlarda Müslümanların negatif, nötr ve pozitif temsillerle ele alındığı görülmektedir (Yorulmaz, 2018, s. 276).”



Resim 3.12 Civilization V, I. Süleyman karakterinin illüstrasyon ikonu (solda), Osmanlı Devleti'ni temsilen tasarlanmış bayrak ikonu çalışması (sağda)

Civilization V'de yer alan Süleyman ikonun bir önceki sürüme göre daha çok oyunun bütününe göre tasarlanmış bir prototiple ortaya koyulduğu görülmektedir. Osmanlı Devleti'ni temsilen yapılan ikon çalışmasında da değişikliğe gidilerek Osmanlı armasındaki üç hilal tercih edildiği görülmektedir. Civilization V serisinde harita bakışına yerleştirilmemiş olsa da oyun içerisinde sipahilerin ve deniz de Osmanlı donanmasının yer aldığı görülmektedir. Ayrıca diğer uluslara nazaran Osmanlı donanması rakip ulusların donanma gemilerini veya erzaklarını çalabilmektedir. Bu durum Osmanlıdaki mürettebatın korsanlık ile ilişkisinden canlandırıldığı düşünülmektedir.



Resim 3.13 Civilization V, Yeniçeriler ile oyun içi saldırı sırasında görüntü, 2010

Civilization V serisinde ana tasarımcı Sid Meier'in imzası yerine devam eden serilerde de yapımcı olan Ed Beach ve Jon Shafer'in imzaları yer almaktadır. Civilization VI ile 2016 yılında tekrar piyasaya çıkan oyun, kendi içerisindeki birçok tasarıma daha fazla dokunarak topluluk atölyelerinde çalışmalar başlattığı görülebilmektedir. Civilization VI oyununda Türk toplumuna karşı olan tasarım detaylarının daha çok arttığı söylenebilir. Şahi toplarındaki detaylar, Yeniçeri kıyafetlerinin rengi, donanma gemilerinin görüntüsünün Osmanlı dönemindeki kadirga olarak tasarlanması gibi birçok tasarım değişikliği yer almaktadır.

Oyun içerisinde kullanılan kadirgalar Osmanlı ile ilişkilendirilse de birçok ulusun da bu gemiyi kullandığı görülmektedir. Firmanın bu tutumu ya her top için farklı tasarım oluşturamayacağı ya da oyun içerisinde çok fazla bellekleme ve komut sorunu yaşamak istemediği için kaçındığını göstermektedir. Her ne kadar prototip, bir kadirgayı andırdığı görünse bile aslında kadirgaların pupa kısmında güneş sembolü ve kat uzantısı yer almamaktadır. Kat direk pupa üzerinden yükselir ve seyir bölgesinden sonra bir çıkıntı yer almamaktadır.



Resim 3.14 Civilization VI, Kadirga görüntüsü, Sang Han, 2018.



Resim 3.15 Civilization VI, Yeniçeri karakterinin prototipinin farklı açılardan görünüşü, 2016.

Civilization VI ile karakterlerin ilham alındığı kaynaklarda belirtilmeye başlanmış ve oyun içerisindeki bilgilerin veri akışı firma tarafından sağlanmaktadır. Resim 3.16 de ki Sultan Süleyman ikonu, resim 3.17 da bulunan Altissimo tarafından yapılan eserden kaynaklanarak tasarlanmıştır.



Resim 3.16 Stephanie Gitlin, suleiman, 3D character. 2016 (solda)

Resim 3.17 Altissimo, Cristofa Dell. (1520-66), Solimanus, / Uffizi galerisi, Floransa, Toskana, İtalya. T.ÜY.B. 22,7 x 17,5 cm (sağda)

3.3 Assassin's Creed

Genel olarak Assassin's Creed serisi solo oynanan, hikâye ve tarihsel çerçevede olup 'Aksiyon-Macera' türü bir oyundur. Rakip edinerek mücadele edilen oyunların aksine rakip oyunun içerisinde zaten mevcuttur. Bu rakipler genellikle NPC'ler botlar ve benzeri oyun içi yerleştirmelerden ibarettir. Tarihte yer alan karakterler canlandırılarak oyuncunun eylemlerine göre tepki gösteren bir yazılım düzeni ile tasarlanmışlardır.

2011 yapımı olan Assassin's Creed: Revelations paketi ile oyunda yer alan Türk prototipleri arasında Şehzade Ahmet, Yusuf Tazim ve Tarık Barleti'nin canlandırıldığı görülmektedir. Ayrıca baş karakterler arasında yer verilmese de saray içerisinde yer alan maskeli Yeniçerilerin korumadan sorumlu NPC'ler olarak oyuncuların karşısına çıktığı görülmektedir. Oyunun tasarımındaki bütünselliği bozmamak adına Yeniçerilerin kıyafetlerindeki tasarım dengesinde gerçeklikten uzaklaşıldığı görülmektedir. Tarihsel aksiyon-macera türü olan Assassin's Creed oyunun stratejik davranış tutumuyla ilişkisi olsa da sadece karakterler açısından karşılaştırma amacıyla bu tez çalışmasına yerleştirilmiştir.

Yeniçeri karakterinin prototiplerinde daha ihtişamlı olarak sunulduğu grafik ve tasarıma önem veren bir oyun olarak görülmektedir bu nedenle oyuncular tarafından

kaotik yapısı ve güçlü görüldüğü için bu tarz tasarımlarla Türk oyuncuların daha çok oy toplamalarına sebep olmuştur.



Resim 3.19 Tarık Barleti Karakterinin Prototipi, Assassin's Creed Revelations, 2011



Resim 3.18 Şehzâde Ahmet Karakterinin Prototipi, Assassin's Creed: Revelations, 2011



Resim 3.21 Yusuf Tanzim Karakterinin Prototipi, Assassin's Creed Revelations, 2011



Resim 3.20 Maskeli Yeniçeri Karakterinin Prototipi, Assassin's Creed Revelations, 2011

Assassin's Creed oyunu hikayeleri ile öne çıkan bir oyundur. Örneğin oyun içerisindeki karakterler; “Şehzade Ahmet, Assassin's Creed Revelations oyununda II. Bayezid'in en büyük oğlu olarak karşımıza çıkmaktadır. Kavga ve bölünmüşlükten sıkılan Ahmet, kendini tapınakçıların içinde bulunmakta ve eninde sonunda da Bizans tapınakçı kuvvetlerinin başına geçmekte (Haberself, 2015).” “Asıl adı İskender Barleti olan Tarık, Assassin's Creed Revelations oyununda karşımıza 16. yüzyıldaki Yeniçerilerin komutanı olarak çıkıyor. Şehzâde I. Selim'e olan hayranlığı ve liderlik vasıflarıyla bilinen Tarık, aynı zamanda Şehzâde Ahmet'ten nefret ettiği bilinmekte (Haberself, 2015).”

“Yusuf Tazim, öncelikle Osmanlı İmparatorluğu'nun başkentinde faaliyet gösteren bir uzman suikastçi ve Osmanlı suikastçilerinin lideriydi. 1510'un başlarında İstanbul'da ikamet ederken

Bizanslı Tapınakçılarla mücadele eden İtalyan Suikastçi Ezio Auditore Da Firenze'nin yanında yer almıştır. Bu süreç içinde, Yusuf ve Ezio Osmanlı Şehzadesi I. Süleyman ile iyi ilişkiler kurmayı başardı ve Osmanlı İmparatorluğunu devralmaya çalışan tapınakçıların planlarını engelledi (Haberself, 2015).”

Oyun içerisindeki görüntüleri ve tasarımları açısından doğal bir bütünlük ilişkisi yakalanmış prototiplerde toplumları daha iyi temsilen görüntüler ortaya çıktığı görülmektedir. Buna ilişkin Assassin's Creed oyunun yaptığı tasarım çalışmalarında dosya boyutlarının yüksekliği nedeniyle oyuncu portföyünün zenginliğinden vazgeçerek kaliteli tasarımlara önem verdikleri anlaşılmaktadır. Firmaların genellikle oyuncu portföyünü yüksek tutarak dosya boyutu büyüklüğünden kaçtığı bilinmektedir. Bu durum dolaylı sebeplerden kaynaklı olarak firmanın kâr marjını azaltmak istememesinden oluşmaktadır. Assassin's Creed oyununun fiyatı, diğer oyunlara göre çok daha yüksek olduğu fark edilmiştir.

3.4 Valorant

Riot Games firması tarafından geliştirilen ve 2020 de piyasaya çıkan FPS tabanlı Strateji ve taktiksel oyun türü olarak bilinmektedir. Oyun firması Türkiye’de ilk defa sunucu oluşturan ve halihazırdaki tek Türkiye sunuculu oyun olmaktadır. Firma 2022 yılında tasarladığı Türk karakter ‘Fade’ ile oyuncularının duygularını kazanarak, Türkiye projesinde kullanıcı arttırma hedeflerini gerçekleştirmektedir. Tasarladığı prototip modern bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. Geçmişteki Türk inanışlarına dayanılarak tasarlandığı düşünülen karakterde aksesuar olarak nazar boncuğu sembolü olan bir kolye takmaktadır. “Türk ödül avcısı Fade, düşman sırlarını ele geçirmek için kabusların gücünü açığa çıkarır. Karanlığın kendisi ile uyum içinde, onları karanlıkta ezmeden önce hedefleri avlar ve en derin korkularını ortaya çıkarır (Riot Games, 2022).”



Resim 3.22 Valorant, Riot Games, Ajan Fade, Rosa Lee, 2022.

Valorant yapımcıları karakterlerini oyun için hazırladığı kurgudan kaynaklı olarak ajan olarak adlandırmaktadır. ‘Musallat ve Gece Karanlığı’ adı verdiği ajan kabiliyetleri ile Fade üzerinde Türk mitolojiden yararlandığı düşünülmektedir. Musallat yeteneği rakibinin üstüne karanlık bir sicim olarak inerek onları açığa çıkartmaktadır. Kendisinin nazar boncuğu takması da bu duruma bağlanmaktadır. Bunlardan hareketle kullandığı karanlık güçlerin tesiri altında kalmak istenmemesinin bir yansıması olduğu düşünülebilir. Kâbus gibi bir varlık hazırlayarak belirli bir süre sonra yere düşecek olan küreyi atmak için ateş edin. Yere çarptığında, küre görüş hattında yakalanan düşmanların yerini ortaya çıkaracak kâbus gibi bir varlığa dönüşecek. Düşmanlar bu varlığı yok edebilir (Riot Games, 2022).

3.5 Battlefield I

Electronic Arts firmasının yapımı olan Battlefield 1 oyunu I. Dünya savaşı konu alan bir tema ile görev yaklaşım ve çok oyunculu serbest tarzı ile hem strateji ve taktik tabanlı hem de FPS/TPS usulü ile oyuncuların karşısına çıkmaktadır. İçerisinde birden çok Türk karakter tasarımı ve envanteri bulunan oyun Çanakkale Destanını ve

kuşatmaları da kapsamaktadır. 2016 yapımı olan oyunun kondisyonunu Dice oyun geliştirme firması üstlenmektedir.



Resim 3.23 Electronic Arts, Battlefield 1, Osmanlı nişancısı, Mike Marra, 2016.

Konsept tasarımı olarak giyim ve kuşam da dahil olmak üzere iklime ve haritaya göre kuşanan karakterleri ile dikkat çeken oyun tasarımı aynı zamanda savaştaki görevli askerlerin kabiliyetlerine göre hazırlanmış ve hikayeleri olduğunca canlandırmaya çalışmıştır.



Resim 3.24 Electronic Arts, Battlefield 1, Osmanlı Sağlık Subayı, Mike Marra, 2016



Resim 3.25 Electronic Arts, Battlefield 1, Osmanlı Müfreze Subayı, Mike Marra, 2016

Oyun içerisinde ki konsept tasarımlarında, firma karakterlerin giyim kuşamını (silah, mühimmat, cephane, kamufraj vb.) hiçbir sıkıntı yaşanmamış gibi tasvir ettiği görülmektedir. Çanakkale muharebesinde gerçekte subayların çoğu son model mühimmatlar kullanmıyordu ve oldukça çetin şartlarda mücadele etmekteydiler. Firma her milletin askerini aynı derecede iyi göstermeye çalıştığı için arkasında art niyet aranmamaktadır. Buna karşın bu durumun Çanakkale’de gerçekleşen savaş destanın kahramanlık hikayesini iyi lanse edilmediğini düşündürmektedir.

“Battlefield 1'deki senaryonun Çanakkale Savaşı'nda yazılan kahramanlığı doğru olarak yansıtmadığı, fazlasıyla taraflı olarak gösterildiği ve Türklerin aşağılandığı gerekçesiyle oyunun ülkemizde yasaklanabileceği iddia ediliyor. Konuyla ilgili henüz resmî açıklama olmamasına rağmen durumun bu aşamalara kadar gelebileceği ifade ediliyor. Hatırlayanlar olacaktır: Benzer bir şekilde Battlefield 4'ün Şangay'da geçen bölümünde senaryoya göre şehir işgal edildiği gerekçesiyle oyun Çin'de yasaklanmıştı (Pehlivan, 2016).”

Türk prototiplerini bu denli detaylı ele alan bir oyun olmasıyla Türk oyuncuların dikkatini çeken oyun hikâye tarzı oyun metasında aynı beğeniyi elde etmekte güçlük çekmiştir.



Resim 3.26 Electronic Arts, Battlefield 1, Osmanlı Yatağan Kılıcı Prototipi, Dylan Mellott, 2018

Oyun içerisinde Osmanlı envanterinde yer alan “Yatağan Kılıcı'nın” da kullanıldığı dikkat çekmiştir. Yaptığı tasarımlarla oyuncuların güzel yorumlarını kazansa da hikâye işleyişindeki ufak hatalar ve bazı anlam karmaşaları yüzünden, Türk oyuncularından olumsuz yönde de yorumlar almaktadır. Resim 3.26 de yer alan karakterin Osmanlı nişancı olarak tasvir edilmesinin yanı sıra oyunun zaman akışında Çanakkale savaşındaki Korkunç Abdül lakaplı keskin nişancıya yer verilmemesiyle birlikte hikâyedeki akışın bozukluğu da oyunda hissedilmektedir. Her ne kadar karakterin tasarımı bir nişancı olarak nitelikli olsa da tasarım açısından Çanakkale Savaşı'ndaki nişancıların destansı hikayelerini yansıtabilecek ihtişamı taşımadığı da görülmektedir. Oysaki bu savaşta nişancılar sadece düşmanla değil zorlu hava şartları ve coğrafi konum zorlukları içerisinde açıklıkla mücadele ederek yerlerini belli etmemek için ellerinden geleni yaparak adeta bir hayalet olarak nitelendirildikleri bilinmektedir.



Resim 3.27 III. Selim'e ait 'Yatağan Kılıcı' örneği, Osmanlı dönemi

Resim 3.27 de yer alan "Yatağan Kılıcı'nın" kabza ve sırt detayındaki eksikliklerde kılıcı sıradan bir Osmanlı kılıcı gibi göstermektedir. Halbuki 'Yatağan Kılıcı' Osmanlıdaki çift taraflı ve denge açısından özellikle sadece kılıcın keskin uç kısmının sırtından uzanan bir karışık keskin sırt yüzeye sahip olduğu bilinen ters müdahale kılıcı olarak da tanımlanmaktadır. Osmanlı döneminde III. Selim'e ait bir "Yatağan kılıcı'nın" Türkiye'deki 'Yatağan kılıcı' kılıç ustalarının arşivlediği bir site üzerinde kayıtlı olduğu görülmektedir. Resim 3.26 de yer alan kılıç örneği bu arşivden alınmıştır.

Dijital oyunlardaki Türk prototiplerinde yapılan hataların çok büyük sorunlara yol açmasa da zaman zaman oyuncular içerisindeki belirli kitleleri de rahatsız edebilecek ufak detaylar ortaya çıkarttığı görülmektedir. Bu durum Türk prototipleriyle beraber birçok toplum tarafından da yaşanmaktadır.

4. TÜRK PROTOTİPLERİNİN İRK, ETNİK YAPI BAKIMINDAN İRDELENMESİ

Etnik kelimesi toplumların; ulus, ırk, din, dil ve kültürel mirası paylaşmasıyla oluşmaktadır. Etnisite ise bir insanın etnik karakterini, hangi etnik topluluğa bağlı olduğunu (başka bir deyişle etnik kökenini) belirtir. Öte yandan ırk, kelimesindeki kavram sınırlarının daha keskin olmasıyla, aynı kalıtsal karakterleri taşıyan insanların oluşturduğu topluluk demektir (Conley, 2003).

Etnik farklılıklar ve ırksal farklılıklar kavram bakımından birbirinden ayrı tutulmaktadır. İrk coğrafyadaki toplumun hava koşulları ekonomik şartlar yaşam boyu edindikleri fiziksel ve zihinsel özelliklerin kalıtsal aktarımı ile oluşmaktadır. Oysa etnik farklılıklar farklı ırklarda dahil olmak üzere belirli bir coğrafya üzerinde yaşayan toplumun aynı fikirlere, inanışlara ve genellikle yakın ırklara sahip olan toplumlardan oluşmaktadır. “Dil, din, kültür ve büyük ölçüde ırk birliğine sahip oldukları halde, tek bir millet ve tek bir devlet meydana getirememiş toplumlar da mevcuttur. Dolayısıyla, objektif ve sübjektif faktörlerin birbirlerini tamamlamaları ve takviye etmeleri gerekmektedir (Köylü, 2019, s. 125).” “Etnik farklılık çalışmalarında, ırk ve etnik yapı öne çıkmaktadır (Harris, 1997, s. 132).”

Dijital oyunlarda sıkça karşılaşılan ırk türleri ve etnik kökenleri belirli toplumların, özellikle oyun prototiplerinde kullanılarak gerek toplumu yansıtmaya çalışmaları gerekse oyun firmasının yerleştiği toplum özellikleri oyuncuların dikkatini çekerek ticari hacmini arttırmak istemesiyle dijital oyunlar üzerinde görülmektedir. Etnik ayırım ve ırk farklılıklarının oyunlarda kullanılması genellikle mücadeleyi arttırdığı bilinmektedir. Ayrıca oyuncuların etnosentrist bir tavır sergileyeceği hesaba katılarak etnisitenin de dijital oyun görüntülerinde etkili olduğu gözlenmektedir. Etnosentrizm genel olarak oyuncunun kendi etnik kökeni veya ırkına yakın hissettiği karakter veya toplum prototipiyle oyuna dahil olması ve oyundaki rolünü canlandırması sonucu dijital oyunlarda görülmektedir.

Genel olarak strateji tabanlı oyunlarda, birliktelikle veya bireysel rakip edinmenin sonucunda mücadeleciler etkileşimler gerçekleşmektedir. Bu durum sadece oyun

içindeki içerikle değil oyunun tasarım aşamasındaki görsel, işitsel veya birçok disipline bağlı çalışmalarında oluşum aşamasında görülmektedir. Resimleme ve topluluk geliştirmede oyunlara görsel içerik hazırlayan sanatçılar ve tasarımcılarında ulus ve millet kimliklerini gizleyerek topluluk geliştirmelerine katıldığı görülmektedir. Buna etken olan sebepler, alternatif kültürel öğelerin ve varlıkların üretimi, yapım sürecindeki iç ve dış etkenlerden, ötekileştirme ve dışlanma durumu, yadırganma ve ayıplama durumları gibi birçok sebep yer almaktadır. Duruma binaen tasarımcıların ve sanatçıların kimliklerini gizlemesindeki sebep başlıca diğer toplumlar tarafından tarafsız görüşler beğeniler elde edebilmek olduğu düşünülmektedir. Topluluk üreticilerinin sürece ilişkin tavırlardan dolayı negatif tepkiler çekmesi halinde onları kışkırtarak ötekileştirme ideolojisini karşıtlarına uygulamaya itmektedir. Böylelikle topluluk atölyelerinde objektif beğeni ve gerçek topluluk talepleri değerini yitirmeye yönelmektedir. Çünkü sanatçı ve tasarımcılar, dijital oyunlarda kültürel bir mücadeleyi oluştururlar ancak bunları oyuncuların gerçek hayatlarına lanse etmeleri için değil bir spor olarak değerlendirdikleri için yapmaktadırlar. “Dijital oyunlar, başka ve alternatif kültürel üretimlerin, temsil pratiklerinin ve/veya yaşam tarzlarının da olanaklı olabileceği kültürel bir mücadele alanını oluşturur (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008a: 207).”

Mücadele oyunlarında nefret söylemi sık sık tasarımlardan kaynaklı veya oyuncuların birbirine karşı farklı tutumlara sahip olmaları ile ilişkilendirilebilmektedir. Oyuncuların ulusal çapta tarihsel olarak kötü veya iyi geçmişe sahip olmaları nedeniyle sergilendiği görülebilmektedir. Bazen buna oyun firmalarının yaptığı hatalar da etkili olabilmektedir. Battlefield 1 oyunundaki tasarımın hikâyeye uygunluğu ve olayların Arap coğrafyasında gelişmesini ele alarak, Türk karakterlerin Arap coğrafyasına göre kamuflaj giymesi ve hikâye akışındaki hatalar nedeniyle eleştirilere sebep olmuştur.



Resim 4.1 Battlefield 1 Arap askerinin Arap coğrafyasındaki kamuflajı ve görünümü.

Karakterin kafasına taktığı küfiye ve agel ile dikkat çekerek aynı konseptin sadece baş ve omuz yukarısında değişiklik yapılarak türk bayrağına ithaf edilmiş bir sembolik yerleştirme olduğu düşünülmektedir. Bir diğer örnekle açıklanacak olursa Arap Lawrance için kullanılan konseptte küfiye yerine kabalak/enveriye giydirilerek Türk kimliği yansıtılmaya çalışılmıştır.



Resim 4.2 I. Dünya Savaşı Osmanlı veya Türk askerinin envanterindeki Kabalak/Enveriye.



Resim 4.3 Battlefield 1 I. Dünya savaşı hikâye akışındaki asker görünümü.

Resim 4.3’deki Türk askerinin kafasına taktığı enveriye, Türk bayrağını simgeleyen detay ve kırmızı omuzluk haricinde konseptle ilişkin bir detay olmaması da tasarım açısından yetersizlik oluşturmaktadır. Oyun içerisinde sıkça Türk bayrağını sembolize etmeleri güzel bir tanıtım olsa da karakterlerdeki yetersiz betimleme biçimi oyuncular açısından Arap bir karakterle mi yoksa Türk bir karakterle mi oynadıkları sorusunu akıllara getirmektedir.

“Battlefield serisinin uzun zamandır merakla beklenen, 1. Dünya Savaşı yıllarının konu alındığı yeni oyunu Battlefield 1 satış rekorları kırmaya devam ederken yapıma dair sürpriz bir tartışmanın fitili ateşlendi. DICE ve Electronic Arts ortaklığıyla yayınlanan, grafikleri ve savaş atmosferiyle büyük beğeni toplayan oyunda -Seddülbahir, Haberci ve Kendine Dikkat Et bölümleriyle- yer alan Çanakkale Savaşı oyun severleri adeta ikiye böldü. Zira çoklu oyuncu (multiplayer) modunda Osmanlı askeri olarak düşmana saldırabiliyorsunuz ancak hikâye modunda -İngiliz ve Anzak askeri rolünde- siperlere girerek Osmanlı askerlerini vurmanız, köylerini bombalamanız gerekiyor. Kullanıcıların büyük çoğunluğu Osmanlı askerlerini vurmanın doğru olmadığını düşünürken, bazıları ise sadece oyun olduğu için herhangi bir çekince görmüyorlar. Diğer taraftan "Arabistanlı Lawrance" bölümünde Osmanlı’ya karşı başlatılan ayaklanmada imparatorluğa karşı bazı ağır ithamların bulunması tepkilerin daha fazla artmasına neden oldu (Pehlivan, 2016).”

Bu durumun Türk oyuncuları kendi ırklarına olan koruyucu tutumlarından dolayı rahatsız edebildiği görülmüştür. Tam olarak bu noktada etnosantrizm’in dijital oyunlarda da geçerli olduğu anlaşılmaktadır. Bu bağlamda bir toplum grubuna ait özerk kimlik yansımalarının, dijital oyun görüntüleri nasıl olmalıdır sorusuna ilişkin, cevap arayışı olarak sanat disiplinleri etken rol almaktadır. Kültürü, tarihi, coğrafyayı, değerleri tasvir etmek sanatçılara düşmektedir. Dijital oyun görüntülerinde dini, tarihi veya birçok dinamiği ele alabilmek için alanında yetkin sanat uzmanları tarafından

sergilenecek tasarımlar ve çalışmalar sektöre toplumsal statik ve dinamikler açısından gelişmiş bakış açıları ve doğru yaklaşımlar göstereceği düşünülmektedir. Bu sayede yabancı kaynaklardan elde edilecek çalışmaların aksine dijital oyun görüntülerinde toplumun kendine has değerlerini daha doğru ele alınabilmektedir. Japon kültürünü tasvir etmesi için ABD asıllı bir sanatçı kullanılması istenilen yeterlilikleri sağlayamayabileceği veya kasıtlı sağlanmayacağı düşünülebilmektedir. Bu sebepten dolayı her toplum kendi değerlerini ve özelliklerini doğrudan yansıtması gerektiği düşünülmektedir.

Bu süreç içerisinde “Comte’nin çalışmasında yer alan toplumsal statik ve dinamik üzerinden ilerlemenin faydaları olacağı söylenebilir. Ona göre toplumsal statik, toplumu bir toplumsal bütün içinde inceleme ve çözümlmeyi ifade eder.” (Comte, 1830). Toplumun ulusal olarak edindiği bilgilerin dışında tavırlar göstermek dijital oyunlarda bu tip sorunlara sebep olabilmektedir. Önlem olarak toplumsal statiklerin ve toplumun bir arada ele alınarak, tasarım ve hikâye bütünlüğü de sağlanması gerektiği düşünülmektedir. TÜDOF¹² verilerine göre dünya çapında dijital oyunlarda 4. Sırada yer alan Türkiye üretici firmaların gözdelelerindenidir. “Yaklaşık 20 milyon oyuncuya sahip olan nüfusu ile birçok toplumsal dinamiğe ve yönlendirmeye açık pozisyonda olan bu toplum, özellikle genç nüfusu ile dijital oyun görüntülerinden birçok birikim sağlamaktadır (Dinç, 2012).” Bunlar içerisinde tarih, coğrafya, sanat, gibi disiplinlerin yer aldığı bilinmektedir.

Bu verilere göre toplumun dinamiklerinin genç nüfusa oranından faydalanarak, yapılacak dijital oyun çalışmalarında toplumsal değerlerin etnisitesine ait belirginliklerinin korunması ve toplumsal bir bilginin doğru aktarılması gerektiği söylenebilmektedir. Öyle ki bu tarz durumlarda dijital oyunlar doğru yönlendirme ile toplumların ortak veri birikimine ve pratiklerine olumlu özellikler kazandırmaktadır. Toplum olarak dijital oyunlarda yönelim ve eğitim dinamiklerine sahip çıkmak ve korumak önem arz etmektedir. Aksi durumda dijital oyunların pozitif yönleri değil negatif yönleriyle mücadele edilmek zorunda kalılabilmektedir.

¹² TÜDOF hakkında detaylı bilgi için bkz; s. XII.

Etnisite toplumun geldiği ırk, köken, toplumsal düşünce biçimi ve benzeri verileri kapsarken etnosentrizm toplumun etnik kökenin sahip olduğu değerleri benimsemesi ve sahip çıkması durumu denilebilir.

“Etnisite ile kültür eşanlamlı olarak kullanılabilir ve böylelikle, Aleksandra Alund’un dediği gibi, “etnisite ve kültürü karşılaştırma eğilimi, etnik farklılığın siyasî dinamiklerine dikkat etmemeye yol açar. Oysa etnik gruplarla kültürel grupları birbirinin aynı olarak görmek ve ortak kültürü etnikliğin temeli olarak değerlendirmek son derece yanıltıcıdır. Etnik gruplar mutlaka ortak kültürel özelliklerle belirlenmediği gibi kültürel farklılık da etnikliğin belirleyici özelliği değildir (Kalaycı, 2022, s. 105).”

“Bu noktada Connor’un tanımına kulak vermek yerinde olur: Etnik grup, gerçek ya da farazî ortak köken duygusuna sahip, diğer-tanımlı bir gruptur. Bazı etnik gruplar “ırk” ya da “kan” kavramlarını kullanırken, bazıları kültürel yetkinlik ölçülerini kullanır. (Yıldız, 2001).”

Türk prototiplerinin dijital oyunlarda yer alması ile farklı görüşlerin ortaya çıkması o prototip hakkında tepkiye yol açan bir detay olduğu görüşünü ortaya çıkartmaktadır. Kasıtlı olarak ayrımcılık veya ırkçı bir tavır sergilenmese de dijital oyunlarda ufak kurgu ve tasarım hatalarının bile karmaşık sorunlara yol açtığı anlaşılmaktadır.

Dijital oyunlarda sıkça karşılaşılan Türk prototipinin deve üzerindeki veya at üzerindeki Araplaşmış karakterlerle ilişkilendirilerek tasarlandığı bilinmektedir. Türkler Arap coğrafyasına dahi kendi kültürlerini yansıtan bir toplum olarak kabul edilmektedir. Kültürü oluşturan değerler arasında geçmişte yaşanmış savaşlar, ticaretler ve İslami birliktelikler Türk karakterlerini Arap görünümüne sokmak için yeterli sebepler olarak kabul edilmemektedir. Ayrıca Mongoloid, Pers tipi karakterler oluşturularak Türk imajını oyunlara yerleştirmeye çalıştıkları da Age of Empires gibi oyunlarda görülmektedir.



Resim 4.4 Age of Empires II Bynazit vs Turks skirmish mod, oyun içi savaş anı.

Age of Empires II yapım yılından kaynaklı olarak oyunun bellek kapasitesinin en az düzeyde tutulması amacıyla çoğu figür oyun içi karakter haline getirilirken çeşitliliği azaltma yöntemi izlenmiştir. Ancak oyun üzerinde yapılan yeni DLC ve yenilemelerden sonra aynı hataların olması 2022 yılı içerisinde kabul edilemez bir hata olarak görülebilmektedir. Atlı okçuları Türk tarihine ilişkilendirirken müsellemler olarak da bilinen atlı birliklerin tasvirinde pers tipi başlıklar ve ağır zırhlı atların kullanılması Türk kimliğini yansıtmakta karakter bazında eksiklik oluşturmaktadır. Oyunun bütününe bakıldığında ufak bir ayrıntı gibi görülsede tasarım hataları her zaman dikkat çekebilmektedir. Bir ırkı veya etnik grubu temsil eden görüntüler oluşturulurken ayrıntıların önemine daha fazla vurgu yapılarak çalışmalar üzerinde oyuncuya veya izleyiciye ilişkin rahatsız edici unsurlar bulunmaması tercih edilmektedir.

“Cyberpunk2077” Oyunun içerisinde birçok ulusun ve milletin liderleri yer almaktaydı bu da oyuncuların ilgisini çekmiştir. “Tuğkan Gönültaş isimli yayıncı, oyunda Atatürk’e hakaret edildiğini öğrenmesi sonrasında belirtilen bölüme gelerek bunu teyit ettiğine dair bir paylaşım yaptı. Gazi Mustafa Kemal Atatürk’ün İstikbal Göklerdedir sözü oyunda yazım hatasıyla argo şekilde yazılmış durumda (Ertunç, 2020).” Özellikle, Türk oyuncuların oyun içerisinde Atatürk’ün bir deyiminin hata sonucu yanlış yazılması ve ünlü bir pozunun tasviri olan illüstrasyon çalışmasının

dikkatleri olumsuz etkilemesiyle tepki çekmiştir. Firma tarafından istemsiz kaynaklanan bu hatadan dolayı kamuoyuna bir bildiri hazırlanıp ilk güncellemede hata düzeltilmiştir. Bu durum bir kez daha oyunlar içerisindeki yerleştirmelerde ırkların ve kültürlerin önemini vurgulamaktadır. Özellikle görsellik ve seslendirme açısından geliştirilmesinin sanatçılara bağlı olmasıyla, dijital oyunlar bünyelerine barındırdıkları sanatçılar ve yapımcıların etkileri ile sık sık gündeme gelebilmektedir.

5. SANATSAL UYGULAMALAR

Dijital oyun prototiplerine ilişkin aşamalarda bilinçli veya bilinçsiz yapılmış olan çalışmaların gerçeği yansıtmadığı görülebilmektedir. Hikayelerin belirli kısımlarının ister özellikle isterse iyi niyetle es geçilmesine karşı bir tutum olarak, bu öğelerin değerlerinin gerçek zaman akışına uygun bir biçimde tasarlanması gerektiği vurgulanmaktadır. Aksi takdirde bir tasarımcı ve provokatör arasında bulunan farklılıklar ortadan kalkmaktadır. Tasarımcı çalışmasını ulusal bir platformda sergilemek istiyorsa buna göre adım atması gerektiği düşünülmektedir. Kendi vatanını övmek için uluslararası platformlarda başka vatanları ve toplumları yanlış tasvir etmenin kendi firmasına ve değerlerine zarar vermekten başka bir sonuca ulaşamayacağı aşikâr görülmektedir.

Dijital oyun görüntülerinin hafife alınması ve ‘nasıl olsa oyun karakteri’ söylemi ile basite indirgenmesi tasarım diline şaibe katmaktadır. Dijital oyun karakterleri sanatçı veya tasarımcı ürünü olmakla beraber görsel bütünlüğü ve anlatım dili olarak birçok kavramı ve bilgiyi nitelendirebilmektedir. Bu tutum hangi toplumdaki veya ulustan olduğu gözetilmeksizin tasarım çalışmalarında aykırı bir yaklaşım biçimi olduğu düşünülmektedir. Oyunlardaki öğeler bizzat amaç ve hedef kitle belirlemektedir ve kendini beğendirmek istediği kitleden dönüt beklemektedir. Amacına ulaşan gerek konsept gerek öğe prototipleri hedef kitesinden bir tepki almaktadır. Şayet aldığı tepki sayesinde toplum tarafından kabul alırsa yanlış dahi olsa o görüntünün etkisi toplumun beğenisini topladığı için geçerlilik kazanmaya başladığı düşünülmektedir.

Sıkça görülen hikâye, tarihi bilgi, ansiklopedi gibi kaynaklardaki konsept tasarım tasvirlerinin doğru nitelendirilmesinin aksine yapılan ayıplı ve kusurlu dijital oyun öğeleri ve konsept tasarım çalışmalarında karakterlerin gerçeği ortaya çıkartmayan görsellerden kopmuş betimlemelerle karşılaşılmasına aykırı bir tavır sergileyerek doğru gerçeklikleri (toplumun geçmişindeki etnik kökenler ile görünüşlerin halk arasındaki ve toplumun veri hafızasındaki yaygın bilinenlerini) yansıtmak amacıyla sanatsal uygulamalar bağlamında 2D çalışmalar yapılmıştır.

5.1 Barbaros Hayrettin Paşa



Resim 5.1 Barbaros Hayrettein Paşa karakteri eskiz olarak taslak (solda) konsept tasarım prototipi olarak (sağda) 7000x7000 (Px) RGB/8bit Adobe Illustratör & Adobe Photoshop üzerinden 2D karakter prototip tasarımı, 2022.

Tasarımda HTML uzantısı ile verilen renkler, hiper metin işaretleme dilinin kullanılmasıyla adlandırılmış renk dizini olmaktadır. Pantone renk kodu diziliminde yer alan adlandırma biçimi olarak da bilinmektedir.

Tasarımın uygulamasında kullanılan (HTML) renk dizini;

- #424E40
- #1D1F1C
- #C9A686
- #F3E08F
- #A85D08
- #4B301D

- #C3C3C3
- #F0E4BC
- #C7C1B5
- #FFFFFF
- #000000

Barbaros Hayrettin Paşa karakterinin dijital oyunlara yönelik konsept tasarım görüntüsünü döneme ait giyim kuşam kaynakları kullanarak, devlet erkanını ve gücü temsil etmenin yerine karakteri doğru tasvir edebilme eğilimi göstererek bir görüntü oluşturulmuştur. Oluşturulan görüntü 2 boyutlu ortamda 7000x7000 piksel örgü üzerine resmedilmiştir. Tasarım aşamasında karakterin denizci olmasına vurgu yapmak amacıyla kuşağına pusula ve eline harita rulosu yerleştirilerek karakterin özelliği yansıtılmaya çalışılmıştır. Karakter prototipi askerden ziyade donanma kaptanı olduğu için zırh giydirilmemiştir. Özellikle geniş omuzlar ve kaba kızıl sakal ile karakterin hikayelerdeki görüntüsü oluşturulmaya çalışılmıştır. Barbaros ismini kızıl sakalından aldığı bilinmektedir. Yabancı kaynaklarda yer alan bilgilerde kızıl sakal anlamında Barbaros kelimesinin kullanıldığı görülmektedir.

5.2 Zırhlı Asker



Resim 5.2 Osmanlı dönemi Zırhlı Asker karakterinin eskiz olarak taslak çizimi (solda) karakterin konsept tasarımı prototipi (sağda) 7000x7000 (Px) RGB/8bit Adobe İllustratör & Adobe Photoshop üzerinden 2D karakter prototip tasarımı, 2022.

Tasarımın uygulamasında kullanılan (HTML) renk dizini;

- #4A4233
- #BE964F
- #626262
- #8F2017
- #2C2C2C
- #E9C7A4
- #563812
- #F9F9F9
- #FFFFFF
- #000000

Osmanlı dönemi savaşçıların halk arasındaki söylemleri üzerine bilinen görüntü biçiminden uzaklaşarak tasarımda daha çok kaynağa dayanan tavırla konsept

oluřturulmaya alıřılmıřtır. Osmanlı dneminde adını en ok duyuran Yenierilerin aksine ayrıca zırhlı piyadeler de olduėu bilinmektedir. Ancak dijital oyunlarda en ok rastlanan Yenieriler olmuřtur. Bu eksikliėi kapatmak ve Osmanlı yaygın bilinen atlı okular ve Yenierilerin dıřında zırhlı askerlerinde temsil edilmesi gerektiėi dřnlerek betimlenmiřtir. Seluklu dneminden sonra tertiplenen Osmanlı ordusunda hala Seluklu tipi askeri strateji ve dzenli ordudan ziyade beylik birliklerine rastlanmaktadır. Zaman akıřına gre lanse edilmesi gerektiėinde zırhlı birliklerin ortaya ıkıřı Osmanlı askeri yapısında erken dnemde grlmemektedir. Yapılan 2D alıřmada dzenli ordudaki msellem olarak bilinen atlı birliklerinin Orhan Gazi dnemindeki betimlenmeleri ile iliřkilendirilmiřtir. Piyadelerin (yaya) tıpkı msellemler gibi hafif zırhlı ve yeterli donanımla savařtıėı bilinmektedir.

5.3 Mimar Sinan



Resim 5.3 Osman dönemi Mimar Sinan karakterinin eskiz olarak prototip taslağı (solda) karakterin konsept tasarım prototipi (sağda) 7000x7000 (Px) RGB/8bit Adobe İllustratör & Adobe Photoshop üzerinden 2D karakter prototip tasarımı, 2022.

Tasarımın uygulamasında kullanılan (HTML) renk dizini;

- #BEBEBE
- #29201B
- #7B4929
- #402B3A
- #DBD0BE
- #DEB8A3
- #D7D7D7
- #B0B0B0
- #FFFFFF
- #000000

Osmanlı döneminde yaşamış ve birçok yapıya can vermiş Mimar Sinan'ın özellikle strateji tabanlı oyunlara yansıtılmaması üzerine 2D konsept tasarım prototipi betimlenmeye çalışılmıştır. Çalışmada karakterin hem bir halk insanı hemde bir mimar olduğu göz önüne alınarak giyim ve kuşamı dönemin gerektirdiği üslupte ve yaptığı iş gereği üst tabaka bir sınıftan görünecek biçimde resmedildiğini söylemekte fayda olacaktır. Elinde bulundurdu parşömenler ile mesleğine, kavuk ve bakımlı sakalları ile tecrübesine gönderme yapılmak istenmiştir. Karakter 7000x7000 piksel örgü üzerine resmedilmiştir.

5.4 Tomris Hatun



Resim 5.4 İskitler dönemi Tomris Hatun karakterini prototip eskizi (solda) karakterin konsept tasarım prototipi (sağda) 7000x7000 (Px) RGB/8bit Adobe İllustratör & Adobe Photoshop üzerinden 2D karakter prototip tasarımı, 2022.

Tasarımın uygulamasında kullanılan (HTML) renk dizini;

- #786B5B
- #382C1B
- #693839
- #FBCFB4
- #78746D
- #5B402F
- #A05324
- #5B5B5B

- #FFFFFF
- #000000

İskitler döneminde destanlara konu olmuş Tomris Hatun karakterinin zorlu hayat şartlarını anlatan bir betimlemeye ihtiyaç duyduğunu düşünerek onu bir kraliçeden ziyade zorluklara karşı olan mücadelesini ve ihtişamının arkasındaki onu savaşı yapan özelliklerini tasarım diline yansıtma ihtiyacı duyularak yapılmıştır. Çünkü Tomris Hatun hayatı boyunca düşmanları ile mücadele ederken erken yaşlarında yalnız başına aklını ve silahını bir bütün olarak kullanmak zorunda kalmıştır. Silahına (yay ve ok) engel olan göğsünü bir kumaş parçası yardımıyla sıkıştırdığı veya göğsünü kestiği söylentileri de kayıtlarda kesin olarak kaynaklandırılmasa da nesilden nesle gelen tarihi söylemlerde yer aldığı bilinmektedir. Karakterin yağlıboya ve resim çalışmalarındaki kraliçe tasvirlerinin yanı sıra gücünü betimlemek üzere savaşı kimliği tasarım olarak prototip örneğiyle oluşturulmuştur.

5.5 Yerel Halk Kadının Giyim Kuşamına Örnek Karakter



Resim 5.5 Osmanlı dönemi 1500'ler ilk çeyreği Yerel Halk Kadının Giyim kuşamına örnek karakter prototipi eskizi (solda) karakterin konsept tasarım prototipi (sağda) 7000x7000 (Px) RGB/8bit Adobe İllustratör & Adobe Photoshop üzerinden 2D karakter prototip tasarımı, 2022.

Tasarımın uygulamasında kullanılan (HTML) renk dizini;

- #A25043
- #D0CBAD
- #311612
- #7A7852
- #DACFB3
- #432A15
- #D9C1A2
- #292313

- #C3C3C3
- #FFFFFF
- #000000

1500'lü yılların ilk çeyreğinde kadınlar üzerinde giyim kuşam biçiminin dijital oyun karakterlerine yansımamış olması üzerine ve oyun motorlarına yansıtılmasına vurgu yapmak amacıyla 2D konsept tasarım prototipi yapılmıştır. Osmanlı'da giyim kuşam çok çeşitli olduğu için konsept çalışmasının o dönemdeki tüm kadınların giyim ve kuşamına sadece tek bir karakter ile vurgu yapılamayacağını söylemekte fayda olacaktır. O döneme ait kumaşlarda Osmanlıyı betimleyen desenler ve simgelerin kıyafetlere dokuması yaygın olarak bilinmektedir. Ancak çalışmaların bu işlemler toplumun etnik kökenindeki birikimlerden ve bilgilerden oluşmaktadır. Eski inançları ve yeni inançları gibi birçok ikon sembol ve desen işlemleri gerek mitolojik gerek destanlar üzerindeki hikayelerden canlandırılarak kumaşlara işlendiği bilinmektedir.

5.6 Cengiz Kağan



Resim 5.6 Moğol İmparatorluğu dönemi Cengiz Han karakterinin eskizi 7000x7000 (Px) RGB/8bit Adobe İllustratör & Adobe Photoshop üzerinden 2D karakter prototip tasarımı, 2022.



Resim 5.7 Moğol İmparatorluğu dönemi Cengiz Han karakteri tasarım prototipi 7000x7000 (Px) RGB/8bit Adobe İllustratör & Adobe Photoshop üzerinden 2D karakter prototip tasarımı, 2022.

Tasarımın uygulamasında kullanılan (HTML) renk dizini;

- #D7D7D7
- #372E1E
- #A9987E
- #777756
- #B1B1B1
- #5B5A5B
- #868861
- #9A1515
- #6E5F50
- #D1AD9A
- #2A221D
- #FFFFFF
- #000000

Tarihçiler tarafından genellikle Türk olarak kabul edilen Moğol imparator Cengiz Han/Chengiz Khan karakteri Asya ve Balkanları içeren coğrafi haritalandırma ve

metin tabanlı strateji oyunlarında sıkça karşılan bir karakter olmuştur. Cengiz Han için hükümet, devlet, millet ve toprak önemli unsurlar olduğu için bunları betimlemek adına at figürü ile birlikte tasvir edilmiştir. Karakterin prototipi 7000x7000 piksel ölçek ile örülmüştür. Zırhı ve atı hızı ve dengeyi vurgulamak adına diğer prototip çalışmalarının aksine hafif zırhlı tasarlanarak betimlenmiştir. Kara çelik yerine alaşım bir zırh tasarımı yapılarak ordudaki çevikliğine ve stratejik hamlelerindeki hareketi sevme özelliğine gönderme yapılmıştır. Oysa o dönemde yaygın olan kara çelik savunma açısından en önemli ekipmanlardan biri olarak bilinmektedir ve zayıtı önlemek adına tecrübeli birçok askerin kuşanması gerekmektedir. Ancak Cengiz Han savaşlarında bu zırhların bir ağırlık olduğunu düşünerek rakiplerine karşı mücadele ederken hantallığı ve ağırlığı engelleyecek savunma ve saldırı ekipmanları ürettirmiştir. Atlı okçuları ve suikast birlikleri ile küçük gruplara büyük işler yaptırmayı sevdiği de tarihi söylenceler arasında yer almaktadır. Atı beyaz yelelerle resmederek tecrübe ve sabır vurgulanmak istenmiştir.

5.7 Yeniçeri



Resim 5.8 Osmanlı dönemi 1400'lerde Yeniçeri karakterinin prototip eskizi (solda) karakterin konsept tasarım prototipi (sağda) 7000x7000 (Px) RGB/8bit Adobe İllustratör & Adobe Photoshop üzerinden 2D karakter prototip tasarımı, 2022.

Tasarımın uygulamasında kullanılan (HTML) renk dizini;

- #C5C5C5
- #3D342B
- #2C3834
- #42554F
- #354554
- #943636
- #F2E2C9
- #B23837
- #DBC2AE

- #ECDF92
- #AFAFAF
- #FFFFFF
- #000000

Dijital oyunlara en çok konu olan Osmanlı birliklerinden birisi kapıkulu askerleridir ve Yeniçeri birlikleri olmaktadır. Yeniçeriler ordu düzeni atik ve nizami askeri yapısı ile düşmanlara karşı birlik beraberlik gücünü kullanarak kalabalık ve stratejik savaşlarda yer almıştır. Ancak Yeniçeriler genellikle sarayda konuşlanmış ve padişahı koruyan birlikler olarak bilinmektedir. Buna istinaden çerilerin bir piyade gibi tasarlanmaması gerektiği düşünülmektedir. Yeniçeriler resimlere konu olduğu için sürekli olarak kırmızı ve kafalarında taşıdıkları börklerle resmedilmesi üzerine dijital oyunlara da bu şekilde yansımaktadır. Oysaki Yeniçeriler börkleri savaş anında takmaz ve üzerindeki tüm gereksiz ekipmanları canlarına zarar gelmemesi için çıkartırlardı. Yine de halk arasında bilinen görüntüsünü bozmamak ve tepkileri doğrudan çekmemek üzere bu şekilde de tarihte yer aldıkları için prototip olarak börk ile betimlenmesinde zarar görülmemiştir. Karakterin kıyafetlerine Osmanlı döneminde farklı renkler ve askeri yapıyı temsil eden kumaş çeşitleri kullandıkları göz önüne alınarak orduyu yansıtabilecek renkler ile tasvir edilmiştir.

5.8 Kanuni Sultan Süleyman



Resim 5.9 Osmanlı dönemi Kanuni Sultan Süleyman karakterinin prototip eskizi (solda) karakterin tasarım konsept prototipi (sağda) 7000x7000 (Px) RGB/8bit Adobe İllustratör & Adobe Photoshop üzerinden 2D karakter prototip tasarımı, 2022.

Tasarımın uygulamasında kullanılan (HTML) renk dizini;

- #B5B5B5
- #2A2521
- #D3BC5E
- #142711
- #B8393A
- #5F6D50
- #0B150B
- #CEE1B4
- #D1C4B3

- #E1C1A5
- #342D28
- #FFFFFF
- #000000

Kanuni Sultan Süleyman, Kanuni olarak anılmasıdaki alt metin bilinenin aksine Süleyman'ın kanunları kendi oluşturmasıyla veya kanun hakkındaki yaptığı yeniliklere ilişkin olmamaktadır. Esasen kanunlara karşı olan hassas ve katı tavrının ve kanunların devlete karşı olan ilk yükümlülük olduğunu düşünmesiyle bunlara yönelik titizlik göstermesinden dolayı bu unvanla anılmıştır. Çalışmada karakterin eline kanunu temsil eden ağır bir kitap ile vurgu yapılmıştır. Osmanlıdaki padişah resimlerinin aksine karakterin gençliğine atfen göbekli olarak resmedilmemiştir. Pers veya Moğol tipini yansıtan bir görünüşten uzak durarak saray nizamında yetişmiş bir sultanın fiziki özelliklerinin kaslı, fiziki olarak yetenekli olması gerektiği bilinerek daha ılımlı bir vücut yapısıyla 2D olarak tasarlanmıştır. Oysa Osmanlı döneminde padişahlar resmedilirken hükümeti ve gücü ve bilgeliği yansıtması amacıyla hacimli sakallar oldukça kilolu ve zenginliği temsilen eden süslemelerle resmedildiği bilinmektedir.

5.9 II. Mehmet



Resim 5.10 Osmanlı Dönemi II. Mehmet fetih öncesi karakterinin prototip eskizi (solda) karakterin konsept tasarım prototipi (sağda) 7000x7000 (Px) RGB/8bit Adobe İllustratör & Adobe Photoshop üzerinden 2D karakter prototip tasarımı, 2022.

Tasarımın uygulamasında kullanılan (HTML) renk dizini;

- #AC3733
- #70520A
- #221408
- #433426
- #B29A82
- #B9852F
- #C7AD94
- #BDA388
- #DCC1A6
- #5F9D13

- #838D19
- #FFFFFF
- #000000

Fatih Sultan Mehmet karakterinin dijital oyunlardaki yansımaları genellikle yaşlı ve olduğunca şişkin tasarlanmasının aksine Fatih Sultan Mehmet'i gençlik çağındaki adı II. Mehmet olarak genç haliyle vurgulanmıştır. Çünkü dijital oyunların gerçek zamanlı strateji türünde bir hikayeye dayalı zaman akışı içermektedir. Ancak tarihin akışı ile karakterlerin görüntüsünün doğru prototiplenmediği ve doğrudan oyuna aktarıldığı görülmektedir. Bu duruma örnek teşkil etmesi için II. Mehmet olarak daha genç betimlenmiştir. Sultan II. Mehmet, Fatih adını fethi olan İstanbul'un işgali ile birlikte almıştır. Bu yüzden Fatih Sultan Mehmet tasvirinin oyun akışında genç tasvir edilmesi ve 21 yaşında İstanbul'u feth etmesi göz önüne alınarak bir çalışma yapılması gerekmektedir. Fatih Sultan Mehmet prototipinin işleneceği bir oyunda hatalar ve problemler Türk milletinin tepkisini şiddetle çekebileceği için hikaye akışının doğru yansıtılması önem göstermektedir.

5.10 Emir Timur



Resim 5.11 Türk-Moğol imparatorluğu olan Timur imparatorluğunun kurucusu Emir Timur ya da Timurlenk karakterinin konsept tasarım prototipinin eskizi (solda) karakterin konsept tasarım prototipi (sağda) 7000x7000 (Px) RGB/8bit Adobe İllustratör & Adobe Photoshop üzerinden 2D karakter prototip tasarımı, 2022.

Tasarımın uygulamasında kullanılan (HTML) renk dizini;

- #DFBB97
- #2A3F5B
- #544339
- #E7C967
- #AC1A03
- #6D9978
- #FFFFFF
- #AFAFAF
- #000000

Timur karakterinin dijital oyunlara yansımada ilham alınan kaynaklar yağlı boya portreler ve resim alıřmaları olduėundan doėrudan bir betimleme sz konusu olmuřtur. Trk-Moėol karıřımı bir imparatorluk olan Timur imparatorluėunun kurmasıyla ve İslam zerine yaptıėı seferlerle bilinmektedir aynı zamanda Mslmanlarla ve İslam devletleri ile de mcadelelere girmiřtir. Yaptıėı bu eylemlerle Trk nfusun tepkisini ve eleřtirilerini alan Timur ayaėını in topraklarına uzatmaya bařlamıřtır. Trk ve Moėol kimliėini bir arada barındıracak karma bir kltr politikası ve siyasi bir yapıyla kendi egemenliėini İslam dnyasına yaymak istemiřtir. Timur giyim kuřam ve barınma kltrn İslami ve Trk kltrne ait biimlerle řekillendirmiřtir. Batıdan da etkilenen Timur kendi devletinde farklı konseptler ile grldė bilinmektedir. Bunun zerine hem batılı hem de Trk kltrne ait bezemelerin olduėu iřlemeli kilim, kumař, yapı gibi zellikler ile de grldė sylenmektedir. Karakter tasarımında kumař tipi Avrupai kesimlerle ve tala resimlendirilerek Trk motifleri eklenmiřtir.

6. YÖNTEM

Bu tezin hazırlanması sırasında araştırma kapsamında nitel araştırma yöntemleri ve görsel araştırma yöntemiyle betimleme yapılmıştır. Ulaşılabilen konu ile ilgili literatür taraması yapılırken kütüphaneler, kitaplar, tezler, makaleler, internet siteleri, konu ile ilgili, sergi ve sempozyum katalogları üzerinden konu araştırılıp ulaşılabilen tüm yazılı kaynaklar tespit edilmiştir. Ulaşılabilen tüm yazılı kaynaklar aracılığıyla elde edilen bilgiler aktarılmıştır. Oyun prototiplerinin doğruluğu teyit edilmek için dijital oyunların, bu tez çalışmasında adlandırılan sürümleri indirilmiştir. Deneme yöntemiyle verinin doğruluğu tespit edilmiştir. Doğrudan tasarımcıların bahsedilen oyunlara ilişkin 3 boyutlu veya 2 boyutlu modellerini aktardığı sosyal medya uygulaması olan 'Artstation' üzerinden ulaşılmıştır.

7. BULGULAR

Dijital oyunların bir sanat ürünü ya da sanat branşı olmasından ziyade içerisindeki tasarım işlerinin farklı sanat disiplinlerinden yararlanılarak yapılmış olması nedeniyle oyunların veya içeriklerinin sanatsal değere sahip olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyunların birçok pratiğin bir araya gelmesiyle oluşmasından kaynaklanan bir karmaşa söz konusu olmaktadır. Dijital oyunlarda Türk prototiplerinin ya da Türk imgelerinin yer aldığı başlıklar içerisinde konun aslında ayrımcılık ve kötü gösterilme çabasına bağlandığı görülse de bazı kusurlar aslında tasarımdan veya firmanın konuyla alakalı kaynak erişimine önem vermediğinden oluştuğu gözlemlenmiştir. Firmalar düzeltmeler yapmak istese de oyunun standart boyutlarının, sistemlerinin ya da temasının dışına çıkmasından dolayı yapılamadığı anlaşılmaktadır. Bu konuyla alakalı gerek eğitim gerekse sosyal açıdan yeterli yerel kaynağın bulunmadığı, bulunanların ise ulaşılması güç olduğu görülmektedir. Dijital oyunlarla ilişkili olarak tasarım veya resim pratikleri açısından herhangi bir bilimsel veri bulunmadığı olanların da ulaşılması güç olduğu anlaşılmıştır. Bu konuyla alakalı daha çok pratik ve teorik eğitim desteğine ihtiyaç duyulduğu tespit edilmiştir.

8. SONUÇ

Toplumları temsil eden kültürel olgular, düşünceler, bilgi birikimleri, tarihsel yaşanmışlıkların yazılı veya sözel kaynaklar vasıtasıyla aktarıldığı bir gerçektir. Diğer taraftan içinde yaşanan coğrafi ve iklim koşullarından kaynaklı olarak toplulukların bireylerin fiziki görünüşleri, bedensel özellikleri, kılık kıyafetleri gibi özellikler de yine kalıtım ve gelenekler yoluyla sonraki nesillere miras olarak kalmaktadır. Halkların kendilerine has olan fiziki ve karakter yapıları ile giyim tarzları, onları tanımlamada başvurulan temel referans noktaları olmaktadır.

Toplum temsilini oluşturan karakter ve öge yapısının görsel yollarla tasvirinde bütünü oluşturan bütün özelliklerin, günümüzde dijital oyunlara da yansıdığı görülmektedir. Yapılan araştırmalar sonucunda görsel dille bu tasvirlerin kullanımı, formal ya da informal doğru bir veri akışı oluşturabilmektedir. Bu sebeple dijital oyunlarda yansıtılan görüntülerin tarihi zaman akışı korunarak doğrudan ya da olay örgüsüyle ilişkilendirilmiş bir şekilde, doğru kaynaklara dayandırılarak aktarılması daha olumlu sonuçlar sağlayabilmektedir. Dijital oyunlarda görüntülerin karakterler, yapılar, haritalar, fikirler, metinler, sesler ve bunları oluşturan bütün olgu ve metaların sürekliliği, karakterle yüklenen görsel anlamlar ile sağlandığı görülmektedir.

Dijital oyun görüntülerinde var olan tüm materyalleri oluşturmak için öncelikle temel bir prototip aşamasının olduğu bilinmektedir. Dijital oyun görüntülerini oluşturan tasarımlarda ilk izlenim olan prototiplerin değerlendirme aşamasında tarihi kaynaklar ve sözel tanımlardan yola çıkmak doğru görsel tanımları yapmak için büyük önem arz etmektedir. Ancak oluşturulan prototiplerde ele alınan halkın tanımını yapacak görsellerde zaman zaman karşılaşılan problemlerli görünüş ya da kişilere yüklenen karakter –davranış özellikleri, temsil ettiği halklar nezdinde sorular da yaşanmasına neden olabilmektedir. Toplumların oluşumunda ırk, din, dil, siyasi düşünce ortaklığı gibi donanımlar olduğu için bunların oyunlar üzerindeki yansımalarının doğru bir betimlemeyle yapılması gerektiği anlaşılmaktadır. Dijital oyunlarda, kullanıcılarının tercih etme sebepleri arasında önemli bir etken olmasından dolayı, görsel betimlemeler ve karakterizasyon çalışmaları, üzerinde en çok durulması gereken tasarım

aşamalarından birisi olmaktadır. Diğer taraftan oyun üreticilerinin yaratım süreçlerinde ve tasarım çalışmalarında ırk, din, dil, siyasi düşünce ortaklığı gibi etnik bütünlüğü yansıtacak görüntüler oluştururken doğru verilerle hareket etmesi gerektiği saptanmıştır. Ayrıca oyunda ele alınan mekânın coğrafi, fiziki nitelikleri hakkında da araştırmalar yaparak ve değerlendirerek tasarım yapılması gerektiği ortaya çıkmaktadır.

Tez kapsamında incelenen dijital oyun görüntülerinde, toplumlara yönelik bir ötekileştirmenin çoğunlukla yanlış bilgi kaynaklarından faydalanma sonucunda oluştuğu görülmektedir. Toplum tasvir eden betimlemelerdeki yanlış veya kusurların, çoğunlukla bilinçsiz, kısmen de bilinçli yapılması, oyun geliştirici firmalar üzerine sorumluluk da yüklemektedir. Bundan kaynaklı olarak oyunlarında rolünü üstlendirdiği toplumların görsel-karakter tanımında, ilgili halkların-kültürel yapıların değerlerine daha çok önem vererek oyuncu kitleleri ve topluluk atölyelerindeki ırk, din, dil gibi çatışmaların en aza indirilmesi için tasarım aşamasında daha çok bilimsel kaynaklardan faydalanılması gerekmektedir.

Dünya üzerindeki göç, ticaret ve savaş gibi eylemler kültürü canlı tutan ögeler arasında ilk sırada gelen olaylardır. Kültür, milletlerin ve toplumların bulunduğu coğrafya içerisinde yer alan bireylerin farklı fizyonomileri ve dilleri olsa da bir araya gelmesi ile oluşmaktadır. Dolayısıyla Türk toplumunda aslında Orta Asya'da ki halklarından farklı kimlik özelliklerinin Anadolu'ya gelindiğinde değiştiği görülmektedir. Anadolu'daki halkların görsel özellikleri Orta Asya'daki Türk dilli halkların görsel özelliklerinden bağımsız hale gelmiştir.

Çok oyunculu strateji oyunlarında Türk karakterlerinin betimlenmesinde savaşçı olma, fes giyinmiş Osmanlı ve mongoloid görüntüde olma gibi sınıflandırmalar içerisinde yer aldığı anlaşılmaktadır. İrdelenmekte olan oyunlarda genellikle ortaya çıkan Yeniçeri karakteri tarihte devşirme olarak bilindiği için belirli bir fizyonomiye sahip olmadıklarını söylemek gerekmektedir. Kimi Yeniçeri her ne kadar Türk imajına sahip olsa da tensel veya ırksal farklılıklardan dolayı bu durum anlaşılmaktadır. Böylelikle dijital oyunlarda Türk prototipleri oluşturulurken özellikle fizyonomi üzerinden değil

giyim kuşam ve kültürel öğeleri yansıtan yapılar üzerinden doğru bir görsel betimleme ve modelleme çalışmalarının yapılması daha doğru olacaktır.

Tarihsel süreç içerisinde Türk dilinin geniş coğrafyalara sıçramış olması sebebiyle Türk dilini kullanan birçok ulus var olmuştur. Fakat bu durum bahsi geçen ulusların Türk kimlik modelini oluşturduğu anlamına gelmemektedir. Timur imparatorluğunda kullanılan Doğu Türkçesi (Çağatayca) gibi diller Türk kimliğini doğrudan yansıtmamaktadır. Bu yüzden oyunlarda Türk karakterler oluşturulurken Türk dillerine benzer dilleri kullanan ulusların Türk karakteri olarak yansıtılmaması gerekmektedir.

Günümüzde dolaylı tarihi etkileşimlerden (savaş, ticaret vb.) kaynaklı her fenotip içerisinde Türk fenotipi olabileceği bilinmektedir. Ancak her bireyin %100 Türk fenotipine sahip olması pek de beklenilecek bir durum değildir. Bu yüzden Türk tasvirleri yapılırken özellikle kültürü oluşturan öğelerin doğru değerlendirilmesi gerekmektedir.

Dijital oyunlarda referans alınan kaynaklar, genellikle dönemin başta gelen liderleri ya da isminin destanlarda, tarihi hikayelerde sıkça bahsedilmiş olan karakterlerden oluştuğu anlaşılmaktadır. Böylelikle karakter çalışmalarını yansıtırken ilham kaynağı olarak elde edilen verilerin, görsel araştırma yöntemleri kullanılarak, dönemi içerisinde yapılmış tablolar, baskılar ya da son dönemlerde çekilmiş fotoğraflardan yola çıkılarak yapılması gerektiği önemli bir etmen olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu eserlerde kimliklerin tamamen gerçeği yansıtamayacağı ve doğru bir tasvire ulaşmak için birden fazla resimleme çalışması varsa kullanılması gerektiği düşünülmektedir. Tasarımcının birçok görsel kaynaktan faydalanması ve faydalandığı görseller hakkında bilgi sahibi olması hataları ve problemleri ortadan kaldırmak için etkili bir yöntem olacaktır.

Dijital oyun görüntülerinde kullanılan tasarım yöntemlerine ilişkin temel tasarım ilkeleri haricinde teknik ve materyal kalıplarının benzeri veri elde etmek için mümkünse birinci el kaynaklara, mümkün değilse ikinci el kaynak ya da belgelere başvurmak gerekmektedir. Ancak dijital oyun üreticilerinin yapmış olduğu oyunlara

ki karakterler incelendiğinde; konunun üzerinde kronolojik, tasarım, modelleme, resimleme açısından yapılan hatalar çokça karşımıza çıkmaktadır. Dijital oyunlarda tasarıma ilişkin toplumlara ifade eden tasvir hatalarının yapılmaması ve yapıldıysa düzeltilmesi açısından bu tarz konulara yönelik daha fazla kaynağın oluşturulması gerekmektedir.

KAYNAKLAR

- Ankara Kalkınma Ajansı. (2016). Dijital oyun sektörü raporu. <https://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf>. (ErişimTarihi:13.02.2022)
- Baran, D. (2006). *Heykel üretiminde oyun olgusu ve bir sergi*. [Yayımlanmış yüksek lisans tezi] İzmir Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Barrett, N. (2016). The use and effect of video game design theory in the creation of game based systems for upper limb stroke rehabilitation. *Journal of Rehabilitation and Assistive Technologies Engineering*.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2008a). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. Kalkedon.
- Binark, M., ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). Silkroad online’da sanal cemaat inşası ve Türk klan kimliği. *İnet-tr’08-XIII İnternet Konferansı Bildirileri*, 105-114.
- Binark, Mutlu & Sütçü Bayraktutan Günseli (2003). *Kültür Endüstrisi Olarak Dijital Oyun*, İstanbul, *Kalkedon Yayınları*.
- Buro, M. (2003). Real-time strategy games: A new AI research challenge. In *IJCAI*, 1530-1535.
- Büyükbaykal, C. I. (2020). Türkiye’de yeni medya ortamı ve dijital oyun. *Yeni Medya Elektronik Dergi*.
- Cambridge Dictionary. Meta. <https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6z%C3%B6k/ingilizce/meta> (Erişim tarihi: 22.04.2022)
- Cambridge Dictionary. Remake. <https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6z%C3%B6k/ingilizce/remake> (Erişim tarihi: 23.04.2022)
- Campbell, J. (1995). İlk Mitoloji-Tanrının Maskeleri. *İmge Kitabevi*.
- Cengiz, S. (2021). *İzometrik oyun nedir, nasıl yapılır?* Mobidictum: <https://mobidictum.biz/tr/izometrikoyun/#:~:text=%C4%B0zometrik%20oyun%20t%C3%BCr%C3%BC%2C%20oyun%20d%C3%BCnyas%C4%B1na,%C3%A7izilmesiyle%203D%20bir%20g%C3%B6r%C3%BCn%C3%BCm%20kazan%C4%B1r>. (Erişim tarihi: 28.04.2022)
- Comte, A. (1830). *Cours de philosophie positive*. Paris: Bachelier, 2-4.
- Conley, D. (2003). Race and Ethnicity. *RACE - The Power of an Illusion*. Virginia: Public Broadcasting Service.

- Dinç, M. (2012). Dijital oyunlar: Sorunlar ve çözümler. *Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu*, 5-28.
- Dune II*. wikipedia: https://tr.wikipedia.org/wiki/Dune_II (Erişim tarihi: 26.04.2022)
- Dunning B. ve Andy B. (2015). *Video Games An Introduction to the Industry*. Fairchild Books.
- Erbay, A. E. (2021). İletişim biliminde dijital oyunlar üzerine yapılan çalışmaların betimsel analizi. *Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi*, 520-532.
- Ertunç, M. A. (2020, Aralık 12). Cyberpunk 2077’de Atatürk’e hakaret! Kasım 12, 2021, <https://shiftdelete.net/cyberpunk-2077-de-ataturk-e-hakaret>. (Erişim tarihi:12.04.2022).
- Frasca, G. (2001). Rethinking Agency and İmmersion: Video Games As A Means Of Consciousness-Raising, *Digital Creativity*, 12(3), s. 167-174
- Geyrk, B. (2011). A History of Real-Time Strategy Games. *GameSpot*, 3.
- Goldsmith, T. T. (1948). *Amerika Patent No. 2,455,992*.
- Gökçe, Ş. (2007). *Sosyal Etkileşimi Geliştirecek Peyzaj Tasarımı Üzerine Bir Araştırma: Çukurambar Mahallesi Örneği*. [Yayımlanmış yüksek lisans tezi], Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara Üniversitesi, Ankara
- Haberself. (2015, Ağustos 5). *Oyunlarda Bulunan Türk Karakterler*. Haberself: <http://www.haberself.com/h/42222/> (Erişim tarihi: 31.05.2022)
- Harris, C. D. (1997). Şehirlerin doğası. *Urban Geography*.
- Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Ayrıntı Yayınları.
- İnal, Y. (2008). Bilgisayar oyunları ideoloji içerir mi? *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 523-530.
- Kalaycı, H. (2022). Etnisite ve Ulus Karşılaştırması. *Doğu Batı*.
- Kecin, K. (2019). Oyunlaştırma Prototip Çeşitleri. *Brand New Game*.
- Keleş, A. (2018). Dijital oyunlarda sonlu durum makineleri ve bulanık manik. *Electronic Turkish Studies*, <https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.14651>
- Köylü, M. (2019). Örgütsel iletişimin örgütsel sessizliğe etkisinde örgütsel bağlılığın aracı değişken rolü. *Uluslararası İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*.
- Lanchester, J. (2009). *Is it Art?*, London Review of Books, www.lrb.co.uk/v31/n01/johnlanchester/is-it-art, (Erişim tarihi: 05.07.2018).

- Omernick, M. (2004). *Creating the Art of the Game*. *New Riders Publishing*, 6.
- Pehlivan, C. (2016). *Battlefield 1 ülkemizde yasaklanabilir*. Donanım Haber: <https://www.donanimhaber.com/Battlefield-1-ulkemizde-yasaklanabilir--86995> (Erişim tarihi: 30.05.2022)
- Riot Games. (2022). *Fade*. <https://playvalorant.com/en-us/agents/fade/> (Erişim tarihi: 09.06.2022)
- Robles, M. (2014). *Video Games as an Art Form*, ESSAI. (12), <https://dc.cod.edu/essai/vol12/iss1/32>, (Erişim tarihi: 19.11.2018).
- Sağlam, M. (15 Aralık 2019). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin. *Akdeniz İletişim Dergisi*, 485-490.
- Sayın, M. E. D. (2016). *Dijital oyunların bilişsel yeteneklere etkileri: faktör referanslı bilişsel test kiti ile oyuncu ve oyuncu olmayan grupların karşılaştırılması*, [Yayımlanmış doktora tezi]. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sharp, J. & Macklin, C. (2016). *Game, Design and Play*. New York: Addison-Wesley Professional.
- Sony. (2007). *CorporateInfo*. Sony: <http://www.sony.co.jp/SonyInfo/CorporateInfo/History/> (Erişim tarihi: 03.06.2022)
- Soyluççek, S. (2018). Dijital oyunların sanatsal gücü; konsept tasarımı süreci. *JOURNAL OF ART HISTORY*, 319.
- Steam. (2021), *Age of Empires II*. Steam Store: https://store.steampowered.com/app/813780/Age_of_Empires_II_Definitive_Edition/?l=turkish#:~:text=En%20Son%20%20%20ncelemeler%3A,kullan%C4%B1c%C4%B1%20incelemesinden%20%94%20kadar%C4%B1%20olumlu. (Erişim tarihi: 28.04.2022)
- Steam. *Company of Heroes 2*. Steam Store: https://store.steampowered.com/app/231430/Company_of_Heroes_2/ (Erişim tarihi: 28.04.2022)
- Türk Dil Kurumu, <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim tarihi: 31.05.2022)
- Wilson, J. (2000). *Odyssey renewed: Towards a new aesthetics of video gaming*. [Published master's thesis] Faculty of Social Science.
- Wrath. (2019). *Rise of Civilization (Age of Empires II)*. Steam Store: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=vietnamese&id=1821860772> (Erişim tarihi: 29.05.2022)

- Yaraş, A. & Yaraş, C. (2010) “*Antik Çağda Oyuncaklar ve Günümüze Yansıması*” Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu.
- Yıldız, A. (2001) “*Ne Mutlu Türküm Diyebilene*”. *Türk Ulusal Kimliğinin Etno-Seküler Sınırları (1919-1938)*, İstanbul İletişim, 43-44.
- Yıldız, H. (2006). *Silkroad’da Sanal Kariyer Yapmak: Boş Zamanın Çalışma Yaşamıyla Kaynaşması*. [Yayımlanmış yüksek lisans tezi] Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi, 40.
- Yorulmaz, B. (2018). Dijital oyunlarda müslüman temsili. *MEDIAD Dergisi*.

GÖRSEL KAYNAKÇA

Resim 2.1; <https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/048/742/797/4k/suke-a20-sketches-5-1.jpg?1650829166> (Erişim Tarihi: 28.05.2022)

Resim 2.2; <https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/049/030/351/4k/rosa-lee-standing.jpg?1651529293> (Erişim Tarihi: 28.05.2021)

Resim 2.3-2.4; <https://mobidictum.biz/tr/izometrik-oyun/#:~:text=%C4%B0zometrik%20oyun%20t%C3%BCr%C3%BC%2C%20oyun%20d%C3%BCnyas%C4%B1na,%C3%A7izilmesiyle%203D%20bir%20g%C3%B6r%C3%BCn%C3%BCm%20kazan%C4%B1r>. (Erişim Tarihi: 02.11.2021)

Resim 2.5;
https://cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/231430/ss_37b7ab7fe554d6298ea97d68c1a78da564ec16c.1920x1080.jpg?t=1637248881 (Erişim Tarihi: 06.11.2021)

Resim 2.6;
https://cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/813780/ss_f270aa4e146459dc8b75a69bfecf23d13b0e8df6.1920x1080.jpg?t=1651280373 (Erişim Tarihi: 01.01.2022)

Resim 3.1; <https://steamuserimages-a.akamaihd.net/ugc/784108640636234875/D99A050A5A742E53BAE8AD70849EBECD728F4B85/?imw=116&imh=65&ima=fit&impolicy=Letterbox&imcolor=%23000000&letterbox=true> (Erişim Tarihi: 11.11.2021)

Resim 3.2; <https://steamuserimages-a.akamaihd.net/ugc/784108640636235466/53165FE4B6497805EFD3EA3F2FADC0AE69DB08E8/?imw=116&imh=65&ima=fit&impolicy=Letterbox&imcolor=%23000000&letterbox=true> (Erişim Tarihi: 11.11.2021)

Resim 3.3; <http://oyunindeks.com/rehberler/age-of-empires-ii-definitive-edition-turkler/> (Erişim Tarihi: 23.11.2021)

Resim 3.4;
[https://ageofempires.fandom.com/wiki/Janissary_\(Age_of_Empires_II\)?file=JanissaryIcon-DE.png](https://ageofempires.fandom.com/wiki/Janissary_(Age_of_Empires_II)?file=JanissaryIcon-DE.png) (Erişim Tarihi: 23.11.2021)

Resim 3.5;
https://ageofempires.fandom.com/wiki/Royal_Janissary?file=Royal+janissary+aoe2de.png (Erişim Tarihi: 23.11.2021)

Resim 3.6; <https://civilization.com/civilization-1/> (Erişim Tarihi: 28.04.2022)

Resim 3.7; <https://civilization.com/civilization-2/> (Erişim Tarihi: 28.04.2022)

Resim 3.8; <https://civilization.com/civilization-3/> (Erişim Tarihi: 28.04.2022)

Resim 3.9; [https://civilization.fandom.com/wiki/Ottoman_\(Civ4\)](https://civilization.fandom.com/wiki/Ottoman_(Civ4)) (Erişim Tarihi: 29.04.2022)

Resim 3.10; [https://civilization.fandom.com/wiki/Janissary_\(Civ4\)?file=Janissary+%28Civ4%29.jpg](https://civilization.fandom.com/wiki/Janissary_(Civ4)?file=Janissary+%28Civ4%29.jpg) (Erişim Tarihi: 29.04.2022)

Resim 3.11; [https://civilization.fandom.com/wiki/Suleiman_\(Civ5\)?file=Suleiman_%2528Civ5%2529.png](https://civilization.fandom.com/wiki/Suleiman_(Civ5)?file=Suleiman_%2528Civ5%2529.png) (Erişim Tarihi: 30.04.2022)

Resim 3.12; <https://steamuserimages-a.akamaihd.net/ugc/523889398405635575/D8CCCFDC8F0FFC2AD3C58904B39AD9BF7C8C366/?imw=5000&imh=5000&ima=fit&impolicy=Letterbox&imcolor=%23000000&letterbox=false> (Erişim Tarihi: 30.04.2022)

Resim 3.13; <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=464951224> (Erişim Tarihi: 30.04.2022)

Resim 3.14; <https://www.artstation.com/artwork/dO4g6Q> (Erişim Tarihi: 30.04.2022)

Resim 3.15; [https://civilization.fandom.com/wiki/Janissary_\(Civ6\)?file=Civ6_Janissary_Concept_Art.jpg](https://civilization.fandom.com/wiki/Janissary_(Civ6)?file=Civ6_Janissary_Concept_Art.jpg) (Erişim Tarihi: 30.04.2022)

Resim 3.16; [https://civilization.fandom.com/wiki/Janissary_\(Civ6\)?file=Suleiman_%2528Civ6%2529.png](https://civilization.fandom.com/wiki/Janissary_(Civ6)?file=Suleiman_%2528Civ6%2529.png) (Erişim Tarihi: 03.05.2022)

Resim 3.17; <https://www.sozcu.com.tr/hayatim/kultur-sanat-haberleri/kanuninin-portresi-rekor-fiyata-satildi/> (Erişim Tarihi: 03.05.2022)

Resim 3.18; <https://www.artstation.com/artwork/YKxRYK> (Erişim Tarihi: 15.05.2022)

Resim 3.19; <https://www.artstation.com/artwork/DqqeA> (Erişim Tarihi: 16.05.2022)

Resim 3.20; <https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/008/490/198/4k/mike-marra-ottoman-medic-low.jpg?1513111200> (Erişim Tarihi: 16.05.2022)

Resim 3.21; <https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/008/490/197/4k/mike-marra-ottoman-assualt-low.jpg?1513111197> (Erişim Tarihi: 16.05.2022)

Resim 3.22; <https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/012/028/384/large/dylan-mellott-yatagan3p.jpg?1532636400> (Erişim Tarihi: 08.06.2022)

Resim 3.23; <http://yataganelsanatlari.com/selim.asp> (Erişim Tarihi: 09.06.2022)

Resim 3.24; <https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Ahmet> (Erişim Tarihi: 17.05.2022)

Resim 3.25; https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Tarik_Barleti (Erişim Tarihi: 17.05.2022)

Resim 3.26; https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Janissary?file=TJM_6.png (Erişim Tarihi: 17.05.2022)

Resim 3.27; https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Yusuf_Tazim (Erişim Tarihi: 17.05.2022)

Resim 4.1; <https://trnet.tv/teknoloji/icerisinde-turklerin-de-bulundugu-10-strateji-oyunu-haber> (Erişim Tarihi: 21.06.2022)

Resim 4.2; <https://www.ensonhaber.com/gundem/vakanuvis-yazdi-kalpagin-mazisi> (Erişim Tarihi: 21.06.2022)

Resim 4.3; https://www.youtube.com/watch?v=CuMSF7_t0aY&ab_channel=webtekno (Erişim Tarihi: 21.06.2022)

Resim 4.4; https://media.moddb.com/images/mods/1/25/24918/Byzantine_vs_Turks.png (Erişim Tarihi: 21.06.2022)

Resim 5.12;
https://www.academia.edu/47765259/Guzel_Sanatlar_Ders_Kitab%C4%B1_Geleneksel_Sanatlar (Erişim Tarihi: 21.06.2022)

Resim 5.13;
https://www.academia.edu/47765259/Guzel_Sanatlar_Ders_Kitab%C4%B1_Geleneksel_Sanatlar (Erişim Tarihi: 21.06.2022)

Resim 5.14;
https://www.academia.edu/47765259/Guzel_Sanatlar_Ders_Kitab%C4%B1_Geleneksel_Sanatlar (Erişim Tarihi: 21.06.2022)

Resim 5.15;
https://www.academia.edu/47765259/Guzel_Sanatlar_Ders_Kitab%C4%B1_Geleneksel_Sanatlar (Erişim Tarihi: 21.06.2022)

EKLER

9. EK 1

Tablo 9.1 Dijital Oyunlarda Tarihçe.

1947	Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann 25 Ocak 1947'de bir Catode Ray Tube (katod ışın tüpü) işleyişinde bir aygıtla oynanabilen ilk cihaz/oyun aygıtı tipi oyun olarak anılan ve konsol oyununu tarif eden nitelikte patent almıştır.
1952	Coğrafyamız XOX veya SOS olarak bilinen "OXO" adlı oyun Alexander Sandy Douglas tarafından, ilk bilgisayar oyunu olarak yapıldı.
1958	"İki Kişilik Tenis" adlı ilk video oyunu, William Higinbotham tarafından icat edildi.
1962	Bilgisayarlar için tasarlanmış ilk oyun "Uzay Savaşı olarak kabul edilir. "Uzay Savaşı" Steve Russell tarafından Şubat 1962'de yaratıldı.
1967	Televizyonlarda oynanabilen ilk video oyunu olarak "Chase'i" Ralph Baer yarattı.
1969	21 Ağustos 1969'da Ralph Baer, televizyonda oyun oynamayı kavramlaştıran ve daha sonra Magnavox Odyssey'nin bir kümesi olacak, patent için ABD'de başvuruda bulundu.
1971	"Computer Space" adlı ilk arcade oyunu Nolan Bushnell ve Ted Dabney tarafından yapılmıştır."
1972	24 Mayıs 1972'de Magnavox Odyssey adı verilen ilk video oyun konsolu tanıtıldı ve daha sonra Magnavox tarafından piyasaya çıkarıldı. Ayrıca 100,00 ABD Dolarına satıldı.
1972	29 Kasım 1972'de ticari video oyun şirketi "Atari", ilk ev tipi video oyunu Pong'u piyasaya sürmüştür.
1974	Gran Trak olarak bilinen ilk araba oyunu 10, Mayıs 1974'te Atari tarafından piyasaya çıkarılmıştır.
1975	1975'te yazılım geliştiricisi Will Crowther, Colossal Cave Adventure'ı yazarak ilk metin tabanlı macera oyununu oluşturdu.
1977	11 Eylül 1977'de orijinal adı Atari VCS olan Atari 2600'ü piyasaya süren Atari, Oyun sisteminde yerleşik oyunlara sahip olmak yerine, oyun kodunu depolamak için ROM kartuşlarını kullanan ilk oyun sistemi geliştirdi.
1977	Marc Blank ve Dave Lebling, dokunaklı derecede metin macera tabanlı oyunu Zork'un geliştirilmesine adım atmıştır.
1978	İlk MUD'u Roy Trubshaw ve Richard Bartle ortaya çıkartmıştır. (Çok kullanıcı zindanın kısaltması olan MUD, çevrim içi, metin tabanlı, sanal bir ortamdır.)
1978	Haziran 1978'de Japonya'da ve sonrasında 1979'da Kuzey Amerika'da bir arcade video oyunu olan Space Invaders piyasaya sürüldü. 1979 Yılı'na kadar 100.000'den fazla aygıt satılıp kurulmasıyla Japonya'daki oyun salonlarında popüleritesi çarçabuk arttırdı. Space Invaders'ın başarısı, birden fazla bilgisayar

	platformuna ve oyun konsoluna, birkaç devam filmine ve birçok yeniden yayına ilham veren bir pop kültürü simgesi olarak bir yer kazandı.
1980	17 Haziran 1980'de iki bilgisayar oyunu için Telif hakkı kaydeden ilk şirket Atari oldu: oyunların adlarıysa "Asteroitler" ve "Lunar Lander".
1980	22 Mayıs 1980'de Namco, Japonya'da sonrasında Ekim 1980'de bir arcade oyunu olarak Amerika Birleşik Devletleri'nde Pac-Man'i çıkarttı. Pac-Man, o dönem içerisinde kar payı en yüksek olan oyun olarak kabul ediliyor ve 1990'lardan bu yana 2,5 milyar dolardan fazla para kazanmıştır. Popülerliği, birden fazla oyun sistemi ve bilgisayar platformunda 30'dan fazla lisanslı spin-off üretti.
1981	1981 yılında Origin Systems tarafından Ultima I: The First Age of Darkness, PC için satışa çıkartılmıştır. Oyunun popüleritesinin etkisiyle, 1981 ve 1999 yılları arasında Filmi yapılan oyun ilerleyen zamanlarda ilk serisi için dokuz devam filminin yayınlanmasına neden olmuştur. PC ve diğer platformlar için birkaç ek seri ve spin-off da piyasaya sürülmüştür. Ultima III'ün devamında, Excalibur ve Dragon Quest gibi bazı RPG'lerin geliştirilmesini ve satışa çıkarılmasını etkilemekle de değerlendirilmiştir.
1981	Berzerk'e 16.660 puan vermeyi başararak tarihi rekor kıran 19 yaşındaki Jeff Dailey, hemen olayı sonrasında bilgisayar oyunlarından dolayı kalp krizi geçirerek ölen ilk insan olmuştur.
1981	Castle Wolfenstein 1981 yılında Apple II için Muse Software tarafından geliştirilmiş ve piyasaya sürülmüştür. Daha sonra sekiz bitlik Atari sistemi ve Commodore 64 için satışa çıkarıldı. Popülerliği, DOS tabanlı bir birinci şahıs nişancı video oyunu olan Wolfenstein 3d'nin gelecekteki sürümüne ilham verdi.
1981	Donkey Kong The Game ve Nintendo Atari video oyunu olarak 9 Temmuz 1981'de yayımlanan, 1980'lerin başından bu Oyunları arcade en çok satan biri haline geldi. Popüleritesini 15 farklı bölüm diğer oyun konsolları ve Commodore 64 ve Atari dahil bilgisayar platformları için önümüzdeki 30 yıl ve birden çok bağlantı noktası üzerinde sonuçlar.
1982	18 Ocak 1982'de Time Dergisi, video oyunlarına adanmış ilk kapağıyla "Video Oyunları Dünyayı Uçuruyor" başlığıyla piyasada satışa sunuldu.
1982	Microsoft Flight Simulator oyunu, takriben 25 yıllık (Windows işletim sistemi serisinden üç yıl daha uzun) çalışan önemli derecede başarılı bir flight simulator oyunları serisinin başlangıcıdır. 1982'de PC için çıkartılan ilk sürümü Microsoft Flight Simulator. Şimdiye kadarki en uzun süredir devam eden PC oyun serilerinden biri ve Guinness rekorlar Kitabı'na layık görüldü: Gamer's Edition 2008 "En Uzun Süredir Devam eden Uçuş Sim Serisi" için girdi.
1982	1982'de Vectrex adıyla bilinen video oyun konsolu satışa çıkarıldı.
1983	Temmuz 1983'te Sierra Entertainment, King's Quest oyun serilerinin ilk oyunu satışa çıkarıldı. İlk etapta bir IBM şirketinin ev bilgisayarı modeli olan PC Junior üzerinde oynanması amacıyla dizayn edilmiştir. Bu süreçten sonra Apple II, Sega Master System ve MS-DOS bilgisayarları türleri ve sınıfları için satışa çıkartıldı. 1984 ve 1998 yılları içinde birden fazla ileri seri filmi sunuldu.

1983	15 Temmuz 1983'te NES (Nintendo Entertainment System) tarafından Japonya'da satışa çıkarılan ilk konsol oyun sistemidir. Japonya'da en fazla satış yapan oyun konsolu ünvanını 1980 ve 90'larda elinde tutmuştur. Üretim 1995 yılında durduruldu ve dünya çapında 61,9 milyon adet satıldı. Türkiye de ise daha çok PSP tutmuştur.
1984	MAD olarak bilinen 'MUD' ilk küresel MOD oldu ve Bitnet'e rastladı.
1984	1984'te SSCB'de ortaya çıkan "Tetris" oyunu ilk olarak 6 Haziran'da oyuncuya ulaştığı bilinmektedir. Klasik bir video oyunu olmuş ve neredeyse her PC standartlarına ve oyun konsollarında oynanabilir biçimde düzenlenmiştir. "IGN Enternatiments" firması, oyununu bulunduğu döneme kadar ki en başarılı 100 video o8yunu sıralamasında 2. sırada yer almasını sağlamıştır.
1985	13 Eylül 1985'te "NES" (Nintende Enternatimen Systems) konsol firması kendi sistemi için Super Mario Brothers'ı ortaya çıkarttı. NES konsolu ile birlikte paketlenmiş buna ilaveten ayrı olarak satılan oyunun 1999 yılı itibarıyla 40 milyondan fazla kopyası satılmıştır. Başarısı, 1986'da "Super Mario Bros 2" ve 1988'de "Super Mario Bros 3" de dahil olmak üzere birçok devam filminin geliştirilmesiyle sonuçlandı.
1986	NES için Zelda Efsanesi 21 Şubat 1986'da satışa çıkarıldı. Çok başarılı oyun serisinin ilk oyunu, NES için gelmiş geçmiş en fazla satış yapan dördüncü oyun olmuştur. Toplamda, Nintendo serisi oyun konsolları için 16 adet oyunu olan, Zelda Efsanesi franchise, dünya genelinde erişime ulaşan 67 milyon adetten fazla satış yapmıştır.
1987	5 Temmuz 1987'de "Leisure Suit Larry", Bilgisayarlar için satışa çıkartıldı. Oyun daha olgun bir kitleye yönelikti, çünkü çekici kadınları cezbetmeye çalışan ana karakter etrafında toplanıyordu. Oyunun popüleritesi ve başarısı, şüpheli içeriğine ve hedeflerine rağmen 1987-1996 yılları arasında toplam yedi oyunun piyasaya sürülmesine neden oldu.
1988	29 Ekim 1988'de Japonya'da ve daha sonra 14 Ağustos 1989'da Kuzey Amerika'da ortaya çıkarılan, "Sega" ilk oyun konsolu sistemi olan "Sega Genesis'i" (veya Japonya'da "Mega Drive" olarak bilinen), sürümünü yayınladı. 20,4 milyon adet satışıyla 2010 yılına kadar dünya çapında satış rakamlarına ulaşmıştır.
1989	3 Ekim 1989'da ortaya çıkan "SimCity" oyunu, "Maxis" tarafından yaratılmıştır ve Aralık 1990 yılına kadar oyun toplam 21 ödül kazanmıştır. Ayrıca 2009'da "PC World" tarafından şimdiye kadarki en iyi dördüncü Bilgisayar oyunu olmuştur. 2009 yılında "IGN (Imagine Game Network)" tarafından ilan edilen onbirinci sırada yer almıştır. 2007 yılında, bir Alman teknoloji ve oyun fuarında, o döneme kadarki en etkili on altı oyundan birisi olarak kabul edildi.
1990	26 Eylül 1990'da "PC DOS (Personal Compter Disk Operating System)" için ayarlanmış bir oyun olarak karşılan Wing Commander, Origin Systems tarafından üretilmiştir. "Wing Commander", 1996'da "Computer Gaming World" aracılığıyla şimdiye kadarki en üst liste yedinci Bilgisayar oyunu olarak sıralandı ve "Maximum PC", 2011'de "Remake" başlıklı olarak yeniden yapılması gereken 16 oyundan biri olarak listelenmiştir.,

1990	Maymun Adası'nın Sırrı Ekim 1990'da LucasArts tarafından satışa çıkarıldı. Bir nokta ve tıkla grafik macera oyunu olarak tasarlanan oyun topluluğu ve eleştirmenler tarafından iyi karşılandı. Oyun, IGN'nin video oyunu onur listesi'nde birkaç kez yer aldı ve "Bilgisayar Oyun Dünyası" tarafından tüm zamanların en başarılı on dokuzuncu oyunu olarak 1996'da listelenmiştir. Her biri %95 üzeri olumlu yorumlar ve dereceler alan üç ek devam filmi çıkartılmıştır. Oyunun bir versiyonu da 2009 yılında "iPhone" için piyasaya sürüldü.
1990	14 Aralık 1990'da "Commander Keen" oyununun ilki olan "Mooned on Mars", satışa sunuldu.
1991	1991 yılında "Scorched Earth" Disk Operating System (Disk İşletim Sistemi) tabanlı bir oyun olarak PC sürümleri için oyun pazarında satışa çıkarılmıştır. Resmi olarak 1991'de 1.0 sürümü olarak piyasaya sürülen 1.0b sürümü, teknik olarak 1.0 sürümünden önce yayınlanan oyunun Beta olarak ilk sürümü olmaktadır. Popülerliği nedeniyle, oyun Atomik Tanklar, xscorch ve Scorched 3D dahil olmak üzere piyasaya sürülmesinden bu yana birçok klonun hedefi oldu.
1991	Maymun Adası 2: Lechuck'ın İntikamı Aralık 1991'de LucasArts tarafından serbest bırakıldı. Orijinal oyunun devamı olan The Secret of Monkey Island'in devamı olan oyun, Bilgisayar ve Video Oyunlarından %96 dahil olmak üzere olağan dışı puanlar almıştır. Computer Gaming World tarafından 1996 yılında tüm zamanların en başarılı oyunları listesinde yetmişdördüncü sırada yer almıştır.
1991	Daha yaygın olarak "Civilization veya Civ" adlarıyla bilinen "Sid Meier'in" "Civilization'u", MicroProse tarafından 1991'in sonlarında oyun pazarlarında yerini almıştır. 1996'nın Kasım ayında "Bilgisayar Oyun Dünyası" "CIV'i" tüm zamanların en başarılı oyunu olarak seçmiştir. 2000 Yılında "Imagine Games Network", oyunu şimdiye kadarki yapılmış en başarılı değerlendirmeye sahip PC oyunlarında 4. sıraya yerleştirmiştir. Bununla birlikte 2012'de Time dergisi oyunu tüm zamanların en iyi 100 video oyunu listesine dahil etti.
1992	"Wolfenstein 3D", 5 Mayıs 1992'de "ID Software" aracılığıyla pazara sunulmuştur. İlk olarak Bilgisayarlar için piyasaya çıkartıldı sonrasında ise bilgisayar platformlarına ve oyun konsollarında yer almıştır. Wolfenstein 3D, run-and-gun veya FPS tipi birinci şahıs nişancı video oyununun popülaritesinin ve başarısının en önemli nedenlerinden biriydi.
1993	'İnanılmaz Makine', Windows ve Mac işletim sistemli PC'ler için piyasaya çıkmıştır. Oyunculara türlü elemanları kullanarak çözmek amacıyla devasa sayılarda bulmacalar sağlamıştır. Bulmacaların genel hedefi, bir topu sepete sokmak ile bir roketi vurmak veya bir balonu patlatmak gibi değişmektedir. Oyunun çeşitli sürümlerine günümüzde de rastlanmaktadır.
1993	Şubat 1993'te "LucasArts", "Star Wars: X-Wing'i" çıkarttı. "Star Wars: X-Wing", "LucasArts" tarafından "Star Wars" serisinin etrafında dönen ilk oyun olmaktadır. 1993 Yılında en çok satan oyundu ve Bilgisayar Oyun Dünyası "Yılın Simülasyonu" adını verdi. Ayrıca "1993'ün en iyi Fantezi veya Bilim Kurgu Bilgisayar Oyunu" dalında Origins Ödülü'ne layık görüldü."
1993	"Broderbund", 24 Eylül 1993'te bilgisayar oyunu Myst'i piyasaya sürdü ve daha sonra en popüler, iyi bilinen ve satılan IBM uyumlu ve Apple Macintosh başlıklarından biri olduğu için onurlandırıldı

1993	27 Eylül 1993'te Time Dergisi "Attack of the Video Games" adıyla video oyunlarına adanmış kapaklı dergisini çıkardı.
1993	Trilobyte, 1993 yılında 7. Konuk adlı olağanüstü bir multimedya oyununu piyasaya süren ilk başarılı şirketlerden biriydi.
1993	10 Aralık 1993'te PC oyunu DOOM, Software tarafından "Shareware" olarak çıkartılmıştır. Şirket, insanları oyunu başkalarına serbest şekilde dağıtmaya teşvik etmiştir. Başarılı ticari stratejisi ile oyunun piyasaya sürülmesinin ilk iki yılında yaklaşık 10 milyon kişi tarafından oynanmıştır. Başarısı, birden fazla devam filmi ve "IGN" aracılığıyla tüm zamanların kırkdördüncü en iyi video oyunu sıralamasıyla sonuçlanmıştır. Günümüzde, "DOOM" oyunu, FPS türü ve genel olarak bilgisayar oyunları için bir dönüm noktası olarak düşünülmektedir.
1994	Mart 1994'te "The Elder Scrolls: Arena" adlı ilk "Elder Scrolls" oyunu "Bethesda Softworks" aracılığıyla pazara sürülmüştür. İlk sürüm, geç sürüm ve yanıtıcı paketleme de dahil olmak üzere neredeyse bir felaket olarak sonuçlanmıştır. Buna ve eleştirilerin ekşi eleştirilerine rağmen, oyun satmaya devam etti ve kült bir hit olarak tanındı. Bir oyun tarihçisi olan Matt Barton, "oyun bu tür bir "CRPG (Computer Role Playing Game) için yeni bir standart belirlenmiştir."
1994	LucasArts, Temmuz 1994'te Star Wars: TIE Fighter'ı pazara sunmuştur. "Star Wars: X-Wing" oyununun devamı sürümü oyunu, sefine göre iyileştirmeler içeriyordu ve "Strategy Plus'ın" "Yılın En İyi Oyunu" da dahil olmak üzere birçok ödül kazanmıştır. Ayrıca "Bilgisayar Oyun Dünyasına" ve "IGN" onur sıralamasına girmiştir. Mayıs 1997'de "PC Gamer", "Tüm Zamanların En İyi 50 Oyunu" başlıklı listesinde birinci sırada görülmektedir. 2007'de "IGN" gelmiş geçmiş en iyi 25 PC oyunu listesinde üçüncü ve 2009'da üçüncü sırada yer almaktadır.
1994	Kasım 1994'te yapılan "WarCraft", "Blizzard Entertainment" üstün başarılı bir oyun dizininin başlangıcı olmuştur. Oyunun popüleritesi ve hikayesi, "WarCraft 2", "WarCraft 3" ve "World of Warcraft" dahil olmak üzere birçok devam filminin yayınlanmasını alevlendirmiştir. İlaveten birkaç kitap, oyuncak ve ticaret kartı oyununa ilham vermiştir.
1994	3 Aralık 1994'te "Sony", "PlayStation" konsol oyun sistemini Japonya'da daha sonra 9 Eylül 1995'te Kuzey Amerika'da oyun pazarına çıkartmıştır. "PlayStation" sistemi, piyasaya sürüldükten sonraki 10 yıl içinde toplam 102 milyonun üzerinde adet satarak 100 milyonun üzerinde adet satan ilk oyun sistemi oldu.
1995	Las Vegas, Nevada'da İlk "E3 (Electronic Entertainment Expo)" fuarı yapılmıştır.
1995	Command & Conquer, 31 Ağustos 1995'te Westwood Studios tarafından piyasaya sürüldü ve en eski gerçek zamanlı strateji oyunlarından biriydi. PC, Mac, PlayStation, Nintendo 64 ve Sega Saturn dahil olmak üzere birden fazla platform için piyasaya sürüldü. Popülerliği ve başarısı, genel olarak gerçek zamanlı strateji oyunu türünün popülerliğinin nedeni olarak kabul edilir. Command & Conquer serisi, "En Çok Satan RTS Serisi" de dahil olmak üzere Guinness Rekorlar Kitabı: Gamer's Edition 2008'de altı dünya rekoru ile ödüllendirildi.

1995	31 Ağustos 1995'te "Need for Speed" oyunu, şahıs bilgisayarları için Electronic Arts tarafından çıkartılmıştır. "Need for Speed", "NFS (Need for Speed)" oyunlarının önemli serisinin başlangıcı olmuştur. 30 Ekim 2012'de PC için toplam ondokuz oyun çıkartılmıştır. "NFS" oyunları "PlayStation" ve "Xbox" gibi oyun konsollarında da mevcut olduğu bilinmektedir. Birtakım oyunlar "iOS ve Android" mobil oyun platformları için bile kullanılabilirlerdir.
1996	29 Ocak 1996'da "Duke Nukem 3D" oyunu çıkartılmıştır. Günümüzde dahil devam eden popülaritesi birçok oyun için ilham kaynağı olması nedeniyle bu zamana kadar gelmiş, önemli ve değerli video oyunlarından biri olarak kabul görmektedir.
1996	22 Haziran 1996'da "ID Software", Doom oyun serisinin halefi Quake'i piyasaya sürdü. "OpenGL" tarafından tam RTS türü 3D oluşturma ve 3D hızlandırma sunan "Quake", bu hususla çevrim içi MMO oyun modlarıyla FPS hayranları arasında popülerlik kazanmıştır.
1996	25 Ekim 1996'da "Eidos" tarafından ilk "Tomb Raider" oyunu satışa çıkartılmıştır. Ana karakter "Lara Croft", "Walk of Game'e" dahil edilmiştir. "Guinness Rekorlar Kitabı" tarafından "En Başarılı İnsan Sanal Oyun Kahramanı" olarak tanındı. Dünya çapında 430 milyon doların üzerinde hasılat yapan "Tomb Raider" oyun serisi, iki filmin yayınlanmasını da etkileyecek kadar popüler olmuştur.
1996	Blizzard Entertainment, 30 Kasım 1996'da macOS için Diablo'yu ve 31 Aralık 1996'da Bilgisayar için piyasaya sürdü. Oyuncular arasında fenomenleşen ve sıra dışı mekanik kontrol özelliğine sahip olan oyun, "Gamespot'un" "Yılın Oyunu" ödülünü kazanmıştır. Diablo 3 Nisan 2013'den beri, "Gamespot'un" tüm PC oyunları sıralamasında 10 tam puan üzerinden 9.6 puanla 1. sırada yer almaktadır.
1997	MMORPG (devasa çok oyunculu rol yapma oyunu) UO (Ultima Online) 24 Eylül 1997'de piyasaya sürüldü.
1997	Age of Empires, Ensemble Studios tarafından 15 Ekim 1997'de piyasaya sürüldü. Oyun dünya çapında 20 milyondan fazla kopya satarak çok popüler hale geldi. Age of Mythology adlı oyunun esas şirketten ayrılan küçük işletme grupları tarafından ortaya çıkarılan yeni şirketler vasıtasıyla ortaya çıkmış oyun serisi ve iki oyun sürümü için "Nintendo Ds'ye" bir liman olan birkaç devam oyunun yayınlanmasıyla sonuçlanmıştır. "Rise of Nations" ve "Star Wars: Galactic Battlegrounds" gibi RTS oyunlarını etkilemekle de değerlendirilmektedir.
1997	"ID Software" uzun zamandır beklenen "Quake II" oyununu çıkartmıştır. 1998'de birçok kişi tarafından en popüler oyun olarak kabul edilen 2007 yılına kadar bir milyondan fazla kopya satılıyor. Quake II oyuncularına, ilerledikçe öğrenen ve oyun oynama zorluğunu artıran bir öğrenme bot sistemi de dahil olmak üzere bazı değişiklikler indirilebilir.
1998	31 Mart 1998'de StarCraft, bilgisayar için Blizzard Entertainment ve 1999'da Mac için pazara sunulmuştur. 2009 itibari ile 11 milyondan fazla adet satan oyun, RTS oyunlarının geliştirilmesinde de ciddi ölçüde bir adımdı ve oyun endüstrisi için çitayı yükseltmiştir.

1998	“Unreal Engine” (oyun motoru), “Epic MegaGames” aracılığıyla geliştirilmiştir. 22 Mayıs 1998'de “GT Interactive” aracılığıyla pazara sunulmuştur. Oyun, bugün hala “DirectX ve OpenGL” ile grafik oluşturma için kullanılan “Unreal” grafik motorunu popülerleştirmeye yardımcı olarak kredilendiriliyor.
1998	19 Kasım 1998'de “Valve Corporation'un”, popüler bir FPS oyunu olan “Half-Life'ı” ortaya çıkartmıştır. Temmuz 2007 itibariyle, tüm “Half-Life” serisi oyunlarının 20 milyondan fazla adeti dünya çapında satılmıştır.
1998	“Baldur's Gate”, Interplay Entertainment tarafından 30 Kasım 1998'de piyasaya sürüldü. Rolünün bir dizi ilk oyun 2008 itibariyle 2 milyon kopya dünya çapında sattı. RPG türünü canlandırmaya yardımcı olduğu ve PC Gamer'in oyunun "gelecek olanlar için yeni standartlar belirlediğini" söylediği aktarılıyor."
1999	Popüler MMORPG (devasa çok oyunculu rol yapma oyunu) EKOLAYZIR 16 Mart 1999'da “EverQuest” tarafından ortaya çıkarılmıştır. Oyun, Kasım 2012 itibariyle ondokuz genişleme içeren en başarılı MMORPG serilerinden birini piyasaya çıkartmaktadır. 25 Eylül 2003'e kadar oyunun 450.000'den fazla aboneye sahip olmuştur.
1999	Half-Life oyununda bir değişiklik olarak “Counter-Strike” oyunu geliştirilmiştir. 19 Haziran 1999'da yeni tarz olarak piyasaya sürülmüştür. Valve Corporation Counter-Strike haklarını satın almıştır. 8 Kasım 2000'de mağazadan satın alınabilen bir oyun olarak oyun pazarına çıkartılmıştır. Oyun hızla popüler hale gelmiştir ve Ağustos 2011 itibariyle 27 milyondan çok kopya satan bir oyun serisine dönüşüyor.
1999	Age of Empires II, Ensemble Studios tarafından 30 Eylül 1999'da piyasaya sürüldü. Orijinal “Age of Empires” oyununun öncüsü, “GameRankings” ve “Metacritic'in” ve hemen hemen tüm büyük oyun dergilerinden ve eleştirmenlerinden yüksek puanlar almıştır. 2007 dolaylarında “IGN”, tüm zamanların en etkileyici onuncu bilgisayar oyunu olmuştur.
1999	Activision, alkışlanan PlayStation oyun konsolu unvanı Alundra'nın merakla beklenen devamı olan Alundra 2'yi 1999'da piyasaya sürmek için dünya çapında yayın haklarını satın aldı.
1999	UT99 olarak da adlandırılan Unreal Tournament, deathmatch, capture the flag, last man standing oyun modlarını içeren PC için piyasaya sürüldüğü tarih 30 Kasım 1999 olarak bilinmektedir. Beğenileri toplayan grafikleri, oynanışı ve MMO özellikleri için önemli oylamalar toplamıştır.
2000	4 Şubat 2000'de “Electronic Arts”, “The Sims'i “ yaratmıştır. Bu oyun, dünya çapında 16 milyondan fazla kopya satarak tarihin en çok satan bilgisayar oyunlarından biri haline geliyor. Oyunun başarısı, Guinness rekorlar Kitabı'nda beş derece kazanarak “Gamer's Edition” da yayınlanmıştır.
2000	“Sony”, PS2 (Playstation 2) olarak da bilinen konsol oyun cihazını 4 Mart 2000'de Japonya'da ve 25 Ekim 2000'de Kuzey Amerika'da dijital oyun pazarlarına sunmuştur. 31 Mart 2012'ye kadar dünya genelinde ortalama 155 milyon adet satılmıştır ve böylelikle bu ana kadar en çok satan oyun konsolu sistemi haline gelmiştir. “PlayStation 2” ilaveten 3.857 oyunla herhangi bir oyun konsolu için mevcut en büyük oyun kütüphanesine ev sahipliği yapmaktadır.

2000	26 Haziran 2000'de "Deus Ex", Eidos Interactive tarafından satışı sunulmuştur. Birkaç oyun kusuruna rağmen, oyun dönem içerisinde en viral 25 PC Oyunu ve "Tüm Zamanların En iyi 100 Oyunu" dahil olmak üzere birçok oyun listesinde üst sıralarda yer almaktadır. Ayrıca Şubat 2011'de "PC Gamer'ın" "En İyi 100 PC Oyununda" birinci sırada yer almaktadır. Oyunun bir milyondan fazla adet ürünü 23 Nisan 2009'a kadar dünya çapında satılmıştır satılmaya devam etmektedir.
2000	29 Haziran 2000'de "Blizzard Entertainment", PC için "Diablo" 2'yi ve 26 Temmuz 2000'de Mac için oyunu piyasaya sürdü. Oyun ilk çıktığı anda yaklaşık olarak bir milyon adetten fazlasını sattı, Yılın Oyunu ödülü de dahil olmak üzere birçok ödül kazandı.
2000	"Counter-Strike" 8 Kasım 2000'de piyasaya sürüldü.
2001	30 Mayıs 2001'de Bejeweled ilk olarak "PopCap Games" tarafından internet tarayıcı tabanlı bir oyun olarak pazara çıkarıldı. Ardından "iOS", "Palm OS", "Xbox", "Facebook" ve "Windows Phone" gibi diğer platformlar için pazara sürüldü. Mart 2008 itibariyle, oyunun 75 milyon adetten fazla satıldı ve 150 milyondan fazla indirildi.
2001	23 Temmuz 2001'de üçüncü şahıs nişancı video oyunu olan "Max Payne", geliştiricilerin bir araya gelmesiyle PC için piyasaya sürüldü. Oyun mükemmel bir resepsiyona sahiptir ve en iyi PC Oyunu, en iyi oyun 2001, bir oyunda en iyi grafikler, yılın en iyi bilgisayar oyunu, editörün seçimi ve diğerleri için birçok ödül alır. 2003 ve 2012'de 2 filmi yayınlandı ve oyun serisi dünya çapında 7,5 milyondan fazla kopya sattı.
2001	15 Kasım 2001'de "Microsoft", orijinal "Xbox" oyun konsolunu yayımladı. 1996 Mayıs ayına kadar dünya çevresinde yaklaşık olarak 24 milyondan fazla konsol sattığı belirtilmiştir. Bu satılan konsolların hemen hemen 16 milyonu Kuzey Amerika'ya satılmıştır.
2001	15 Kasım 2001'de "Bungie", "Xbox" oyun sistemi için "Halo" oyununu pazara sürdü. Milyarlarca dolarlık bir video oyunu serisinin başlangıcını başlattı. "Halo" serisi, birden çok oyun dizisi ve oyuncaklar, kıyafetler, kitaplar, ve hatta televizyon ve web video dizileri gibi diğer marketlerde genişlemede dahil olmak üzere benzeri görülmemeyen bir başarı elde etmiştir. Video oyun konsolları için en iyi birinci şahıs nişancı oyunlarından biri olarak kabul edilir.
2002	Bilgisayar için "Medal of Honor: Allied Assault" başlıklı ilk "Medal of Honor" oyunu 22 Ocak 2002'de "EA Games" tarafından piyasaya sürüldü. "Medal of Honor" oyun serisinin üçüncü sürümü ve PC ve Mac için üç sürümden ilki. Oyun, "Gamerankings'ten" %91 ve "Metacritic'ten" 91/100 puan aldı.
2002	10 Eylül 2002'de "Battlefield 1942", "Electronic Art"s tarafından piyasaya sürüldü. "Battlefield 1942", 25 farklı "Battlefield" oyununu ve genişlemesini çevreleyen ve tüm bu oyunların 50 milyon adetten fazlasını bir araya getiren çok başarılı bir aynı firmanın yan markalarının başlangıcıdır.
2002	1 Ekim 2002'de "UT2003" olarak da adlandırılan "Unreal Tournament 2003", "Epic Games" ve "Atari Inc." tarafından pazara sürüldü. Oyun bir milyondan fazla indirildi. Bu da bir oyun demosunun çoğu indirmesi için rekor kırdı. Oyunun popüleritesi ve üstün oyun motoru, oyun motorunun "Tom Clancy'nin" "Rainbow Six" oyunları ve "Splinter Cell" dahil olmak üzere diğer oyunlarda kullanılmak üzere lisanslanmasına neden oldu.

2003	19 Şubat 2003'te "Tom Clancy's Splinter Cell", "Ubisoft" tarafından PC için pazara sürüldü. Oyun topluluğunda heyecanla karşılandı. Popülaritesi, 2010 yılı itibariyle seride beş oyunun daha piyasaya sürülmesine yardımcı oluyor ve altıncı 2013'te piyasaya sürülmesi planlanıyor. Haziran 2010 itibariyle, oyun serisinin yaklaşık olarak 22 milyon adetten fazlası dünya çapında satıldı.
2003	23 Haziran 2003'te "Second Life" oyunu "Linden Research Inc." tarafından pazara sürüldü. Sanal bir evren olarak tasarlanan oyun, oyuncular tarafından bir avatar oluşturarak sanal ortamda diğer oyuncularla etkileşime girebilir. 2008'de oyunun çevrim içi yaklaşık olarak 88.000'den fazla eşzamanlı oyuncusu olduğu belirtilmiştir. Bunlardan başka 2009 Yılında oyunun toplam hasılatı yaklaşık 567 milyon dolardı.
2003	12 Eylül 2003'te "Valve Corporation", "Steam'i" tanıttı. Aralık 2012 itibarıyla yaklaşık olarak 200 adet oyunu bünyesinde barındırmıştır. Steam platformunda hemen hemen 54 milyon aktif kullanıcı hesabı olduğu belirtilmiştir.
2003	29 Ekim 2003'te "Call of Dut"y serisinin ilk oyunu pazara sürüldü. Oyunun popülaritesi, "Infinity Ward'ı" İkinci Dünya Savaşı, "Modern Warfare" ve "Black Ops" olmak üzere üç hikaye yayında devam filmi yayınlamaya itmiştir. 8 yıl içinde oyun serisi dünya çapında 100 milyon adetten fazla sattı ve 40 milyon aktif oyuncuya sahip oldu.
2003	19 Kasım 2003'te "Yıldız Savaşları": "Eski Cumhuriyet Şövalyeleri", "LucasArts" tarafından bilgisayar için pazara sürüldü. "IGN", "Game Developers Choice Awards", "PC Gamer", "Computer Gaming World" ve "G4" tarafından Yılın Oyunu seçildi. Bunlardan başka "IGN'nin" On Yılın En İyi Oyunları listesinde (2000-2009) 3. sırada yer almıştır. Aynı zamanda "Los Angeles Times" tarafından "Yıldız Savaşları Genişletilmiş Evrenin en etkili eserlerinden biri" olarak kabul edilmektedir.
2004	"Counter-Strike: Condition Zero" Mart 2004'te piyasaya sürüldü.
2004	23 Mart 2004'te "Far Cry", "Ubisoft" tarafından pazara sürüldü. Pazara sürüldükten kısa bir zaman sonra dünya genelinde yaklaşık olarak 730.000 adet satmıştır ve PC ve oyun konsolları için başarılı bir serinin başlatılmasına yardımcı oluyor. Ayrıca oyunun kendisine adanmış bir web sitesi var (www.farcrygame.com).
2004	"Bethesda", "Fallout" oyun serisinin haklarını aldı ve 12 Temmuz 2004'te "Fallout 3" üzerinde çalıştıklarını açıkladı.
2004	16 Kasım 2004'te "Half-Life 2", "Valve Corporation" tarafından pazara sürüldü. Orijinal "Half-Life" oyununun ardılı olan oyunun 12 milyon adetten fazlası Şubat 2011'e kadar satılmıştır. Oyun 39 "Yılın Oyunu" ödülünü kazandı ve aynı zamanda birçok dergi yayıncısı tarafından ve "2012 Spike Video Oyunu Ödülleri'nde" "On Yılın Oyunu" seçildi.
2004	"Counter-Strike: Source" Kasım 2004'te oyun pazarına sürüldü.
2004	"World of Warcraft" oyunu 23 Kasım 2004'te "Blizzard" tarafından en popüler ve başarılı "MMORPG'si" olan oyun pazara sürüldü. Nisan 2008 itibariyle, dünya çapındaki tüm "MMORPG" oyun aboneliklerinin% 62'si "World of Warcraft'a" bağlı. Ekim 2010'daki zirvesinde, oyunun dünya çapında 12 milyondan fazla üyesi vardı.

2005	26 Nisan 2005'te "Guild Wars", "NCsoft" tarafından pazara sürüldü. "Guild Warsı" oynamak için herhangi bir üyelik gerektirmez, ancak oyuncular oyun içerisinde bölümleri satın alır ve satın alınan bu bölüm için sınırsız çevrim içi oyun sağlar. "NCsoft", Nisan 2009 itibariyle oyunun yaklaşık olarak altı milyon adet dünya çapında satıldığını bildirdi.
2005	22 Kasım 2005'te "Microsoft", tanınmış oyun konsollarının ikinci nesli olan "Xbox 360'ı" pazara sürdü. 30 Eylül 2012 tarihine kadar dünya çapında 70 milyondan fazla konsol satılmıştır.
2006	11 Kasım 2006'da "Sony", Japonya'da "Play Station 3" olarak bilinen konsol oyun sistemini pazara sürdü ve ayrıca kısa bir zaman sonra Kuzey Amerika ve Avrupa'da pazara sürüldü. 4 Kasım 2012 itibariyle, dünya çapında yaklaşık 70 milyon adet satılmıştır.
2006	29 Kasım 2006'da "Garry'nin" tarzı Steam'de kullanıma sunuldu.
2006	"Nintendo", 19 Kasım 2006'da "Wii" oyun konsolu sistemini 2 Aralık 2006'da Japonya'da ve Kuzey Amerika'da pazara sürdü. Bu konsol 31 Aralık 2012 çapında dünya genelinde 99 milyon adetten fazla satıldı. "Wii", önceki sistemler için oyunların indirilmesine ve oynatılmasına izin veren ilk oyun sistemiydi.
2007	"Electronic Arts" tarafından geliştirilen "Crysis" 13 Kasım 2007'de PC için oyun pazarına sürüldü. "PC Gamer" magazine tarafından % 98'lik bir oranlamayla fevkalade puanlar aldı ve bu da onu bu dergideki en yüksek puan alan oyunlardan biri haline getirdi. Mayıs 2010'a kadar, dünya çapında 3 milyon adetten fazlasını sattı. Bu yapılan satış onu şimdiye kadarki en çok satan PC oyunlarından biri haline getirdi. "Crysis", "TorrentFreak" tarafından bildirildiği üzere 2007'de en korsan versiyonu olan oyunlardan biriydi.
2007	"Portal", "Valve Corporation" tarafından 9 Ekim 2007'de piyasaya sürüldü. "Valve's Steam" aracılığıyla ve bağımsız bir ürün olarak sunulan oyun, Senenin Oyunu, PC için en iyi Bulmaca Oyunu ve En Yenilikçi Tasarım dahil olmak üzere birçok ödül kazandı. "Time" dergisi ayrıca oyunu Kasım 2012'de bütün zamanların en iyi 100 video oyunu listesine dahil etti. Ayrıca "Wired Portal'ı" 21. yüzyılın en etkileyici oyunlarından biri olarak kabul etti.
2008	"Electronic Arts" ve "Demiurge Studios", 28 Mayıs 2008'de PC için "Mass Effect'i" piyasaya sürdü. Piyasaya sürüldüğünde Windows PC oyunları listesinde 3. sırada yer aldı ve "PC Zone'dan" % 92, "PC Gamer Us'dan" % 91 puan aldı. Oyun ayrıca Xbox 360 için piyasaya sürüldü ve "New York Times" tarafından "Yılın Oyunu" seçildi.
2009	7 Ekim 2011'de, "Minecraft" Android işletim sistemli cihazlarda, 17 Kasım 2011'de iOS cihazlarda ve 18 Kasım 2011'de Windows için oyun pazarına sürüldü. 22 Ocak 2013 itibariyle oyunun 20 milyondan fazla kopyası satıldı.
2009	"Borderlands", 26 Ekim 2009'da Windows ve 3 Aralık 2010'da Mac için oyun pazarına sürüldü. Rol yapma yani "FPS oyunu" olan "Borderlands", Aralık 2009'a kadar iki milyon adetten daha fazla satarak neredeyse anında bir viral oldu ve Ağustos 2011 itibariyle 4,5 milyondan adetten fazla satıldı. "IGN", oyunu 2011'in sonlarında "En iyi 100 Modern Video Oyunu" listesine dahil etti.

2010	“StarCraft”, “Blizzard Entertainment” tarafından geliştirilen, serinin ilki 1998 yılında ortaya çıkarılan ve en ünlü serisi olan StarCraft 2 versiyonu 12 yıl sonra 27 Temmuz 2010 yılında oyun pazarına sürüldü. Ayrıca oyuna pazarına sürüldüğü ilk günlerinde yaklaşık olarak 3 milyon adet sattı. 2010 yılında en hızlı satan gerçek zamanlı strateji oyunu oldu.
2011	1 Mart 2011'de, “Trion Worlds” tarafından geliştirilen “Rift” oyunu piyasaya girdi ve “MMORPG” listesine yerini aldı. 2011 Ağustos yılı itibariyle, aktif olarak bir milyon oyuncunun oyunu oynadığı bildirildi. Ayrıca 2011’de “Oyun Geliştiricileri Konferansı'nda” "En İyi Yeni Çevrim içi Oyun" başda olmak üzere birçok ödül aldığını bildirdi. “IGN” ayrıca oyunu "2011'in en iyi PC Kalıcı Dünyası / MMO Oyunu" olarak tanıdı.
2011	“The Elder Scrolls V”: “Skyrim” veya yaygın şekilde “Skyrim” olarak adlandırılan, Kasım 2011'de “Bethesda Softwork”s tarafından piyasaya sürüldü. Piyasaya sürülmesinin ilk birkaç haftasında oyunun yaklaşık olarak 7 milyondan fazlası satıcılara ve online mağazalara gönderildi. Bunlarla beraber “Valve Corporation'ın” Steam platformunda en çok satılan oyunlarından birisi oldu ve 2 Ocak 2012 itibariyle oyunu oynamak için 5 milyon kullanıcının giriş yaptığı bildirildi.
2011	“Electronic Arts” ve “LucasArts” tarafından “SWTOR” (Yıldız Savaşları: Eski Cumhuriyet) 20 Aralık 2011 tarihinde oyun pazarına sürüldü. Piyasaya sürüldükten sonraki üç günde oyunun hemen hemen bir milyon abonesi vardı. Bu oran "şimdiye kadarki en hızlı büyüyen MMO" olmasını sağladı. Abonelik numaraları takip eden aylarda azaldı ve oyun ücretsiz oynanabilen bir modele geçti. Şubat 2012'de “MSNBC”, “Swtor'a” Yılın Oyunu adını verdi.
2012	15 Mayıs 2012’de “Blizzard Entertainment” Mac ve Windows için “Diablo” 3'ü oyun pazarına sürdü. Yaklaşık olarak 24 saat içinde 3,5 milyon adet satarak rekor kırdı. “Diablo” serisinin üçüncü oyunu, oyuncuların oyun içi altın ve gerçek para için diğer oyunculara dışı, eşya ve altın satmalarına izin veren uzun zamandır beklenen bir müzayede evi ekledi.
2012	Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) Ağustos 2012'de piyasaya sürüldü.
2013	2013 Dijital Oyunlar raporuna göre; sektörün toplam ciro hacmi 24 milyar doları geçti.
2014	11 Mart 2014'te “Hearthstone” oyun pazarına sunuldu.
2017	“PUBG Corporation”, 20 Aralık 2017'de PC için playerunknown's Battlegrounds'u piyasaya sürdü.
2018	Among Us ilk kez satışa çıkarıldı.
2022	Valorant resmi olarak dijital oyun camiasında ilk kez bir Türk karakterin tanıtımını yaptı.