

**T.C.  
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**AÇIK DÜNYA BİLGİSAYAR OYUNLARINDA  
İLLÜSTRASYON KULLANIMI**

**Furkan ÇAM**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Danışman  
Doç. Dr. Mustafa KINIK**

**Haziran – 2023  
KONYA**



T.C.  
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ  
Sosyal Bilimler Enstitüsü



**BİLİMSEL ETİK SAYFASI**

Öğrencinin	Adı Soyadı	Furkan ÇAM		
	Numarası	20812801006		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Grafik Ana Bilim Dalı / Grafik Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
	Tezin Adı	Açık Dünya Bilgisayar Oyunlarında İllüstrasyon Kullanımı		

Bu tezin hazırlanmasında bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

**Furkan ÇAM**



T.C.  
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ  
Sosyal Bilimler Enstitüsü



ÖZET

Öğrencinin	Adı Soyadı	Furkan ÇAM		
	Numarası	20812801006		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Grafik Ana Bilim Dalı / Grafik Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
Tezin Adı	Açık Dünya Bilgisayar Oyunlarında İllüstrasyon Kullanımı			

İllüstrasyon, bir konuyu görsel olarak ifade etmek için kullanılan sanatsal bir tekniktir. Bu teknik, çizim, resim veya diğer görsel unsurların kullanılmasıyla gerçekleştirilir. İllüstrasyon, hikaye kitapları, dergiler, reklamlar, çizgi romanlar, oyunlar ve diğer görsel medya alanlarında sıkça kullanılan bir yöntemdir. İllüstrasyonlar, metnin veya anlatının anlaşılmasını kolaylaştırır, duygusal etki yaratır veya bir mesajı iletme için kullanılır. Bu görsel öğeler, özgün tarzlar, renkler ve kompozisyonlarla oluşturulabilir. Böylece bir eserin atmosferini ve karakterini daha iyi ifade edebilir.

Açık dünya oyunları, oyunculara geniş bir oyun dünyasında serbestçe dolaşma ve keşfetme imkânı sunan oyunlardır. Bu tür oyunlar, oyunculara genellikle büyük bir harita veya oyun alanı sunar ve bu alanda serbestçe hareket edebilme özgürlüğü verir. Oyuncular, kendi tercihlerine göre görevleri tamamlayabilir, yan görevlere katılabilir, keşif yapabilir ve oyun dünyasının içindeki etkileşimli unsurlarla etkileşime girebilirler. Açık dünya oyunları genellikle detaylı çevre tasarımları, zengin karakter ve geniş özelleştirme seçenekleri ile oyunculara derin ve özgün bir oyun deneyimi sunmayı hedefler.

Bu çalışma, açık dünya oyunlarında kullanılan illüstrasyonlar incelemiştir. İllüstrasyonlar, oyun dünyasının görsel öğelerini oluşturan grafikler, çevre tasarımları ve karakter modelleri gibi unsurlardır. Bu özellikler, oyun deneyimini zenginleştirmek ve oyuncuların oyun dünyasına daha fazla bağlanmasını sağlamak amacıyla kullanılır. Tez, farklı açık dünya oyunlarının illüstrasyon tarzlarını analiz ederek, bu illüstrasyonların oyun atmosferine, karakterizasyona ve hikâye anlatımına nasıl katkı sağladığını araştırmaktadır. Ayrıca, oyun geliştiricilerine illüstrasyonların oyun deneyimini nasıl etkileyebileceği konusunda fikirler sunmayı hedeflemektedir.

**Anahtar kelimeler:** İllüstrasyon, Açık Dünya Oyunları, Bilgisayar Oyunları, Oyun



T.C.  
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ  
Sosyal Bilimler Enstitüsü



**ABSTRACT**

Author's	Name and Surname	Furkan ÇAM		
	Student Number	20812801006		
	Department Department	Department Of Graphics / Graphics Department		
	Study Programme	Master's Degree (M.A.)	X	
		Doctoral Degree (Ph.D.)		
	Supervisor	Doç. Dr. Mustafa KINIK		
Title of the Thesis/Dissertation	Use of Illustration in Open World Computer Games			

Illustration, on the other hand, is an artistic technique used to visually express a subject. It involves the use of drawing, painting, or other visual elements to create visual representations. Illustrations are commonly used in storybooks, magazines, advertisements, comics, games, and other visual media. They help facilitate the understanding of text or narration, evoke emotional responses, or convey a message. These visual elements can be created using unique styles, colors, and compositions to better express the atmosphere and character of a piece.

Open-world games are video games that offer players the freedom to freely explore and navigate within a vast game world. These games typically provide players with a large map or game area in which they can move around freely. Players can choose to complete main quests, participate in side missions, engage in exploration, and interact with interactive elements within the game world. Open-world games often aim to provide players with a deep and immersive gaming experience through detailed environmental designs, rich characterizations, and extensive customization options.

This thesis focuses on the examination of illustrations in open-world games. Illustrations in this context refer to the graphical elements that form the visual aspects of the game world, such as graphics, environmental designs, and character models. These features are utilized to enrich the gaming experience and enhance players' immersion in the game world. The thesis analyzes different illustration styles employed in various open-world games and investigates how these illustrations contribute to the game's atmosphere, characterization, and storytelling. Furthermore, it aims to provide insights to game developers regarding how illustrations can impact the overall gaming experience.

**Keyword:** Illustration, Open-World Games, Computer Games, Games

## ÖNSÖZ

Oyun endüstrisi, son yıllarda hızla büyüyen ve gelişen bir sektör haline gelmiştir. İlk olarak basit grafikleri olan ve sınırlı bir dünya haritasına sahip oyunlarla başlayan yolculuk, günümüzde açık dünya oyunları adı verilen büyük, detaylı ve kapsamlı oyunlar haline gelmiştir. Açık dünya oyunları, oyunculara geniş bir dünya sunar ve bu dünyada serbestçe keşif yapma imkânı verir. Bu tarz oyunlar, gerçek hayatta olduğu gibi kendi kurallarına göre çalışan bir evrene sahiptirler. Bu evren, oyuncuların kendilerini kaybetmelerine, yeni yerler keşfetmelerine, zorlu görevler üstlenmelerine ve yepyeni deneyimler yaşamalarına imkân sağlar.

Bu çalışma, açık dünya oyunlarında illüstrasyon kullanımının önemi incelenmiştir. İllüstrasyon, oyun dünyasını zenginleştirmenin, daha gerçekçi bir his vermenin ve oyuncuların hayal güçlerini harekete geçirmenin bir yoludur. Oyun geliştiricileri, oyun dünyalarını daha iyi göstermek ve açık dünya oyunlarının zenginliğini artırmak için illüstrasyonlardan yararlanmaktadırlar.

Bu çalışmada açık dünya oyunlarında illüstrasyon kullanımı ile ilgili detaylı bir inceleme yapılmıştır. Konu hakkında literatür taraması yapılmış, açık dünya oyunlarında illüstrasyon kullanımının tarihçesi incelenmiş, en popüler oyunlardaki örnekler üzerinden analizler yapılmıştır. Tezde, açık dünya oyunlarında illüstrasyonların kullanımının avantaj ve dezavantajları irdelenmiştir.

Bu tezin amacı, oyun geliştiricilerine ve ilgilenenlere, illüstrasyonların açık dünya oyunları için ne kadar önemli olduğunu göstermektir. İllüstrasyonların doğru kullanımı, oyuncuların hayal güçlerini harekete geçirir ve açık dünya oyunlarındaki deneyimlerini zenginleştirir. Bu çalışma; oyun dünyasında yeni fikirler üretmek isteyenler ve açık dünya oyunlarına ilgi duyanlar için faydalı olacağı düşünülmektedir.

## İÇİNDEKİLER

<b>BİLİMSEL ETİK SAYFASI</b> .....	<b>v</b>
<b>ÖZET</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>ÖNSÖZ</b> .....	<b>viii</b>
<b>KISALTMALAR LİSTESİ</b> .....	<b>xii</b>
<b>GÖRSELLER LİSTESİ</b> .....	<b>xiii</b>
<b>GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
1.1. Araştırma Konusu ve Problemi.....	2
1.2. Araştırmanın Amacı.....	2
1.3. Araştırmanın Önemi .....	2
1.4. Araştırmanın Yöntemi .....	3
1.5. Evren ve Örneklem .....	3
1.6. Veri Toplama Araçları .....	3
1.7. Kapsam ve Sınırlılıklar .....	4
2.1.İLLÜSTRASYON .....	5
2.1.1. İllüstrasyon.....	5
2.1.2. İllüstrasyonun Tarihsel Gelişimi.....	5
2.1.3 İllüstrasyonun Ülkemizdeki Gelişimi .....	17
2.1.4. İllüstrasyonun Kullanım Alanları .....	19
2.1.4.1. Reklam İllüstrasyonları.....	19
2.1.4.2. Yayın İllüstrasyonları.....	21
2.1.4.3. Bilimsel ve Teknik İllüstrasyonlar .....	21
2.1.4.4. Tıbbi İllüstrasyonlar .....	22
2.1.5. İllüstrasyonun Teknikleri .....	24
2.1.5.1. Karakalem Tekniği.....	25
2.1.5.2. Kuru ve Pastel Boya Tekniği .....	26

2.1.5.3. Lavi Tekniđi.....	27
2.1.5.4. M¼reккеple izim Tekniđi .....	27
2.1.5.5. Keeli Kalem ve Marker Tekniđi .....	28
2.1.5.6. Suluboya Tekniđi .....	29
2.1.5.7. Guaj Boya Tekniđi.....	30
2.1.5.8. Akrilik Boya Tekniđi .....	31
2.1.5.9. P¼sk¼rtme Tekniđi .....	32
2.1.5.10. Karıřık Teknik .....	33
2.1.5.11. Dijital İll¼strasyon .....	34
2.1.5.11.1. Piksel Tabanlı İll¼strasyon.....	35
2.1.5.11.2. Vekt¼r Tabanlı İll¼strasyon .....	36
2.1.5.11.3. Dijital İll¼strasyonun Bilgisayar Oyunu ve Sinema Sekt¼r¼ndeki Kullanım Alanları .....	37
2.1.5.11.3.1. Storyboard.....	37
2.1.5.11.3.2. Mattepainting .....	39
2.1.5.11.3.3. Konsept İll¼strasyon .....	40
2.2. Bilgisayar Oyunu .....	41
2.2.1. Genel Olarak Oyun .....	42
2.2.2. Bilgisayar Oyunu .....	42
2.2.2.1.Tarihesi.....	42
2.2.2.2. Oyun Platformları .....	46
2.2.2.3.Oyun T¼rleri.....	46
2.2.2.3.1. Aksiyon Oyunları.....	47
2.2.2.3.2. Macera Oyunları .....	47
2.2.2.3.3. Rol Yapma Oyunları .....	47
2.2.2.3.4. Spor Oyunları.....	47
2.2.2.3.5. Yarıř Oyunları.....	48
2.2.2.3.6 Puzzle Oyunları.....	48

2.2.2.3.7. Açık Dünya Oyunları.....	48
2.2.3. Oyunun Oluşum Süreci.....	48
2.2.4. Oyunun Unsurları.....	50
2.2.4.1 Oyunun Senaryosu .....	50
2.2.4.2 Oyun Tasarımı .....	51
2.2.4.2.1. Karakter Tasarımı .....	52
2.2.4.2.2. Uzam (Mekân) Tasarımı .....	54
2.2.4.2.3. Nesnelerin Tasarımı .....	57
2.2.4.2.4. Ara yüz Tasarımı.....	57
2.2.4.2.5. Animasyon Tasarımı.....	59
2.2.4.2.6. Logoların Tasarımı.....	61
2.3. Açık Dünya Bilgisayar Oyunu ve İllüstrasyon .....	62
2.3.1. İllüstrasyon ve Oyun Mekaniği Arasındaki İlişki.....	63
2.3.2. İllüstrasyonun Oyun Pazarlamasındaki Önemi.....	64
2.3.3. Açık Dünya Oyunlarında İllüstrasyon Kullanımının Geleceği.....	65
2.3.3.1. Açık Dünya Oyunlarında İllüstrasyon Kullanımı Trendleri .....	66
2.3.3.2. İllüstrasyon Kullanımı ile İlgili Gelişmeler .....	67
3.1. DON'T STARVE TAGOTHER İSİMLİ OYUNLA İLGİLİ BULGULAR .....	70
3.2. MİRROR'S EDGE İSİMLİ OYUNLA İLGİLİ BULGULAR .....	95
3.3. RED DEAD REDEMPTION 2 İSİMLİ OYUNLA İLGİLİ BULGULAR.....	118
3.4. SEA OF THIEVES İSİMLİ OYUNLA İLGİLİ BULGULAR .....	140
3.5. MOUNT BLADE WARBAND İSİMLİ OYUNLA İLGİLİ BULGULAR .....	163
3.6. THE WITCHER İSİMLİ OYUNLA İLGİLİ BULGULAR.....	184
SONUÇ .....	206
ÖNERİ .....	208
KAYNAKÇA .....	209
GÖRSEL KAYNAKÇA.....	212

## KISALTMALAR LİSTESİ

- Vd.** : Ve dięerleri
- Vb.** : Ve benzeri
- M.Ö.** : Milattan önce
- M.S.** : Milattan sonra
- 3D** : 3 Boyut
- PC** : Personal Computer (Kişisel bilgisayar)
- AR** : Augmented Reality (Artırılmış gerçeklik)
- VR** : Virtual Reality (Sanal gerçeklik)
- RPG** : Role Playing Game ( Rol yapma oyunu)
- FPS** : First-person shooter (Birinci şahıs nişancı)
- MMORPG** :Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (Online rol yapma oyununu)
- MMO** : Massively multiplayer online (Devasa çok oyunculu çevrimiçi)

## GÖRSELLER LİSTESİ

- Görsel 1:** Fransa Lascaux mağara duvar resimleri (MÖ 15000 – 13.000)
- Görsel 02:** Sümer çivi yazısı örneği
- Görsel 03:** Ölüler Kitabı'ndan bir papirüsün parçası. Mısır MÖ 1070, 21'inci hanedan (İngiliz Müzesi Mütevelli Heyeti)
- Görsel 04:** Kells Kitabı (tahmini M.S. 800) 292. sayfada Yuhanna İncilinin giriş kısmı
- Görsel 05:** Lindisfarne İncili Kitap İçi Süslemeleri
- Görsel 06:** Kırkiki Satır İncilinden Bir Kesit
- Görsel 07:** Albrecht Dürer, Apokalips Kitabı İçin Hazırladığı Bir Ağaç Baskı
- Görsel 08:** Albrecht Dürer, Apokalips Kitabı İçin Hazırladığı Bir Ağaç Baskı
- Görsel 09:** John Tenniel tarafından, Lewis Carroll'un Alice Harikalar Diyarında kitabı için hazırlanan resim
- Görsel 10:** Louis Jacques Daguerre "Paris Bulvarı" 1839
- Görsel 11:** William Morris'in Kitap Tasarımı ve Edward Burne-Jones'un İllüstrasyonu
- Görsel 12:** Lucian Bernhard'ın Priester kibritleri afişi
- Görsel 13:** Osmanlıca resimli ay dergisi kapağı
- Görsel 14:** Milka sütlü çikolatanın fotoğrafı
- Görsel 15:** Milka çikolatanın resim illüstrasyonu web sitesi
- Görsel 16:** John Tenniel, Kitap İllüstrasyonu
- Görsel 17:** Bitki İllüstrasyonu
- Görsel 18:** Leonardo Da Vinci'nin Anatomi Çalışmaları (embriyo)
- Görsel 19:** Yunan Mitolojisi Centuarlar
- Görsel 20:** Kasketli Otoportre ( Rembrandt )
- Görsel 21:** Pastel boya tekniği ile köpek çizimi
- Görsel 22:** Lavi tekniği ile çaydanlık çizimi
- Görsel 23:** Si Scott'tan mürekkeple çizim tekniği
- Görsel 24:** Marker çizim tekniği
- Görsel 25:** Sulu boya
- Görsel 26:** Wing Of A Roller (1512), Albrecht Dürer- guaj boya çalışması
- Görsel 27:** Mdf üzerine akrilik boya çalışması
- Görsel 28:** Sulu boya püskürtme tekniği ile yapılan bir çalışma
- Görsel 29:** Duralit üzerine transfer baskı
- Görsel 30:** Jack Kirby Crosby adlı güncel sanatçının dijital illüstrasyonu
- Görsel 31:** Jack Kirby Crosby adlı güncel sanatçının dijital illüstrasyonu
- Görsel 32:** Vektör tabanlı illüstrasyon

- Görsel 33:** Spiderman 2 storyboard çalışması
- Görsel 34:** Volverine filminden storyboard detay çizim
- Görsel 35:** Rohit Nayak'ın hazırladığı star wars matte painting
- Görsel 36:** Konsept Artist Konstantin Kostadinov'nin Karakter İllüstrasyon Örneği
- Görsel 37:** Komedyen Danny Kaye, Bertie the Brain'in önünde, 1950
- Görsel 38:** PDP-1 üzerinde Spacewar!
- Görsel 39:** Pong Oyunu 1970
- Görsel 40:** The Legend Of Zelda
- Görsel 41:** Assasins Creed Brotherhood Karakter Tasarımı
- Görsel 42:** Lol Sylas'ın konsept karakter çalışması
- Görsel 43:** Mafia 3 Oyun dünyası tasarımı concept art
- Görsel 44:** Mafia 3 oyun içi görüntüsü
- Görsel 45:** Last of us adlı oyun için yapılan bir bölüm tasarımı konsept çalışması
- Görsel 46:** Rust adlı oyunun Yüzer rasyon kutusu nesne tasarımı
- Görsel 47:** Sifu oyunu menü arayüz tasarımı
- Görsel 48:** The Last Of Us Özel kontroller arayüz tasarımı
- Görsel 49:** God Of War Jörmungandr sahnesi
- Görsel 50:** Dead Island video oyunu zombi karakter tasarımı
- Görsel 51:** Hayatta Kalma oyunu Hurtworld adlı oyunun logo tasarımı çalışması
- Görsel 52:** Astronner adlı oyun için hazırlanmış duvar kağıdı
- Görsel 53:** Forza Horizon 5 – Açık dünya yarış oyunundan bir kare
- Görsel 54:** Sanal gerçeklik (VR) oyunu
- Görsel 55:** Wilson, oyun için başka bir tanıtım illüstrasyonu.
- Görsel 56:** Wilson, Doorway to Adventure güncellemesinin posterinde bir Gölge El tarafından yakalandı
- Görsel 57:** Don't Starve Menü
- Görsel 58:** Don't Starve Logo
- Görsel 59:** Don't Starve oyun girişi arka plan illüstrasyonu
- Görsel 60:** Orman biyomu
- Görsel 61:** Wilson karakterinin çizimi
- Görsel 62:** Willow karakteri
- Görsel 63:** Wolfgang karakteri
- Görsel 64:** Wendy Karakteri
- Görsel 65:** WX-78 Karakteri
- Görsel 66:** Wickerbottom Karakteri

- Görsel 67:** Woodie Karakteri
- Görsel 68:** Wes Karakteri
- Görsel 69:** Maxwell Karakteri
- Görsel 70:** Wigfrid Karakteri
- Görsel 71:** Webber Karakteri
- Görsel 72:** Mirror's Edge Oyun Kapağı
- Görsel 73:** Mirror's Edge poster çalışması
- Görsel 74:** Mount Blade Warband Ana Menü
- Görsel 75:** Mirror's Edge logo tasarımı
- Görsel 76:** Mirror's edge Yansıma Sanatı
- Görsel 77:** Mirror's edge tren istasyonu konsept çizimi
- Görsel 78:** Faith Connors ana karakter
- Görsel 79:** Celeste Wilson karakteri
- Görsel 80:** Mercury karakteri
- Görsel 81:** Jacknife karakteri
- Görsel 82:** Travis Burfield karakteri
- Görsel 83:** Lieutenant Miller karakteri
- Görsel 84:** Red Dead Redemption 2 Oyun görsel kapağı
- Görsel 85:** Red Dead Redemption 2 Bilgisayar için hazırlanmış dvd poster
- Görsel 86:** Red Dead Redemption 2 Ana Menü
- Görsel 87:** Red Dead Redemption 2 Logo
- Görsel 88:** Red Dead Redemption 2 arka plan illüstrasyonu
- Görsel 89:** RDR2 soundtrack album kapağı
- Görsel 90:** Arthur Morgan karakterinin çizimi
- Görsel 91:** Charles Smith karakteri
- Görsel 92:** Dutch van der Linde karakteri
- Görsel 93:** Mary-Beth Gaskill Karakteri
- Görsel 94:** Micah Bell Karakteri
- Görsel 95:** Sadie Adler Karakteri
- Görsel 96:** Sea of Thieves Oyun görsel kapağı
- Görsel 97:** Sea of thieves 4. Sezon poster
- Görsel 98:** Sea of thieves Ana Menü
- Görsel 99:** Sea of thieves Logo
- Görsel 100:** Sea of thieves arka plan illüstrasyonu
- Görsel 101:** Sea of thieves konsept çizimi

**Görsel 102:** Korsan lordu karakterinin çizimi  
**Görsel 103:** Larinna karakteri  
**Görsel 104:** Lesedi Singh karakteri  
**Görsel 105:** DeMarco Singh Karakteri  
**Görsel 106:** Madam Olivia Karakteri  
**Görsel 107:** Merrick karakteri  
**Görsel 108:** Belle Karakteri  
**Görsel 109:** Altın Stokcusu karakteri  
**Görsel 110:** Mount Blade Warband Oyun Görsel Kapağı  
**Görsel 111:** Mount blade warband dvd kapağı  
**Görsel 112:** Mount Blade Warband Ana Menü  
**Görsel 113:** Mount blade warband logo tasarımı  
**Görsel 114:** Sea of thieves arka plan illüstrasyonu  
**Görsel 115:** Mount Blade Warband Konsept Kamp Çizimi  
**Görsel 116:** arthur morgan karakteri  
**Görsel 117:** Sultan hakim karakteri  
**Görsel 118:** Kral Harlaus karakteri  
**Görsel 119:** Kral Ragnar karakteri  
**Görsel 120:** Sancar Han karakteri  
**Görsel 121:** Kral Yaroglek karakteri  
**Görsel 122:** The Witcher, oyun için bir tanıtım illüstrasyonu.  
**Görsel 123:** The Witcher 3: Wild Hunt Poster  
**Görsel 124:** The Witcher 3: Wild Hunt  
**Görsel 125:** The Witcher 3: Wild Hunt logo  
**Görsel 126:** The Witcher 3: Wild Hunt arka plan illüstrasyonu  
**Görsel 127:** The Witcher 3: Wild Hunt konsept illüstrasyonu  
**Görsel 128:** Gerald Karakteri  
**Görsel 129:** Ciri karakteri  
**Görsel 130:** Vesemir karakteri  
**Görsel 131:** Triss Merigold karakteri  
**Görsel 132:** Dandelion karakteri  
**Görsel 133:** Yennefer karakteri

## GİRİŞ

Oyunlar, hayatımızın bir parçası haline gelmiş etkinliklerdir. Zihnimizi rahatlatmak, eğlenmek veya yeni deneyimler yaşamak için başvurduğumuz bir araç olarak önemli bir rol oynamaktadırlar. Oyunların evrimi, geleneksel oyunlardan dijital oyunlara doğru hızlı bir şekilde ilerlemiştir. Özellikle bilgisayarların yaygınlaşmasıyla birlikte, oyunlar dijital platformlarda daha da popüler hale gelmiş ve büyük bir ilgi görmüştür.

Bilgisayar oyunları, günümüzde milyonlarca insan tarafından oynanan ve giderek artan bir popülerliğe sahip olan bir endüstri haline gelmiştir. Oyun dünyasındaki farklı kategoriler ve türler arasında, açık dünya oyunları büyük bir ilgi görmektedir. Bu oyunlar, oyunculara özgür bir şekilde keşfedilebilen, devasa bir oyun dünyası sunar ve bu dünya içinde çeşitli görevleri yerine getirme, keşif yapma ve etkileşimlerde bulunma imkânı verir. Hikayesi, grafikleri ve oynanabilirliği önemli faktörler olsa da illüstrasyon da bu faktörler arasında büyük bir rol oynar.

Bilgisayar oyunları, görsel bir deneyim sunan bir ortamda gerçekleşir ve bu nedenle illüstrasyonlar oyunların atmosferini, karakterlerini ve oyun dünyasını şekillendirmede önemli bir araçtır. İllüstrasyonlar, oyuncuları oyunun içine çeken ve onlara benzersiz bir görsel estetik sunan unsurlardır. Açık dünya oyunları için illüstrasyonlar, oyun dünyasının detaylı bir şekilde tasvir edilmesini sağlar. Oyunun mekanları, karakterleri, nesnelere ve diğer unsurları, illüstrasyonlar aracılığıyla gerçekçi veya fantastik bir şekilde sunulabilir. İllüstrasyonlar, oyunun atmosferini ve duygusal tonunu belirleyerek oyunculara derin bir bağ kurma imkânı sağlar. Ayrıca, illüstrasyonlar oyunun hikayesini destekleyerek oyuncuların oyun dünyasına daha fazla empati yapmalarını sağlar. Bu şekilde, illüstrasyonlar, açık dünya oyunlarında görsel bir anlatım aracı olarak kullanılır ve oyun deneyimini daha zengin ve tatmin edici hale getirir.

## **BİRİNCİ BÖLÜM**

### **VERİ SETİ VE YÖNTEM**

#### **1.1. Araştırma Konusu ve Problemi**

Bu tezin konusu, açık dünya bilgisayar oyunlarında illüstrasyonun kullanımı ve bu kullanımın oyun dünyasına olan etkisidir. Bu tezde, oyun geliştiricilerinin illüstrasyonu nasıl kullandıkları, oyuncuların illüstrasyonlara tepkileri ve illüstrasyonun oyun dünyasındaki önemi üzerinde durulacaktır.

Bu tezin problemi, açık dünya oyunlarındaki illüstrasyonların kullanımının sınırları ve sınırlamalarıdır. Ayrıca, illüstrasyonların kullanımının oyun dünyasına olan etkileri, oyun dünyasının genişlemesi ve oyuncuların tatmin düzeyi gibi faktörler de araştırılacaktır. İllüstrasyonların sınırları ve sınırlamaları, oyun geliştiricilerinin oyun dünyalarını nasıl tasarladıklarını ve oyuncuların oyunları nasıl deneyimlediklerini etkileyebilir. Bu tezde, açık dünya oyunlarında illüstrasyonun kullanımı hakkında daha detaylı bir bakış açısı hedeflenmiştir.

#### **1.2. Araştırmanın Amacı**

Bu tezin amacı, açık dünya bilgisayar oyunlarında illüstrasyon kullanımının detaylı bir şekilde incelenmesi ve oyun dünyasına olan etkilerinin anlaşılmasıdır. Bu tezde, oyun geliştiricilerinin illüstrasyonu nasıl kullandıkları, oyuncuların illüstrasyonlara tepkileri ve illüstrasyonun oyun dünyasındaki önemi üzerinde durulacaktır. Bu çalışmanın sonuçlarının, oyun geliştiricilerinin illüstrasyon kullanımı konusunda daha bilinçli kararlar almalarına yardımcı olacağı ve oyuncuların da oyunları daha iyi anlamalarına yardımcı olacağı düşünülmektedir.

#### **1.3. Araştırmanın Önemi**

Bu araştırmanın önemi, açık dünya bilgisayar oyunlarında illüstrasyon kullanımının etkilerini anlamak ve bu kullanımın oyun dünyasındaki yeri hakkında daha fazla bilgi sahibi olmaktır. Bu tez, oyun geliştiricilerinin illüstrasyonu nasıl kullanacaklarını daha iyi anlamalarına yardımcı olacak ve oyuncuların oyunları nasıl deneyimledikleri hakkında daha derin bir anlayış sağlayacaktır. Ayrıca,

illüstrasyonların kullanımının sınırları ve sınırlamaları gibi konular da ele alınacak ve bu da oyun geliştiricilerinin daha bilinçli kararlar almalarına yardımcı olacaktır.

Bu araştırmanın bir diğer önemi de illüstrasyonun oyun pazarlaması ve satışları üzerindeki etkilerini daha iyi anlamak ve oyun geliştiricilerinin pazarlama stratejilerini daha iyi yönlendirmelerine yardımcı olmaktır. İllüstrasyonların oyun dünyasındaki önemi hakkında daha fazla bilgi sahibi olmak, oyun endüstrisi için de değerli olacaktır. Bu tez, açık dünya bilgisayar oyunlarında illüstrasyon kullanımı hakkında daha kapsamlı bir anlayış sağlayarak, oyun dünyasındaki yenilikleri ve gelişmeleri takip etmek isteyen herkes için önemli bir kaynak olacaktır.

#### **1.4. Araştırmanın Yöntemi**

Bu çalışmada, açık dünya bilgisayar oyunlarındaki illüstrasyon kullanımının detaylı bir şekilde incelenmesini sağlayacak nitel bir araştırma yöntemi kullanılmıştır. Bu tez için kullanılacak yöntemler şunlardır:

**Literatür taraması:** İlk adım olarak, açık dünya bilgisayar oyunlarında illüstrasyon kullanımı hakkında mevcut literatür taraması yapılmıştır. Literatür taraması, illüstrasyonların kullanımı hakkında daha önce yapılmış çalışmaları ve bu çalışmaların sonuçlarını içermektedir.

**Oyun incelemeleri:** Bu tezde ilgili oyunlar üzerinde detaylı bir oyun inceleme yapılmıştır. Bu incelemeler neticesinde illüstrasyonların nasıl kullanıldığı ve oyuncuların oyun dünyasındaki deneyimleri hakkında verilere ulaşılmıştır.

#### **1.5. Evren ve Örneklem**

Bu çalışmanın evrenini bilgisayar oyunları örneklemini ise bilgisayar oyunlarındaki, aksiyon, macera, yarış, strateji gibi kategorilerde yer alan açık dünya oyunlarından en bilinen ve farklı illüstrasyonlar ile dikkat çeken 6 oyun oluşturmaktadır.

#### **1.6. Veri Toplama Araçları**

Bu çalışmada, konuya dair kapsamlı bilgilerin yer aldığı fiziksel ya da dijital olarak ulaşılan tez, makale, kitap vb. akademik kaynaklar incelenmiş, araştırma kapsamına giren Açık Dünya bilgisayar oyunları ve illüstrasyon kullanımı hakkında

kapsamlı, güvenilir ve detaylı bilgilere ulaşılmıştır. Elde edilen bilgi ve belgeler yardımıyla oyunların analiz edilebilmesi için bir ölçek geliştirilmiş ve bu ölçek yardımı ile bulgular elde edilmiştir.

### **1.7. Kapsam ve Sınırlılıklar**

Araştırmanın kapsamına günümüzde dijital ortamlarda oynanan oyunlardan Açık Dünya oyunları yer alırken. Çalışma Don't Starve Together, Mirror's Edge, Red Dead Redemption 2, Sea Of Thieves, Mount Blade Warband, The Witcher 3: Wild Hunt adlı 6 oyun ve oyunların temel özellikleri, sunumu, arayüz tipografisi, logo kullanımı, arka plan illüstrasyonu, konsept, çizim ve karakter illüstrasyonları başlıkları ile sınırlandırılmıştır.

## İKİNCİ BÖLÜM

### KAVRAMSAL ÇERÇEVE

#### 2.1.İLLÜSTRASYON

##### 2.1.1. İllüstrasyon

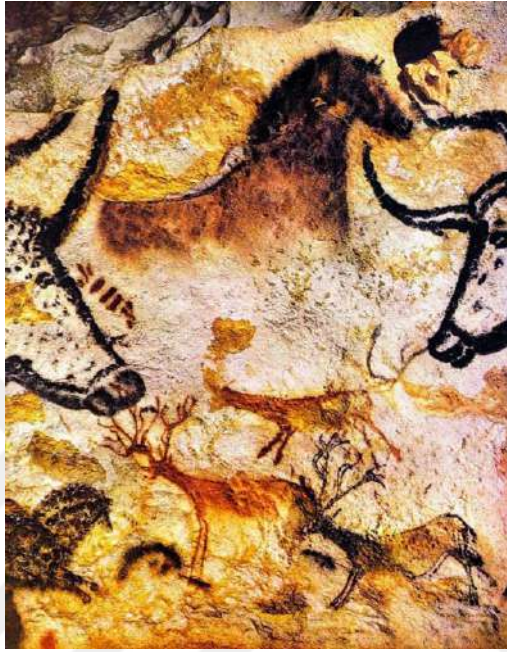
İllüstrasyon, görsel iletişimin önemli bir unsuru olup, sözel unsurları görsel bir dil ile anlatma, betimleme ve yorumlama amacıyla yapılan resimlerin genel adıdır. İllüstrasyonlar, aydınlatma, ortaya koyma, betimleme, tanımlama ve açıklama gibi kavramlarla ilişkilendirilebilir. Net bir şekilde istenilen mesajı izleyiciye iletmek için görevlidir. Aynı zamanda, illüstrasyonlar, onu yaratan illüstratörün yorumunu yansıtır. Aynı konuyu ele alan farklı illüstratörler, kendi bakış açılarına göre yorumlayarak farklı sonuçlara ulaşırlar. İllüstrasyon, tasarım sürecinde sıkça kullanılan bir araçtır. Bir illüstrasyon bazen bir resim, bir çizgi veya bir renk lekesi olarak ortaya çıkabilir. İllüstrasyonu tasarlayan kişi tasarımcı, uygulayan kişi ise illüstratördür. İllüstrasyonda renk, simetri, perspektif, gölge gibi unsurlar etkileycilik açısından büyük öneme sahiptir. (Kınık & Topaklı, 2012: 72-73).

İllüstrasyon işlevsel özelliklerinden dolayı, birçok sektörde önemli bir tasarım ürünü olarak kabul edilir. İllüstrasyon sanatçılarının çalışmaları, bireyler ve toplumlar arasında yapıcı, nitelikli ve etkili bir iletişim aracı olarak kullanılabilir. Bu nedenle, illüstrasyonların sadece estetik bir amaç için değil, aynı zamanda bilgilendirme, anlatım, iletişim ve ilham verme gibi amaçlar için de kullanılabilceği söylenebilir. İllüstrasyon kısaca tanımlanacak olursa, bir metnin anlamını pekiştirmek, süslemek veya konuyu açıklamak amacıyla yapılan resimleme olarak tanımlanabilir (Selamet, 2011: 245).

##### 2.1.2. İllüstrasyonun Tarihsel Gelişimi

İllüstrasyonun tarihi, insanlık tarihinin ilk zamanlarına kadar dayanmaktadır. İlk insanlar duygu ve düşüncelerini aktarmak için duvar resimleri ve heykeller kullanmışlardır. Mağara resimlerinin geçmişi Avrupa'da Üst Paleolitik döneme (M.Ö. 30.000 – 11.000) iner. Duvarlara yapılan çizimler; illüstrasyonun insanlık tarihinin ilk dönemlerinden itibaren, insanlığın gelişimine tanıklık ettiğini göstermektedir. Duvar resimleri o dönem yaşayan insanların fikirlerini nasıl yansıttığını ifade etmektedir.

Bilinen ilk duvar resmi örnekleri, Güney Fransa'da Lascaux'da ki mağara resimleri ve Kuzey İspanya'da Altamira Mağarasında bulunan resimlerdir (Görsel 1) (Çıtaklı, 2014: 06). Bu duvar resimleri, illüstrasyonun asıl amacını (gerekliliğini) karşıladığı için ilk illüstrasyon örnekleri arasında gösterilmektedir (Akman, 2018: 9).



**Görsel 1:** Fransa Lascaux mağara duvar resimleri (MÖ 15000 – 13.000)

**Kaynak:** <https://124.im/DEZY>

İllüstrasyonun tarihi, yazının tarihsel serüveniyle de yakından ilişkilidir. Çünkü yazının oluşumu ve evrimleşmesi aşamasında ifade edilen şeylerin yüzeye farklı şekilde ve aşamada resimsel olarak tasviri söz konusudur. Yazının zaman içindeki ilerleyişine bakarak bu daha rahat anlaşılmaktadır: Yazı, duygu ve düşüncelerin, başlangıçta resimlerle, daha sonra bu resimlerin en karakteristik kısımlarının kavramlaşıp, önce heceleri sonra harfleri ifade edebilecek duruma gelmesiyle oluşan ve dillerin kendi gramer sistemleri içerisinde farklı anlam ve işlevlerde kullanılan işaretleridir (Karaca, 2014: 5).

Sümerlerin icat ettiği çivi yazısında günlük yaşamda kullandıkları nesnelere ve insan isimlerini ifade etmek için kullanılan yüzlerce piktogram bulunmaktadır. Yine başka bir örnek vermek gerekirse Mısır hiyerogliflerinde farklı piktogramların, ideogramların içinde barındığı görülmektedir (Görsel 2). Resme dayalı piktogramlar

zamanla gelişip, birleşerek düşünceleri yansıtan ideogramlara dönüşmüştür; daha sonrada sesleri ifade eden fonogramlara evrimleşmiştir (Becer, 2015:85). Fakat bazı araştırmalar da bu ilerleyişin şöyle olduğunu göstermektedir: Bildiğimiz bütün piktografik yazı sistemleri ideografik sistemlerden gelmiştir. Bunun izleri özellikle piktografik sistem içerisinde ideografik sembolleri saklama eğilimlerinde de sezilebilir. Buraya kadar, yazının hangi evrimleşme sürecinden gelirse gelsin; Şeyleri, düşünceleri ve fikirleri yalın bir şekilde tasvir eden çizimlerden çıkageldiği açıkça görülmektedir (Akman, 2018: 9).



**Görsel 2:** Sümer çivi yazısı örneği

**Kaynak:** <https://www.wikitarih.com/civi-yazisi/>

Yazının ilerleyen bölümlerinde dikkat çeken bir başka yenilik, resimli el yazmalarının ortaya çıkmasıdır. M.Ö. 1900'lü yıllara tarihlenen "Ölümler Kitabı" ve "Ramesseum Papirüsü" gibi el yazmaları, bilinen en eski kitaplardır. Bu el yazmaları, papirüs rulolarından oluşur ve içerdikleri resimlemelerle illüstrasyonun erken örneklerini sunar. Kitaplardaki anlatıları görsel olarak betimleyen resimlere sıkça rastlanır.



**Görsel 3:** Ölüler Kitabı'ndan bir papirüsün parçası. Mısır MÖ 1070, 21'inci hanedan.

**Kaynak:** <https://124.im/BVk3>

Papirüs kâğıdına alternatif olarak, Bergama krallığı hayvan derisinden elde edilen parşömen (bergamon) kâğıdını bulmuş ve kullanmıştır (Görsel 3). Kitap resimleme sanatının ortaya çıkmasıyla birlikte, illüstrasyonun gelişmesindeki ilk önemli adım, papirüs ve parşömen gibi kâğıda benzeyen malzemelerin üretilmesiyle gerçekleşmiştir (Kara, 2004: 32). Günümüzde kullanılan kâğıt ise Çin uygarlığında T'sai Lun isimli bir saray memuru tarafından M.S. 105 yılında keşfedilmiştir (Becer, 2019: 65-70). Çin uygarlığının insanlık tarihine diğer büyük katkısı ise mühür oymacılığıyla baskı tekniklerinin buluşuna zemin hazırlamış olmasıdır.

M.S. 700'lerde, resimli el yazmalarından oluşan kitaplara rastlanmaktadır. Bu kitaplar, tamamen el ile üretilmiş ve oldukça zahmetli bir şekilde hazırlanan eserlerdir, dolayısıyla pahalıdırlar. Bu el yazması kitaplara her tabakadan insanın erişemediği söylenebilir (Görsel 4-5). Dönemin el yazması kitapları, resimlerinin yanı sıra süslemeleriyle de dikkat çekmektedir. Parşömen üzerine metinlerle birlikte çeşitli boyalar ve altın yaldızlarla süslenmişlerdir. İllüstrasyonun süsleme işlevi göz önüne alındığında, özellikle bu döneme ait el yazması kitaplardaki süslemeler ve resimler illüstrasyon olarak kabul edilmektedir. M.S. 698'de "Gospels of Lindisfarne" (Lindisfarne İncilleri) ve M.S. 800'de "The Book of Kells" (Kells Kitabı) el yazması kitaplar bu döneme örnek olarak gösterilebilir. Bu dönemdeki kitapların Hristiyanlık öğretilerini yayma ve bilgileri koruma amacıyla hazırlandığı bilinmektedir (Kurteş, 2022: 9).



**Görsel 4:** Kells Kitabı (tahmini M.S. 800) 292. sayfada Yuhanna İncilinin giriş kısmı

**Kaynak:** [https://tr.wikipedia.org/wiki/Kells\\_Kitab%C4%B1](https://tr.wikipedia.org/wiki/Kells_Kitab%C4%B1)



**Görsel 5:** Lindisfarne İncili Kitap İçi Süslemeleri

**Kaynak:** [https://tr.wikipedia.org/wiki/Kells\\_Kitab%C4%B1](https://tr.wikipedia.org/wiki/Kells_Kitab%C4%B1)

Mısır uygarlığının hiyeroglifleri, papirüsün kullanımı ve Çin uygarlığının keşfettiği kâğıdın Avrupa'ya yayılmasıyla birlikte Rönesans Dönemi sonrasında yapılacak çalışmalara zemin hazırlanmıştır (Acartürk, 2019: 50). 1450 yılında Gutenberg'in matbaanın geliştirilmesiyle büyük bir buluş gerçekleştirmiştir. Bu buluş, yüksek baskı veya tipo baskı olarak adlandırılan bir teknikle gerçekleştirilmiştir ve

metal harufatların tek tek dizilmesiyle oluşturulmuştur. Matbaanın bulunması, özellikle grafik tasarımı üzerinde büyük etkiler yaratmıştır. İlk kez 1455 yılında matbaada basılan "Kırkiki Satır İncili" adlı kitap (Görsel 6), bu teknolojinin ilk örneği olmuştur (Dağ, 2015: 47). Kitap içerisinde, metinlerin yanı sıra süslemelere de yer verilmiştir. Bu kitaplarda süslemelerin ve resimlemelerin bulunmasının nedeni, metnin anlaşılabilirliğini artırmak ve okuma yazma bilmeyen kesimlere de hitap edebilmektir. (Kurteş, 2022)



**Görsel 6:** Kırkiki Satır İncilinden Bir Kesit

**Kaynak:** <http://www.practicallyefficient.com/2017/10/13/from-boiling-lead-and-black-art.html>

15. yüzyılda çukur baskı tekniği ortaya çıkmıştır. Bu teknikte ağaç, bakır, çinko veya taş levhalar kullanılmaktadır. Avrupa'da kâğıdın yaygınlaşması ve matbaanın icadıyla birlikte kitaplara daha ucuz ve hızlı erişim sağlanmıştır. İlk olarak 1460 yılında ağaç baskı tekniği kullanılarak basılan "Böhmenli Çiftçi" adlı kitap, bu dönemde kaydedilmiştir. Almanya'da tipografi ve ağaç baskı resimlerinin birleştirilmesiyle resimli kitapların basımı yaygınlaşmıştır. Albrecht Dürer, çukur baskı yöntemlerinden ağaç baskı ve gravürde ustalık kazanmış önemli bir sanatçıdır (Görsel 7-8). Titizlikle çalıştığı ve ayrıntılı çizgiler kullandığı eserleri, baskı tekniklerine büyük katkı sağlamıştır (Küçükcan, 2006: 159- 160).



**GörSEL 7:** Albrecht Dürer, Apokalips Kitabı İçin Hazırladığı Bir Ağaç Baskı

**Kaynak:** <https://www.pivada.com/albrecht-durer-mahser>



**GörSEL 8:** Albrecht Dürer, Apokalips Kitabı İçin Hazırladığı Bir Ağaç Baskı

**Kaynak:** <https://www.pivada.com/albrecht-durer-mahser>

Sanayi devriminden sonra sosyal ve ekonomik yapılarda köklü değişiklikler meydana gelmiştir. 1780'lerde buhar makinesinin üretimi, sanayi bölgelerinin köylerden şehirlere kaymasını başlatarak, tarım toplumundan sanayi toplumuna geçişi

tamamlanmıştır. Bu nedenle malzemeler daha değerli hale gelmiştir. Kapitalizm ivme kazandı ve şehirler büyümeye başladı. Fransız Devrimi'nden sonra okuryazarlığın artmasıyla yayıncılığın önemi arttı. Tüm bu gelişmeler ışığında afiş tasarımı, yayıncılık ve reklamcılık gelişmeye başlamıştır. Buhar makinesi, baskı teknolojisinin gelişmesinin yolunu açmıştır (Genç, 2005: 31).

Çok renkli taş baskı tekniği, tasarımcıların baskı sınırlamaları olmadan özgürce renk ve görselleri kullanabilmelerini sağlamıştır. İngiltere Kraliçesi I. Victoria'nın hüküm sürdüğü dönemde (1837-1901), binlerce resimli kitap ve dergi yayımlanmıştır. 1860'lar, illüstrasyonun altın çağı olarak kabul edilmektedir ve bu dönemde illüstrasyon en yüksek seviyeye ve değere ulaşmıştır. Lewis Carroll'un "Alice Harikalar Diyarında" adlı ünlü kitabı (Görsel 9), John Tenniel tarafından resimlenmiştir. Aynı dönemde Beatrix Potter da çocuk kitapları yazmış ve resimlemiştir.



**Görsel 9:** John Tenniel, Lewis Carroll'un "Alice Harikalar Diyarında" kitabı için resim

**Kaynak:** [https://tr.wikipedia.org/wiki/Alice\\_\(Alice\\_Harikalar\\_Diyar%C4%B1nda\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Alice_(Alice_Harikalar_Diyar%C4%B1nda))

Baskı teknolojisinin ilerlemesi ve daha uygun fiyatlarla kitap ve dergilerin yaygınlaşması, Victoria dönemiyle örtüşmektedir. Victoria dönemi İngiltere'sinde, ahlaki, dini ve sosyal değerlere önem verilen bir dönemdir. Victoria tarzı, İngiliz toplumunun sanayileşme sürecindeki estetik bir tepkisini yansıtır. Süsleme ve

dekorasyona büyük bir ilgi vardır, çünkü zenginlik, sosyal statü ve Victoria tarzının sunmuş olduğu konforlu yaşamın göstergesi olarak kabul edilir. Bu tarz, Avrupa'nın diğer bölgelerinde ve Amerika'da da benimsenmiştir. Victoria tarzı illüstrasyonlarda duygusal, nostaljik ve ideal güzellik teması ön plandadır.

Rönesans dönemine kadar resim, bir zanaat olarak kabul edilmiş ve ressamlar, badanacılar gibi bir zanaatkâr olarak görülmüştür. Ancak Rönesans'ın ardından resim sanat olarak tanımlanmış ve eserin yaratıcısı da sanatçı olarak adlandırılmıştır. İllüstrasyon da 1880'lerden 1920'lere kadar süren bir dönemde ayrı bir sanat alanı olarak kabul edilmiştir, bu döneme "altın çağ" denilebilir. Ancak, illüstratörler ressamlar gibi değil, metni canlandıran kişiler olarak tanımlanmışlardır. Dönemin illüstratörlerinin çalışmaları sanat eseri olarak kabul edilmiş ve resimlenen tüm kitaplar tarihi bir öneme sahip olmuştur. Ayrıca, Art Nouveau gibi sanat akımlarında resimlenen kitaplar da tarihi belgeler olarak günümüze ulaşmıştır ve Alphonse Mucha, Beardsley, Lautrec gibi sanatçıların afişleri de birer sanat eseri olarak kabul edilmiştir. İllüstratörler, yazarın yazdıklarını hayata geçirme ve metinde yer alan olayları ve ortamı kendi hayal güçleriyle canlandırma gibi bir misyona sahiptirler (Ekşioğlu, 2017: 3).

Fotoğrafın bulunmadığı dönemde, görsel imgeler baskı yüzeylerine el ile çizilerek veya oyularak aktarıldı. Ancak 19. yüzyılda fotoğrafın keşfiyle birlikte, görsel imgelerin reproduksiyon yoluyla kopyalanması süreci başladı. Fransız Joseph Nicéphore Niépce, fotografik emülsiyonu (duyarkat) ilk keşfeden kişidir (1822). Niépce, bu ışığa duyarlı yüzeyi karanlık bir oda (camera obscura) içine yerleştirerek, 1826'da doğadan ilk fotoğrafı çekmeyi başardı. Bu keşif, daha sonra Louis Jacques M. J. M. Daguerre, William Henry Fox Talbot, Frederick Archer gibi öncülerle daha da geliştirildi (Görsel 10). Ancak, Niépce'in geliştirdiği ıslak emülsiyon yöntemi hızla bozulma sorunuyla karşılaşılıyordu. Bugün fotoğraf ve sinema endüstrisinde yaygın olarak kullanılan kuru emülsiyonun ilk örnekleri ise 1877'den itibaren üretilmeye başlandı. Fotoğrafın keşfi, grafik ve illüstrasyon alanında köklü değişimlere yol açtı. (Becer, 2011: 97).



**Görsel 10:** Louis Jacques Daguerre “Paris Bulvarı” 1839

**Kaynak:** [https://tr.wikipedia.org/wiki/Louis\\_Daguerre](https://tr.wikipedia.org/wiki/Louis_Daguerre)

Geçmişe baktığımız zaman hayat aslında bizlere ileride neler yapacağımızı anlatır. Geçmiş ile günümüz arasında köprü kurmak için illüstrasyon “en eski çağlardan beri iletişim aracı olarak kullanılmaya başlanan illüstrasyon, geçmişi tarihsel olarak yansıtarak belge niteliği taşımasının yanı sıra günümüzde amacından hiçbir şey kaybetmeyerek en kısa, anlaşılır ve hızlı yoldan verilmek istenen mesajı kavratan bir çizim yöntemi olması sebebiyle görsel iletişimin en önemli dallarından biri haline gelmiştir (Başbuğu, 2007: 4). 21. yüzyılda gerçekleşen gelişmeler, yeni kullanım alanlarına da açılmasını sağlamıştır ve bu nedenle ihtiyaç duyulan bir sanat formu haline gelmiştir.

Kraliçe Victoria'nın adıyla anılan sanat tarzı, 1880 ve 1920 yılları arasında İngiltere başta olmak üzere Amerika ve Avrupa'nın birçok bölgesinde yayılmıştır. Victoria tarzı, gotik ve abartılı süslemeleriyle tanınır. Bu dönemde kitap ve dergi basımı önemli ölçüde artmış ve illüstrasyonlar da büyük bir zenginlik kazanmıştır. Ayrıca, illüstrasyonlar sadece dergi ve kitaplarda değil, afiş ve reklamlarda da sıkça kullanılmıştır. Victoria Dönemi'nde öne çıkan bazı illüstratörler arasında William Morris, Walter Crane, Aubrey Beardsley, Thomas Crane, Kate Greenway, Randolph Caldecott, Gillray James ve William Hogarth sayılabilir. Victoria Dönemi'nde William Morris başta olmak üzere Ön-Raffaelocu (Pre Raphaelite) adlı bir grup sanatçı, Sanayi Devrimi'nin beraberinde getirdiği ucuz ve seri üretime karşı durarak Orta Çağ'ın ruhunu yeniden canlandıran Sanat ve Zanaat (Arts and Crafts) akımını başlatmıştır

(Görsel 11). William Morris, dekoratif sanatın her biçimiyle ilgilenmiş ve Kelmscott Basımevi'nin kurucusu olarak da bilinir (Aslan, 2014: 11-15).



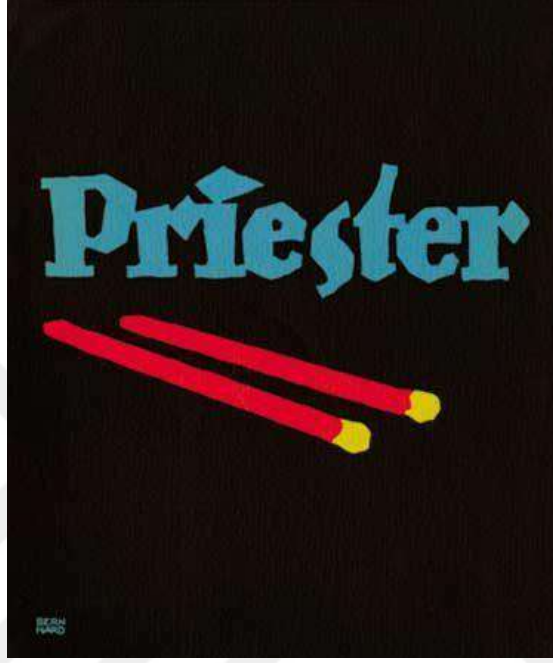
**Görsel 11:** William Morris'in Kitap Tasarımı ve Edward Burne-Jones'un İllüstrasyonu

**Kaynak:** <https://tr.pinterest.com/pin/540291286519013850/>

Art Nouveau, Fransızca'da "yeni sanat" anlamına gelen bir sanat akımıdır ve Arts and Crafts akımı ile birlikte 1890 ve 1910 yılları arasında ortaya çıkmıştır. Bu akım süslemeleri ile öne çıkar ve illüstrasyon, resim ve mimari alanlarını etkilemiştir. Art Nouveau, dünya genelinde popüler olmuştur. Bu sanat akımı bitkisel motifler, zarif kadın figürleri, kıvrımlı yapı ve el yapımı asimetrik yazılarıyla tanınmaktadır. Alphonse Mucha ve Eugène Grasset, Art Nouveau'nun öncüleridir. Eserleri, insan figürlerinin ve doğal unsurların zarif birleşimini yansıtır. Akımın diğer özellikleri arasında soyut formlar, özgün tasarımlar ve pastel renkler yer alır (Ayaydın, 2015: 63-65).

Art Nouveau, yalnızca sanat alanında değil, aynı zamanda mimaride de kullanılmıştır. Özellikle Paris'teki metro istasyonları, Art Nouveau stilinde inşa edilmiştir. Bu sanat akımı, sanatçılar ve tasarımcılar için özgün bir tarz oluşturmuş ve bugün bile ilham kaynağı olarak kullanılmaktadır.

20. yüzyılda ortaya çıkan avangart sanat hareketleri, Kübizm, Fütürizm, Dada, Konstrüktivizm, Sürrealizm ve De Stijl gibi, kültür ve sanatta radikal değişimlere yol açmıştır. Bu modern akımların ortaya çıkmasıyla birlikte bireyselleşme ön plana çıkmış ve sanat kendi estetik özgürlüğünü ilan etmiştir (Kurteş, 2022: 32-35).



**Görsel 12:** Lucian Bernhard'ın Priester kibritleri afişi

**Kaynak:** <https://i.pinimg.com/originals/fd/de/c0/fddec06720a39739adcb51caec043d91.jpg>

20. yüzyılın başlarında minimalist bir tasarım stili olan Plakastil, canlı ve tek renkli arka planlar, düz yapılı sadeleştirilmiş illüstrasyonlar ve bold fontlar kullanılarak oluşturuldu. Bu stilde, Sachplakat adı verilen afiş nesneleri bütün ayrıntıları ve dekoratif öğeleri elemekte ve her türlü sloganı, övücü ya da açıklayıcı metinleri ortadan kaldırmaktadır. Plakastil, günümüzdeki flat illüstrasyon tarzını da etkilemiş ve Art Deco sanat akımına da ilham vermiştir. Lucian Bernhard'ın Priester kibritleri afişi (Görsel 12), Plakastil'in en iyi örneklerinden biridir. Ludwig Hohlwein, Plakastil'in önemli sanatçılarından biridir ve İhap Hulusi Görey'in çalışmalarında da etkisi görülebilir.

### 2.1.3 İllüstrasyonun Ülkemizdeki Gelişimi

Anadolu Selçuklu minyatür sanatının en dikkat çekici ve tipik örnekleri, Topkapı Sarayı Müzesi Kütüphanesi'nde korunan "Varka vü Gülşah" adlı mesnevinin içerisinde bulunmaktadır. "Varka vü Gülşah" 71 küçük boyutta minyatürden oluşur ve Selçuklu döneminin en eski ve tek örneği olarak öne çıkar. Bu minyatürler, Türk karakterlerini kendi kıyafetleriyle yansıtarak bir aşk hikayesini anlatır (Aslanapa, 1999: 364).

Bu Farsça mesnevi, Nakkaş Mehmed ibn Abdülmümin tarafından Konya'da 13. yüzyılın ilk yarısında minyatürleşmiştir. Minyatürlerde çizgi ve renk soyutlayıcı bir biçimde kullanılmıştır, bu da erken İslam minyatür sanatının diğer örneklerinde görüldüğü gibi. Figürlerin bulunduğu mekanlar ve doğa simgesel olarak belirtilmiş, zemin ise kırmızı ve mavi renklerle boyanmıştır. Eser Selçuklu eserlerinde sıkça gözlemlenen unsurlarla süslenmiştir (Boztepe, 2015: 28).

Minyatür sanatında dikey perspektif, figürlerin daha iyi görünmesi ve renk ve desenlerin kaybolmaması amacıyla tercih edilmiştir. Doğa ve iç mekanlar, kuşbakışı açıdan resmedilmiştir. Minyatürler, tek yapraklı bir kitap resmi veya albüm olarak tasarlandığı için, göz düzeyinden ve yakından görülebilecek şekilde çalışılmıştır. Eğitilmemiş bir göz, perspektifin olmadığını düşünebilir. Ancak minyatür sanatının doğasına uygun olarak, dikey perspektif tercih edilmiştir (Konak, 2014: 10-13).

Osmanlı döneminde de minyatürlü kitap hazırlama faaliyetleri devam etmiş ve bu çalışmaların birçoğu Fatih Sultan Mehmed'in himayesi altında gerçekleşmiştir. Edirne'de hazırlanan "Dilsuzname", yine Edirne'de yapıldığı düşünülen "Külliyat-ı Katib-i" ve "İskendername", Amasya'da 1466 yılında hazırlanan "Cerrahiyetü'l-Hanniye" bu dönemin önemli yapıtları arasında yer almaktadır. Edebi konuları işleyen bu eserlerde, 1440'lı yıllardan sonra Timur yönetimindeki Şiraz'dan Edirne'ye göç eden bir grup sanatçının Türk meslektaşlarıyla birlikte çalıştığı görülmektedir. Resimlerde yer alan bazı kadın ve erkek figürlerinin başlık biçimleri, doğa elemanları, mimari süslemeler ve kırmızı renk, Türk'e özgü unsurlardır (Sever, 2020: 154-160)

20. yüzyılın Türkiye'sinde illüstrasyon, Cumhuriyet'in ilanıyla birlikte gelişmeye başlamıştır. Bu dönemde, yeni yönetim şekli ve devrimlerin desteklenmesi

amacıyla basılı yayınlar ve afiş tasarımları önem kazanmıştır (Boztepe 2015: 39-43). İllüstrasyonun öğretici işlevi de bu dönemde halkı bilinçlendirme açısından vurgulanmıştır. Resimli Ay Dergisi, dönemin önemli yayınlarından biri olarak Cumhuriyeti destekleyici ve eğitici nitelikte illüstrasyonlar içermiştir. Bu illüstrasyonlar Avrupa ve Art Nouveau döneminden etkiler taşımaktadır.



**Görsel 13:** Osmanlıca resimli ay dergisi kapağı

**Kaynak:** <https://phebusmuzayede.com/6803-osmanlica-resimli-ay-dergisi-m-zekeriya-sertel-resimli-ay-matbaasi-1341-tarihli.html>

Cumhuriyet Dönemi'nde Türkiye'de, illüstrasyon sanatçıları önemli bir rol oynamıştır. İhap Hulusi Görey, Kenan Temizan, Münif Fehim Özerman, Mithat Özer ve Ramiz Gökçe gibi isimler, halka rehberlik etmek amacıyla devletin desteklediği politikalar çerçevesinde çalışmışlardır. Bu dönemde, basılı yayınlar ve afişler aracılığıyla halka ulaşan illüstrasyonlar, eğitim ve bilinçlendirme amacıyla kullanılmıştır. Önemli yayınlar, örneğin Resimli Ay Dergisi (Görsel 13), Avrupa ve Art Nouveau etkilerini taşıyan illüstrasyonlarıyla dönemin ruhunu yansıtmıştır (Boztepe 2015: 41).

Bu dönemde afişler ulusal farkındalığı artırmanın en önemli aracı haline geldi. 1960'lı yıllardan sonra bilim ve teknolojinin gelişmesine bağlı olarak matbaa teknolojisi, grafik tasarım ve illüstrasyon alanı da giderek gelişmiştir. Türkiye'nin

ekonomisi ilerledikçe reklam, tanıtım ve basılı yayınların önemi önemli ölçüde artmıştır.

#### **2.1.4. İllüstrasyonun Kullanım Alanları**

Günümüzde illüstrasyon farklı meslek gruplarına göre tekniğiyle, tarzıyla çeşitlilik göstermektedir. Gelişmiş görüntüleme teknikleri ve fotoğraf, illüstrasyon tekniği kullanılarak yapılmış bir çalışmanın kalite ve anlatım gücüne hala ulaşamamıştır (Tepecik, 2002: 79). İllüstrasyon, birçok farklı alanda farklı tekniklerle sıklıkla tercih edilen bir sanat formudur. Tüketim ve iletişimin zirve yaptığı günümüzde, illüstrasyonlar ifade gücü ve diğer işlevleri nedeniyle birçok alanda kullanılmaktadır. Gazetelerde, moda, sağlık vb. süreli yayınlar, sıkça gördüğümüz karikatürler ve resimler, konuyu tanıtan görseller, bilimsel eser ve kitaplardaki yazılı metni tasvir eden çizimler, otobüs durakları, havaalanları, trafik işaretleri gibi yerlerde kullanılan işaret ve sembollerde illüstrasyon örnekleri karşımıza çıkar.

Görsel iletişim yoluyla ürün tanıtımı veya bir konunun açıklanması gibi iletişim amaçları için, illüstrasyonun sunduğu esnek olanaklar oldukça önemlidir. İllüstrasyon, hedef kitle tarafından hızlıca fark edilebilmesi, ana fikri kolayca açıklayabilmesi, okuyucunun dikkatini çekmesi için yalın ve anlaşılır tasarlanabilmesi, zor fikirleri açıklayabilmesi ve reklamların inandırıcılığını arttırabilmesi gibi avantajlara sahiptir. Yukarıda bahsedilen bütün bu olanaklardan dolayı, illüstrasyon önemli bir tasarım aracı olarak kabul edilir.

##### **2.1.4.1. Reklam İllüstrasyonları**

Bir ürün ya da hizmeti tanıtmak amacıyla yapılan bu tür çalışmalarda ayrıntı ön plandadır. Sinema, tiyatro ve konser afişleri, kaset ve cd kapakları, turistik ilanlar, gıda ambalajları, basın ilanları, takvimler, tebrik kartları, çıkartma ve etiketler; reklam illüstrasyonu içinde ele alınmaktadır. (Becer, 2011: 210).

Reklamcılar, ürünlerini doğrudan tüketiciye sunmanın sınırlamalarından kaçınmak için sıklıkla ürünlerini fotoğraflamaktadırlar. Bununla birlikte, illüstrasyonların kullanılması, ürünleri daha ön plana çıkartırken bir yandan da dikkat çekici hale getirilmesi için birçok düzenleme yapma olanağı sağlayarak reklamcılar için vazgeçilmez bir fırsat yaratmaktadır.



**Görsel 14:** Milka sütlü çikolatanın fotoğrafı

**Kaynak:** <https://en.wikipedia.org/wiki/Milka>



**Görsel 15:** Milka çikolatanın resim illüstrasyonu web sitesi

**Kaynak:** milka.com.tr

Reklam illüstrasyonları, gerçek ürünlerin temsili olarak kullanılarak, ürünlerin daha ilgi çekici hale getirilmesine ve satışlarının artırılmasına yardımcı olmaktadır (Görsel 14). Reklam illüstrasyonu, ürün web sitede ön plana çıkarırken çikolataların etrafındaki taslak çizimler çikolatayı ön plana çıkararak net bir şekilde görünmesi sağlanmıştır (Görsel 15). Bu tür reklam illüstrasyonlarında, detaylar oldukça önemlidir ve odak noktasını oluşturmaktadır.

#### 2.1.4.2. Yayın İllüstrasyonları

Yayın illüstrasyonları, gazete, dergi, kitap ve ansiklopedilerde yer alan makaleler, haberler, öyküler, romanlar, şiirler ve açıklamaları desteklemek amacıyla kullanılan görsellerdir. Yayın illüstrasyonlarıyla ilgilenen bir illüstratör, çalışacağı metnin içeriği hakkında bilgi sahibi olmalı ve metnin iletmek istediği mesajı ve duyguyu resim diline aktarabilme yeteneğine sahip olmalıdır (Becer, 2011).



**Görsel 16:** John Tenniel, Kitap İllüstrasyonu

**Kaynak:** [https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Alice\\_par\\_John\\_Tenniel\\_02.png](https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Alice_par_John_Tenniel_02.png)

Alice Harikalar Diyarında kitap serisi için yaptığı illüstrasyonlarla ünlü olan John Tenniel'in çalışmaları, yayın illüstrasyonlarına örnek olarak gösterilebilir (Görsel 16). Kitap sayfalarında yer alan büyük boyutlu illüstrasyonlar, hikâyenin betimlenmesinde ve anlatımında büyük bir rol oynamaktadır. Bu sayede okuyucu, hikâyenin duygularını ve içeriğini daha net bir şekilde kavrayabilmektedir. Çocuk kitapları, illüstrasyonların en özgür uygulama alanlarından biridir ve yayın dünyasında sanatsal ifade için önemli bir fırsat sunarlar.

#### 2.1.4.3. Bilimsel ve Teknik İllüstrasyonlar

Bilimsel ve teknik illüstrasyonlar, özel bir eğitim ve yetenek gerektiren görsel araçlardır. Bu tür illüstrasyonlar, genellikle bilimsel veya teknik yayınlarda kullanılır, konunun anlaşılmasını kolaylaştırmak için tasarlanmıştır. İllüstrasyonların özgün ve tasarım açısından doğru olması önemlidir. Konunun tam olarak anlaşılmasına

yardımcı olacak şekilde, ölçeklendirilmeli, orantılı olarak çizilmeli ve görsel açıdan okunaklı olmalıdır (Görsel 17).



**Görsel 17:** Bitki İllüstrasyonu

**Kaynak:** [https://www.unutulmussanatlar.com/2012/07/bilimsel-bitki-cizimi\\_52.html](https://www.unutulmussanatlar.com/2012/07/bilimsel-bitki-cizimi_52.html)

Bilimsel ve teknik illüstrasyonlar, bireysel yaratıcılığı da teşvik ederler. İllüstrasyonlar, belirli bir amaca yönelik olarak tasarlandığından, tasarım sürecinde özgün ve yaratıcı fikirlerin kullanılması, konunun daha iyi anlaşılmasına ve daha çekici hale gelmesine yardımcı olabilir. Bilimsel ve teknik illüstrasyonlar, konuların daha iyi anlaşılmasına yardımcı olan, özgün ve tasarım açısından doğru görsel araçlardır. İllüstrasyonların yapımında özgünlük ve doğruluk önemlidir ve bireysel yaratıcılık da teşvik edilmelidir (Korkmaz, 2013: 14-20).

#### **2.1.4.4. Tıbbi İllüstrasyonlar**

Tıp illüstrasyonları, zoolojinin hayvan anatomisine odaklandığı gibi, insan anatomisine de odaklanmıştır. Tıbbi illüstrasyonun ilk ve en iyi örnekleri olarak Leonardo Da Vinci'ye ait anatomi çalışmalarıdır. Leonardo Da Vinci'nin bu çalışmaları tıp ile sanatın nasıl bir arada kullanılabileceğini gösteren en iyi örneklerdir (Vurdem, 2021: 30).



**Görsel 18:** Leonardo Da Vinci'nin Anatomi Çalışmaları (embriyo)

**Kaynak:** [https://tr.wikipedia.org/wiki/Leonardo\\_da\\_Vinci](https://tr.wikipedia.org/wiki/Leonardo_da_Vinci)

Davinci'nin bundan 500 yıl önce insan anatomisini, kadvraları inceleyerek çizdiği bu anatomi çizimleri, günümüzde insan anatomisine dair doğru bilgiler vermeye devam etmektedir (Görsel 18). Daha eski dönemlere gidecek olur isek ilk mağara duvarlarına yapılan av sahnelerinde (M.Ö 15000 civarı), mamutların kalbi gerçekçi bir şekilde yerinde resmedilmeye çalışılmıştır. Avcılar bu illüstrasyonlar sayesinde avın en can alıcı organını kavramışlardır (Hajar, 2011: 1-5).

#### 2.1.4.5. Fantastik ve Mitolojik İllüstrasyonlar

Fantastik illüstrasyonlar, illüstratörlerin mitolojik olaylar, şiirler, masallar gibi kaynaklara başvurarak kendi duygularını ve düşüncelerini yansıttıkları bir resimleme türüdür. Bu tür illüstrasyonlar geniş bir kullanım alanına sahiptir. Sinema, televizyon, reklam sektörü, hikâye kitapları, çizgi romanlar ve oyun görsel tasarımları gibi birçok alanda kullanılırlar. Fantastik illüstrasyonlar (Görsel 19), fantastik sanatın bir parçası olarak kabul edilir (Kara, 2012: 7).



**Görsel 19:** Yunan Mitolojisi Centuarlar

**Kaynak:** <https://frpnet.net/makaleler/kose-koltugu-8-en-sevilen-fantastik-yaratiklar>

### 2.1.5. İllüstrasyonun Teknikleri

İllüstrasyonlar, metinlerin ve fikirlerin tasvir edilmesi ve açıklanması amacıyla kullanılan en yaygın "resimleme" türüdür. Bilimsel, teknik ve mesleki eserlerde ayrıntıları uygulayan, açıklayıcı özellikte illüstrasyonlar yer alırken, diğer yayınların çeşitli serbest teknik ve stillerde yapılmış illüstrasyonlar güçlü bir anlatım aracı olarak kullanılmaktadır.

Çağdaş illüstrasyonun kökleri, resimli kitapların kökleriyle bağlantılıdır. İlk resimli kitaplar, renkli resimler ve harflerle süslenmiş el yazmaları şeklinde ortaya çıkmıştır. Antik döneme ait olan rulo parçaları, bu türün en eski örnekleridir. Mısır'ın "Ölümler Kitabı", günümüze kadar korunabilmiş en iyi bilinen örnektir. Ancak, "Milano İliadası" ve "Vatikan Virgili" gibi klasik Roma eserlerinin dışında, Roma'dan günümüze pek az örnek bulunmaktadır. Her iki klasik metnin nüshaları M.S. 4. yüzyıla aittir. Bu tarihten sonra illüstrasyon stilleri büyük bir gelişme göstermiştir (Boztepe, 2015: 23).

Tanıtım ve reklam mecralarında da önemli bir unsur olan illüstrasyonlar, farklı anlam ve boyutlarla ilişki kurdukları metinleri tanımlamaya ve yeniden anlamaya yardımcı olur. Bir konunun kavramlarını ve davranışlarını kolayca anlamamanın ve benimsemenin en etkili yollarından biri illüstrasyon kullanmaktır. İllüstrasyon üretim tekniği kullanım alanlarına göre farklılık gösterebilir. İllüstrasyon teknikleri şu şekilde sıralanabilir:

### 2.1.5.1. Karakalem Tekniđi

Karakalem tekniđi, sanat dnyasında en eski ve en yaygın kullanılan tekniklerden biridir. Bu teknik, sanatçıların çizimlerinde kullanabilecekleri en basit araçları kullanarak harikulade eserler yaratmalarına olanak tanır. Bir kalem, bir silgi, bir çakı ve bir parça kâğıt ile herhangi bir yerde herhangi bir zaman kullanılabilen bu teknik, sanatçıların üretkenliğini artıran ve yaratıcılıklarını serbest bırakan bir araçtır.

Karakalem tekniđi, sanatçılara eserlerinde derinlik, hacim ve tonlama gibi öğeleri kullanarak üç boyutlu bir etki yaratma imkânı verir. Farklı kalem sertlikleri ve tonları kullanarak, sanatçılar nesnelere doku, form ve karakterlerini tam olarak yansıtabilirler. Bu nedenle, karakalem tekniđi hala birçok sanatçı tarafından tercih edilen bir taslak aracıdır.



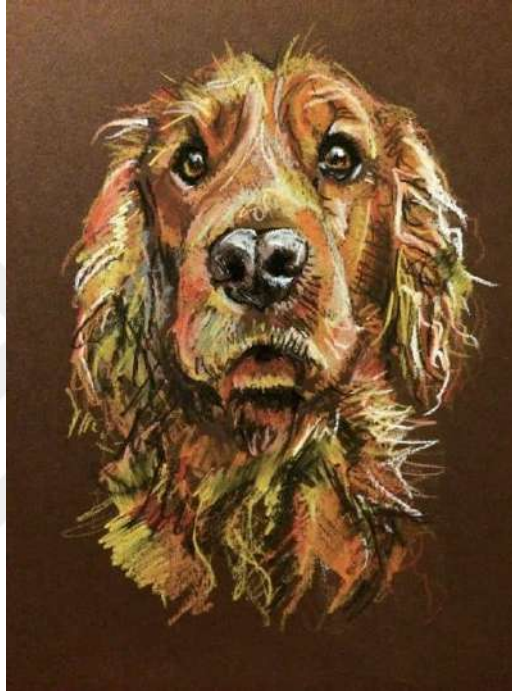
**Görsel 20:** Kasketli Otoportre (Rembrandt)

**Kaynak:** <https://boboscope.com/icerik/rembrandt-harmenszoon-van-rijn-hakinda-bilme>

Geçmişte, karakalem tekniđi özellikle portre ve manzara ressamı tarafından sıkça kullanılmıştır. Örneđin, Leonardo da Vinci ve Rembrandt gibi ünlü sanatçılar (Görsel 20), karakalem tekniđi ile yaratılmış eserleri ile sanat tarihinde önemli bir yer edinmişlerdir. Günümüzde de karakalem tekniđi hala sanat dnyasında popülerliğini korumaktadır ve birçok sanatçı tarafından kullanılmaktadır.

### 2.1.5.2. Kuru ve Pastel Boya Tekniđi

Kuru boya tekniđi, pigmentlerin kurutulmuř bir bađlayıcı maddeye sıkıřtırıldıđı, toz formunda bir boya t¼r¼d¼r. Bu teknikte, bir kalem, kalemtırař kullanılarak dođrudan kâđıda uygulanır. Kuru boya tekniđi, tonlamada ve karıřtırmada son derece etkilidir ve bu nedenle portreler ve manzara resimleri gibi detaylı alıřmalar iin sıklıkla tercih edilir.



**Görsel 21:** Pastel boya tekniđi ile köpek izimi

**Kaynak:** <https://pixselle.com/pastel-boya-cizimleri/>

Pastel boya tekniđi ise (Görsel 21), pigmentlerin bir bađlayıcı madde ile birleřtirildiđi yumuřak bir boya t¼r¼d¼r. Bu teknikte, pigmentler parmaklar, pamuklu ubuklar veya farklı řekillerde tasarlanmıř pastel boyama araçları kullanılarak kâđıda uygulanır. Pastel boya tekniđi, renklerin canlılıđını ve zenginliđini vurgulamak iin idealdir ve bu nedenle peyzaj ve iek resimleri gibi konular iin sıka kullanılır. Pastel boya tekniđi aynı zamanda hızlı bir řekilde alıřmak iin idealdir, ¼nk¼ boya hemen hemen anında kurur.

### 2.1.5.3. Lavi Tekniđi

Lavi tekniđi, özellikle suluboya resimlerinde sıkça kullanılan bir tekniktir. Bu teknikte, su ve boyanın karıştırılarak farklı tonlarda ve yoğunlukta suluboya karışımları elde edilir. Lavi tekniđiyle yapılan resimlerde, boyanın tonları ve yoğunluđu deđişerek farklı derinlik ve boyut hissi verilir. Lavi tekniđi için öncelikle ince bir fırça ve suluboya boylarına ihtiyaç vardır. Bu teknikte, boylar suyla seyreltilerek ince bir tabaka halinde kâğıda uygulanır. Ardından, farklı tonlar ve yoğunluklar elde etmek için su ve boyanın oranı deđiştirilir.



**Görsel 22:** Lavi tekniđi ile çaydanlık çizimi

**Kaynak:** <https://tr.pinterest.com/pin/678073287623734811/>

Lavi tekniđi (Görsel 22), diđer tekniklere göre daha esnek bir yapıya sahiptir ve çeşitli renklerin kullanımı sayesinde çok farklı sonuçlar elde edilebilir. Bunun yanı sıra, suluboya boya ve fırça ile oynama imkânı verdiđinden sanatçılar için oldukça keyifli bir teknik olarak kabul edilir.

### 2.1.5.4. Mürekkeple Çizim Tekniđi

Mürekkeple çizim tekniđi, özellikle siyah mürekkep kullanarak yapılan çizimlerde yaygın olarak kullanılan bir tekniktir. Bu teknik, ince çizgiler ve tonlar oluşturmak için idealdir. Mürekkep, yüzeyin üzerine ince ve kalın çizgiler oluşturmak için farklı uçlu kalem veya fırçalarla uygulanabilir. Mürekkep ile çizim tekniđi, hızlı ve kesin çizgilerle çalışmayı gerektirir. Bu nedenle, çizimler genellikle detaylı ve keskin hatlarla doludur. Ayrıca, mürekkep hızlı bir şekilde kurudukça, mürekkep

lekeleri veya hatalar düzeltilmesi zor olabilir. Bu nedenle, çizim yaparken dikkatli ve sabırlı olmak önemlidir.



**Görsel 23:** Si Scott'tan mürekkeple çizim tekniği

**Kaynak:** <https://postkolik.com/tasarim/si-scott%E2%80%99tan-muhtesem-murekkep-cizimleri>

Mürekkeple çizim tekniği (Görsel 23), özellikle çizgi çizimi konusunda ustalaşanlar için oldukça verimli bir tekniktir. Hem profesyonel sanatçılar hem de amatörler, bu tekniği kullanarak farklı tarzlarda çizimler yapabilirler.

#### **2.1.5.5. Keçeli Kalem ve Marker Tekniği**

Keçeli kalem ve marker teknikleri, son yıllarda özellikle grafik tasarım ve reklamcılık gibi alanlarda yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Bu teknikler, renkli ve canlı tasarımlar yapmak için idealdir. Keçeli kalemler, ince uçlu ve sert uçlu olmak üzere farklı boyutlarda gelir. Sert uçlu keçeli kalemlerle keskin hatlar çizmek mümkündür, ince uçlu keçeli kalemler ise detaylı çalışmalar yapmak için idealdir. Markerlar ise daha geniş yüzeyleri boyamak için kullanılır (Görsel 24). Su bazlı veya alkol bazlı markerlar mevcuttur. Renkleri canlı ve doygun olan bu markerlar, hızlı ve etkileyici tasarımlar yapmak için tercih edilir.



**Görsel 24:** Marker çizim tekniği

**Kaynak:** <https://modakariyeri.com/marker-kullanma-kilavuzu/>

#### 2.1.5.6. Suluboya Tekniği

Sulu boya tekniği, su bazlı boyaların kullanıldığı ve sulandırılarak çalışıldığı bir tekniktir. Bu teknikte, boyalar suyla karıştırılır ve farklı sulandırma oranlarına göre farklı tonlar elde edilir. Boyalar, genellikle bir fırça kullanılarak kâğıda aktarılır. Sulu boya tekniği, renk geçişlerinin ve yumuşak hatların oluşturulmasında oldukça etkilidir.

Bu teknikte, öncelikle çalışılacak yüzey ıslatılır ve boyalar sulandırılır. Daha sonra fırça kullanılarak boyalar kâğıda aktarılır. Boyama işlemi, hafif tonlardan başlayarak daha koyu tonlara doğru ilerletilir. Bu şekilde, renk geçişleri ve tonlama yapılır. Sulu boya tekniği, genellikle natüremort, manzara, portre ve figür gibi konuların işlenmesinde kullanılır.



**Görsel 25:** Sulu boya

**Kaynak:** <https://124.im/yZH9WJt>

Sulu boya tekniği (Görsel 25), hafif ve transparan tonların kullanımına izin verirken aynı zamanda yoğun tonlar da elde edilebilir. Boyaların suyla karıştırılması, renklerin zenginleşmesine ve kâğıt üzerinde akışkan bir görüntü oluşturmasına yardımcı olur. Ayrıca, boyaların kolaylıkla katmanlanabilmesi, farklı renklerin karıştırılmasıyla farklı tonlar elde edilmesini sağlar.

#### **2.1.5.7. Guaj Boya Tekniği**

Guaj boya tekniği, pigmentlerin su ve sıvı arabirim maddeleri kullanılarak hazırlandığı bir boyama tekniğidir. Guaj boyaları genellikle su bazlıdır ve su ile inceltilbilirler. Boyalar genellikle tüpler veya kutularda satılır ve suya karıştırılarak istenilen kıvama getirilirler. Genellikle kâğıt, tahta, kanvas veya bez gibi yüzeylere uygulanır. Boyalar, ince bir katman şeklinde uygulanarak saydam, yarı saydam veya opak renk katmanları oluşturulabilir. Boyama işlemi, fırça, spatula, sünger veya hava fırçası gibi araçlar kullanılarak yapılabilir.



**Görsel 26:** Wing Of A Roller (1512), Albrecht Dürer- Guaj boya çalışması

**Kaynak:** <https://bayaiyi.com/albrecht-durer/>

Guaj boya (Görsel 26), su bazlı olduğu için hızlı bir şekilde kurur ve renkleri solmaya eğilimlidir. Ancak, suya dayanıklı vernikler kullanılarak çalışma korunabilir. Guaj boya tekniği, özellikle suluboya ve akrilik boya teknikleri arasında yer alır ve çeşitli efektler oluşturmak için diğer tekniklerle birlikte kullanılabilir.

#### **2.1.5.8. Akrilik Boya Tekniği**

Akrilik boya tekniği (Görsel 27), sentetik bir boya türü olan akrilik boyaların kullanıldığı bir resim tekniğidir. Bu teknik, su bazlı bir boya olduğu için kolayca kurur ve suya dayanıklıdır. Ayrıca, yoğun pigmentasyonu sayesinde canlı ve yoğun renkler elde etmek mümkündür. Akrilik boya, tuval, kâğıt, ahşap, seramik ve hatta plastik gibi birçok yüzeyde kullanılabilir. Boya kurduktan sonra, üzerine tekrar akrilik boya ya da farklı bir boya türü ile çalışmak mümkündür. Akrilik boyanın avantajları arasında hızlı kuruma, kolay uygulanabilirlik ve dayanıklılık yer alır.

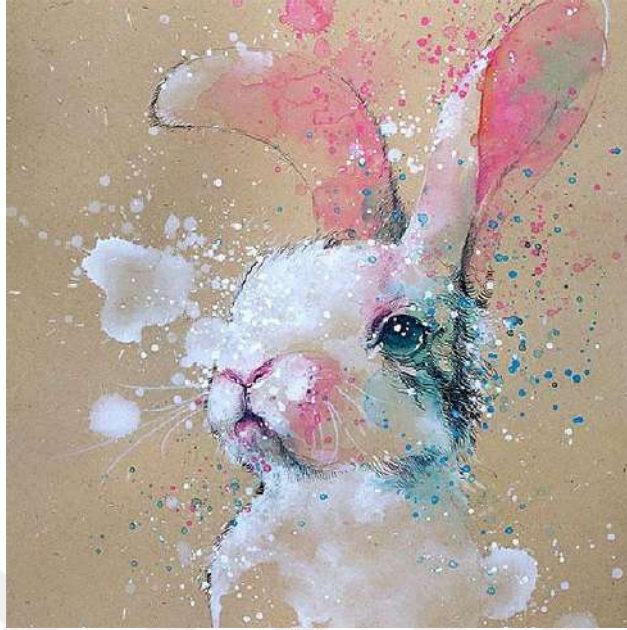


**Görsel 27:** Mdf üzerine akrilik boya çalışması

**Kaynak:** <https://124.im/tTR>

#### 2.1.5.9. Püskürtme Tekniği

Püskürtme tekniği (Görsel 28), genellikle spreylere boyalarla uygulanan bir tekniktir. Boya, basınçlı hava veya gaz yardımıyla özel bir spreylere tabancası vasıtasıyla yüzeye püskürtülür. Bu yöntemle, yüzeye eşit ve yoğun bir şekilde boya dağıtılabilir. Bu teknik, büyük ölçekli çalışmaların hızlı bir şekilde tamamlanmasını sağlar. Ayrıca, boyanın ince bir tabaka halinde uygulanması, yüzeyin dokusunu daha iyi koruyabilir ve boyanın daha kalıcı olmasına yardımcı olabilir. Püskürtme tekniği akrilik boyalarla ve sulu boyalarla da kullanılabilir ve bu sayede çeşitli yüzeylerde farklı efektler elde edilebilir.



**Görsel 28:** Sulu boya püskürtme tekniği ile yapılan bir çalışma

**Kaynak:** <https://tr.flitto.com/content/1635>

#### 2.1.5.10. Karışık Teknik

Karışık teknik (Görsel 29), farklı malzemelerin bir arada kullanılmasıyla oluşturulan bir resim tekniğidir. Bu teknikte, farklı boya türleri, mürekkepler, pastel boyalar ve hatta bazen collage gibi materyaller kullanılabilir. Bu teknik, sanatçıların yaratıcılıklarını sınırlamadan, farklı malzemelerin özelliklerini bir arada kullanarak tek bir eser yaratmalarına olanak tanır. Örneğin, bir sanatçı bir resmin arka planını sulu boya ile boyayabilir, sonra üzerine keçeli kalemle bir çizim yapabilir ve son olarak püskürtme tekniğiyle farklı renklerdeki spreyci boyalarla eseri tamamlayabilir. Bu yöntemle, esere katmanlar eklenerek derinlik ve boyut kazandırılabilir. Karışık teknik, her sanatçının kendine özgü tarzını oluşturmasına da izin verir ve bu nedenle popüler bir resim tekniğidir.



**Görsel 29:** Duralit üzerine transfer baskı

**Kaynak:** <https://www.sanatgezgini.com/done-arisoy-duralit-uzerine-fineart-baski-isimsiz-19709>

#### **2.1.5.11. Dijital İllüstrasyon**

Dijital illüstrasyon (Görsel 30) kavramı literatüre, illüstrasyonların dijital teknikler kullanılmaya başlanılmasından kaynaklı girmiştir. İllüstratörler çeşitli bilgisayar programları aracılığıyla içerik üretmektedirler. Adobe İllüstratör, Adobe Photoshop, Corel Painter, My Paint, ArtRage, Autodesk Sketchbook, Paint Tool SAI gibi programlar dijital illüstrasyonlar için kullanılan programlardan bazılarıdır. Bu yazılımlar kendi arasında piksel ve vektör olmak üzere ikiye ayrılmaktadır (Çeken, Çiçekli ve Ersan, 2018: 170).



**Görsel 30:** Jack Kirby Crosby adlı güncel sanatçının dijital illüstrasyonu

**Kaynak:** [https://www.instagram.com/p/Co3DE88S\\_0z/](https://www.instagram.com/p/Co3DE88S_0z/)

#### 2.1.5.11.1. Piksel Tabanlı İllüstrasyon

Pixel tabanlı illüstrasyon (Görsel 31), son yıllarda dijital sanatın yükselişi ile popüler hale gelmiştir. Bu tür illüstrasyonlar, genellikle dijital boyama yazılımları veya piksel art yazılımları kullanılarak oluşturulur. Pixel tabanlı illüstrasyonlar, basit ve minimalist bir görünüm sağlar ve özellikle 8-bit estetiği, retro ve nostaljik tarzlar için sıklıkla tercih edilir.



**Görsel 31:** Jack Kirby Crosby adlı güncel sanatçının dijital illüstrasyonu

**Kaynak:** [https://www.instagram.com/p/Co3DE88S\\_0z/](https://www.instagram.com/p/Co3DE88S_0z/)

Bu tarz illüstrasyonlar, çizgi romanlar, video oyunları, animasyonlar ve reklamlar gibi birçok alanda kullanılır. Ayrıca, piksel tabanlı illüstrasyonlar, baskı ve dijital medya için uygun bir formattır ve kolayca yeniden boyutlandırılabilir.

#### 2.1.5.11.2. Vektör Tabanlı İllüstrasyon

Vektör tabanlı illüstrasyon, matematiksel şekiller ve eğriler kullanarak oluşturulan bir grafik türüdür. Bu tür illüstrasyonlar, çizgi veya şekil tabanlıdır çizgiler, noktalar ve eğrilerden oluşan bir ağ üzerinde oluşturulur. Vektör tabanlı illüstrasyonlar, piksel tabanlı illüstrasyonlara kıyasla daha net ve keskin bir görüntü sağlar (Görsel 32).



**Görsel 32:** Vektör tabanlı illüstrasyon

**Kaynak:** <https://124.im/2y3Eg>

Vektör tabanlı illüstrasyonlar, Adobe İllüstratör, CorelDRAW veya Inkscape gibi vektör grafik yazılımları kullanılarak oluşturulabilir. Bu tür illüstrasyonlar, özellikle logo, işaret ve sembol tasarımları, web grafikleri, çizgi romanlar ve teknik çizimler gibi alanlarda kullanılır. Vektör tabanlı illüstrasyonlar, kolayca ölçeklendirilebilir ve yeniden boyutlandırılabilir. Ayrıca, bu tür illüstrasyonlar, piksel tabanlı grafiklere kıyasla daha az dosya boyutuna sahip olduğundan, web sayfaları ve diğer dijital medya için daha uygun bir formattır.

### **2.1.5.11.3. Dijital İllüstrasyonun Bilgisayar Oyunu ve Sinema Sektöründeki Kullanım Alanları**

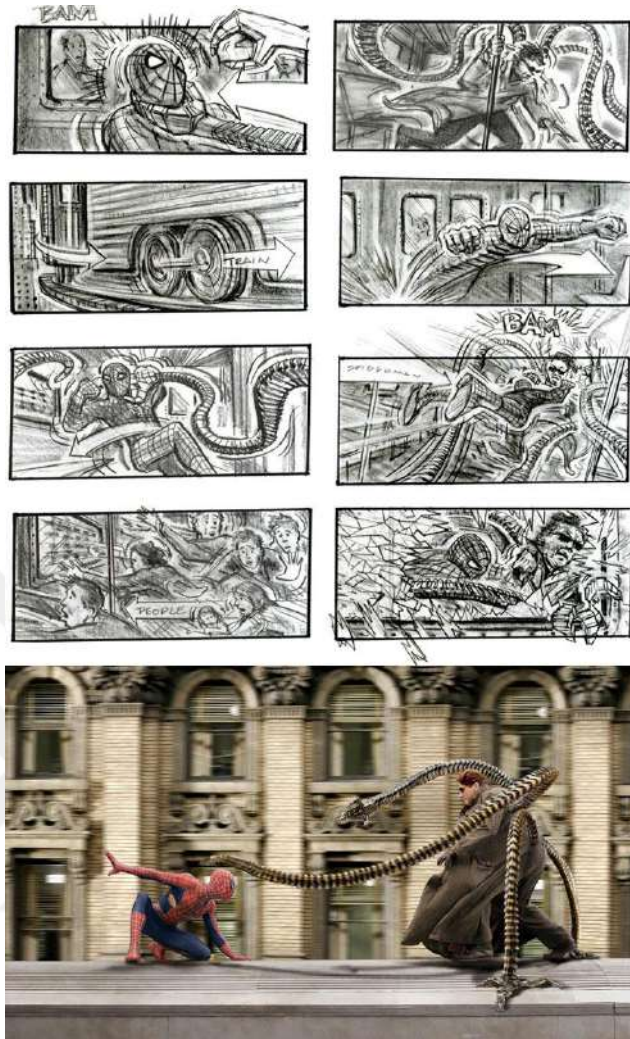
Dijital illüstrasyon, bilgisayar oyunu ve sinema sektörlerinde son derece yaygın olarak kullanılan bir grafik türüdür. Bu sektörlerde, dijital illüstrasyonlar, karakter ve arka plan tasarımları, efektler, animasyonlar ve sahne düzenlemeleri gibi birçok alanda kullanılır.

Bilgisayar oyunları, dijital illüstrasyonların en yaygın kullanım alanlarından biridir. Oyunların karakterleri, dünyaları ve nesnelere, dijital illüstrasyon teknikleri kullanılarak tasarlanır ve oluşturulur. Bu sektörde, oyuncuların oyun dünyasına tamamen dalabilmesi için gerçekçi ve etkileyici görsellerin kullanılması son derece önemlidir.

Sinema sektöründe ise dijital illüstrasyonlar, film efektleri, arka planlar, karakter tasarımları ve animasyonlar gibi birçok farklı alanda kullanılır. Özellikle bilim kurgu ve fantastik filmlerde, dijital illüstrasyonlar, gerçekçi olmayan dünyaların yaratılmasına yardımcı olur.

#### **2.1.5.11.3.1. Storyboard**

Storyboard, Türkçe karşılığını tam bulamadan İngilizce olarak dilimize yerleşmiş durumdadır. Resimli taslak, görsel eskiz gibi anlamlara gelebilen storyboard (Yılmaz, 2011: 48), projeler sırasında fikirleri ve planları görselleştiren önemli aşamalardan biridir. Storyboard, sinema salonları ve film kullanan reklamlar gibi sektörlerde önemli bir rol oynar. Bu, sahnenin önceden planlandığı anlamına gelir. Tüm sahnelerin, kamera açıları, kadrajlama, kompozisyon ve daha fazlası planlanır.



**Görsel 33:** Spiderman 2 storyboard çalışması

**Kaynak:** <https://124.im/icb>

Görsel 33'de, "Spiderman 2" adlı film için hazırlanan bir sahne görülmektedir. Sahnenin detayları, karakterlerin pozisyonları, arka plan müziği ve diyalogları gibi tüm unsurlar, senaryo aşamasında hazırlanan storyboard ile planlanarak somutlaştırılmıştır. Bu sayede, filmin prodüksiyon sürecinde iş akışı daha verimli hale getirilerek, istenilen sonucun elde edilmesi sağlanmıştır.

Storyboard (Görsel 34), görsel hikâye anlatımı için önemli bir araçtır ve pek çok faydası bulunmaktadır. Bunlardan bazıları şunlardır:

1. Görselleştirme: Senaryo aşamasındaki fikirlerin görselleştirilmesini sağlar ve film ekibinin birbirleriyle daha iyi iletişim kurmasına yardımcı olur.

2. İş akışı: Çekim sırasında, storyboardda belirtilen plana uygun hareket edilmesi sayesinde, iş akışı daha verimli hale getirilir.
3. Tasarruf: Storyboard hazırlanması, zaman ve bütçe açısından tasarruf sağlayabilir. Çünkü, filmin her aşamasında ortaya çıkabilecek hatalar, storyboardda önceden tespit edilerek, düzeltilir.
4. Uyum: Senaryo, çizimler ve müzik gibi farklı unsurların bir arada ele alınması, uyumlu bir bütün oluşturulmasını sağlar.
5. İnanç: Film ekibinin, storyboard hazırlanmasıyla birlikte, projeye inancı artar ve hedeflerine daha rahat ulaşabilirler.



**Görsel 34:** Wolverine filminden storyboard detay çizim

**Kaynak:** <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/storyboards-reveal-deleted-wolverine-scene-632386/>

### 2.1.5.11.3.2. Mattepainting

Mattepainting, sinema ve televizyon yapımlarında kullanılan görsel efektlerden biridir. Bu teknik sayesinde gerçek dünyada var olmayan sahneler yaratılabilir veya gerçek sahnelerin görünümü değiştirilebilir. Mattepainting, öncelikle bir çizim veya boyama sanatıdır ve geleneksel olarak elle yapılmaktaydı. Ancak günümüzde bilgisayar tabanlı uygulamalar sayesinde dijital olarak da üretilebilmektedir.



**Görsel 35:** Rohit Nayak'ın hazırladığı star wars matte painting

**Kaynak:** <https://rohitnayak.artstation.com/projects/VA0G5>

Mattepainting (Görsel 35) filmlerde ve televizyon programlarında arka planlar için kullanılmaktadır. Örneğin, bir filmin sahnesi hayali bir evrende geçiyorsa, filmi çekecek imkan olmadığı için mattepainting teknikleri kullanılarak sahne yaratılabilir. Bu teknik ayrıca, bir sahnenin mevcut olan arka planını değiştirmek veya tamamlamak için de kullanılabilir. Rohit Nayak'ın Star Wars (Görsel 35) isimli film için yaptığı arka plan resimleri örnek olarak gösterilebilir. Bu çalışmalar izleyenleri başka bir yere, başka bir zamana götüren filmin kilit görüntüleridir.

Mattepainting, filmlerdeki ve televizyon programlarındaki sahnelerin görünümünü büyük ölçüde etkileyebilir ve izleyicilerin film veya program hakkında edindikleri izlenimi olumlu yönde etkileyebilir. Ayrıca, bu teknik sayesinde daha büyük bütçeli yapımlar için özel efektler yaratılabilmektedir. Mattepainting, sinema ve televizyon sektöründe oldukça önemli bir görsel efekt tekniğidir ve yapımların daha gerçekçi ve etkileyici görünmesini sağlar (Çeşme ve Kınık, 2021: 568-570).

### **2.1.5.11.3.3. Konsept İllüstrasyon**

Konsept illüstrasyon, kelime anlamı olarak fikir, tasarım, kavram ve düşünce gibi birçok kelimeyi içermektedir. Bu illüstrasyon türü, bilgisayar oyunları ve filmler için hazırlık aşamasında görsel materyal üretmek için kullanılmaktadır. Konsept illüstrasyonlar, oyun ve film yapımcılarının çevre, mekân, karakter, silah ve araç tasarımlarını yapmalarına yardımcı olur. Bu tasarımlar, projenin başarılı bir şekilde tamamlanmasında önemli bir rol oynar (Topbasan, 2013: 41).

Konsept illüstrasyon (Görsel 36), bir projenin başarısı için hayati öneme sahip olan bir aşamadır. Bu aşamada, görsel üretim ekibi çeşitli estetik kaygılar doğrultusunda orijinal görseller oluşturur. Bu görseller, bilgisayar oyunları, filmler veya animasyonlar gibi birçok görsel ürün için mekânlar, karakterler, araçlar ve diğer tasarlanması gereken elementlerin belirlenmesinde önemli bir rol oynar. Atmosfer, renk ve genel planlar gibi diğer detaylar da bu aşamada belirlenir.



**Görsel 36:** Konsept Artist Konstantin Kostadinov'nin Karakter İllüstrasyon Örneği

**Kaynak:** <https://www.artstation.com/artwork/dOodJ3>

Konsept illüstrasyon, belli bir eğitimden geçmiş sanatçılar tarafından tasarlanır ve çizilir. Bu sanatçılara konsept tasarımcı denir ve ortaya çıkan görsellere genel olarak konsept sanat adı verilir. Bu görseller, bir projenin tüm kaderini belirleyebilir ve prodüksiyon aşamasında bir rehber olarak kullanılır.

## 2.2. Bilgisayar Oyunu

Oyunlar, tarihin başlangıcından beri değişmeyen bir eğlence şekli olmasına rağmen, gelişen teknolojiyle oyunların yapısı ve ortamı da değişti. Artık insanlar, görsel arayüzler aracılığıyla oyunlara bağlanıyor ve dijital bilgilerle etkileşime giriyorlar. Yazılım tabanlı bilgisayar oyunları, gerçek dünya bağımsızlık kurallarını kullanarak ilginç bir ortam yaratıyorlar. Oyunlar, vizyon, metin, kelimeler, sesler, aksiyon ve müzik gibi öğeleri bir araya getirerek öğretim metni için etkili stratejiler sunuyorlar. Kirriemur ve McFarlane tarafından tanımlandığı gibi, oyun yazılımı, programlama kurallarına dayanarak oyunculara dijital bilgi sağlıyor (Arda & Şentürk, 2020: 1373).

### **2.2.1. Genel Olarak Oyun**

Oyun, insanlık tarihi boyunca var olan bir etkinlik olmuş, birçok farklı amaçla ve biçimde ortaya çıkmıştır. Oyun, zamanla insanların sosyal, psikolojik ve zihinsel gelişimine etkisiyle birlikte felsefi tartışmalara da konu olmuştur. Oyun, belirli kurallar ve sınırlar içerisinde gerçekleştirilen bir etkinlik olarak tanımlanabilir ve bu kurallar, oyuna özgüdür. Oyunun birçok farklı türü vardır ve her türün kendine özgü özellikleri bulunur. Oyunların insanlar üzerinde çeşitli etkileri vardır ve bu etkiler, oyunların amaçlarına göre değişiklik gösterir.

### **2.2.2. Bilgisayar Oyunu**

Oyun, insanların kendilerini eğlendirmek, geliştirmek ve deneyimlemek için yaptığı aktivitelerin genel bir adıdır. Dijital oyunlar ise oyuncuların bilgisayar, konsol veya mobil cihazlar gibi elektronik sistemler aracılığıyla etkileşim kurduğu oyun türleridir. Bu etkileşim, oyuncunun kendini karakterin yerine koyma, aidiyet ve canlandırma hissini tetikleyerek oyunu daha da keyifli hale getirir. Ekranda görselleştirilen oyun dünyası, oyunculara çeşitli meydan okumalar sunar ve oyun oynarken becerilerini geliştirmelerini sağlar. Görüldüğü üzere aslında insanların geçmişten günümüze oyun oynama alışkanlıkları devam etmektedir. Yalnızca bu alışkanlıkları şekil değiştirerek elektronik ortama aktarılmıştır. Dijital oyun kavramı tarihçesi, oynanan platformları ve elektronik ortamdaki türleri incelendiğinde daha net olarak anlaşılacaktır (Durmuş, 2020: 5).

#### **2.2.2.1. Tarihçesi**

Bilgisayar oyunları, günümüzde oldukça popüler ve yaygın olan bir eğlence aracıdır. Ancak, bu oyunların tarihi oldukça eskilere dayanmaktadır. Bilgisayar oyunları, ilk olarak 1940'lı yıllarda ortaya çıkmıştır. Bu dönemde bilgisayarlar henüz yeni geliştirilmişti ve insanlar bu bilgisayarlarla ne yapabileceklerini keşfetmeye çalışıyorlardı. O dönemlerde, bilgisayarlar daha çok hesaplama yapmak için kullanılıyordu. Ancak, bir grup bilim insanı ve öğrenci, bu bilgisayarları oyun oynamak için kullanmaya başladılar. İlk bilgisayar oyunu olarak kabul edilen "Tic-Tac-Toe" oyunu da bu dönemde geliştirilmiştir (Görsel 37).



**Görsel 37:** Komedyen Danny Kaye, Bertie the Brain'in önünde, 1950

**Kaynak:** [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Bertie\\_the\\_Brain\\_-\\_Life.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Bertie_the_Brain_-_Life.jpg)

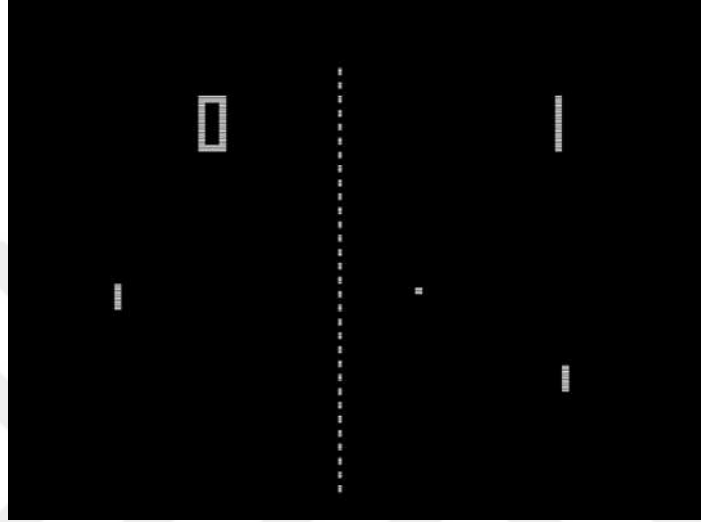
1950'li yıllarda ise, bilgisayarlar daha hızlı ve güçlü hale gelmeye başladı. Bu dönemde, bilgisayar oyunları daha da gelişmiş hale geldi. Özellikle, ticari amaçlı olarak üretilen ilk bilgisayar oyunları bu dönemde ortaya çıktı. Bu oyunlardan biri de "Nimrod" adlı bir oyundu. Oyunda, insanlar bilgisayara karşı oynayarak, sayıları doğru bir şekilde tahmin etmeye çalışıyorlardı. 1960'lı yıllarda, bilgisayar oyunları daha da gelişti. Bu dönemde, "Spacewar!" adlı bir oyun geliştirildi (Görsel 38). Bu oyun, uzayda geçen bir savaşı konu alıyordu ve oyuncuların birbirlerine karşı savaşmaları gerekiyordu. Bu oyun, bilgisayar oyunu tarihinde önemli bir yere sahiptir çünkü birçok yeni teknolojiyi ve oyun mekaniğini içeriyordu (Topbasan, 2013: 49).



**Görsel 38:** PDP-1 üzerinde Spacewar!

**Kaynak:** <https://manifold.press/oyun-kulturunun-nerede-yse-kronolojik-gelisimi>

1970'li yıllarda ise, bilgisayar oyunları çok daha popüler hale geldi. Bu dönemde, "Pong" (Görsel 39) adlı bir oyun geliştirildi. Bu oyunda, iki oyuncu birbirine karşı oynuyordu ve rakibinin attığı topu karşılamaya çalışıyordu. Pong, birçok kişi tarafından ilk ticari başarılı bilgisayar oyunu olarak kabul edilir (Topbasan, 2013: 50-51).



**Görsel 39:** Pong Oyunu 1970

**Kaynak :** <https://tr.wikipedia.org/wiki/Pong>

1980'li yıllarda, bilgisayar oyunları daha da popüler hale geldi. Bu dönemde, arcade oyunları da oldukça popülerdi. Arcade oyunları, özellikle gençler tarafından yoğun ilgi gördü. Bu dönemde, "Space Invaders", "Pac-Man" gibi ikonik oyunlar piyasaya sürüldü ve hala birçok insan tarafından sevilerek oynanmaktadır. 1980'lerin sonlarına doğru, bilgisayar teknolojisi daha da gelişti ve oyun yapımcıları daha büyük ve karmaşık oyunlar yapmaya başladı. Bu dönemde, rol yapma oyunları (RPG) ve aksiyon-macera oyunları gibi yeni türler ortaya çıktı. "The Legend of Zelda" ve "Final Fantasy" gibi oyunlar, RPG türünün öncülerinden biri olarak kabul edilir (Görsel 40) (Şimşek, 2007: 7).



**Görsel 40:** The Legend Of Zelda

**Kaynak:** [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Legend\\_of\\_Zelda:\\_Breath\\_of\\_the\\_Wild](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Breath_of_the_Wild)

1990'lı yıllarda, 3D grafikler ve CD-ROM gibi yeni teknolojiler kullanılarak daha büyük ve daha etkileyici bilgisayar oyunları yapıldı. FPS (First Person Shooter) türü de bu dönemde ortaya çıktı. "Doom" ve "Quake" gibi oyunlar, FPS türünün öncülerinden biri olarak kabul edilir. 2000'li yıllarda, bilgisayar oyunları internet üzerinden oynanmaya başlandı ve online oyunlar oldukça popüler hale geldi. MMO (Massively Multiplayer Online) oyunlar, bu dönemde öne çıkan türlerden biri oldu. "World of Warcraft" gibi oyunlar, MMO türünün öncülerinden biri olarak kabul edilir. Günümüzde, bilgisayar oyunları hala popülerliğini koruyor ve sürekli olarak gelişiyor. Artık mobil cihazlar ve tabletler gibi farklı platformlarda da oynanabilen oyunlar, milyonlarca kişi tarafından sevilerek oynanıyor. Ayrıca, sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi yeni teknolojiler de oyun dünyasına girerek, oyun deneyimini daha da etkileyici hale getiriyor (Uysal, 2005: 17-18)

Bilgisayar oyunları, 1940'lı yıllardan günümüze kadar uzanan bir süreçte gelişti ve sürekli olarak değişti. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte oyunlar daha büyük ve daha karmaşık hale geldi ve yeni türler ortaya çıktı. Bugün, bilgisayar oyunları dünya çapında bir endüstri haline geldi ve insanların hayatında önemli bir yer tutuyor.

### 2.2.2.2. Oyun Platformları

Dijital oyunlar, birçok farklı platformda oynanabilir. En yaygın oyun platformları arasında bilgisayarlar, oyun konsolları, telefonlar ve web platformları bulunur. Bilgisayar platformları genellikle Windows, Mac OS X ve Linux gibi işletim sistemleri üzerine kuruludur. Oyun konsolları arasında ise Sony PlayStation ve Microsoft Xbox serileri en popüler olanlardır. Telefonlar ise IOS, Android ve Windows gibi farklı işletim sistemleriyle kullanıcıların hizmetindedir. Web platformları da önemli bir oyun platformu olarak karşımıza çıkar. Facebook ve Flash Player gibi platformlar üzerinden oynanan oyunlar da web platformlarına örnektir. Oyun firmaları, ürettikleri oyunları bu platformlar için ayrı ayrı tasarlamakta ve geliştirmektedirler. Her platform farklı bir kodlama yapısına sahiptir ve işletim sistemi farklıdır. Bu sebeple, üretilen oyunlar farklı platformlarda farklılık gösterir (Durmuş, 2020: 12).

Günümüzde oyunlar dijital ortama taşındığından, oyun platformları da dijital hale gelmiştir. Çevrimiçi oyun platformları, kullanıcıların oyunları ve ek paketleri dijital olarak satın almalarına olanak sağlar. Battle.net, Steam, Origin ve Uplay en popüler dijital oyun platformları arasındadır. Bu platformlar, kullanıcılara oyunlarını indirme, oyun içi satın alma yapma ve birbirleriyle iletişim kurma imkânı sunar. Kullanıcılar, bu platformlar sayesinde birlikte oyun oynayabilir, takımlar oluşturarak birbirleriyle rekabet edebilirler. Bu platformlar sayesinde, oyun deneyimi daha da zenginleşmiştir.

### 2.2.2.3. Oyun Türleri

Bilgisayar oyunları, birçok farklı türe ayrılabilir. Strateji oyunları, oyuncuların stratejik düşünme ve karar verme becerilerini kullanarak rakiplerini yenmeye çalıştığı oyunlardır. Aksiyon oyunları, hızlı reflexler ve düşmanlarla savaşma becerisi gerektiren oyunlardır. Macera oyunları, oyuncuların hikâyeye ilerledikçe keşsettikleri bir dünyada görevleri tamamlamaya çalıştığı oyunlardır. Rol yapma oyunları, oyuncuların kendi karakterlerini yaratıp, karakterlerinin özelliklerini geliştirerek bir hikâyeyi takip ettiği oyunlardır. Simülasyon oyunları, gerçek hayattaki olayları simüle eden oyunlardır. Spor oyunları, çeşitli spor dallarını simüle eden ve

oyuncuların spor müsabakalarına katılabilecekleri oyunlardır. Yarış oyunları, oyuncuların çeşitli araçlarla yarıştığı oyunlardır. Puzzle oyunları, oyuncuların beyin jimnastiği yaparak zekalarını kullanarak problemleri çözmeye çalıştığı oyunlardır. Açık dünya oyunları, oyunculara geniş bir harita ve özgür bir oynama alanı sunarak oyuncuların karar verme ve keşfetme becerilerini kullanmalarına olanak tanıyan bir bilgisayar oyunu türüdür. Bu türler, oyuncuların farklı becerilerini kullanarak zevk alabilecekleri oyunlar sunarlar.

#### **2.2.2.3.1. Aksiyon Oyunları**

Aksiyon oyunları, hızlı tempolu ve aksiyon dolu oynanışıyla tanınan oyunlardır. Bu tür oyunlarda genellikle dövüş, nişan alma veya hızlı refleks gerektiren görevler bulunur. Oyuncular, güçlü karakterleri kontrol ederek düşmanları alt etmeye, engelleri aşmaya ve heyecan verici görevleri tamamlamaya çalışır.

#### **2.2.2.3.2. Macera Oyunları**

Macera oyunları genellikle derinlemesine hikâyeleri ve keşif odaklı oynanışıyla bilinir. Oyuncular, gizemleri ve bulmacaları çözmek, yeni yerler keşfetmek, karakterlerle etkileşimde bulunmak için genellikle ana bir karakteri kontrol eder. Bu tür oyunlar genellikle atmosferik bir ortam sunar ve oyuncuları heyecan verici maceralara sürükler.

#### **2.2.2.3.3. Rol Yapma Oyunları**

Rol yapma oyunları (RPG), oyuncuların bir karakteri veya karakterleri kontrol ederek hikâyeye odaklı bir deneyim yaşamalarını sağlar. Oyuncular, karakterlerini geliştirmek, yeteneklerini yükseltmek, görevleri tamamlamak ve düşmanlarla savaşmak için bir dizi seçenek ve oynanış mekaniklerine sahiptir. RPG'ler genellikle geniş bir açık dünya veya derin bir senaryo sunar ve oyuncuların seçimlerinin hikâyeyi etkilemesine izin verir.

#### **2.2.2.3.4. Spor Oyunları**

Spor oyunları, farklı spor dallarını temel alan oyunlardır. Futbol, basketbol, tenis, golf gibi popüler sporlar, oyunculara gerçekçi bir spor deneyimi sunmak için simülasyon veya arcade tarzında oynanabilir. Oyuncular, takımlarını veya sporcularını

kontrol ederek müsabakalara katılır, stratejilerini uygular ve rakiplerini yenmek için yeteneklerini kullanır.

#### **2.2.2.3.5. Yarış Oyunları**

Yarış oyunları, hız ve rekabetin ön planda olduğu oyunlardır. Araba, motosiklet veya diğer araçları kullanarak yarış pistlerinde veya sokaklarda rakiplerle yarışılır. Oyuncular, hızlı tepkiler, sürüş becerileri ve taktik kullanarak birinci olmak için mücadele eder. Yarış oyunları genellikle gerçekçi fizik motorları ve görsel efektlerle dikkat çeker.

#### **2.2.2.3.6 Puzzle Oyunları**

Puzzle oyunları, mantık, dikkat ve problem çözme becerilerini geliştirmeyi amaçlayan oyunlardır. Oyuncular, zorlu bulmacaları çözmek için zekalarını kullanır, hafıza, dikkat ve strateji gerektiren görevleri tamamlar. Bu tür oyunlar genellikle zeka oyunları, fizik tabanlı bulmacalar veya ritmik eşleştirme oyunları gibi farklı türleri içerir.

#### **2.2.2.3.7. Açık Dünya Oyunları**

Açık dünya oyunları, genellikle büyük ve serbestçe keşfedilebilen bir oyun dünyasında oyunculara özgürlük sunan oyunlardır. Oyuncular, ana hikâye görevlerini yerine getirebilir, yan görevlere katılabilir, dünyayı keşfedebilir, etkileşime girebilir ve çeşitli aktiviteleri gerçekleştirebilir. Bu tür oyunlar geniş bir özgürlük hissi sağlar ve oyunculara kendi deneyimlerini yaratma imkânı verir.

### **2.2.3. Oyunun Oluşum Süreci**

Bilgisayar oyunlarının oluşum süreci, genellikle bir fikir veya konsept geliştirme, oyun mekaniği tasarımı, grafik tasarımı, yazılım geliştirme, test etme ve son olarak yayınlama aşamalarından oluşur.

Oyun geliştirme sürecinin ilk aşaması, fikir veya konsept geliştirme aşamasıdır. Bu aşamada oyunun temel özellikleri ve oyunun hedef kitlesi belirlenir. Bu aşamada, oyunun konusu, oynanış mekaniği, oyunun hikâyesi, karakterleri, dünyası ve görsel tarzı gibi faktörler belirlenir. Konsept aşamasından sonra, oyun mekaniği tasarımı aşamasına geçilir. Bu aşamada oyunun oynanış mekaniği belirlenir. Bu mekaniğe

örnek olarak, oyunun kontrol sistemleri, düşman ve karakterlerin hareketleri, nesnelerin etkileşimi, oyunun zorluk seviyesi ve oyunun ilerleyişi gibi faktörler gösterilebilir.

Oyun mekaniği tasarımı aşamasından sonra, grafik tasarımı aşamasına geçilir. Bu aşamada, oyunun görsel tarzı belirlenir. Oyunun karakterleri, dünyası, arka planı ve diğer görsel unsurları tasarlanır. Bu aşamada, oyunun sanatsal stiline belirlenmesi, grafiklerin oluşturulması, animasyonların oluşturulması ve diğer görsel unsurların belirlenmesi gibi faktörler dikkate alınır.

Grafik tasarımı aşamasından sonra, yazılım geliştirme aşamasına geçilir. Bu aşamada, oyunun kodlama işlemi gerçekleştirilir. Bu aşamada oyun motoru seçilir, oyunun çekirdek mekaniği yazılır ve grafik tasarım aşamasında oluşturulan görsel unsurlar oyun motoruna entegre edilir. Yazılım geliştirme aşamasında, oyunun performansı, uyumluluğu, sorunsuz çalışması ve diğer teknik yönleri dikkate alınır.

Yazılım geliştirme aşaması tamamlandıktan sonra, test etme aşamasına geçilir. Bu aşamada, oyunun sorunsuz çalışması, hataların düzeltilmesi, uyumluluğu ve diğer teknik yönleri test edilir. Oyunun oynanabilirliği, oynanış mekaniği, zorluk seviyesi ve diğer faktörler de test edilir. Son olarak, yayınlama aşamasına geçilir. Bu aşamada oyunun pazarlama ve tanıtımı gerçekleştirilir. Yayınlanmadan önce, oyunun lisanslama işlemleri de tamamlanır. Bu süreçte, oyunun telif hakları, lisans anlaşmaları ve diğer yasal yönleri de göz önünde bulundurulur.

Yayılandıktan sonra, oyunun performansı ve kullanıcı geri bildirimleri takip edilir. Bu geri bildirimler, oyunun geliştirilmesi için bir fırsat sağlar. Güncelleme ve yama yayınları, oyunun sürekli olarak geliştirilmesine ve kullanıcıların ihtiyaçlarına göre şekillenmesine olanak tanır.

Sonuç olarak, bilgisayar oyunları oluşum süreci oldukça uzun ve karmaşık bir süreçtir. Oyun tasarımından yazılım geliştirmeye, test etmeden yayınlamaya kadar birçok aşama içermektedir. Bu süreçte, yaratıcı fikirler, teknik beceriler ve pazarlama stratejileri bir araya getirilerek, kullanıcılara oynanabilir, ilgi çekici ve keyifli oyunlar sunulmaktadır.

#### 2.2.4. Oyunun Unsurları

Bilgisayar oyunları, birçok farklı unsurdan oluşurlar. Bunlar:

- Grafikler: Oyunun görsel unsurları, karakter modelleri, arka planlar, efektler gibi görsel unsurlar oyun deneyimini etkiler.
- Sesler: Oyundaki müzik, ses efektleri, karakterlerin seslendirmeleri gibi unsurlar, oyunun atmosferini oluşturur ve oyuncuların duyuşal deneyimlerini artırır.
- Hikaye: Oyunun arka planını oluşturan hikaye, karakterlerin motivasyonları ve olayların gidişatı, oyuncuları oyun dünyasına bağlar.
- Oynanış: Oyunun mekanikleri, oyuncuların oyun dünyasında nasıl etkileşimde bulduklarını belirler. Bu unsurlar, oyunun zorluk seviyesi, kontroller, savaş sistemi ve diğer oynanış özelliklerini içerir.
- İçerik: Oyun içeriği, oyunun oynanabilirliğini ve uzun ömürlülüğünü etkiler. Oyuna eklenen yeni seviyeler, karakterler, eşyalar ve diğer içerikler, oyuncuların oyun dünyasına daha fazla zaman harcamasını sağlar.
- Bu unsurların her biri, bir bilgisayar oyununun kalitesini ve başarısını etkiler. Oyun tasarımcıları, bu unsurları bir araya getirerek oyunculara zengin, eğlenceli ve bağımlılık yaratan bir oyun deneyimi sunarlar (Arda & Şentürk, 2020: 1373).

##### 2.2.4.1 Oyunun Senaryosu

Oyun tasarımının en önemli unsurlarından biri oyun senaryosudur. Oyun senaryosu, oyunun hikayesinin, karakterlerin, dünyanın ve oyun içinde yaşanan olayların belirlendiği aşamadır. Oyun senaryosu, oyunun temelini oluşturur ve oyuncunun oyun dünyasına dalmasına, karakterlerle bağ kurmasına ve oyun içindeki görevleri yerine getirmesine yardımcı olur.

Oyunun senaryosu aşamasında, öncelikle oyunun konusu belirlenir. Konu, oyunun ana hikayesinin temelini oluşturur. Oyun konusu, fantastik bir dünya, tarihi bir dönem, bir macera, bir yarış ya da bir strateji olabilir. Konu belirlendikten sonra,

karakterlerin tasarımına geçilir. Karakterler, oyunun hikayesini ve atmosferini yansıtmalıdır. Oyunun ana karakterleri, yan karakterleri, düşmanları ve diğer karakterleri tasarlanır.

Bu aşamada, dünya tasarımı da önemlidir. Oyunun dünyası, oyunun konusuna, karakterlerine ve oynanışına uygun olmalıdır. Dünya tasarımı, oyunun haritasının belirlenmesi, ortamların tasarımı, oyun içindeki nesnelere yerleştirilmesi ve diğer faktörleri içerir. Dünya tasarımı, oyunun atmosferini yansıtmalı ve oyuncuların oyun dünyasına tamamen dalmasını sağlamalıdır.

Oyun senaryosu tasarımı aşamasında, oyun içinde yaşanan olaylar ve görevler de belirlenir. Oyun içindeki görevler, oyuncunun ilerlemesini sağlar ve oyunun hikayesini anlatır. Görevlerin belirlenmesi, oyunun ilerleyişini ve zorluk seviyesini belirler. Ayrıca, görevlerin mantıklı bir sırayla sunulması da önemlidir. Son olarak, oyun senaryosu tasarımı aşamasında, oyunun diyalogları da belirlenir. Oyun diyalogları, karakterler arasındaki konuşmaları, hikayeyi anlatan metinleri ve diğer konuşmaları içerir. Diyaloglar, karakterlerin kişiliklerini yansıtmalı ve oyunun hikayesine uygun olmalıdır. Bütün bu faktörler göz önünde bulundurularak, oyun senaryosu tasarlanır ve oyunun diğer aşamaları için temel oluşturur. Oyun senaryosu tasarımı, oyunun başarısı için son derece önemlidir.

#### **2.2.4.2 Oyun Tasarımı**

Birçok araştırmacıya göre oyun tasarımı, oyunun altında yatan sanat ve bilimdir. Kod veya grafikler değil; fikirler, hikâyeler, dünyalar, karakterler, oynanış mekanikleri oyunu oyun, daha doğru ifadeyle başarılı bir oyun yapar. İşte yabancı doktrin tarafından bu denli önem verilen oyun tasarımı bir bilgisayar oyunu için olmazsa olmazdır. Oyun tasarımı dendiğinde akla, yalnızca oyunun içindeki binaların çizimi veya karakterlerin çizimi gibi bir düşünce gelmemelidir. Bu alan oyunun grafik tasarımı ve ses tasarımı ile ilgilidir. Oyun tasarımı çok daha geniş bir şey ifade etmektedir. Oyun tasarımı ile oyunun hikâyesinin nasıl ilerleyeceği, karakterlerin birbirleri ve oyun dünyası ile nasıl etkileşim kuracağı, oynanış mekaniklerinin nasıl olması gerektiği gibi bir oyunu oynanabilir kılan tüm hususlar tasarlanır (Uysal, 2021: 14).

Oyun tasarımı, birçok farklı unsuru içeren geniş bir kavramdır. Oyun dünyasının tasarımı, karakterlerin tasarımı, oyun seviyelerinin (level) tasarımı, oyun içi objelerin tasarımı, animasyon tasarımı ve arayüz tasarımı bu unsurların başlıcalarıdır. Ancak, bir oyunun var olabilmesi için hepsinin bulunması zorunlu değildir. Bazen sadece çok basit bir tasarım bile yeterli olabilir. Örneğin, kullanıcı arayüzü, oyuncunun oyun içinde etkileşim kurduğu unsurlara ad verilen bir özelliktir ve bir bilgisayar oyunu için son derece önemlidir. Oyuncunun kolayca kullanabileceği, zevklerine uygun bir arayüze sahip oyunlar, oyunculara daha cazip gelecektir.

Bir oyunda kullanıcı arayüzünün bulunması zorunlu değildir. Söz gelimi oyuncu oyunun CD'sini bilgisayarına taktığında veya oyunun ikonuna tıkladığında oyun direkt olarak başlıyor ve hatta duraklatılmıyor olabilir. Her ne kadar bir kullanıcı arayüzünün tasarlanmamış oluşu, oyun için oldukça büyük bir eksiklik olsa da bu durum onun bir bilgisayar oyunu olma halini etkilemez. Zira oyunun meydana gelebilmesi için en azından oyun içi karakterler ve/veya oyun mekaniği tasarlanmış olacaktır ki, bu durum da oyun tasarımı şartının yerine geldiği anlamına gelecektir. Ayrıca bu kısımda bahsettiğimiz arayüzün, oyuncunun oyun ayarlarını gerçekleştirdiği ekran olduğu unutulmamalıdır. Ancak bu tarzda bir oyunun sinema eserine son derece yaklaştığı hatta sinema eserinden farkı kalmadığı da iddia edilebilir. Ne var ki oyunlardaki etkileşim unsuru bu belirlemeyi boşa çıkartmaktadır (Uysal, 2021: 15).

#### **2.2.4.2.1. Karakter Tasarımı**

Oyun tasarımında karakter, oyunun merkezinde yer alan, oyuncuların kontrol ettiği bir varlıktır. Karakter, oyunun hikâyesine ve oynanışına bağlı olarak çeşitli özelliklere sahip olabilir. Bu özellikler, karakterin görünümü, yetenekleri, güçleri, zayıf noktaları, kişilik özellikleri ve hikâye arka planı gibi faktörlerden oluşur.

Bilgisayar oyunlarının temelinde karakterler yer alır ve oyun deneyimini oyuncuya aktarır. Oyun tasarımında ana karakterin yanı sıra destekleyici karakterler ve kötü karakterler de önemli bir rol oynarlar. Karakterlerin tasarımı (Görsel 41-42), onların karakter özelliklerinin doğru bir şekilde tanımlanmasıyla yakından ilişkilidir. Karakterlerin hikayesi, kişiliği, güçleri, zayıflıkları, hedefleri ve arzuları doğru bir şekilde belirlenirse, oyuncuların karakterlere duygusal bir bağ kurmaları daha kolay

olacaktır. Bu da oyunun duygusal çekiciliğini artırır ve oyuncuların oyunu daha fazla sevmesini sağlar.



**Görsel 41:** Assassin's Creed Brotherhood Karakter Tasarımı

**Kaynak:** [https://www.bolumsonucanavari.com/Haberler-AC\\_Brotherhoodtan\\_Karakter\\_Tasarimlari-11213.htm](https://www.bolumsonucanavari.com/Haberler-AC_Brotherhoodtan_Karakter_Tasarimlari-11213.htm)

Basit tek karakterli oyunların aksine çoklu karakterler barındıran ve karmaşık hikayelere sahip olan oyunlarda hem hikâyenin daha iyi anlatılması hem de karakterlerin birbirinden ayrışabilmesi adına bu karakterler üzerine birçok denemeler yapılmaktadır. Bu denemelerin sonucunda karakterler başladıkları noktadan son noktaya gelene dek büyük ölçüde değiştiği/geliştiği gözlemlenebilmektedir (Işık, 2019: 64).



**Görsel 42:** Lol Sylas'ın konsept karakter çalışması

**Kaynak:** <https://playerbros.com/lol-sampiyonlarinin-konsept-calismalarini-hic-gordunuz-mu/>

İyi bir karakter tasarımı için beş ana başlık bulunmaktadır. İlk olarak, prototip karakterlerin belirlenmesi gereklidir. Bu prototipler, kolayca anlaşılabilen

karakter özelliklerini ve kişiliklerini temsil ederler. Hikâyenin ilerlemesi için önemli olan birkaç prototip karakter bulunmalıdır. Ayrıca, karakterlerin öz hikâyelerinin işlenmesi ve anlatılması da hikâyenin akışı kadar önemlidir. İkinci önemli başlık, yaratılacak karakterlerin hikâyeleridir. Karakter tasarımcıları, karakterlerini görselleştirmeden önce karakterin öz geçmişi ve hikayesini yazmalıdır, çünkü karakterler hikâyeyi anlatmak için vardır. Üçüncü başlık, yaratılacak karakter/karakterlerin özgün olması gerekliliğidir. Tasarımcılar, genellikle gündelik hayatlarından etkilenirler ve bu sebeple yaratacakları karakterleri özgünleştirmekte güçlük çekebilirler. Yaratılacak karakter, kendisinden önce gelen benzer karakterlerden ayrışabilmesi adına en azından bir yönüyle özgün olmalıdır. Dördüncü başlık, şekiller oluşturmaktadır. Yaratılacak karakterin şekli, görsel açıdan oyuncuya karakterin özellikleri ve hikayesi hakkında ön bilgi vermelidir. Bu nedenle, karakterin silüetinin ve formunun tasarım amaçlarına uygun şekillendirilmesi önemlidir. Son olarak, tasarlanacak karakterin inandırıcılığını arttırmak için kullanılacak referansların doğru seçilmesi gerekmektedir. Bir karakter tasarımcısı ne kadar yetenekli ve deneyimli olursa olsun, yaratacağı karakter için bir referans kullanmalıdır (Ceceri, 2015: 51).

#### **2.2.4.2.2. Uzam (Mekân) Tasarımı**

Uzam ve bölüm tasarımı, görünüşte benzer gibi görünebilir, ancak aslında farklı tasarım öğeleridir. Uzam tasarımı, oyunun içinde yer aldığı dünyanın yaratılması ile ilgilidir ve bu nedenle doğrudan hikâye ile bağlantılı bir tasarım sürecidir. Oyuncular, hikâyenin anlatıldığı dünya ile etkileşimde bulunacakları alanları ve karakterleri görmek isteyebilirler. Bu nedenle, uzam tasarımı, kendi içinde ve hikâye ile tutarlı bir şekilde tasarlanmalıdır.

Öte yandan, bölüm tasarımı, oyuncuların oyunun bölümleri boyunca ilerlemelerini sağlayacak şekilde tasarlanmaktadır. Bu bölümler, hikâye ilerledikçe oyuncuların karşılaşacakları engelleri ve zorlukları temsil etmektedir. Bu sebeple bölümler, hikâyenin ilerleyişi ile uyumlu bir şekilde tasarlanmalıdır.

Uzam ve bölüm tasarımı, oyun tasarımında çok önemli bir yer tutmaktadır. İyi tasarlanmış bir uzam, oyunculara hikâyenin geçtiği dünyayı daha da inandırıcı bir

şekilde sunabilirken, iyi tasarlanmış bölümler, oyunculara heyecan verici bir oyun deneyimi sunabilir. Bu nedenle, tasarım aşamasında uzam ve bölüm tasarımı birlikte ele alınarak, oyunun hikâyesi ile bütünleşen ve oyuncuların ilgisini çekebilen bir oyun ortaya çıkarılmalıdır (Görsel 43-44).



**Görsel 43:** Mafia 3 Oyun dünyası tasarımı concept art

**Kaynak:** <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=830246545>

Becer'e göre, uzam tasarımı estetik ve mimariye, bazen de yaratılan dünyanın hikayesine bağlıdır. Tasarımcı, rastgele dağıtılan alanlardan ve odalardan daha fazlasını yapmalıdır. Birbirini destekleyen, uyum içinde çalışan ve yaşanmış (veya ölü olduğu) hissedilen dünyalar tasarlamalıdır. Uzay ve bölüm tasarımı arasındaki farkın farkına varılması ve ayrı ayrı değerlendirilmesi, son 10 yılda birçok dikkate değer ve benzersiz oyun dünyasının yaratılmasına yol açmıştır (Becer, 2011: 97).



**Görsel 44:** Mafia 3 oyun içi görüntüsü

**Kaynak:** <https://t24.im/jLPiyU>



**Görsel 45:** Last of us adlı oyun için yapılan bir bölüm tasarımı konsept çalışması

**Kaynak:** <https://124.im/FBf5C>

Uzam tasarımı ve bölüm tasarımı, oyun tasarımında birbirinden ayrılmaz iki önemli öğedir. Uzam tasarımı, oyunun geçtiği dünyanın yaratılmasına ilişkindir ve hikayesiyle doğrudan bağlantılıdır. Oyuncunun hikâyeyi daha iyi anlaması ve hissetmesi için tasarlanmalıdır. Bölüm tasarımı ise, oyunun içerisindeki bölümlerin oluşturduğu içeriği kapsar. Bölüm tasarımı (Görsel 45), oyunun mekaniklerinin öğretildiği bölümlerden, hikâyenin parçalara bölündüğü bölümlere kadar pek çok amaca hizmet edebilir. Oyunun başlangıcındaki bölümler, oyuncunun oyunun kurallarını öğrenmesi için tasarlanır. Hikâye anlatımı genellikle bölümlere bölünür ve her bir bölüm, hikâyenin bir parçasını içinde barındırır. Bölüm tasarımı, oyunun oynanışını, ritmini ve hikayesini doğrudan etkiler. Bazı bölümler ise, ana hikâyeye ya da ana karakterlere önemli nesnelere barındırabilir.

Oyun tasarımında her bir bölümün var olmak için bir nedeni vardır. Bu neden, bölümün amacı ve arka plan hikayesiyle ilgilidir. Uzam tasarımı, oyunun arka plan hikayesinin derinliğini ve etkileyciliğini belirler. Bu nedenle, tasarım sürecine başlamadan önce hikâyeye iyi düşünülmeli ve irdelenmelidir. Galuzin, oyunun her alanının ve bölümünün var olmak için bir nedeni olduğunu söyler. Bu nedenle, bölüm tasarımı yapılırken bölümün amacı ve arka plan hikayesi önemsenmelidir.

### 2.2.4.2.3. Nesnelerin Tasarımı

Nesne tasarımı hem işlevsel hem de hikâyeyi ve karakterleri destekleyici bir rol oynayabilir. Oyuncu, birçok oyun türünde ilerleyebilmek veya hikâyeyi keşfedebilmek için nesnelere ihtiyaç duyar. Örneğin, ana karakter oyun ilerledikçe giderek daha güçlü hale gelen silahlar ve ekipmanlar edinebilir. Bu nedenle, tasarımcılar yaratılan dünyanın içeriğini zenginleştirmek için yüzlerce farklı nesne tasarlarlar. Bazıları aktif nesnelere, örneğin silahlar, zırhlar ve tüketilebilir nesnelere (iksirler veya yiyecekler gibi), bazıları ise pasif nesnelere, örneğin anahtarlar, hikâye anlatımı için özel tasarlanmış nesnelere veya dekoratif nesnelere gibi.



**Görsel 46:** Rust adlı oyunun Yüzer rasyon kutusu nesne tasarımı

**Kaynak:** <https://www.artstation.com/artwork/zmQOm>

Oyun tasarımında nesnelere sadece işlevsel değil aynı zamanda hikâyenin önemli bir parçasıdır. Bu nedenle, nesne tasarımı (Görsel 46) yapılırken karakter ve bölüm tasarımı gibi uyumlu ve tutarlı olmalıdır. Ayrıca, oyunun hikâyesini ve inandırıcılığını güçlendirmek için nesnelere tasarımı da düşünülmelidir.

### 2.2.4.2.4. Ara yüz Tasarımı

Arayüz, grafik öğeleri ve metinleri işleyerek bir bilgi işlem sistemiyle etkileşim kurmak için kullanılan bir araçtır. Arayüz, pencereler, düğmeler, menüler ve simgeler gibi grafik öğeleri içermektedir (Eric, 2007: 3). Arayüzlerin kendi içerisinde sahip oldukları simgeler, mesajlar, menüler gibi grafik öğeleri arayüzün çalıştığı sisteme göre tasarımsal olarak değişiklik gösterebilen esnek bir yapıya sahip olduğu

söylenbilir. Ayrıca özgün tasarlanmış arayüzler içerisinde bulunduğu sistemin kimliğini sahiplenerek marka kimliğine katkı yaptığıda söylenbilir (Sağlam & Polat, 2018: 643).

Bilgisayar oyunları, karmaşık ve geniş dünyalar, hikayeler ve oynanış mekanikleri ile doludur. Bu nedenle, birçok oyuncu için oyun deneyimini daha kolay ve keyifli hale getirmek için arayüz tasarımı son derece önemlidir. Arayüz, oyuncunun oyun dünyasına erişimini sağlayan, görsel olarak temsil edilen, menü, harita, envanter ve diğer özellikleri içeren bir tasarımdır. İyi bir arayüz tasarımı, oyunun akışını, kullanım kolaylığını ve genel deneyimi artırır.



**Görsel 47:** Sifu oyunu menü arayüz tasarımı

**Kaynak:** <https://interfaceingame.com/screenshots/sifu-main-menu/>

Oyun arayüzü tasarımı (Görsel 47), oyuncunun oyun dünyasına tamamen dalmış olması için tasarlanmıştır. Arayüz, kullanıcı arayüzü tasarımı ve kullanıcı deneyimi tasarımı unsurlarını birleştirir. Arayüzün amacı, oyuncunun oyunu daha kolay, anlaşılır ve kullanıcı dostu hale getirmektir. Oyuncuların oyun içindeki diyaloglar, görevler ve hikayeler gibi önemli öğeleri takip etmelerine ve anlamalarına yardımcı olur. Ayrıca, oyuncuların oyuna özgü kontrolleri kolayca öğrenmelerini sağlar ve oyunun temel mekaniklerini öğrenmelerine yardımcı olur (Görsel 48).



**Görsel 48:** The Last Of Us Özel kontroller arayüz tasarımı

**Kaynak:** <https://124.im/Z6ui>

Arayüz tasarımı, oyunun türüne, hedef kitleye, oyunun hikayesine ve oynanış mekaniklerine bağlı olarak değişebilir. Örneğin, bir rol yapma oyunu arayüzü genellikle çok sayıda öğeyi ve menüyü içerirken, bir yarış oyunu arayüzü daha minimal ve hızlı olabilir. Arayüz, oyun dünyası ile ilgili bilgileri de sunabilir. Örneğin, bir harita, oyuncuların oyun dünyasını keşfetmelerine yardımcı olabilir. Arayüz tasarımı, oyunun görüntü kalitesi ve sanatsal stilinin bir parçasıdır. Arayüz öğelerinin renkleri, yazı tipi, boyutu ve diğer estetik özellikleri, oyunun genel görünümünü etkiler. Bu nedenle, arayüz tasarımı, oyunun kalitesi ve algılanan değeri açısından son derece önemlidir (Kızıllı, Okur, Atamaz, 2022: 226).

#### 2.2.4.2.5. Animasyon Tasarımı

Animasyon, hareketli resimlerin bir araya getirilmesiyle oluşturulan hareketli görsel anlatım biçimidir. Bu görseller genellikle çizgi film, reklam, video oyunu, eğitim materyalleri ve benzeri alanlarda kullanılır. Animasyon, canlı çekimle çekilemeyecek veya maliyetli olabilecek sahnelerin ve karakterlerin yaratılmasında kullanılır ve bu sayede hayal gücü sınırlarının ötesinde dünyalar yaratılabilir.

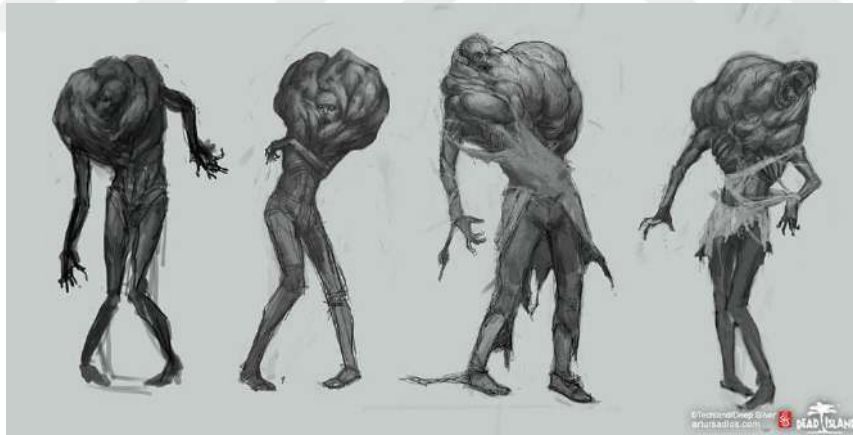
Oyunda animasyon tasarımı, oyun dünyasının hayali karakterlerine, nesnelere ve olaylara hayat vermek için kullanılan bir sanat formudur. Bu tasarım, oyunun duygusal atmosferini, hikâyesini ve karakterlerinin kişiliklerini vurgulamak için kritik bir unsurdur. Oyun animasyonları doğrusal değildir. Devamlı tekrar eden ve kendi içinde devinen bir yapıya sahiptir (Uysal, 2005: 14).



**Görsel 49:** God Of War Jörmungandr sahnesi

**Kaynak:** <https://124.im/1GpS>

Animasyon tasarımı (Görsel 49), oyun geliştiricileri tarafından özenle planlanır ve bir dizi adımdan oluşur. İlk olarak, karakterlerin hareketlerinin nasıl olacağına karar verilir. Bu hareketler, karakterlerin kişiliklerine, hikayesine ve oyunun tarzına uygun olmalıdır. Daha sonra, karakterlerin ve nesnelerin modellenmesi yapılır ve bu modeller, hareketlerini gerçekleştirmek için uygun şekilde hazırlanır.



**Görsel 50:** Dead Island video oyunu zombi karakter tasarımı

**Kaynak:** <https://124.im/uHAVTs>

Son adım ise animasyonların kendisinin yapılmasıdır. Animatörler, karakterlerin modellenmesi üzerinde çalışarak, onların doğal, akıcı ve inandırıcı hareketlerini tasarlarlar. Bu hareketlerin her biri, karakterlerin yüz ifadelerinden, beden dili ve jestlere kadar detaylı şekilde planlanır (Görsel 50).

Oyunda animasyon tasarımı, oyuncuların oyun dünyasına tam anlamıyla dalmasını sağlayarak, oyunun gerçekçiliğini ve etkileyiciliğini artırır. Bu nedenle, animasyon tasarımı, oyun geliştiricileri tarafından büyük bir önem taşır ve oyunun başarısında kritik bir rol oynar.

#### 2.2.4.2.6. Logoların Tasarımı

Logolar, temsil ettikleri kurum, kuruluş ya da bireylerin şekillerle ifade edilen görsel yüzüdür. İzleyicilerin logolar ile göz teması kurdukları ilk an, logonun temsil ettiği fikrin izleyicinin zihninde yer edecek ilk parçayı oluşturmaktadır. Bu yüzden logo içerisinde yer alan şekil, sembol, ikon ya da yazıların, temsil ettiği fikri en iyi yansıtacak şekilde tasarlanması önem taşımaktadır. Nitekim bireyler arası ilk izlenim ne kadar önemliyse logo ile izleyici arasındaki ilk intiba da en az o kadar önemli hale gelmektedir (Yıldırım, 2021: 6).

Bilgisayar oyunlarında logo tasarımı, oyunun başarısı ve pazarlaması için oldukça önemlidir. Logo, oyunun kimliğini belirler ve oyuncuların zihninde oyun hakkında bir izlenim oluşturur. İyi tasarlanmış bir logo, oyunun kalitesi, tarzı ve hedef kitlesi hakkında doğru bir mesaj verebilir. Logo tasarımı, birçok faktörü göz önünde bulundurarak yapılmalıdır. Oyunun türüne, hikayesine, tarzına, ana karakterlerine, oyunun amacına ve hedef kitlesine uygun bir logo tasarımı yapılmalıdır. Örneğin, bir aksiyon oyunu için daha keskin hatlar ve yoğun renkler kullanılabilirken, bir bulmaca oyunu için daha yumuşak ve pastel renkler kullanılabilir (Görsel 51).

Logo tasarımında font, renk seçimi, şekil ve sembol kullanımı da oldukça önemlidir. Tasarım, basit ve kolay hatırlanabilir olmalıdır. İyi bir logo, oyuncuların oyun hakkında konuşurken bile kullanabilecekleri kolay ve etkili bir simge haline gelebilir.



**Görsel 51:** Hayatta Kalma oyunu Hurtworld adlı oyunun logo tasarımı çalışması

**Kaynak:** <http://hurtworld.com/presskit/sheet.php?p=hurtworld>

Ayrıca logo, oyunun pazarlama stratejisi için de önemlidir. Oyunculara görsel olarak dikkat çekici bir logo sunarak oyunun daha fazla ilgi çekmesi sağlanabilir. Logo, oyunun tanıtım materyallerinde, web sitesinde, sosyal medya hesaplarında ve hatta oyun içinde de kullanılabilir. Bilgisayar oyunlarında logo tasarımı, oyunun kimliğini ve kalitesini belirleyen önemli bir faktördür. İyi bir logo tasarımı, oyuncuların oyun hakkında olumlu bir izlenim edinmesine ve oyunun daha fazla ilgi çekmesine yardımcı olabilir.

### **2.3. Açık Dünya Bilgisayar Oyunu ve İllüstrasyon**

Dijital oyun deneyimlendirme yollarından biri olan açık dünya sınırları kısıtlı tutulmamış haritasal tasarımlara işaret eder. Bu açık dünya oyunlarda ölçekler hem gerçeğe fazlasıyla yakın hem de devasa haldedir. Keşif oyunları oyuncunun büyük bir dünyayı keşfetmeye bırakıldığı oyunlar olarak kastedilir. Bütün bu oyunların ortak paydası, oyuncuyu, yeni ve ilginç alanları araması için serbest bırakmasıdır (Arda & Şentürk, 2020: 1373).

İllüstrasyon, sanatsal bir ifade biçimi olarak görülebilir ve birçok alanda kullanılabilir. İllüstrasyonlar genellikle bir metnin, bir hikâyenin veya bir reklamın görsel olarak temsili için kullanılır. Kitap kapakları, reklam afişleri, çizgi romanlar, video oyunları ve animasyon filmleri gibi birçok yerde görülebilirler.

İllüstrasyon yapmak için birçok farklı teknik kullanılabilir. Kalem, mürekkep, suluboya, yağlı boya, dijital resimleme yazılımları ve daha birçok araç ve teknik mevcuttur. İllüstrasyonlar, bir sanatçının tarzı ve kişiliğiyle birleşerek benzersiz bir görsel ifade yaratır. Bilgisayar oyunları, birçok farklı disiplini bir araya getiren karmaşık bir yapıya sahiptir. Oyunların yapım aşamasında, birtakım tasarımcılar, programcılar, yazarlar ve illüstratörler iş birliği yaparak oyunun her yönünü şekillendirirler.

Bu süreçte, illüstrasyonlar önemli bir rol oynar. Oyun geliştiricileri, oyunun karakterleri, arka planları, nesnelere ve diğer görsel öğeleri tasarlamak için illüstrasyonları kullanırlar. Bu illüstrasyonlar, oyunun hikayesi ve dünyası ile uyumlu olacak şekilde tasarlanır ve oyunun atmosferini ve hissini yaratmada önemli bir rol oynarlar.

Açık dünya oyunları, büyük, geniş ve detaylı bir dünya sunarlar. Bu tür oyunlarda, illüstrasyonlar önemli bir rol oynarlar. Çünkü oyuncuların karşılaşacakları görsel ve atmosferik unsurları göstermek için kullanılırlar. İllüstrasyonlar, açık dünya oyunlarında oyun dünyasının belirli özelliklerini vurgulamak için kullanılır. Bu özellikler arasında çevre tasarımı, karakterlerin ve canavarların tasarımları, binaların ve nesnelerin tasarımları yer alabilir. Oyuncular, bu tasarımlar sayesinde oyun dünyasına daha derinlemesine dalmış hissederler

Ayrıca, açık dünya oyunlarında illüstrasyonlar, oyun dünyasının farklı bölgelerindeki atmosferi vurgulamak için kullanılır. Örneğin, bir çöl bölgesindeki illüstrasyonlar sıcak, tozlu bir atmosferi yansıtabilirken, bir orman bölgesindeki illüstrasyonlar daha yeşil ve canlı bir atmosferi yansıtabilir.

Açık dünya oyunlarında illüstrasyonlar, oyuncuların oyun dünyasına tamamen dalmalarına yardımcı olan bir araçtır. İyi tasarlanmış bir illüstrasyon, oyuncuların oyun dünyasının neye benzediğini hayal etmelerine yardımcı olabilir ve bu da oyun deneyimini daha zenginleştirebilir. Açık dünya oyunlarındaki illüstrasyonlar, oyunun atmosferini, karakterlerini ve dünyasını belirlemek için önemli bir araçtır ve oyuncuların oyunu deneyimlemelerine yardımcı olurlar.

### **2.3.1. İllüstrasyon ve Oyun Mekaniği Arasındaki İlişki**

İllüstrasyon ve oyun mekaniği, bir bilgisayar oyununun başarısı için önemli iki unsurdur. İllüstrasyonlar, oyunun atmosferini ve dünyasını yaratmakta, karakterleri ve nesnelere tasarla makta ve hikâyenin anlatımına yardımcı olmaktadır. Oyun mekaniği ise, oyunun nasıl oynanacağına ve oyuncuların nasıl etkileşime gireceğine dair bir çerçeve sunmaktadır.

İllüstrasyon ve oyun mekaniği arasındaki ilişki, oyunun tasarımında birbirine bağlı iki kritik unsurdur. İllüstrasyonlar, oyun mekaniği ile uyumlu olmalı ve oyunun mekanik yapısına katkıda bulunmalıdır. Örneğin, oyun mekaniği temel olarak bir platform oyunuysa, illüstrasyonlar da bu tür bir oyun için uygun olan bir görünüme sahip olmalıdır. Böylece oyuncular, oyunun mekanik yapısı ile illüstrasyonların uyumlu olduğu ve bir bütün oluşturduğu bir oyun deneyimi yaşarlar. (Güngör, 2022: 451 - 454).

Bununla birlikte, illüstrasyonlar sadece oyun dünyasının atmosferini yaratmakla kalmaz, aynı zamanda oyun mekaniğini de destekleyebilir. Örneğin, bir RPG oyununda karakterlerin yeteneklerini gösteren özel bir menü sistemi tasarlanırken, illüstrasyonlar bu menü sisteminin görünümünü ve hissini pekiştirebilir. İllüstrasyon ve oyun mekaniği arasındaki ilişki, bir bilgisayar oyununun başarısında çok önemlidir. Her ikisi de oyunun keyifli ve etkileşimli bir deneyim sağlaması için bir arada kullanılmalıdır.

### **2.3.2. İllüstrasyonun Oyun Pazarlamasındaki Önemi**

İllüstrasyonlar, oyunların pazarlamasında önemli bir rol oynarlar. Bir oyunun başarısı, sadece oyunun kendisiyle sınırlı değildir, aynı zamanda oyunun pazarlama stratejisi ile de ilgilidir. Oyun geliştiricileri, oyunun tanıtımında kullanacakları materyaller için özel illüstrasyonlar tasarlarlar (Görsel 52).

Oyunların tanıtımı sırasında kullanılan illüstrasyonlar, oyunun atmosferini, karakterlerini, nesnelere ve diğer görsel öğelerini sergilemek için tasarlanır. Oyunun hedef kitlesiyle uyumlu bir estetik yaklaşımı benimsemek, illüstrasyonların başarılı bir şekilde kullanılması için önemlidir. İllüstrasyonlar, oyunun hikayesi ve dünyası ile uyumlu olacak şekilde tasarlanır ve oyunun atmosferini ve hissini yaratmada önemli bir rol oynarlar. (Gürsözlü, 2006: 149).

Ayrıca, oyunun kapakları, reklam kampanyaları, fragmanları ve diğer pazarlama materyalleri için kullanılan illüstrasyonlar, potansiyel oyuncuları cezbetmek ve oyunun temel özelliklerini göstermek için tasarlanır. Oyunun etkileyici bir illüstrasyona sahip olması, potansiyel oyuncuları etkilemek ve oyunun daha fazla dikkat çekmesini sağlamak için önemlidir.



**Görsel 52:** Astronner adlı oyun için hazırlanmış duvar kağıdı

**Kaynak:** <https://www.wallpaperbetter.com/tr/hd-wallpaper-ebajh>

Tüm bu nedenlerden dolayı, illüstrasyonlar oyunların pazarlamasında büyük bir önem taşır. Başarılı bir oyun tanıtımı, doğru tasarlanmış bir illüstrasyonla başlayabilir. İllüstrasyonlar, oyunun özelliklerini ve atmosferini yansıtan bir görsel dil sağlayarak, oyunun pazarlamasında başarılı bir şekilde kullanılabilirler.

### 2.3.3. Açık Dünya Oyunlarında İllüstrasyon Kullanımının Geleceği

Açık dünya oyunlarının popüleritesi arttıkça, illüstrasyonların kullanımı da devam edecektir. Bununla birlikte, teknolojik gelişmeler sayesinde, illüstrasyonların kullanımı da değişime uğrayacaktır. Özellikle yapay zekâ, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi teknolojilerin gelişmesiyle birlikte, illüstrasyonlar daha gerçekçi ve daha etkileşimli hale gelebilir. Örneğin, artırılmış gerçeklik kullanılarak, oyuncular gerçek dünyadaki nesnelerin üstüne dijital karakterlerin yerleştirildiği bir oyun dünyasını deneyimleyebilirler (Arda & Şentürk, 2020: 1020).

Ayrıca, illüstrasyonların gelişmesi, oyun dünyasının daha dinamik hale gelmesine de katkıda bulunabilir. Oyun dünyasındaki karakterlerin ve nesnelerin hareketi daha gerçekçi hale getirilerek, oyuncuların oyun dünyasına daha fazla dalmaları sağlanabilir.

Açık dünya oyunlarında illüstrasyonların kullanımı, teknolojik gelişmelerle birlikte değişime uğrayacak olsa da önemini koruyacaktır. İllüstrasyonlar, oyun dünyasının atmosferini, karakterlerini ve dünyasını belirlemek için önemli bir araçtır ve oyuncuların oyunu deneyimlemelerine yardımcı olurlar. Bu nedenle, oyun

geliştiricileri, illüstrasyonların doğru kullanımıyla oyun dünyasını daha etkileyici ve keyifli hale getirebilirler.

### 2.3.3.1. Açık Dünya Oyunlarında İllüstrasyon Kullanımı Trendleri

Açık dünya oyunlarındaki illüstrasyon kullanımı, oyun sektöründeki trendlerle birlikte sürekli olarak değişmektedir. Bu trendler, oyun dünyasındaki illüstrasyonların görsel kalitesi, etkileşimi ve atmosferi üzerinde etkili olabilir (Görsel 53). Öncelikle, son yıllarda oyun geliştiricileri, oyun dünyalarını daha gerçekçi hale getirmek için fotogerçekçi illüstrasyonlara ağırlık vermektedirler. Bu sayede, oyuncular oyun dünyasındaki detayları daha iyi görebilirler ve daha derinlemesine bir deneyim yaşayabilirler.



**Görsel 53:** Forza Horizon 5 – Açık dünya yarış oyunundan bir kare

**Kaynak:** <https://www.teknoblog.com/en-iyi-xbox-oyunlari-2022/>

Ayrıca, interaktif illüstrasyonlar da artan bir trend haline gelmektedir. Oyun dünyasındaki nesnelerin, karakterlerin ve çevrelerin daha fazla etkileşimli hale getirilmesi, oyuncuların oyun dünyasına daha fazla dahil olmalarını sağlar. Bununla birlikte, minimalist illüstrasyonlar da hala popülerliğini korumaktadır. Basit ve temiz bir tasarım, oyun dünyasını daha net bir şekilde gösterir ve oyuncuların oyun dünyasını daha iyi anlamalarına yardımcı olur (Güngör, 2018: 198 – 201).

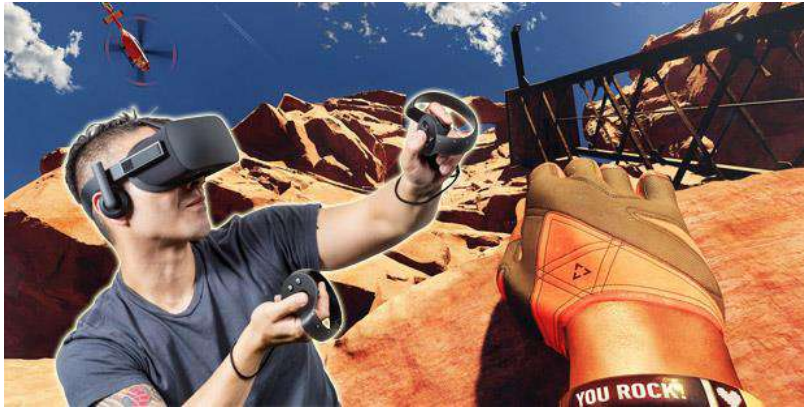
Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik gibi yeni teknolojilerin yükselişi, illüstrasyonların kullanımını da değiştirebilir. Oyuncular, gerçek dünyadaki nesnelerin üzerine dijital karakterlerin yerleştirildiği artırılmış gerçeklik oyunlarından daha etkileyici bir deneyim yaşayabilirler. Sanal gerçeklik ise, oyuncuların oyun dünyasına tamamen girmelerine izin vererek, daha gerçekçi bir deneyim sunar.

Genel olarak, açık dünya oyunlarında illüstrasyon kullanımı, teknolojik gelişmeler ve oyun dünyasındaki trendlerle birlikte sürekli olarak değişmektedir. Bu trendler, oyun dünyasını daha gerçekçi, etkileşimli ve atmosferik hale getirerek, oyunculara daha iyi bir deneyim sunmaya yöneliktir.

### 2.3.3.2. İllüstrasyon Kullanımı ile İlgili Gelişmeler

Bilgisayar oyunlarındaki illüstrasyon kullanımıyla ilgili gelecekteki araştırmalar ve gelişmeler, oyun dünyasındaki teknolojik yeniliklerle birlikte değişebilir. Oyun geliştiricileri, oyun dünyalarını daha gerçekçi, etkileşimli ve atmosferik hale getirmek için yeni teknolojileri keşfetmektedirler.

Bir örnek olarak, yapay zekâ tabanlı illüstrasyon teknolojileri, oyun geliştiricilerinin oyun dünyalarını daha hızlı ve daha kolay bir şekilde oluşturmasına yardımcı olabilir. Bu teknolojiler, önceden tasarlanmış illüstrasyonları kullanarak dinamik oyun dünyaları oluşturabilirler. Ayrıca, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi yeni teknolojilerin yaygınlaşması, oyun dünyasındaki illüstrasyon kullanımını da değiştirebilir. Artırılmış gerçeklik oyunları, oyuncuların gerçek dünyadaki nesnelere dijital karakterleri yerleştirmelerine izin verirken, sanal gerçeklik oyunları oyuncuların tamamen oyun dünyasına girmelerine olanak sağlar (Görsel 54).



**Görsel 54:** Sanal gerçeklik (VR) oyunu

**Kaynak:** <https://listelist.com/en-iyi-vr-oyunlari/>

Bununla birlikte, oyuncuların oyun dünyalarında daha fazla etkileşimde bulunmalarını sağlamak için illüstrasyonların daha da etkileşimli hale getirilmesine odaklanabilir. Örneğin, oyuncuların çevrelerindeki nesnelere daha fazla etkileşime

girebilmeleri veya karakterlerin daha karmaşık hareketler sergilemeleri mümkün olabilir.

Oyun dünyasındaki illüstrasyon kullanımıyla ilgili gelecekteki arařtırmalar ve geliřmeler, oyun dünyasındaki deneyimleri daha da zenginleřtirmek için oyun mekanięi, hikâye anlatımı ve oynanabilirlikle birleřtirilebilir. Bu sayede, oyunlar daha ilgi çekici ve baęımlılık yapıcı hale gelebilir.



## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde araştırma kapsamında geliştirilen ölçek kullanılarak örnekleme yer alan Don't Starve Together, Mirror's Edge, Red Dead Redemption 2, Sea Of Thieves, Mount Blade Warband isimli oyunlar irdelenmiş, elde edilen bulgular yorumlanmıştır. Oyunlar temel özellikler, oyunun sunumu, imgesel kavramlar, illüstrasyon kullanımı ve karakter illüstrasyonu başlıkları altında incelenmiştir.



### 3.1. DON'T STARVE TAGOTHER İSİMLİ OYUNLA İLGİLİ BULGULAR



**Görsel 55:** Wilson, oyun için başka bir tanıtım illüstrasyonu.

**Kaynak:** [https://dontstarve.fandom.com/wiki/Wilson\\_gallery](https://dontstarve.fandom.com/wiki/Wilson_gallery)

#### TEMEL ÖZELLİKLER

#### A. OYUN TANIMLAMA

<b>İsmi</b>	Dont Starve
<b>Üretici Firma</b>	Klei Entertainment
<b>Geliştirici</b>	Klei Entertainment- Oyun kodunun çoğu, taşınabilirlik ve yinleme için LUA ile yazılmıştır.
<b>Yayıncı</b>	Klei Entertainment
<b>Tasarımcı</b>	Seth Rosen
<b>Kullandığı Motor</b>	C++Programlama Dili – Lua
<b>Boyut (gb)</b>	3 Gb
<b>Çıkış yılı</b>	<b>Microsoft Windows, OS X &amp; Linux-</b> 23 Nisan 2013 <b>PlayStation 4-</b> 8 Ocak 2014
<b>Oyun Türü</b>	Aksiyon, macera, hayatta kalma, açık dünya

<b>Kullanılan Fontlar</b>	<p>"<b>Kilogram</b>": Oyunun başlıklarında ve menülerinde kullanılan bu font, geniş ve kalın karakterlere sahiptir.</p> <p>"<b>Kenyan Coffee</b>": Oyun içi metinlerde kullanılan bu font, el yazısı tarzında bir fonttur ve yazıların daha doğal ve kişisel görünmesini sağlar</p> <p>"<b>Old London</b>": Oyunun arkaplanında ve bazı görsellerinde kullanılan bu font, eski İngiliz yazı karakterlerine sahiptir ve oyunun gotik, karanlık atmosferine uygun bir seçimdir.</p> <p>"<b>Cooper Std Black</b>": Oyunun açılış videosunda ve bazı animasyonlarda kullanılan bu font, kalın karakterleri ve yuvarlak hatlarıyla dikkat çeker.</p> <p>"<b>Lithos Pro, Verdana</b>", "<b>Cartoonist Hand</b>" Oyunda yer alan fontlardır. Bu fontların her biri, oyunun atmosferi ve tarzıyla uyumlu seçimlerdir ve oyunun genel tasarımına katkıda bulunur.</p>
<b>Yaş Uyumluluğu</b>	+8
<b>Mod</b>	Tek oyunculu oyun- Çok oyunculu oyun
<b>Platform</b>	<p>Android</p> <p>iOS</p> <p>Linux</p> <p>Microsoft Windows</p> <p>OS X</p> <p>PlayStation 3</p> <p>PlayStation 4</p> <p>PlayStation Vita</p> <p>Wii U</p> <p>Xbox One</p>
<b>Ağırlıklı Kullanılan Yazı Karakteri</b>	Belisa Plumilla Manual
<b>İncelemeler (Steam)</b>	Son Derece Olumlu (84,736)
<b>Kullanıcı Tanımlı Etiketler</b>	Hayatta kalma, Açık Dünya Hayatta Kalma/İnşa, Zor



**Görsel 56:** Wilson, Doorway to Adventure güncellemesi posterinde bir Gölge El tarafından yakalandı

**Kaynak:** [https://dontstarve.fandom.com/wiki/Wilson\\_gallery](https://dontstarve.fandom.com/wiki/Wilson_gallery)

## B. OYUNUN SUNUMU / SATIŞ PAZARLAMA

### Pazarlama

Klei Entertainment'ın oyunu oluşturmak ve pazarlamak için kullandığı birçok farklı yöntemi içermektedir. Oyunun erken erişim döneminde, Klei, oyunun gelişim sürecine katkıda bulunan oyuncular için özel bir "beta programı" başlattı. Bu sayede oyuncuların oyun hakkındaki görüşleri ve geri bildirimleri, oyunun geliştirilmesinde dikkate alınarak oyunun daha da geliştirilmesine yardımcı oldu.

Oyunun tam sürümü piyasaya sürüldüğünde, Klei, oyunu tanıtmak için çeşitli reklam ve tanıtım faaliyetleri yürüttü. Bunlar arasında, oyunun resmî web sitesi, sosyal medya hesapları, basın bültenleri, video paylaşım sitelerinde tanıtım videoları ve röportajlar yer aldı. Ayrıca, oyunun çıkışı sırasında indirimli fiyatlar ve özel paketler sunuldu.

Klei Entertainment, oyunun pazarlanması için etkili bir strateji kullandı. Oyunun erken erişim dönemi boyunca oyuncuların geri bildirimleri

	sayesinde, oyunun geliştirilmesi sırasında alınan önerileri dikkate aldı ve bu şekilde oyuncuların ilgisini çekti. Ayrıca, oyunun resmî web sitesi, sosyal medya hesapları ve tanıtım videoları gibi diğer pazarlama yöntemleri de oyunun popülerliğinin artmasına yardımcı oldu. "Don't Starve", başarılı bir pazarlama stratejisi sayesinde oyuncuların ilgisini çeken ve geniş bir hayran kitlesi kazanan bir oyun haline geldi.
<b>Desteklenen Dil</b>	İngilizce – Basitleştirilmiş Çince
<b>Seslendirme</b>	Yok
<b>Alt Yazı</b>	İngilizce
<b>Yapılan Uyarlamalar</b>	Bilinen bir uyarlaması yok.
<b>Gelişim</b>	Don't Starve (Açlıktan Ölme), açık dünya üzerinde bir aksiyon-macera oyunu. Klei Entertainment tarafından yapılmış ve yayımlanmıştır. Oyun, Microsoft Windows, OS X ve Linux tabanlı Steam üzerinden 23 Nisan 2013'te piyasaya sunulmuştur. PlayStation 4 portu, Don't Starve: Giant Edition adı altında sonraki yıl yayımlanmıştır (PlayStation Vita ve PlayStation 3 sürümleri, sırasıyla Eylül 2014 ve Haziran 2015'te; Xbox One sürümü de Ağustos 2015'te yayımlanmıştır). iOS için Don't Starve, Don't Starve: Giant Edition olarak 9 Temmuz 2015 yılında piyasaya sürülmüştür. Android sürümü 20 Ekim 2016'da yayımlanmıştır. Oyunun iki DLC'si Don't Starve: Reign of Giants ve Don't Starve: Shipwrecked oyuna yeni mekanikler ve oynanabilir alan eklemiştir. Oyunun aynı zamanda Steam üzerinden oynanabilen çoklu oyun sürümü Don't Starve: Together de piyasaya sürülmüştür. Çok oyunculu oyunun çıkışından önce oyunu satın alanlara ücretsiz olarak verilmiştir.
<b>Hikâye</b>	Oyun; kendini karanlık, zorlu bir dünyada bulan ve mümkün olduğunca uzun süre hayatta kalmaya çalışan Wilson adında bir bilim insanı ile başlar. Bunun için oyuncu, Wilson'ı ruhsal ve bedensel olarak sağlıklı ve tok tutmaya çalışırken, bir yandan da kendisini öldürmeye çalışan birçok doğaüstü düşmandan korumalıdır. Oyunun Macera modu, ana hikâyeye derinlik katarak, oyunun baş düşmanı Maxwell ile karşılaşmayı içerir.
<b>Serinin Devamı</b>	Don't Starve: Reign Of Giants 2014 Don't Starve: Giant Edition 2014 Don't Starve 2015

	Don't Starve: Shipwrecked 2015
	Don't Starve: Together 2016
	Don't Starve: Shipwrecked 2016
	Don't Starve: Mega Pack 2016
	Don't Starve Together: All Verdant Spring Chest 2018
	Don't Starve Together: Beating Heart Chest 2018
	Don't Starve Together: Hallowed Nights Belongings Chest 2018
	Don't Starve Together: Hallowed Nights Survivors Chest 2018
	Don't Starve Together: All Survivors Magmatic Chest 2018
	Don't Starve: Hamlet 2018
	Don't Starve Together: Forge Weapons Chest 2018
	Don't Starve Together: All Survivors Gladiator Chest 2018
	Don't Starve Together: Forge Armor Chest 2018
	Don't Starve Together: All Snowfallen Feast Chest 2018
	Don't Starve Together: Wortox Deluxe Chest 2019
	Don't Starve Together: Starter Pack 2019
	Don't Starve Together: Hallowed Nights Survivors Chest, Part II 2019
	Don't Starve Together: Wormwood Deluxe Chest 2019
	Don't Starve Together: Wurt Deluxe Chest 2019
	Don't Starve Together: Merrymaker Belongings Chest 2019
	Don't Starve Together: Merrymaker Survivors Chest 2019
	Don't Starve Together: Bounteous Bundle 2020



**Görsel 57:** Don't Starve Menü

**Kaynak:** <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=235016440>

## C. İMGESEL KAVRAMLAR

### 1. ARAYÜZDEKİ TİPOGRAFİ

<b>Kullanılan Font</b>	<p>"October Crow" Logoda kullanılan bu fontun çizgisel ve korku hissi veren hatlarıyla ön plana çıkmakta.,</p> <p>"Kilogram" Oyunun başlıklarında ve menülerinde kullanılan bu font, geniş ve kalın karakterlere sahiptir.</p>
<b>Yazı Puntosu</b>	<p>Başlıklar için: 36 ila 48 punto arası</p> <p>Alt başlıklar için: 24 ila 36 punto arası</p> <p>Menü öğeleri için: 18 ila 24 punto arası</p>
<b>Espas Kullanımı</b>	<p>"Don't Starve" logosu oyu menüsünün ortasına yerleştirilmiştir. Oyuna başlama ve bilgilendirme bölümleri ise logodan yaklaşık 260-160 piksel uzaklıkta bulunmakta. Bu uzaklık, öğelerin daha okunaklı ve düzenli bir şekilde görünmesini sağlayarak menünün daha kullanıcı dostu olmasına yardımcı olmakta.</p>
<b>Menü düzeni</b>	<p>"Don't Starve" oyununun menü düzeni, oyuncunun ihtiyaçlarına ve oyunun temasına uygun olarak tasarlanmıştır. Menü, başlıklar, alt başlıklar, seçenekler ve açıklamalardan oluşur. Ayrıca, oyunun logosu da menünün ortasında yer alır.</p>

	<p>Oyuncu menüde gezinirken, menü öğeleri büyük, dikkat çekici bir şekilde yazılmış başlıklar altında gruplanmıştır. Seçenekler arasında gezinmek kolaydır. Ayrıca, oyunun ayarlarını değiştirmek, oyunu kaydetmek veya yüklemek ve diğer seçenekleri kontrol etmek için menüde ilgili bölümler vardır.</p> <p>Menü düzeni, oyunun hayatta kalma ve keşif temasına uygun olarak tasarlanmıştır. Menü öğeleri okunaklı ve kolayca erişilebilir olduğu için, oyuncular oyun dünyasına dalmadan önce önemli ayarları kolayca yapabilirler.</p>
<b>Kullanılan Tipografi</b>	<p>"Don't Starve" oyununun menüsünde kullanılan tipografi, birkaç farklı font içerir. Örneğin, menü başlıkları ve alt başlıkları genellikle "<b>Lithos Pro Regular</b>" kullanılarak yazılır. Bu font, yuvarlak hatları ve keskin kenarları olan bir sans-serif fontudur ve oyunun temasına uygun bir görünüm sağlar.</p> <p>Menü seçenekleri ve açıklamaları genellikle daha okunaklı ve basit bir sans-serif font olan "<b>Verdana</b>" kullanılarak yazılır. Bu font, karakterleri arasındaki boşlukları genişletilmiş ve okunaklı hale getirilmiştir.</p>
<b>Buton tasarımı</b>	<p>"Don't Starve" oyununun menüsü, buton tasarımı açısından oldukça kullanıcı dostu ve tema ile uyumlu bir şekilde tasarlanmıştır. Menüdeki butonlar, okunaklı fontlar, çizgi roman tarzında simgeler ve belirgin renkler kullanılarak tasarlanmıştır.</p>
<b>Renk paleti</b>	<p>Kırmızı, Kahve, koyu ve açık tonları kullanılmıştır.</p>



**Görsel 58:** Don't Starve Logo

**Kaynak:** [https://dontstarve.fandom.com/wiki/Don%27t\\_Starve](https://dontstarve.fandom.com/wiki/Don%27t_Starve)

## 2. LOGO KULLANIMI

### Logonun Görsel Hiyerarşisi

Kelimelerin sıralaması: "Don't" kelimesi en üstte, daha küçük punto ile yazılmıştır. "Starve" kelimesi daha altta ve daha büyük punto ile yazılmıştır. Bu, markanın adının hangi kısmının daha önemli olduğunu açıkça belirtir.

Renkler: Logoda kullanılan renkler, Siyah bir zemin ve üzerine kullanılan krem tonlarıdır. Krem rengi, kelimenin "Don't Starve" kelimesinde kullanılmakta. Bu renkler, kelimelerin önceliklerini ve karanlığın içinde olduklarını belirtmekle kalmaz, aynı zamanda markanın güçlü ve dikkat çekici bir imajını yansıtır.

"Don't" kelimesinde kullanılan font, "October Crow" adlı bir yazı tipidir ve el yazısı tarzındadır. Bu farklı yazı tipi, kelimelerin önceliklerini belirtmenin yanı sıra, markanın çizgi roman estetiği ile uyumlu bir görünüm sağlar.

"Don't" kelimesindeki "n" harfi, bir çadır silüetini andıran tasarımı içerirken, "Starve" kelimesindeki "e" harfi logo zemininden taşar. Bu tasarım, markanın hayatta kalma temasını vurgulamanın yanı sıra, logonun dikkat çekici ve ilgi çekici bir tasarıma sahip olmasını sağlar.

<b>Kullanılan Renk</b>	Siyah ve Krem
<b>Kullanılan Font</b>	October Crow
<b>Özgünlük/Yaratıcılık</b>	<p>Don't Starve oyun logosu da birçok açıdan özgün ve yaratıcıdır. Logo, harflerin şekilleri ve tasarımı ile oyunun hayatta kalma temasını yansıtmaktadır. "Don't" kelimesindeki "n" harfi, çadır silüetini andıran bir tasarıma sahiptir, "Starve" kelimesindeki "e" harfi ise logo zemininden taşar ve dikkat çekici bir tasarım oluşturur.</p> <p>Ayrıca, logoda kullanılan renkler ve şekiller oyunun atmosferine uygun olarak doğal ve organik bir hissiyat yaratmakta.</p> <p>Tüm bunlar bir araya geldiğinde, Don't Starve oyun logosu, özgün ve yaratıcı bir tasarıma sahip olduğu için oyuncular arasında hatırlanabilir bir marka haline gelmiştir.</p>
<b>Algılanabilirlik</b>	Don't Starve logosu, algılanabilirliği yüksek bir logodur. Logo tasarımındaki harflerin şekilleri ve tasarımları, markayı tanıtmak ve hatırlatmak için kolayca algılanabilir ve tanınabilir bir görünüm sunar.
<b>Okunurluk</b>	Don't Starve logosu, okunaklı ve kolay hatırlanabilir bir tasarıma sahiptir. Logoda kullanılan font, her harfin ayrı ayrı tanınabilmesini sağlar ve bütünlük bir görüntü yaratır. Ayrıca, logo tasarımındaki renk paleti, okunabilirliğini artırır. Siyah zeminin üzerinde krem rengindeki yazının kullanılması logonun okunabilirliğini ve algılanabilirliğini artırmaktadır.



**Görsel 59:** Don't Starve oyun girişi arka plan illüstrasyonu

**Kaynak:** [https://dontstarve.fandom.com/wiki/Wilson\\_gallery?file=Insanity.png#Don't\\_Starve](https://dontstarve.fandom.com/wiki/Wilson_gallery?file=Insanity.png#Don't_Starve)

## D. İLLÜSTRASYON KULLANIMI

### 1. ARKA PLAN İLLÜSTRASYONU

<b>Çizim Tarzı</b>	Arka plan çizimleri, karanlık, fantastik ve tekinsiz bir çizim tarzı olan "Tim Burtonesque" olarak tanımlanan tarzda tasarlanmıştır. Bu tarz, karakterlerin ve oyunun atmosferinin doğasına uygun olarak tercih edilmiştir.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Geleneksel olarak elle çizilip boyanmış bir sanat tekniği olan "gouache" kullanılarak tasarlanmıştır. Guaj, su bazlı bir boya türüdür ve pigmentler, tutkal ve opaklaştırıcı maddeler içerir. Bu teknik, karanlık ve tekinsiz atmosferi vurgulamak için tercih edilmiştir. Ayrıca dijital araçlar kullanılarak da bu stil taklit edilebilir veya tamamen dijital arka planlar da oluşturulmuştur.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Atmosferi oyuncuya daha fazla hissettirmek için renklerin koyu tonları kullanılmıştır. Ağırlıklı kullanılan renkler ise yeşil, mavi, sarı, kırmızı ve siyah tonları.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Karakterler ve arka planda, tekinsiz bir atmosfer yaratmak için karanlık renkler, keskin hatlar ve tuhaf şekiller kullanılmıştır. Bu imgeler, oyunculara gerilim ve korku hissi uyandırmayı amaçlar. Aynı zamanda imgeler, karanlık, ruhani ve korku temasını yansıtmak üzere tasarlanmıştır.

<b>Kompozisyon</b>	Altın orana göre ateşin bulunduğu ve ortamı aydınlatan kısım sağ altta yer almakta. Ruhani varlıklar karakter illüstrasyonun etrafını sararak dikkati karaktere çekmekte.
<b>Kullanılan Font</b>	Görselde bulunmamakta.



**Görsel 60:** Orman biyomu

**Kaynak:** <https://124.im/QtyUF8x>

## 2. KONSEPT ÇİZİM

<b>Çizim Tarzı</b>	Gerçekçi ve organik bir yaklaşıma sahip bir çizim olmakla birlikte ağaçlar, bitkiler ve diğer doğal unsurların çizimleri detaylı ve doğal bir görünüme sahiptir. Ancak, bu doğal unsurların tasarımı, oyundaki karanlık ve fantastik atmosfere uygun olarak karanlık renkler ve keskin hatlar kullanılarak gerçekleştirilmiştir.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Elle çizilmiş ve dijital olarak renklendirilmiş bir teknik kullanılarak tasarlanmıştır. Ayrıca, karakteristik karanlık ve tekinsiz atmosfere uygun olarak, karanlık renkler ve keskin hatlar kullanılarak tasarlanmıştır.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Kullanılan renkler, genellikle koyu tonlar içermektedir. Yeşil, kahverengi, gri ve siyah tonları, doğal unsurların tasarımında kullanılırken, daha canlı renkler nadiren kullanılmaktadır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Orman biyomunda kullanılan imgeler, doğal unsurların yanı sıra karanlık ve fantastik öğeleri de içermektedir. Ağaçlar, bitkiler, kayalar ve diğer doğal unsurların yanı sıra, ormanda yaşayan canavarlar ve tuhaf yaratıklar da tasvir edilir. Ayrıca, mezarlar, taşlar ve diğer karanlık imgeler, oyunun tekinsiz atmosferine katkıda bulunur.

<b>Kompozisyon</b>	Orman içerisinde bulunan karakterin üzerindeki kısımdan taştan yapılmış bir patika yol geçmekte, Kompozisyonda etrafı ağaçlar çevrelemektedir.
<b>Kullanılan Font</b>	Görselde bulunmamakta.



## E. KARAKTER İLLÜSTRASYONU

### 1. WILSON KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Wilson Percival Higgsbury, "Don't Starve"ın ilk karakteridir ve ana karakter olarak karşımıza çıkar. Kendisi bir Centilmen Bilim Adamıdır ve sık sık sakalını uzatarak kış aylarında soğuktan korunur. Aynı zamanda sakalını kesip yeni eşyalar yapabilir. Bu özellikleri nedeniyle oyuna yeni başlayanlar için Wilson karakteri tavsiye edilir.
<b>Çizim Tarzı</b>	Oyundaki karakterler, genellikle Tim Burton'un gotik ve karanlık tarzına benzer bir çizim tarzı ile tasarlanmıştır. Karakterlerin vücutları ve yüzleri genellikle büyük ve çarpıcıdır. Karakterlerin yüzleri, ayrıntılı bir şekilde çizilmiş ve genellikle endişeli veya ürkütücü bir ifadeye sahiptir. Oyunun karakterleri, farklı kişilik özelliklerine ve becerilere sahip olabilir ve giyim tarzları da farklılık gösterebilir. Ancak genel olarak, karakterler karanlık ve fantastik bir dünyanın parçası gibi tasarlanmıştır.

<b>Kullanılan Teknik</b>	<p>Kullanılan çizim tekniği, 2D çizimler ve el yapımı animasyonlara dayanır. Oyunda yer alan karakterler, nesnelere ve dünya detayları çizgi film tarzı bir görünüm ile tasarlanmıştır.</p> <p>Bu teknik, geleneksel çizgi film animasyonlarına benzer şekilde karakterlerin ayrıntılı çizimlerini içerir. Karakterler, genellikle karanlık tonlarda çizilmiş büyük gözler, uzun burunlar ve büyük kafalar gibi özellikleriyle öne çıkar.</p>
<b>Kullanılan Renkler</b>	<p>Kırmızı renkli bir elbise giyer. Saçları kahverengi, sakalı beyazdır. Karakterin diğer özelliklerindeki renkler genellikle koyu tonlarda ve karanlık atmosfere uygun olarak kullanılmıştır. Örneğin, karakterin etrafını saran gölgeler siyah ve mor tonlarındadır. Ayrıca, karakterin kullandığı araç gereçlerde de koyu tonlar hakimdir. Wilson'un kullandığı Wetness Meter (Nem Ölçer) turuncu, Science Machine (Bilim Makinesi) kahverengi, Tentacle Spike (Manda Spike) ve Axe (Balta) gibi araçlar ise genellikle gri, siyah ve gümüş tonlarında tasarlanmıştır.</p>
<b>Kullanılan İmgeler</b>	<p>Karakterin tasarımında bilim, macera, keşif ve hayatta kalma gibi imgeler öne çıkar. Beyaz saçları ve sakalı, laboratuvar ceketi ve kravatı gibi bilimsel giyim eşyaları karakterin bilim adamı gibi farklı kimlikleri de vurgular. Karakter, oyuncunun hayatta kalma mücadelesinde yardımcı olurken macera ve keşif gibi imgeler de tasarımda yer alır.</p>
<b>Kompozisyon</b>	<p>Oyundaki karakterlerin tasarımları, dengeli bir kompozisyon kullanılarak oluşturulmuştur. Karakter tasarımları, ana figür, detaylar ve arka plan bileşenleri arasında uyum sağlar ve karakterlerin kişiliklerini ve becerilerini yansıtır.</p>



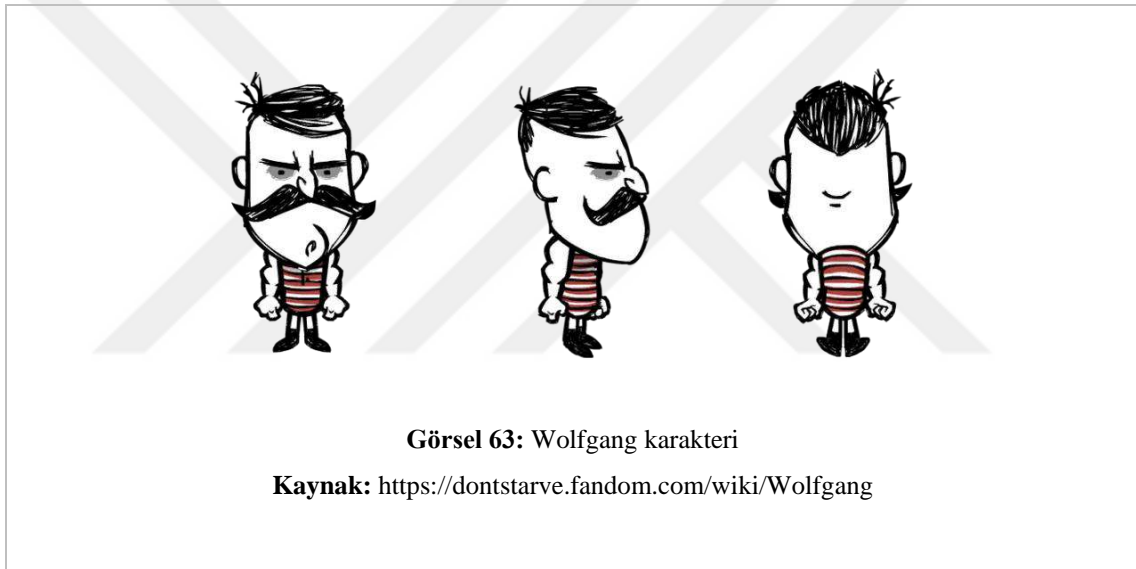
**Görsel 62:** Willow karakteri

**Kaynak:** <https://dontstarve.fandom.com/wiki/Willow>

## 2. WILLOW KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Willow karakteri, sosyopat bir şekilde yangın çıkarmaya meraklıdır ve sınırsız bir çakmağı vardır. Ayrıca ateşe karşı dayanıklıdır. Ancak akıl sağlığı düştüğünde etrafı kontrolsüz bir şekilde yakma eğilimindedir, bu da dezavantajlarından biridir. Bu yüzden, acemi oyunculara Willow karakterini tavsiye etmiyorum. Evlerinin yangınla yok olması oyundan soğumalarına neden olabilir.
<b>Çizim Tarzı</b>	Don't Starve oyunu, Tim Burton'ın filmlerindeki gibi gotik bir tarza sahiptir. Willow karakteri de bu tarzda tasarlanmıştır. Karakterin çizim tarzı, el çizimi teknikleriyle yapılmıştır ve karakterin yüz hatları, vücut oranları ve kıyafetleri dikkatlice belirlenmiştir. Willow'un yüzünde kırmızı yanakları, turuncu saçları ve bir çift karanlık gözü vardır. Ayrıca giydiği kıyafetler, gotik tarzda tasarlanmış ve kırmızı-turuncu renk paletini yansıtan detaylarla süslenmiştir. Bu tasarım, Willow karakterinin oyundaki diğer karakterlerden farklı ve özgün görünmesini sağlar.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Don't Starve oyununda kullanılan karakterlerin çizimleri, geleneksel el çizimi teknikleri kullanılarak yapılmıştır. Tasarımlar gotik ve çizgi film tarzında olup, dijital araçlar kullanılsa da temel tasarım ve çizim işlemleri el ile yapılır ve ardından dijitalleştirilir. Bu teknik, karakterlerin benzersiz bir görünüme sahip olmasını ve oyuncuların karakterleri kolayca ayırt edebilmesini sağlar.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Willow karakteri, Don't Starve oyununda kırmızı ve turuncu tonları kullanılarak tasarlanmıştır. Kırmızı renk, karakterin ateşle olan bağlantısını ve yangın çıkarma eğilimini vurgularken, turuncu renk ise

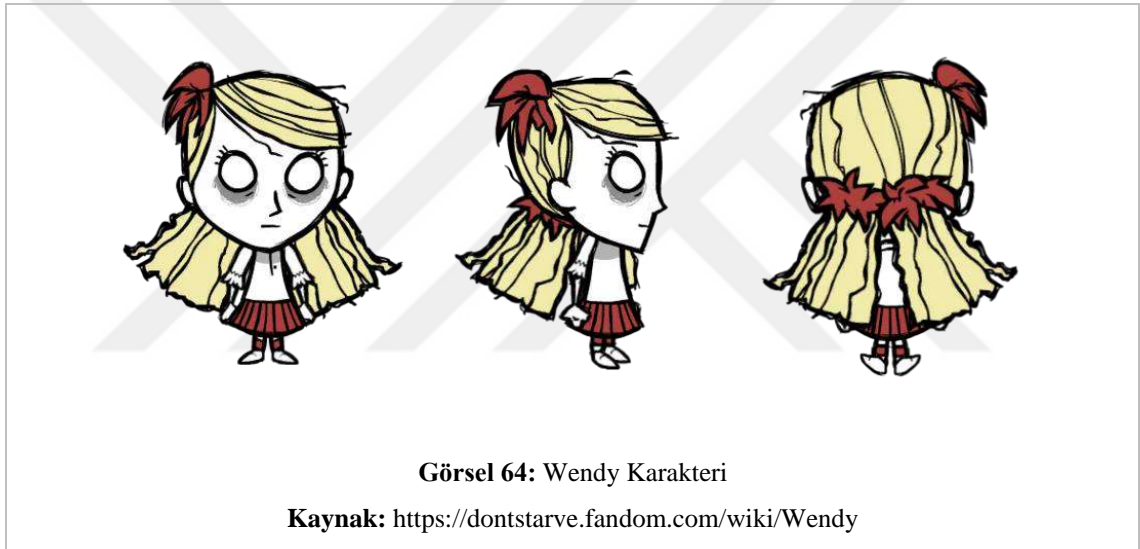
	karacterin enerjik ve neşeli kişiliğini yansıtmaktadır. Bu renkler aynı zamanda oyunda diğer karakterlerden Willow'u ayırt etmek için de kullanılır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Willow karakterinin tasarımında birkaç farklı imgeler kullanılmıştır. Willow'un kostümü, yanıcı nesnelere yakma merakına atıfta bulunan bir tasarıma sahiptir. Çakmağı, karakterin temel özelliklerinden biridir ve çizimlerde sık sık görünür. Ayrıca, ateş sembolü, karakterin ateşe olan obsesif ilgisini yansıtan bir imge olarak kullanılır. Karakterin yüzünde sık sık görülen bir gülümseme, karakterin sosyopatik yanını yansıtır. Bu imgeler, karakterin kişiliğini ve özelliklerini daha net bir şekilde yansıtmak için kullanılır.



### 3. WOLFGANG KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Don't Starve Wolfgang karakteri, açlık seviyesine göre farklılık gösteren özelliklere sahip bir karakterdir. Açken zayıf, tokken ise güçlü bir karakter olur. Tokken maksimum 300 cana ve 200 akıl sağlığına sahiptir. Wolfgang, oyunun en popüler karakterlerinden biridir ve maceraperestler tarafından sıklıkla tercih edilir.
<b>Çizim Tarzı</b>	Çizgi roman benzeri tarzda çizilmiştir. Karakter, diğer oyun karakterleri gibi el çizimi animasyonlara sahiptir ve belirgin bir kaba hat tarzı vardır. Ayrıca karakter tasarımı, oyundaki karanlık atmosfere uygun olarak korkunç ve ürkütücü bir görünüme sahiptir.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Geleneksel el çizimi teknikleri kullanılarak yapılmıştır. Tasarımlar gotik ve çizgi film tarzında olup, dijital araçlar kullanılsa da temel tasarım ve

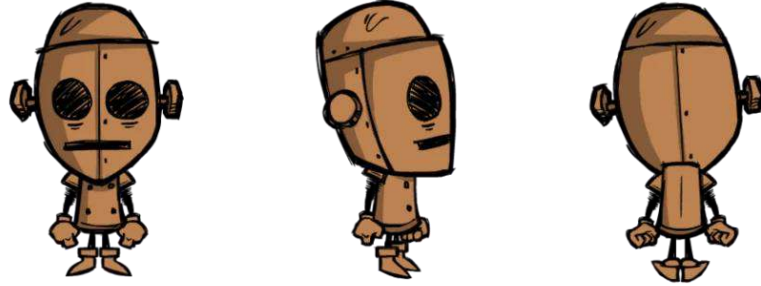
	çizim işlemleri el ile yapılır ve ardından dijitalleştirilir. Bu teknik, karakterlerin benzersiz bir görünüme sahip olmasını ve oyuncuların karakterleri kolayca ayırt edebilmesini sağlar.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Koyu tonlarda mor, mavi, siyah, kahverengi, turuncu ve beyaz renkler kullanılmıştır. Genellikle karanlık ve gizemli bir atmosfer yaratmak için yoğun tonlar tercih edilmiştir.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Wolfgang karakterinin tasarımında sık sık kaslar ve güç sembolleri kullanılmıştır. Bu semboller genellikle çizimlerinde belirgin bir şekilde vurgulanmıştır. Ayrıca karakterin tasarımında kullanılan kıyafet ve aksesuarlar da güçlü bir karakteri temsil edecek şekilde tasarlanmıştır. Örneğin, kıyafetlerinde sık sık zırh ve metal parçaları kullanılmıştır.



#### 4. WENDY KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Ölen ikiz kardeşi Abigail'in hayaleti tarafından etkilenir. Abigail çağırıldığında Wendy'nin hasarı azalır ve Abigail savaşırken onu savunur. Wendy'nin dezavantajı ise düşük can ve az miktarda dayanıklılıktır. Ayrıca Wendy, hayatta kalmak için toplumdaki uzaklaşmaya ve yalnız kalmaya yönelik sözleri ve hareketleri ile depresif bir karakterdir.
<b>Çizim Tarzı</b>	Wendy karakterinin çizim tarzı Don't Starve oyununun diğer karakterlerine benzer şekilde çizilmiştir. Karakterin animasyonları ise özellikle saçlarının rüzgârda savrulması ve karanlıkta fenerinin yansıması gibi detaylara dikkat çekmektedir. Wendy'nin çizimlerinde ağırlıklı olarak koyu renkler ve gölgelendirmeler kullanılmaktadır.

<b>Kullanılan Teknik</b>	Wendy karakteri için kullanılan teknik, genel olarak diğer karakterlerin çizimlerinde de kullanılan dijital boyama teknikleri arasındadır. Karakterin tasarımı daha çok keskin hatlara sahip olup, renk kullanımı da diğer karakterlerle uyumlu bir şekilde koyu tonlarda ve pastel renklerle yapılmıştır. Karakterin illüstrasyonu, bilgisayar destekli çizim programlarıyla yapılmış ve daha sonra boyama işlemi yapılarak tamamlanmıştır.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Wendy karakterinde genellikle koyu tonlarda renkler kullanılmıştır. Saçları siyah, kıyafeti koyu mavi tonlarında ve gözleri de genellikle koyu renklerle tasvir edilir. Karakterin hayalet kardeşi Abigail, beyaz renklerle tasvir edilir.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Wendy karakteri, karanlık ve hüzünlü bir atmosfere sahip olduğu için illüstrasyonlarında ölüm, hayaletler ve karanlık imgeler sıklıkla kullanılır. Örneğin, karakterin gölgesi, hayalet kardeşi Abigail ve ölümle ilgili semboller, çizimlerde sıkça yer alır. Wendy'nin sahip olduğu "Abigail Çiçeği" de karakterin imgesi olarak kullanılır. Bu çiçek, Abigail'in hayaletinin çağrılmasına yardımcı olan bir nesnedir.



**Görsel 65:** WX-78 Karakteri

**Kaynak:** <https://dontstarve.fandom.com/wiki/WX-78>

## 5. WX-78 KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	WX-78 karakteri Don't Starve oyununda, 1200 tecrübe puanına ulaşıldığında açılabilen bir karakterdir. Oyunda makine olarak tasarlanmış bir karakterdir ve elektrik şarjı ile çalışır. Karakterimizin özellikleri arasında ışığa karşı hassasiyet, elektriksel şarjının çoğaltılabilmesi,
-------------------------------	--

	<p>yıldırım hasarına karşı dayanıklılık ve açlık çekmemesi sayılabilir. Bunun yanı sıra, WX-78 karakteri diğer karakterlerden farklı olarak bazı yiyecekleri yiyemez, ancak bu karakter için uygun olan yemekler onun sağlık ve dayanıklılığını artırabilir.</p>
<b>Çizim Tarzı</b>	<p>WX-78 karakterinin çizim tarzı Don't Starve'in karakteristik tarzına uygun olarak el çizimiyle yapılmıştır. Karakterin tasarımı oldukça mekanik ve metalik bir görünüme sahiptir. Genel olarak düz ve keskin hatlar kullanılmıştır. Gövdesindeki metalik detaylar ve gözleri, karakterin robotik özelliklerini vurgulamaktadır. Karakterin çiziminde de, Don't Starve'in diğer karakterlerinde olduğu gibi, karanlık, çizgi odaklı ve gotik bir tarz benimsenmiştir.</p>
<b>Kullanılan Teknik</b>	<p>WX-78 karakterinin illüstrasyonu, el çizimi tarzında yapılmıştır. Ancak dijital olarak işlenerek oyunun grafiklerine uygun hale getirilmiştir. Bu tarzda yapılan çizimlerde, çizgilerin kalınlığı ve karakterin detayları genellikle önemli bir rol oynar. Karakterin metalik ve yapay görünümü, el çizimi tarzında gölge ve tonlama teknikleri ile oluşturulmuştur. Bunun yanı sıra, karakterin mekanik parçaları ve detayları da özenle çizilerek vurgulanmıştır.</p>
<b>Kullanılan Renkler</b>	<p>WX-78 karakterinde genellikle metalik gri, koyu mavi, siyah ve beyaz renkleri kullanılmıştır. Karakterin elektriksel özelliklerine uygun olarak sarı renk de tasarımda yer almaktadır.</p>
<b>Kullanılan İmgeler</b>	<p>WX-78 karakterinde, diğer karakterlerde olduğu gibi Edward Gorey tarzı çizimler kullanılmıştır. Karakterin tasarımında mekanik ve endüstriyel imgeler öne çıkar. Kafasındaki antenler, dişliler, çarklar, yaylar gibi metal parçalar ve elektrik akımları karakterin yapay olduğunu ve insanüstü bir güce sahip olduğunu vurgulamaktadır. Karakterin yüz ifadesi de mekanik bir ifadeye sahiptir.</p>



**Görsel 66:** Wickerbottom Karakteri

**Kaynak:** <https://dontstarve.fandom.com/wiki/Wickerbottom>

## 6. WICKERVOTTOM KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Wickerbottom karakteri, diğer karakterlere göre daha yaşlı bir görünüme sahiptir ve kitaplarla ilgili özellikleri vardır. Wickerbottom, diğer karakterlerden farklı olarak uyku ihtiyacı duymaz ve diğer karakterlerin elde edemeyeceği bazı kitaplar yazabilir. Ancak, yemek pişirme becerileri sınırlıdır ve güçlü bir karakter değildir. Ayrıca, ışığa karşı hassasiyeti vardır ve karanlıkta daha çabuk akıl sağlığı kaybı yaşar.
<b>Çizim Tarzı</b>	Wickerbottom karakteri, Don't Starve oyununda oldukça detaylı bir şekilde tasarlanmıştır. Çizim tarzı, oyundaki diğer karakterlere benzer bir şekilde çizgi film tarzında ve el çizimi gibidir. Karakterin yüz ifadesi, kıyafetleri ve diğer detayları, karakterin kişiliği ve özellikleriyle uyumlu olarak tasarlanmıştır.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Kullanılan teknik, çizimlerde sıkça kullanılan dijital boyama tekniklerinden biri olan Photoshop ile dijital boyamadır. Karakterin çizimleri çoğunlukla vektörel bir program olan Adobe İllüstratörde çizilir ve daha sonra Photoshop'ta renklendirilir.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Donuk kahverengi tonları, hafif sarımsı beyazlar, siyah ve gri tonlarının hâkim olduğu bir renk paleti kullanılarak tasarlanmıştır. Bu renkler karakterin yaşlı, bilge ve ciddi kişiliğini yansıtmaktadır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Özellikle kitaplarla ilişkilendirilen bir karakterdir. İllüstrasyonlarında kitap, gözlük, öğretmen şapkası gibi imgeler sıkça kullanılır. Bunun yanı sıra karakterin yaşlı ve bilge bir görünüme sahip olması için kırışıklıklar, gri saçlar gibi detaylar da kullanılır.



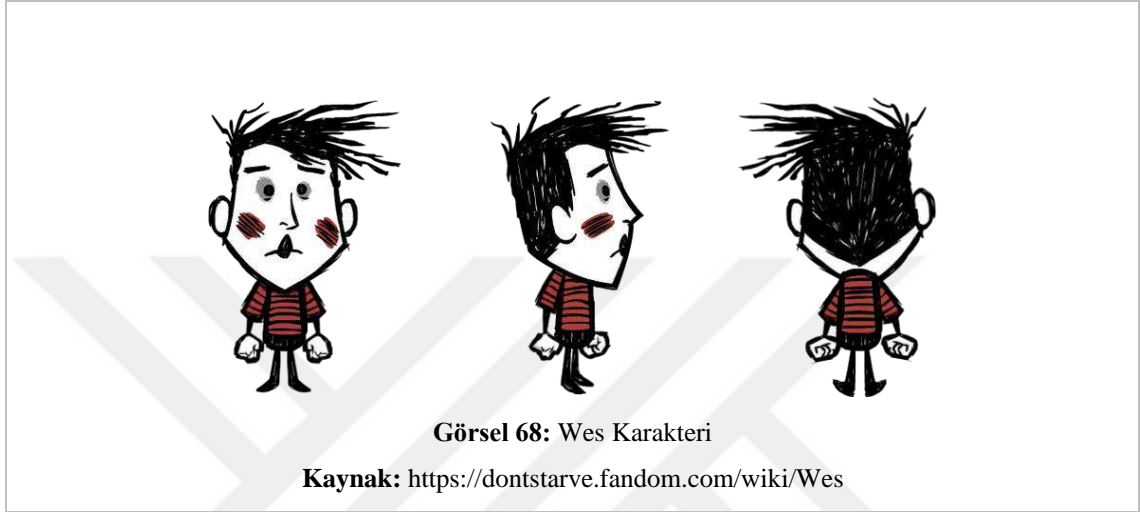
**Görsel 67:** Woodie Karakteri

**Kaynak:** <https://dontstarve.fandom.com/wiki/Woodie>

## 7. WOODİE KARAKTERİ

<p><b>Karakterin Özellikleri</b></p>	<p>Woodie karakteri, ormanın hükümdarı olarak bilinir. Woodie karakterinin en dikkat çeken özelliği, bir balta olan Lucy adlı bir eşyayı kullanarak ağaçları kesmesidir. Bunun yanı sıra, karakterimizin insan ve çılgin kurt adam formu olmak üzere iki farklı hali bulunmaktadır. İnsan formundayken normal bir karakterdir ancak kurt adam formundayken saldırgan ve güçlüdür. Fakat kurt adam formundayken ağaç kesmemektedir. Ayrıca, karakterin bir hayvan arkadaşı olan bir hindi de bulunmaktadır. Woodie, ağaç kesmek için özel bir yeteneğe sahip olduğundan, başlangıçta daha fazla ağaç bulunabilecek alanları tercih eden oyuncular için ideal bir karakterdir.</p>
<p><b>Çizim Tarzı</b></p>	<p>Çizim tarzı, Don't Starve'in genel sanat tarzına uygun olarak çizilmiştir. Karakter, kare veya dikdörtgen şeklindeki bir çerçeveye yerleştirilmiş bir portre olarak tasvir edilir. Karakterin vücudu, belirgin hatlar ve dikkatlice seçilmiş ayrıntılarla çizilir. Woodie'nin karakteristik kırmızı kare şapkası, bıyığı ve ağaçlara dönüşebilme yeteneği gibi özellikleri çizimde belirgin bir şekilde gösterilir.</p>
<p><b>Kullanılan Teknik</b></p>	<p>Woodie karakterleri genellikle dijital boyama teknikleri kullanılarak oluşturulur. Karakter tasarımları daha önce el ile çizilip taranır ve daha sonra dijital olarak işlenir. Bu işlem genellikle Adobe Photoshop gibi programlar kullanılarak gerçekleştirilir. Karakterlerin animasyonları için Adobe Flash gibi programlar da kullanılabilir.</p>
<p><b>Kullanılan Renkler</b></p>	<p>Kahverengi, yeşil ve turuncu gibi doğal tonlar kullanılmıştır. Karakterin saç ve sakalında sarı ve kahverengi tonlar da görülebilir.</p>

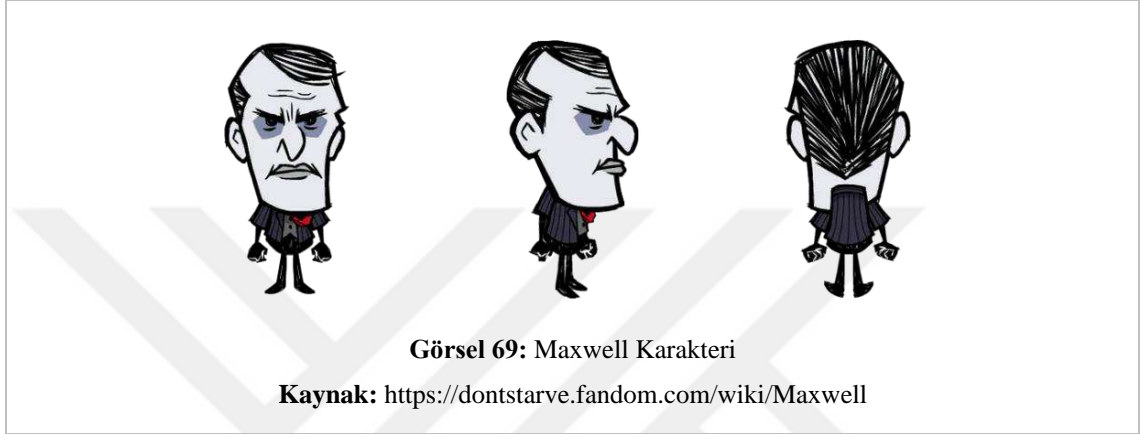
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Orman işçisi olması nedeniyle ağaçlarla ve orman manzaralarıyla ilişkilendirilen imgelerle tasarlanmıştır. Karakter tasarımında ağaç kabukları, dallar ve yapraklar gibi doğal unsurlar kullanılmıştır. Karakterin omzunda taşıdığı baltası da önemli bir imge olarak öne çıkmaktadır.
---------------------------	--



## 8. WES KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Wes, zor bir karakterdir. Karakterin en önemli özelliği normal karakterlere kıyasla çok daha az can ve akıl sağlığına sahip olmasıdır. Ayrıca, normal karakterlerin sahip olduğu diyalog seçeneklerine sahip değildir ve sadece pantomim ile iletişim kurabilir. Bununla birlikte, Wes'in bazı avantajları vardır. Örneğin, daha hızlı koşabilir ve daha uzun süre susuz kalabilir. Ayrıca, balonları kullanarak düşmanlara zarar verebilir ve belli başlı zorlukları bu sayede kolayca atlatabilir.
<b>Çizim Tarzı</b>	Çizim tarzı minimalist bir tarzda tasarlanmıştır. Karakterin fiziksel özellikleri oldukça basit ve yalın bir şekilde tasvir edilmiştir. Karakterin giyim tarzı da oldukça sade ve minimalist bir anlayışla tasarlanmıştır.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Yine diğer karakterlerde olduğu gibi dijital boyama teknikleri kullanılmıştır. Ancak özellikle karakterin yüz ifadeleri ve jestleri çizimlerinde daha detaylı bir işçilik dikkat çekmektedir. Karakterin özelliklerine uygun olarak, küçük boyutlu bir palyaço kostümü giymiş bir adam figürü olarak tasarlanmıştır.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Kullanılan renkleri canlı ve parlak renklerdir. Kıyafeti, sarı ve kırmızı renklerden oluşurken, yüzü ve saçları da kırmızı renk tonlarındadır. Ayrıca

	karnaval temalı kostümü olan "The Roseate Wes" sürümünde pembe ve turuncu tonları da kullanılmaktadır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Belirgin imgelerden ziyade, sahne tasarımı ve aksesuarlar önemli bir rol oynar. Wes, siyah bir papyon takar ve kendisi bir harlekin kostümü giyer. Karakterin fiziksel özellikleri diğer karakterlerden farklı değildir ve hiçbir özelliği açıkça ifade etmez.



## 9. MAXWELL KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Maxwell, Don't Starve oyununda gölgeden yapılmış zırh ve kılıç ile birlikte gelir ve kendine gölgeler yapıp canavarlarla savaşırken bu gölgeleri kullanabilir. Mecara modunu bitirmek gereklidir ve oyunda yeni olan oyunculara pek önerilmez. Maxwell için ilerleyen günlerde detaylı bir rehber yayınlanacaktır.
<b>Çizim Tarzı</b>	Çizim tarzı, Don't Starve evreninin genel çizim tarzına uygun olarak el çizimi ve karakalem tarzındadır. Karakterin tasarımında detaylı çizgiler ve gölgelendirme kullanılmıştır.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Çizimde kullanılan teknik, diğer Don't Starve karakterleriyle benzer şekilde, dijital boyama ve vektörel çizim tekniklerinin bir kombinasyonudur. Karakter tasarımı ilk olarak elle çizilir ve daha sonra dijital bir programda vektörel olarak yeniden çizilir ve boyanır.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Genellikle koyu renkler kullanılmıştır. Özellikle siyah, lacivert, kahverengi ve gri tonları baskın olarak tercih edilmiştir. Ayrıca gölge ve aydınlatma efektlerinde sarı, turuncu ve beyaz renkler kullanılmıştır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Gölgeler ve karanlık imgeler kullanılmaktadır. İllüstrasyonlarında siyah, gri ve mor tonları ağırlıklı olarak kullanılmaktadır. Ayrıca birçok illüstrasyonda karakterin sahip olduğu gölgeler ve eldivenler de ön plana

	çıkılmaktadır. Gölgelelerin yanı sıra, oyundaki hayvanlardan ve canavarlardan esinlenen imgeler de tasarımda yer almaktadır. Özellikle kurt, örümcek ve kelebek gibi karakterin karşılaşılabileceği hayvanlar sık sık kullanılmaktadır.
--	---



## 10. WİGFRİD KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Karakter, sadece et ve etli yemek yiyebilir ve öldürdüğü düşmanlardan can kazanır. Ayrıca savaş mızrağı ve savaş kaskı yapabilir.
<b>Çizim Tarzı</b>	Wigfrid karakteri, diğer karakterler gibi Tim Burton tarzı çizimleri andıran bir tarzda tasarlanmıştır. Karakterin kostümü, Viking dönemine ait zırh ve kasklara benzer şekilde tasarlanmıştır.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Don't Starve'daki karakterlerin çiziminde genellikle el çizimi tekniği kullanılır. Bu tekniğin yanı sıra dijital boyama teknikleri de kullanılabilir. Karakterlerin çiziminde, retro ve karanlık bir tarz tercih ediliyor. Bu da oyunun karanlık, gizemli atmosferiyle uyumlu bir görünüm sağlıyor.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Genellikle canlı renkler kullanılmıştır. Özellikle kırmızı, turuncu ve siyah renklerin sıkça kullanıldığı görülür. Karakterin saçları genellikle sarı veya sarı-kahverengi tonlarında çizilir.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Savaşçı ve Viking teması kullanılır. Karakterin kostümü, kaskı, mızrağı ve diğer eşyaları gibi imgeler sıklıkla kullanılır. Ayrıca kar karakterin saçı, yüz ifadesi ve müzikle ilgili imgeler de kullanılabilir. Karakterin tasarımında kırmızı, sarı ve siyah gibi canlı renkler sıklıkla kullanılırken, genel olarak karakterin çizimleri diğer karakterlere göre daha keskin hatlara sahiptir.



**Görsel 71:** Webber Karakteri

**Kaynak:** <https://dontstarve.fandom.com/wiki/Webber>

## 11. WEBBER KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Webber karakteri özellikleri arasında örümceklerle dost olabilme ve örümcek ağından sakal bırakabilme yer alırken, domuzlar tarafından sürekli saldırıya uğramaktadır. Bu karakter Don't Starve oyununa Reign Of Giants paketiyle eklenmiştir. Don't Starve oyununda Webber karakterini açmak için oyunda Webber'in iskeletini bulmak gerekirken, Don't Starve Together oyununda bu karakter başlangıçta seçilebilir.
<b>Çizim Tarzı</b>	Diğer Don't Starve karakterleri gibi benzersiz bir çizim tarzına sahiptir. Karakterin genel görünümü örümcek temalıdır ve örümcek ağından yapılmış sakalı karakterin öne çıkan özelliklerinden biridir. Çizim tarzı da diğer karakterlerde olduğu gibi çizgi film ve karikatür benzeri bir tarzda yapılmıştır. Karakterin diğer özellikleri de yine çizimlerle belirginleştirilmiştir.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Dijital boyama teknikleri kullanılarak oluşturulur. Karakter tasarımları daha önce el ile çizilip taranır ve daha sonra dijital olarak işlenir. Bu işlem genellikle Adobe Photoshop gibi programlar kullanılarak gerçekleştirilir. Ayrıca karakterlerin animasyonları için Adobe Flash gibi programlar da kullanılabilir.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Genellikle siyah, beyaz ve kırmızı tonlarında tasarlanmıştır. Siyah ve beyaz renkler, örümcek temasına uygun bir görünüm sağlarken, kırmızı renk ise karakterin canlılığını vurgular. Örümcek ağlarından esinlenilerek karakterin tasarımında gri renkler de kullanılmış olabilir.

<b>Kullanılan İmgeler</b>	<p>Örümcek ağı ve örümcek temalı imgeler tasvir edilir. Çizimlerde sık sık Webber'in sakalı da yer alır. Karakterin örümcek dostları da resimlerde çok sık görülür. Oyun içindeki örümcekler de karakterin tasarımında önemli bir yer tutar ve örümcek ağına benzeyen desenlerle süslenmiş kıyafetler giyer.</p>
---------------------------	--



### 3.2. MIRROR'S EDGE İSİMLİ OYUNLA İLGİLİ BULGULAR



**Görsel 72:** Mirror's Edge Oyun Kapağı

**Kaynak:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Mirror%27s\\_Edge](https://en.wikipedia.org/wiki/Mirror%27s_Edge)

#### TEMEL ÖZELLİKLERİ

##### A. OYUN TANIMLAMA

<b>İsmi</b>	Mirror's Edge
<b>Üretici Firma</b>	EA Digital Illusions CE (DICE)
<b>Geliştirici</b>	EA DICE
<b>Yayıncı</b>	Electronic Arts (EA)
<b>Tasarımcı</b>	Johannes Söderqvist
<b>Kullandığı Motor</b>	Unreal Engine 3, PhysX
<b>Boyut (gb)</b>	25 gb

<b>Çıkış yılı</b>	12 Kasım 2008
<b>Oyun Türü</b>	Tek oyunculu, Açık dünya
<b>Kullanılan Fontlar</b>	<p>"<b>Futura</b>": Oyunun logo ve başlık yazılarında kullanılan temel fonttur. Futura, temiz ve modern bir sans-serif fonttur.</p> <p>"<b>Arial</b>": Oyunun arayüzünde ve metinlerde yaygın olarak kullanılan bir fonttur. Arial, geniş bir kullanıma sahip olan bir sans-serif fonttur.</p> <p>"<b>Eurostile</b>": Oyunun bazı grafiksel elemanlarında, özellikle metin tabanlı grafiklerde kullanılan bir fonttur. Eurostile, futuristik ve teknolojik bir his veren bir sans-serif fonttur.</p> <p>"<b>Univers</b>": Oyunun bazı arayüz elemanlarında ve metinlerde kullanılan bir fonttur. Univers, şık ve çok yönlü bir sans-serif fonttur.</p>
<b>Yaş Uyumluluğu</b>	16+
<b>Mod</b>	Tek oyunculu oyun
<b>Platform</b>	Microsoft Windows (PC), Xbox 360, PlayStation 3, Xbox One, PlayStation 4
<b>İncelemeler (Steam)</b>	Çok Olumlu- Bu oyun için yazılan 118.334 kullanıcı incelemesinden %97 kadarı olumlu
<b>Kullanıcı Tanımlı Etiketler (Steam platformunda belirlenen)</b>	Aksiyon macera, parkur, birinci şahıs, keşif



**Görsel 73:** Mirror's Edge poster çalışması

**Kaynak:** <https://tr.pinterest.com/pin/612700724286856308/>

## B. OYUNUN SUNUMU / SATIŞ PAZARLAMA

<p><b>Pazarlama</b></p>	<p>Oyunun pazarlaması, oyunculara benzersiz bir deneyim ve sıra dışı bir oyun dengeleme sunmayı hedefleyerek odaklanmıştır. Oyunun pazarlama kampanyası, dinamik parkur koşuları, akıcı hareketler ve yüksek hızlı aksiyonu vurgulayan etkileyici fragmanlar, görseller ve oyun içi görüntülerle desteklenmiştir. Pazarlama çabaları, oyunun farklı ve stilize bir atmosfere sahip olduğunu, oyuncuların adrenalin dolu bir serüvene atılacağını ve benzersiz birinci şahıs perspektifi deneyimi yaşayacaklarını iletmeyi amaçlamıştır.</p>
<p><b>Desteklenen Dil</b></p>	<p>İngilizce, Fransızca, Almanca, İtalyanca, Kastilya İspanyolcası, Çekçe, Rusça, Lehçe, Macarca, Portekizce - Portekiz</p>
<p><b>Seslendirme</b></p>	<p>İngilizce, Fransızca, Almanca, İtalyanca, Kastilya İspanyolcası, Rusca</p>

<b>Alt Yazı</b>	Desteklenmemektedir.
<b>Yapılan Uyarlamalar</b>	Herhangi bir uyarlama henüz yapılmamıştır.
<b>Gelişim</b>	<p>DICE stüdyosunun özgün bir fikir üzerine çalışmasıyla başlamıştır. Oyunun geliştirilme süreci, ekip tarafından yaratıcı fikirlerin ortaya konulmasıyla başlamış ve tasarım aşamasına geçilmiştir. DICE, oyunun parkur tabanlı bir deneyim sunmasını ve oyunculara hızlı ve akıcı hareketlerle dolu bir dünyada dolaşma imkânı vermesini hedeflemiştir.</p> <p>"Mirror's Edge", birinci şahıs aksiyon-macera türünde bir video oyunudur. Oyun, EA Digital Illusions CE (DICE) tarafından geliştirilmiş ve Electronic Arts tarafından yayımlanmıştır. İlk duyurusu 10 Temmuz 2007'de yapılan oyun, 2008'in kasım ayında PlayStation 3 ve Xbox 360 platformları için piyasaya sürülmüştür. Microsoft Windows sürümü ise 13 Ocak 2009'da çıkmıştır. Ayrıca, oyunun mobil versiyonu olan iOS sürümü 1 Nisan 2010'da satışa sunulmuştur. "Mirror's Edge", orijinal bir fikir üzerine inşa edilmiş ve parkur tabanlı hızlı hareketler ve benzersiz bir atmosfer sunmayı amaçlamıştır.</p>
<b>Hikâye</b>	<p>Hikâye, "Runner" olarak adlandırılan kurye ve mesaj taşıyıcılarından biri olan Faith Connors'ın maceralarını takip eder. Oyunda, Faith, korporatif kontrol altındaki bir şehirde, güvenliği sağlayan devlet gücüyle mücadele eder. Faith'in kardeşi Kate, bir komplo halkasının içine çekildiğinde Faith, onu kurtarmak ve gerçeği ortaya çıkarmak için mücadeleye girişir. Politik entrikalar, büyük şirketlerin gücü ve bireylerin özgürlüğü arasındaki çatışmalara odaklanır. Faith, akrobatik hareketleri ve parkur becerilerini kullanarak engelleri aşar, duvarları tırmanır, çatılarda koşar ve düşmanlarından kaçır. Hikâye ilerledikçe, Faith'in geçmişi ve ailesi hakkında daha fazla bilgi ortaya çıkar.</p>
<b>Serinin Devamı</b>	<p>Mirror's Edge- 2008</p> <p>Mirror's Edge 2D- 2009</p> <p>Mirror's Edge- 2010</p> <p>Mirror's Edge Catalyst- 2016</p>



**Görsel 74:** Mount Blade Warband Ana Menü

**Kaynak:** <https://www.technopat.net/sosyal/konu/mount-blade-warband-yazilar-bulanik-goeruenueyor.1865178/>

## C. İMGESEL KAVRAMLAR

### 1. ARAYÜZDEKİ TİPOGRAFİ

<b>Kullanılan Font</b>	Logoda yer alan font Bitsumishi Pro Light ve diğer yazılarda Arial fontu ile yazılmıştır.
<b>Yazı Puntosu</b>	12 ile 15 punto arasındadır.
<b>Espas Kullanımı</b>	Menü minimal ve gözü rahatlatan geniş boşluklarla dengelenmektedir. Logo ve oyuna giriş yazısı arasındaki boşluk biraz kısa tutulmuş iken yapımcının metni Ana menünün en alt kısmında kullanılmıştır.
<b>Menü düzeni</b>	Menü düzeni genel olarak sade ve dikkat çekicidir. Üst orta kısımda logo yer alırken onun altında arka planda kullanılan görsel gör logonun biraz altına "giriş yapmak için tıklayın" ibaresi gelmiştir. Oyunun en alt orta kısmında ise resmi yapımcının metni yer almaktadır ve menüdeki yazılar kırmızı renkte kullanılmıştır.
<b>Kullanılan Tipografi</b>	Oyununun ana menüsünde, üst orta kısımda markayı temsil eden bir logo bulunur. Logonun arka planında bir görsel yer alır. Logo ile görsel arasında, "Giriş yapmak için tıklayın" gibi bir ibare bulunur. Menünün en alt orta kısmında ise resmi yapımcının metni yer alır. Menüdeki yazılar genellikle kırmızı renkte ve sans-serif fontlar kullanılarak gösterilir.

<b>Buton tasarımı</b>	Oyununda konseptte uygun olarak tasarlanan buton, dikkat çekici ve odaklanmayı sağlayan bir şekilde kırmızı renkle tasarlanmıştır.
<b>Renk paleti</b>	Gri, beyaz, kırmızı renk tonları kullanılmıştır.



## 2. LOGO KULLANIMI

<b>Logonun Görsel Hiyerarşisi</b>	<p>Oyunun özgün kimliğini yansıtmak ve dikkat çekmek amacıyla özenle oluşturulmuştur. Logo, birinci derecede öneme sahip olan marka adını içermektedir. Marka adı, özgün ve stilize bir yazı tipi kullanılarak tasarlanmıştır. Keskin hatlara sahip modern bir font veya özgün bir el yazısı stilini tercih edebilir. Marka adı, büyük harflerle vurgulanarak tanınabilirliği artırılmıştır.</p> <p>Renk seçimi, markanın karakteristiğini yansıtacak şekilde dikkatlice belirlenmiştir. Kırmızı renk, enerji, tutku ve dikkat çekmeyi sembolize edebilir.</p>
<b>Kullanılan Renk</b>	Kırmızı ve beyaz renkleri kullanılmıştır.
<b>Kullanılan Font</b>	Bitsumishi Pro Light
<b>Özgünlük/Yaratıcılık</b>	Yaratıcılığı ve özgünlüğü ile oyunun tanınabilirliğini sağlamak amacıyla tasarlanmıştır. Logo, özgün tipografi, sembol veya grafikler ve dikkat çekici renklerin birleşimiyle oyunun görsel kimliğini oluşturur. Kullanılan yazı fontu ve yanındaki temsil eden sembol en verimli ve özgün şekilde kullanılmıştır. Ayrıca logoda belirlenen renk oyunun çoğu yerinde önemlidir ve vurgulanmıştır.

<b>Algılanabilirlik</b>	<p>Logo algılanabilirliği yüksek bir şekilde tasarlanmıştır. Tasarımda kullanılan, özgün tipografi, sembol veya grafikler ve dikkat çekici renklerin birleşimiyle markanın tanınabilirliğini arttırmıştır. Logo tasarımında, okunaklı bir yazı tipi seçilerek marka adının kolayca okunmasına ve algılanmasına özen gösterilir. Ayrıca, sembol dikkat çekici ve hatırlanabilir. Renk seçimi, markanın karakterini yansıtırken aynı zamanda logonun fark edilmesini sağlamaktadır. Tüm bu unsurlar bir araya gelerek "Mirror's Edge" logosunun algılanabilirliğini artırır ve markanın görsel kimliğini güçlendirir.</p>
<b>Okunurluk</b>	<p>Oyun adının net ve belirgin bir şekilde görülebilmesi üzerine odaklanır. Okunaklı bir yazı tipi, düzenli harf boşlukları ve uygun renk seçimi, logo okunurluğunu artırır ve markanın tanınabilirliğini destekler.</p>



**Görsel 76:** Mirror's edge Yansıma Sanatı

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-13/me-reflection.html>

## D. İLLÜSTRASYON KULLANIMI

### 1. ARKA PLAN İLLÜSTRASYONU

<b>Çizim Tarzı</b>	Yansıma Sanatı arka plan illüstrasyonu, keskin hatlara, minimalist bir yaklaşıma ve yüksek kontrastlara sahiptir. Mirror's Edge'in çizimleri, Syd Mead'in minimalist yaklaşımı ve keskin geometrileriyle benzerlik gösterebilir. Çizim, net hatlarla oluşturulmuş karakterler ve çevre elemanları içermektedir. Görsel olarak dinamik ve hareketli bir etki yaratmak için perspektif kullanılmaktadır.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Dijital çizim tableti ve programı kullanılarak oluşturulmuştur.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Kırmızı, mavi, siyah, sarı tonları kullanılmıştır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	İlk olarak, binanın kendisi ana karakterin hedefine ulaşmak için zorlu bir engel olarak temsil eder. Yüksek yapısı, karakterin cesaretini ve kararlılığını yansıtır. Bina sert hatları ve dokusu, tehlikeli bir ortamda geçen aksiyon dolu bir macerayı ima eder.

	<p>Camdaki yansıma, karakterin bir yandan tırmanırken diğer yandan kendini gözlemlemesini simgeler. Yansıma, karakterin içsel yolculuğunu ve kendini keşfetme sürecini temsil eder. Aynı zamanda, gerçeklik ile algı arasındaki ilişkiyi vurgular ve karakterin hızlı düşünme ve tepki verme becerilerini yansıtır. Ana karakterin sağ elinde sıkıca tuttuğu demir, güç ve dayanıklılık sembolüdür. Bu, karakterin zorlu durumlarla başa çıkma yeteneğini ve fiziksel becerisini vurgular.</p> <p>Omuzda asılı olan sarı çanta, karakterin hareketlilik ve pratiklik gerektiren görevlerde kullanabileceği ekipmanı temsil eder. Çantanın sarı rengi, enerji ve canlılık hissi verir. Siyah atlet ise karakterin sade ve pratik kıyafet tercihini yansıtır. Rahatlık ve hareket özgürlüğü sağlar ve karakterin aksiyon dolu macerasına uyum sağlar.</p> <p>Üst kısımda güneşin yansıması, umut ve aydınlık hissi verir. Bu, karakterin mücadelesinin sonunda başarıya ulaşabileceği umudunu simgeler. Eldiveni ve omuzundan eline kadar olan dövme, karakterin kimlik ve kişilik özelliklerini yansıtır. Bu detaylar, karakterin hızlı, atletik ve becerikli olduğunu vurgular.</p>
<p><b>Kompozisyon</b></p>	<p>Ana karakterimiz bir binaya tırmanırken camda yansımasını gözlemlemektedir. Sağ eliyle tırmandığı demiri sıkıca tutarken, diğer eliyle cam yüzeyine dokunmaktadır. Omzunda sarı bir çanta asılıdır ve üzerinde siyah bir atlet bulunmaktadır. Üst kısımda güneşin yansıması belirgin bir şekilde görülmekte ve arka planda şehrin yansıması yansıtılmaktadır. Aynı zamanda, karakterin eldiveni ve omzundan eline kadar olan dövmesi de dikkat çekici bir şekilde tasvir edilmektedir.</p>
<p><b>Kullanılan Font</b></p>	<p>Görselde bulunmamakta.</p>



**Görsel 77:** Mirror's edge tren istasyonu konsept çizimi

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-13/me-interior-concept1.html>

## 2. KONSEPT ÇİZİM

<b>Çizim Tarzı</b>	Gerçekçi bir tarzda ve perspektif doğrultusunda tasarlanmıştır. Çizimde detaylara önem verilmiş ve istasyonun karakteristik özellikleri vurgulanmıştır. İstasyonun atmosferi loş ve soğuk bir ortamı yansıtırken, dikkat çekici detaylar arasında kırmızı renk kullanımı bulunmaktadır.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Dijital illüstrasyon
<b>Kullanılan Renkler</b>	Çoğunluk olarak mavi ve gri tonları. Aynı zamanda oyunun simgesi olan kırmızıda dikkat çekici unsur olarak kullanılmıştır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	<p>Kullanılan imgeler, çizimin atmosferini ve hikayesini desteklemek amacıyla özenle seçilmiştir. İşte bu çizimde yer alan bazı imgeler: İlk olarak, çizimin ana unsurlarından biri olan trenler ve raylar dikkat çeker. Rayların perspektifi, çizime derinlik ve hareket hissi kazandırırken, trenlerin detayları gerçekçilik ve canlılık katmaktadır. Bu imgeler, seyahat, hareketlilik ve yolculuk temalarını yansıtır.</p> <p>İstasyon binaları da çizimin önemli imgelerinden biridir. Bu binalar, çizimin arka planında yer alarak istasyonun genişliğini ve önemini vurgular. İstasyon binalarının mimari detayları, gerçekçilik ve atmosfer oluşturma amacı taşır. Çizimde kullanılan loş ve soğuk atmosfer, çizimin genel tonunu belirler. Bu atmosfer, gizem, gerilim ve belirsizlik hissiyatını yaratırken, izleyiciyi çizimin içine çeken bir etki oluşturur.</p>

<b>Kompozisyon</b>	<p>Dikkatlice düşünölmüş ve özenle oluşturulmuştur. İstasyonun büyüklüğünü vurgulamak için geniş bir perspektif kullanılmıştır. Çizimin ana unsurları olan istasyon ve iç mekân, çizimin ön planında yer almaktadır. Bu düzenleme, derinlik ve uzam hissiyatını artırırken, izleyiciyi çizimin içine çeker. Loş ve soğuk atmosfer, çizimin genel tonunu belirler ve gizemli bir hava yaratır. Kırmızı renk ise dikkat çekici bir unsur olarak kullanılarak, önemli detaylara odaklanmayı sağlar. Üstelik kırmızı renk kullanımı ile oyunun ana temasına uyumlu bir şekilde tasarlandığında gösterir. Bu kompozisyon, izleyicinin çizimin atmosferine dalmasını ve hikâyeyi hissetmesini sağlar.</p>
--------------------	---





**Görsel 78:** Faith Connors ana karakter

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-13/me-faith-connors7.html>

## E. KARAKTER İLLÜSTRASYONU

### 1. FAİTH CONNORS KARAKTERİ

#### **Karakterin Özellikleri**

Faith Connors, "Mirror's Edge" oyununun baş karakteridir. Cesur, hızlı ve atletik bir kızdır. Parkour ve serbest koşu yetenekleriyle tanınır. Gözü pektir ve maceralarında risk almayı sevmektedir. Faith'in kahverengi saçları ve yeşil gözleri vardır. Kıvrak hareketleri ve akrobatik yetenekleriyle zorlu şehir ortamlarında serbestçe hareket edebilir. Güçlü bir bağımsızlık ruhu taşır ve adaleti savunmak için mücadele eder.

Aynı zamanda Faith, savaşı bir ruha sahiptir ve zorlu durumlarla başa çıkmak için çevikliğini ve stratejisini kullanır. İsyan hareketine dahil olmuş ve şehirdeki baskıcı düzene karşı mücadele etmektedir. Faith Connors, güçlü bir karakter olarak bilinir ve oyuncuların kendilerini onun

	yerine koyarak heyecan dolu bir aksiyon-macera deneyimi yaşamalarını sağlar.
<b>Çizim Tarzı</b>	Oyununun estetik ve görsel tasarımını yansıtmak için özgün bir yaklaşıma sahiptir. Faith connors karakteri çiziminde genellikle net hatlar ve keskin detaylar kullanılmıştır. Atletik vücut yapısı ve hareket kabiliyetini vurgulayan dinamik bir tarza sahiptir.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Dijital çizim teknikleri kullanılmaktadır.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Kırmızı, sarı, siyah, beyaz ve krem tonları kullanılmıştır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	<p>Faith Connors çiziminde kullanılan imgeler özgün ve dikkat çekici bir şekilde seçilmiştir. Ana karakterin atletik yapısı ve hareket kabiliyeti, zeminde diz çökerek vurgulanmıştır. Bu duruş, karakterin gücünü ve hızını yansıtmaktadır. Karakterin elinde tuttuğu silah, savaşçı ve mücadeleci doğasını temsil etmektedir.</p> <p>Arka planda kullanılan beyaz zemin, kırmızı tonlarla vurgulanmış ve karakterin dikkat çekmesi sağlanmıştır. Bu renk seçimi, karakterin öne çıkmasını ve görsel bir etki yaratmasını sağlamaktadır. Karakterin gölgesi de kırmızı tonlarıyla oluşturulmuştur, böylece uyumlu bir görsel denge sağlanmıştır. Faith'in üzerindeki sarı çanta ve elinde tuttuğu silah, karakterin önemli aksesuarlarıdır. Çanta, eşyalarını taşıdığı ve hızlı hareket etmesine yardımcı olduğu için dikkat çekmektedir. Silah ise karakterin kararlılığını ve gücünü vurgulamaktadır.</p> <p>Tüm bu imgeler, Faith Connors karakterinin özgünlüğünü ve karakteristik özelliklerini yansıtmak amacıyla özenle seçilmiştir.</p>
<b>Kompozisyon</b>	Kompozisyonda karakter ile arka plan arasında uyumlu bir denge sağlanmıştır. Karakter, zemin üzerinde atletik bir duruş sergileyerek vurgulanmıştır. Elinde tuttuğu silah, karakterin gücünü ve kararlılığını temsil etmektedir. Arka planda beyaz zemin üzerinde kullanılan kırmızı tonlar, dikkat çekici bir şekilde öne çıkmaktadır. Karakterin gölgesi de kırmızı tonlarıyla oluşturulmuş, bu da uyumlu bir görsel etki yaratmaktadır. Faith'in realistik bir şekilde çizildiği ve üzerindeki aksesuarların dikkat çektiği gözlenmektedir. Özellikle sırtındaki sarı çanta ve elinde tuttuğu silah, karakterin belirgin öğeleri olarak ön plana çıkmaktadır.



**Görsel 79:** Celeste Wilson karakteri

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-13/me-celeste1.html>

## 2. CELESTE WILSON KARAKTERİ

<p><b>Karakterin Özellikleri</b></p>	<p>Cesur, kararlı ve zeki bir kadındır. Fiziksel olarak fit ve atletiktir, bedenini iyi kullanabilme yeteneğine sahiptir. Gözleri canlı ve dikkat çekicidir. İleri teknolojiye hakimdir ve teknik becerileri üst düzeydedir. İnce düşünen biri olup, stratejik bir zekâya sahiptir. Aynı zamanda adalet duygusu oldukça gelişmiştir ve adalet için mücadele etmekten çekinmez. Celeste, karakterinin derinliği ve güçlü kişiliğiyle okuyucuların ve oyuncuların dikkatini çeken bir karakterdir.</p> <p>Sultan Hâkim, iç savaş ve anlaşmazlıkları önlemek amacıyla güçlü bir liderlik sergiler. Kararlı, adil ve cesur bir şekilde ülkesini yönetirken, Sarranid Sultanlığı'nın çıkarlarını koruma amacı güder. Sultan Hakim'in bilge bir karakter olduğu ve halkının refahı için çaba sarf ettiği bilinir.</p>
<p><b>Çizim Tarzı</b></p>	<p>Oyununun estetik ve görsel tasarımını yansıtmak için özgün bir yaklaşıma sahiptir.</p>
<p><b>Kullanılan Teknik</b></p>	<p>Dijital çizim teknikleri kullanılmaktadır.</p>

<b>Kullanılan Renkler</b>	Beyaz, sarı, lacivert, kırmızı ve beyaz renk tonları kullanılmıştır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	İlk olarak, karakterin ayakta duruşu ve kendine güveni ön plana çıkarılmıştır. Ellerindeki uzun eldivenler, karakterin tarzını ve özgünlüğünü vurgular. Ayrıca, giysilerinin kırmızı ve lacivert tonları karaktere enerji ve karizma katmaktadır. Arka plandaki uyumlu kırmızı tonlar, karakterin tasarımıyla uyumlu bir atmosfer yaratır. Çizimde gerçekçi ve keskin detaylar kullanılmış, karakterin etkileyici bir görünümü sağlanmıştır. Bu imgeler, Celeste Welsen karakterinin özgün ve çekici tasarımını destekler.
<b>Kompozisyon</b>	Karakter, kendinden emin ve kararlı bir duruş sergileyerek görselin merkezinde yer alır. Ellerindeki uzun eldivenler ve giysilerinin kırmızı ve lacivert tonları, göze çarpar ve karakterin dikkat çeken öğeleri arasındadır. Bu renkler, aynı zamanda arka planla uyumlu bir şekilde kullanılmıştır. Arka plandaki kırmızı tonlar, çizimin genel atmosferiyle paraleldir ve görsel dengeyi sağlar. Karakter çizimi gerçekçi ve keskin bir şekilde yapılmıştır, detaylara özen gösterilmiştir. Bu özellikler, Celeste Welsen karakterinin güçlü ve etkileyici bir görünümünü vurgular.



**Görsel 80:** Mercury karakteri

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-13/me-mercury1.html>

### 3. MERCURY KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Kendisi hızlı, çevik ve atletik bir yapıya sahiptir. Fiziksel olarak zinde ve atletik bir görünüme sahip olan Mercury, oyundaki parkurları kolaylıkla aşabilen bir karakterdir. Giyim tarzı genellikle spor ve rahat olduğu kadar stil sahibi de bir görünüm sergiler. Saçları kısa kesimli ve dinamik bir tarzdadır. Gözleri keskin ve dikkatli bir ifadeye sahiptir. Kendisi Mirror's Edge dünyasında bir kurye olarak görev yapmakta ve zorlu görevlerde yer almaktadır. Mercury'nin karakter özellikleri, hız, cesaret ve atletik yetenekleri ile öne çıkar.
<b>Çizim Tarzı</b>	Oyununun estetik ve görsel tasarımını yansıtmak için özgün bir yaklaşıma sahiptir.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Dijital çizim teknikleri kullanılmaktadır.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Siyah, beyaz, gri, sarı, kırmızı renk tonları kullanılmıştır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Dikkat çeken imgeler arasında jarjörler, spor bileklikler ve kırmızı tonlar yer almaktadır. Karakterin omuz askılıklarında bulunan jarjörler, silah kullanımına ve güçlü duruşuna vurgu yapmaktadır. Ayrıca kollarındaki

	<p>spor bileklikler, karakterin sporcu ve atletik yapısını yansıtmaktadır. Kısa saçları ve sert duruşuyla karakterin karizmasını artıran unsurlar arasında yer almaktadır. Arka planda kullanılan kırmızı şeritler, karakterin üzerindeki kırmızı tonlarla uyumlu bir görüntü oluşturarak dikkat çekmektedir. Bu imgeler, Mercury karakterinin güçlü, sportif ve etkileyici bir görünüm sergilemesine katkı sağlamaktadır.</p>
<b>Kompozisyon</b>	<p>Karakterin ayakta bekleyen bir pozisyonda ve çizimin merkezinde durmaktadır, güçlü ve kararlı bir duruşunu yansıtmaktadır. Omuz askılıklarındaki şarjörler, karakterin silah kullanımı ve güçlü duruşuyla uyumlu bir şekilde yer almaktadır. Kollarındaki spor bileklikler ise karakterin sportif ve atletik yapısını vurgulamaktadır. Arka plandaki kırmızı şeritler, karakterin üzerindeki kırmızı tonlarla uyumlu bir şekilde kullanılmış ve dikkat çekicidir. Bu kompozisyon, Mercury karakterine güçlü, dinamik ve etkileyici bir görünüm kazandırmaktadır.</p>



#### 4. JACKNİFE KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Jacknife, Mirror's Edge oyununda eski bir Koşucu (Runner) olarak bilinir ve olayların ardındaki planların beyni olarak ortaya çıkar, ancak kendisinden daha büyük bir gücün olduğunu kabul eder. Oyunun önemli kötü karakterlerinden biridir.
<b>Çizim Tarzı</b>	Oyununun estetik ve görsel tasarımını yansıtmak için özgün bir yaklaşıma sahiptir.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Dijital çizim teknikleri kullanılmaktadır.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Mavi ağırlıklı olarak kullanılırken siyah ve beyaz tonlarındaki renk tonları kullanılmıştır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Arka plandaki zemin, mavi çizgilerle belirginleştirilmiş ve minimalist bir tarzda oluşturulmuştur. Karakterin giyim ve aksesuarları, uyumlu renklerle seçilerek dikkat çekici bir görünüm elde edilmiştir. Karakterin saçları, pozisyonu ve duruşu, karakterin kişiliğini yansıtan önemli

	<p>özelliklerdir. Tüm bu imgeler, bir araya gelerek görsel açıdan etkileyici bir kompozisyon oluşturmuştur.</p>
<b>Kompozisyon</b>	<p>Arka planda kullanılan zemin, üç adet mavi çizgi ile belirginleştirilmiş ve sade bir arka plan tercih edilmiştir. Karakterin giyim ve aksesuarları, siyah ve mavi tonlarında yoğunlaşmıştır, bu da karakterin stilini ve özgünlüğünü vurgulamaktadır. Çizimin gerçekçi yapısı, ışık ve gölgelendirme kullanılarak özenle oluşturulmuştur. Karakterin uzun saçları ve dik duran yakası, ona asil bir hava katmaktadır. Tüm bu detaylar bir araya gelerek, karakterin etkileyici ve bütünlüklü bir görünüme sahip olduğunu göstermektedir.</p>





**Görsel 82:** Travis Burfield karakteri

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-13/me-travis-burfield1.html>

## 5. TRAVIS BURFIELD KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Travis Burfield, bilinen adıyla Ropeburn, eski bir güvenlik görevlisi ve dövüşçüdür. Kendisi güçlü bir fiziksel yapıya sahip olup güreş geçmişiyle tanınır. Mirror's Edge oyununda önemli bir karakterdir.
<b>Çizim Tarzı</b>	Oyununun estetik ve görsel tasarımını yansıtmak için özgün bir yaklaşıma sahiptir.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Dijital çizim teknikleri kullanılmaktadır.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Beyaz, lacivert, altın sarısı ve krem rengi tonları kullanılmıştır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Ropeburn karakteri, iri ve güçlü bir görünümüyle dikkat çekmektedir. Giyim tarzı, takım elbise tercihiyle sade ve profesyonel bir imaj yaratmaktadır. Elinde tuttuğu muşta, karakterin güçlü ve dövüşçü kimliğini vurgulamaktadır. Kısa saç modeli ve sert bakışları ise karakterin kararlı ve cesur bir duruşunu yansıtmaktadır. Kullanılan imgelerde, karakterin fiziksel özellikleri, giyim tarzı ve aksesuarları dikkate alınarak detaylı bir şekilde tasvir edilmiştir.

<b>Kompozisyon</b>	<p>Ropeburn karakterinin kompozisyonu, arka ve ön plan olmak üzere iki farklı şekilde çizilmiştir. Arka plan, karakterin duruşunu sergilemek için kullanılmış ve durgun bir atmosfer oluşturulmuştur. Ön plan ise karakterin ayrıntılı şekilde betimlenmesine odaklanmıştır. Karakterin büyük bir cüssesi ve sağlam duruşu, gücünü ve otoritesini vurgulamaktadır. Takım elbisesiyle resmi bir görünüm sergileyen Ropeburn, elinde tuttuğu musta ile güçlü ve kararlı bir figür olarak tasvir edilmiştir. Yan yana yerleştirilen bu iki kompozisyon, Ropeburn karakterinin önemli özelliklerini vurgulayan bir görsel sunmaktadır.</p>
--------------------	--





**Görsel 83:** Lieutenant Miller karakteri

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-13/me-lieutenant-miller1.html>

## 6. LİEUTENANT MİLLER KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Teğmen Miller, disiplinli ve kararlı bir karakterdir. Kendisine ve ekibine karşı sorumluluk duygusu yüksek olan bir subaydır. Zorlu görevleri yerine getirirken profesyonelliği ve liderlik yetenekleriyle öne çıkar. Sert bir duruşa sahip olmasına rağmen, adalet duygusuyla hareket eder ve ekibiyle iş birliği içinde çalışır. Stratejik düşünme yeteneği ve saha deneyimi onu bir güvenlik uzmanı haline getirir. İnsanlara karşı koruyucu bir yaklaşım sergilerken, adaletin sağlanmasını ön planda tutar. Teğmen Miller, Mirrors Edge evreninde önemli bir figür olarak görev yapar ve hedeflerine ulaşmak için kararlılıkla çalışır
<b>Çizim Tarzı</b>	Oyununun estetik ve görsel tasarımını yansıtmak için özgün bir yaklaşıma sahiptir.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Dijital çizim teknikleri kullanılmaktadır.

<b>Kullanılan Renkler</b>	Yeşil, siyah, beyaz, gri ve mavi renk tonları kullanılmıştır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Karakter, yeşil bir arka plan önünde merkezde konumlanmıştır. Polis kıyafetine benzer bir giysi giymektedir ve omuz askılığında silahları bulunmaktadır. Kendinden emin bir şekilde kol düğmesini düzeltmektedir. Kulağında kulaklık bulunması ve sergilediği imaj, kendine olan güvenini yansıtmaktadır. Bu imgeler, karakterin güçlü ve yetenekli bir teğmen olduğunu vurgulamaktadır.
<b>Kompozisyon</b>	Karakter, merkezi bir konumda duran yeşil bir arka plan önünde yer almaktadır. Ön planda karakterin bulunduğu sahnede polis kıyafetine benzer bir giysi ve omuz askılığındaki iki silah dikkat çekmektedir. Bu detaylar, karakterin güvenlik gücünün bir üyesi olduğunu ve yeteneklerini sergilediğini anlatmaktadır. Karakter, kendinden emin bir şekilde kol düğmesini düzeltirken gösterilmiştir, bu da liderlik ve kararlılık özelliklerini vurgulamaktadır. Ayrıca, karakterin kulağında kulaklık bulunması, iletişimde olduğunu ve profesyonelliğini yansıtmaktadır.

### 3.3. RED DEAD REDEMPTION 2 İSİMLİ OYUNLA İLGİLİ BULGULAR



**Görsel 84:** Red Dead Redemption 2 Oyun görsel kapağı

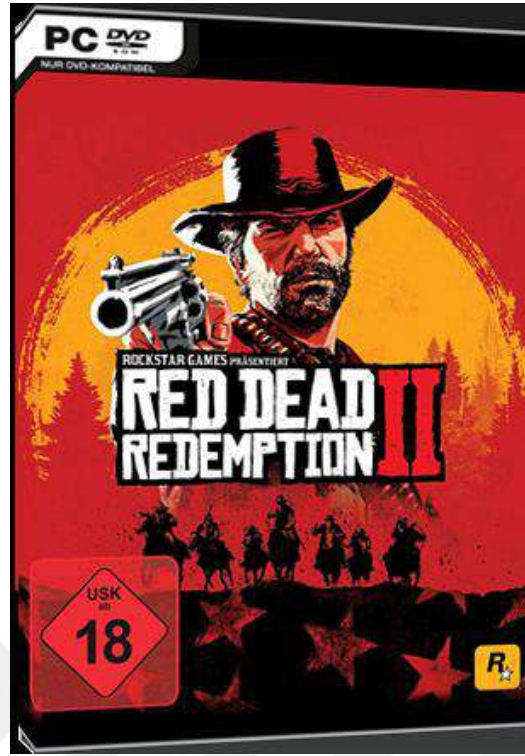
**Kaynak:** <https://pchocasi.com.tr/red-dead-redemption-2-fiyati-ne-kadar-yukseldi-136221/>

#### TEMEL ÖZELLİKLERİ

##### A. OYUN TANIMLAMA

<b>İsmi</b>	Red Dead Redemption 2
<b>Üretici Firma</b>	Rockstar Games
<b>Geliştirici</b>	Rockstar Studios
<b>Yayımcı</b>	Rockstar Games
<b>Tasarımcı</b>	Phil Hooker
<b>Kullandığı Motor</b>	RAGE
<b>Boyut (gb)</b>	150 GB
<b>Çıkış yılı</b>	<b>PlayStation 4, Xbox One-</b> 26 Ekim 2018 <b>Microsoft Windows-</b> 5 Kasım 2019 <b>Stadia-</b> 19 Kasım 2019
<b>Oyun Türü</b>	Aksiyon, macera, açık dünya

<b>Kullanılan Fontlar</b>	Red Dead Redemption 2 oyununda kullanılan fontlar arasında " <b>Bodoni Poster</b> " ve " <b>ITC Franklin Gothic</b> " gibi sans-serif fontlar yer alır. Oyunun menüleri, görevleri ve altyazıları gibi çeşitli yerlerinde bu fontlar kullanılmaktadır. Ayrıca, oyunun logo tasarımında " <b>Bodoni Poster</b> " fontu kullanılmıştır. Oyunun atmosferine uygun olarak, genellikle antik bir görünüm sağlamak için fontlarda eski tarzlar kullanılmıştır.
<b>Yaş Uyumluluğu</b>	17+
<b>Mod</b>	Tek oyunculu oyun- Çok oyunculu oyun – Ana hikâye modu
<b>Platform</b>	PlayStation 4 PlayStation 5 Xbox One Xbox Series X/S Google Stadia PC (Microsoft Windows)
<b>Ağırlıklı Kullanılan Yazı Karakteri</b>	RDR 2 oyununda ağırlıklı olarak "Old West" temasına uygun bir yazı karakteri kullanılmıştır.
<b>İncelemeler (Steam)</b>	Çok Olumlu- Bu oyun için yazılan 367.035 kullanıcı incelemesinden %90 kadarı olumlu
<b>Kullanıcı Tanımlı Etiketler (Steam platformunda belirlenen)</b>	Açık Dünya, Zengin Hikâye, Macera, Vahşi Batı



**Görsel 85:** Red Dead Redemption 2 Bilgisayar için hazırlanmış dvd posterini

**Kaynak:** <https://www.mmoga.com/Rockstar-Games/Red-Dead-Redemption-2-PC-Version.html>

## B. OYUNUN SUNUMU / SATIŞ PAZARLAMA

### Pazarlama

Red Dead Redemption 2 (RDR2), 26 Ekim 2018'de piyasaya sürüldüğünde oldukça büyük bir pazarlama kampanyası ile tanıtıldı. Oyunun yapımcısı Rockstar Games, piyasaya sürülmeden önce yoğun bir tanıtım çalışması yürüttü.

Tanıtım kampanyası, oyunun özelliklerinin, hikayesinin ve oynanışının yer aldığı fragmanlar, görsel malzemeler, röportajlar ve diğer pazarlama materyalleri kullanılarak gerçekleştirildi. Rockstar Games, oyunun ilk tanıtımını 2016 yılında yaparak, oyunun geliştirilme aşamasından itibaren merak uyandırmayı başardı.

Oyunun piyasaya sürülmesinden önce, oyunseverlerin merakını arttırmak amacıyla RDR2'nin farklı özellikleri hakkında tanıtım materyalleri yayınlandı. Bu materyaller arasında fragmanlar, posterler, görsel sanatlar ve röportajlar yer alıyordu. Ayrıca, oyunun piyasaya sürülmesinden önce bir ön sipariş kampanyası düzenlendi. Bu kampanya, oyunu önceden sipariş edenlerin ekstra içerikler kazanmalarına imkân sağladı.

	<p>Oyunun piyasaya sürülmesinden sonra da RDR2'nin pazarlama kampanyası devam etti. Oyun hakkında daha fazla içerik ve ayrıntı yayınlandı. Rockstar Games, sosyal medya platformlarında da aktif bir şekilde yer aldı ve oyunseverleri oyun hakkında bilgilendirdi.</p> <p>RDR2'nin başarısı, pazarlama kampanyasının da başarısını göstermektedir. Rockstar Games, oyunun merak uyandırıcı özelliklerini ve hikayesini başarılı bir şekilde tanıtmış ve oyunseverleri oyuna çekmeyi başarmıştır.</p>
<b>Desteklenen Dil</b>	İngilizce, Fransızca, İtalyanca, Almanca, Kastilya İspanyolcası, Japonca, Korece, Lehçe, Portekizce – Portekiz, Rusça, Basitleştirilmiş Çince, Latin Amerika İspanyolcası, Geleneksel, Çince
<b>Seslendirme</b>	İngilizce
<b>Alt Yazı</b>	İngilizce, Fransızca, İtalyanca, Almanca, Kastilya İspanyolcası, Japonca, Korece, Lehçe, Portekizce – Portekiz, Rusça, Basitleştirilmiş Çince, Latin Amerika İspanyolcası, Geleneksel, Çince
<b>Yapılan Uyarlamalar</b>	Red Dead Redemption 2 için bir uyarlama henüz yapılmamıştır.
<b>Gelişim</b>	<p>Red Dead Redemption 2'nin gelişimi, Rockstar Games stüdyosu tarafından yapılmıştır. Oyun, Rockstar Advanced Game Engine (RAGE) oyun motoru kullanılarak geliştirilmiştir. Geliştirme süreci, 2010 yılında başlayan ilk oyunun çıkışından hemen sonra başlamıştır. Rockstar Games, oyunun geliştirilmesi için çeşitli stüdyolarla iş birliği yapmıştır. Oyunun geliştirilmesi, özellikle hikâye, oynanabilirlik ve grafikler konusunda çok sayıda yenilik ve geliştirme içermiştir. Oyunun geliştirme süreci oldukça uzun sürmüştür ve oyuncuların beklentilerini karşılamak için büyük bir özveriyle çalışılmıştır.</p> <p>Oyunun geliştirilmesi, çeşitli aşamalardan oluşmuştur. İlk olarak, oyunun hikayesi ve karakterleri tasarlanmış ve oluşturulmuştur. Daha sonra, oyunun mekanikleri, dünya tasarımı ve oynanabilirliği üzerinde çalışılmıştır. Oyunun grafikleri ve ses efektleri de ayrıca titizlikle tasarlanmış ve geliştirilmiştir. Oyunun geliştirilmesi sırasında, Rockstar Games stüdyosu, oyunun tanıtımı ve pazarlaması için çeşitli etkinlikler düzenlemiştir. Oyunun geliştirilmesi boyunca, oyunculara sık sık oyunun gelişimi hakkında güncellemeler sunulmuş ve oyunun çıkış tarihi hakkında bilgi verilmiştir.</p>
<b>Hikâye</b>	RDR 2, 1899 yılında Amerika'da geçiyor. Kanun kaçağı çetelerin son kalan üyeleri peşindedir ve vahşi batı dönemi sona ermek üzeredir. Blackwater kasabasında başarısız bir soygun sonrası, Van der Linde çetesi kaçmak

	zorunda kalır. Federal ajanlar ve ödül avcıları çeteyi takip ederken, hayatta kalabilmek için çete Amerika'nın engebeli ortasında mücadele eder. Ancak iç bölünmeler çeteyi tehdit ederken, Arthur Morgan kendi idealleri ile çeteye olan sadakati arasında bir seçim yapmak zorundadır.
<b>Serinin Devamı</b>	Red Dead Revolver- 2004 Red Dead Redemption- 2010 Red Dead Redemption 2- 2018



**Görsel 86:** : Red Dead Redemption 2 Ana Menü

**Kaynak:** <https://www.techadvisor.com/article/733054/how-to-fast-travel-in-red-dead-online.html>

## C. İMGESEL KAVRAMLAR

### 1. ARAYÜZDEKİ TİPOGRAFİ

<b>Kullanılan Font</b>	Sol menü kısmında kullanılan font " <b>Hapna Slab Serif DemiBold</b> " sağ alt köşede kullanılan font ise, " <b>RDR Gothica (Regular)</b> " olarak bilinen bir yazı tipidir.
<b>Yazı Puntosu</b>	Menü öğeleri için: 27 punto Alt başlıklar için: 15 punto
<b>Espas Kullanımı</b>	Ana menü tasarımında boşluk kullanımı etkili bir şekilde yapılmıştır. Seçenekler arasında ayırım sağlamak için yeterli boşluk bırakılmıştır. Siyah bölgedeki boşluk, seçenekleri daha belirgin hale getirir ve dikkat çeker.

	<p>Boşluk kullanımı, minimal ve sade bir görünüm kazandırır ve işlevsel bir tasarım sağlar.</p> <p>Ana menüdeki kırmızı arka plan üzerindeki menü yazıları arka plana uygun bir şekilde konumlandırılmıştır. Yazılar arka plana göre yukarı doğru daraltılmış ve bütünlük sağlanmıştır.</p>
<b>Menü düzeni</b>	<p>Red Dead Redemption 2, minimalist ve sade bir estetiğe sahip olduğundan, menü tasarımı da bu anlayışa uygun olarak hazırlanmıştır. Ana menü, oyuncuya yeni bir oyun başlatma, kaydedilmiş oyunları yükleme, ayarları değiştirme ve oyunu kapatma gibi seçenekleri sunmaktadır. Seçenekler arasında yeterli boşluklar bırakılarak belirgin bir ayırım sağlanmıştır.</p> <p>Ana menünün altındaki kırmızı bölge, seçeneklerin daha belirgin olmasını sağlayarak dikkati seçeneklere çekmektedir. "Story" seçeneğini seçtiğinizde, yazılar içe doğru girintili bir şekilde beyazlaşarak oyuncuya yeni bir oyun başlatmadan önce düşünmesi için bir an verir. Oyun içi menüler de benzer şekilde minimalist ve sade bir tasarıma sahiptir, seçenekler arasında yeterli boşluk bırakılarak ayırım sağlanmıştır. Minimalist ve sade estetiğine uygun olarak tasarlanan menü düzeniyle oyunun bütünlüğünü korumaktadır.</p>
<b>Kullanılan Tipografi</b>	<p>Red Dead Redemption 2 PC ana menüsünde kullanılan tipografi, oldukça belirgin ve kolay okunabilir bir font RDR Gothica (Regular)'dur. Bu font, sade ve minimal bir tasarıma sahip olan ana menüdeki seçenekleri açıkça göstermek için tercih edilmiştir.</p> <p>Seçenekler arasındaki boşluklar, seçeneklerin daha da belirgin olmasını sağlar. Bu, kullanıcının seçenekleri kolayca ayırt etmesini ve seçimlerini yapmasını kolaylaştırır. Yeni bir oyun başlatmadan önce çıkan yazılar ise Rockstar Games'in kullanıma özel olarak tasarladığı bir font olan Rockwell'dir. Bu font, daha dramatik ve Western estetiğine uygun bir şekilde tasarlanmıştır.</p>
<b>Buton tasarımı</b>	<p>Ana menüsünde, buton tasarımı minimal ve sade bir yaklaşımla ele alınmıştır. Butonların rengi, ana menü arka planına uyumlu olarak siyah tonlarındadır ve butonlar seçildiğinde beyaz yazı kullanılmıştır. Bu tasarım, ana menünün minimal ve sade görünümünü koruyarak, oyuncuların seçenekleri rahatlıkla seçmesini sağlar.</p>
<b>Renk paleti</b>	Kırmızı, Siyah, Beyaz



**Görsel 87:** Red Dead Redemption 2 Logo

**Kaynak:** <https://pngimg.com/image/91105>

## 2. LOGO KULLANIMI

<p><b>Logonun Görsel Hiyerarşisi</b></p>	<p>Red Dead Redemption 2 logosu, görsel hiyerarşide belirgin bir şekilde yer alır. Logoda, "Red Dead Redemption 2" yazısı büyük harflerle ve vurgulu bir fontla yazılmıştır. Bu, logonun ilk bakışta dikkat çekmesini sağlar ve oyuncuların oyunu kolayca tanımasına yardımcı olur. Logonun yanında roma rakamları ile 2 yazısı yer alır. Bu yazı, logonun yan ögesi olarak tasarlanmıştır ve "Red Dead Redemption" yazısının yanında yer alarak hiyerarşiyi takip eder. Aynı zamanda bu roma rakamı ile yazılan 2 rakamı kırmızı olarak görselleştirilmiştir. Logonun genel tasarımı, oyunun Western tema ve atmosferine uygun olarak tasarlanmıştır.</p>
<p><b>Kullanılan Renk</b></p>	<p>Siyah, beyaz ve kırmızı</p>
<p><b>Kullanılan Font</b></p>	<p>"RDR Lino (Regular)"</p>
<p><b>Özgünlük/Yaratıcılık</b></p>	<p>Red Dead Redemption 2 logosu, oyunun tema ve atmosferine uygun olarak tasarlanmış özgün bir logodur. Tasarımda klasik western estetiği ve yazı tipleri kullanılmıştır. Oyunun logosunda yer alan yazı tipi, klasik western yazı karakterlerini modern bir tasarımla birleştirerek özgün bir hava yaratmıştır.</p> <p>Logonun arka planında yer alan siyahlık bir zemin ve karanlık hissi verirken, rakamda kullanılan renk kan rengini anımsatarak oyunun vahşi batı temasını yansıtmaktadır. Bu unsurların bir araya gelmesiyle ortaya çıkan logo, özgünlük ve yaratıcılık açısından başarılı bir tasarım örneği olarak öne çıkmaktadır.</p>

<b>Algılanabilirlik</b>	<p>Red Dead Redemption 2 logosu, yüksek algılanabilirliği olan bir tasarıma sahiptir. Logonun her bir harfi, kalın ve belirgin bir şekilde yazılmıştır. Harfler arasındaki boşluklar, her harfin tek başına okunabileceği kadar net ve açıktır. Ayrıca, logo tasarımında kullanılan renkler ve font, oyuncuların oyunu hafızalarında kolayca hatırlamalarını sağlar. Bu nedenle, Red Dead Redemption 2 logosu, yüksek algılanabilirliği sayesinde başarılı bir şekilde tanıtım ve pazarlama amaçları için kullanılabilir.</p>
<b>Okunurluk</b>	<p>Logonun okunabilirliği oldukça yüksektir. Harfler arasında yeterli mesafe bırakılmıştır. "2" rakamı ise daha büyük ve "Red Dead Redemption" yazısının yanına hizalanmıştır.</p> <p>Bunun yanı sıra, logo tasarımı siyah bir zemin üzerine konumlandırılmıştır ve siyah zemin üzerine beyaz harfler yazılmıştır böylece yazılar rahatça okunabilir. Logo tasarımının renkleri de kontrastlı ve dikkat çekicidir. Kırmızı yazılar, siyah zemin üzerinde yüksek bir kontrast oluşturur ve logonun algılanabilirliğini artırır.</p>



**Görsel 88:** Red Dead Redemption 2 arka plan illüstrasyonu

**Kaynak:** <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=749807>

## D. İLLÜSTRASYON KULLANIMI

### 1. ARKA PLAN İLLÜSTRASYONU

<p><b>Çizim Tarzı</b></p>	<p>Kırmızı arka planın üzerindeki siyah silüetler, silüet tarzında bir illüstrasyon tekniği kullanılarak çizilmiştir. Bu teknikte, silüetler belirgin bir şekilde çizilerek arka planın rengiyle karşıtlık oluşturulur. Bu sayede, illüstrasyonun ana odak noktası olan silüetlerin daha belirgin hale gelmesi ve algılanması sağlanır.</p> <p>Silüet tekniği, çizim yapmak için geleneksel olarak siyah kâğıt veya karton üzerine beyaz kalem veya boya kullanılarak yapılır. Ancak Red Dead Redemption 2'nin arka plan illüstrasyonunda, dijital ortamda bu tekniği uygulayan bir sanatçı tarafından çizimler yapılmış olabilir.</p> <p>Bu çizim tarzı, Remington'un kovboy hayatının güçlü ve epik atmosferini yansıtan tarzını hatırlatabilir. Ayrıca, kırmızı arka plan rengiyle kontrast yaratarak silüetlerin daha kolay algılanmasını sağlamaktadır.</p>
<p><b>Kullanılan Teknik</b></p>	<p>Bu arka plan illüstrasyonunda kullanılan çizim tekniği, siyah gölgelerin yürüyen silüetlerin üzerinde yansıtıldığı bir tekniktir. Bu teknik, "silüetleme" olarak adlandırılan bir tekniktir ve objelerin sadece silüetlerinin kullanılmasıyla çalışır.</p>

	Silüetleme tekniđi, tasarımın minimalizmine katkıda bulunur ve objelerin temel formlarının vurgulanmasına izin verir. Bu teknik, illüstrasyonun hızlı bir şekilde tanınmasını ve okunmasını sağlar.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Atmosferi oyuncuya daha fazla hissettirmek için renklerin koyu tonları kullanılmıştır. Kullanılan renkler ise siyah, sarı ve kırmızı renk tonlarıdır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Kullanılan imgeler, Amerikan Batı tarzı kültürün sembolleri ve doğal ortamdaki ilham alınarak tasarlanmıştır. İllüstrasyonda çöl manzaraları, dağlar ve vahşi doğa gibi unsurlar yer alır. Ayrıca, arka planda kovboy şapkalı ve silahlı karakterlerin siyah silüetleri de yer alır. Bu imgeler, oyuncuya oyunun temasını ve atmosferini yansıtmakta ve Amerikan Batı tarzı kültürünü yansıtmaktadır.
<b>Kompozisyon</b>	Red Dead Redemption 2'nin arka plan illüstrasyonu oldukça dinamik ve ilgi çekicidir. Kırmızı arka plan ve güneşin batımı gibi diğer unsurlar, merkezde yürüyen karakterleri çevrelemektedir. Karakterler, diğer unsurlara göre daha büyük boyutta ve merkezde yer alarak öne çıkarılmıştır. Kullanılan renkler de uyumlu bir şekilde seçilmiştir. Genel olarak, karakterlerin öne çıktığı ve diğer unsurlarla uyumlu bir şekilde yerleştirildiği dinamik bir kompozisyona sahiptir.
<b>Kullanılan Font</b>	Görselde bulunmamakta.



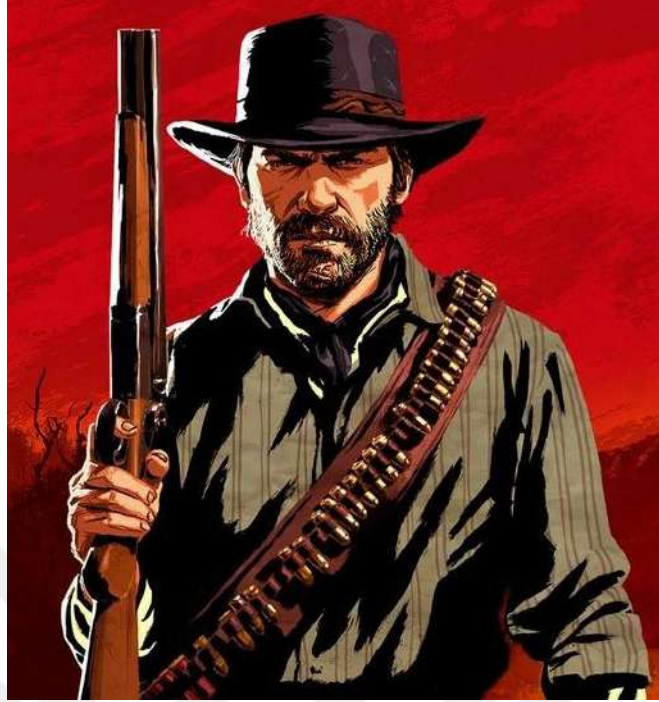
Görsel 89: RDR2 soundtrack album kapağı

Kaynak: <https://124.im/nZEQ>

## 2. KONSEPT ÇİZİM

<p><b>Çizim Tarzı</b></p>	<p>Film müziği albüm kapağı, oyunun atmosferine uygun bir şekilde tasarlanmıştır. Kapakta, kırmızı tonların hakim olduğu bir arka plan kullanılmıştır. Arka planda, yıldızlar ve bayrağı anımsatan bir şerit yer almaktadır. Çizim tarzı, oyunun grafik tarzına uygun olarak retro bir tarzda tasarlanmıştır. Kapakta, kovboy silüeti ve basit geometrik şekiller kullanılmıştır. Başlıklar, retro bir yazı tipi ile yazılmıştır ve arka plana yerleştirilmiştir.</p> <p>Kapağın alt kısmında oyunun logosu yer almaktadır. Kullanılan renkler ve çizim tarzı, oyunun Western teması ve atmosferine uygun bir şekilde tasarlanmıştır. Film müziği albüm kapağı, oyunun atmosferini yansıtan retro bir tasarıma sahip. Kullanılan renkler, basit çizimler ve yazı tipi, kapağı minimal ve etkileyici hale getirmektedir.</p>
<p><b>Kullanılan Teknik</b></p>	<p>Yoğun bir renk kullanımı ile ilgi çekici bir tasarıma sahiptir. Karakterler ve western temayı belli eden imgeler gibi oyunun önemli unsurları albüm kapağında yer almaktadır.</p>
<p><b>Kullanılan Renkler</b></p>	<p>Kullanılan renkler, genellikle koyu tonlar içermektedir. Kırmızı, siyah, beyaz, sarı renkleri kullanılmıştır.</p>

<b>Kullanılan İmgeler</b>	Oyunun vahşi batı atmosferini yansıtan birçok farklı imge içermektedir. Albüm kapağındaki ana unsur, merkezde yer alan kovboy silüetidir. Bu silüet, oyunun western akışını temsil etmektedir. Silüetin alt kısmında ise RDR2 oyununun logosu yer almaktadır dikkat çekici tonların üzerinde beyaz renk ile dikkat çekmektedir.
<b>Kompozisyon</b>	Merkezde yer alan silüet çizimi etrafında dengeli bir şekilde yerleştirilmiş unsurlarla tasarlanmıştır. Silüet çizimi, diğer unsurlara göre daha büyük boyutlu ve öne çıkarılmıştır. Arka planda yer alan simgeler, çizimle uyumlu bir şekilde yerleştirilerek, göz yormayan bir kompozisyon oluşturulmuştur. Kullanılan renk paleti de western konseptine uygun olarak seçilmiştir.
<b>Kullanılan Font</b>	Rdr Lino, Redemtion



**Görsel 90:** Arthur Morgan karakterinin çizimi

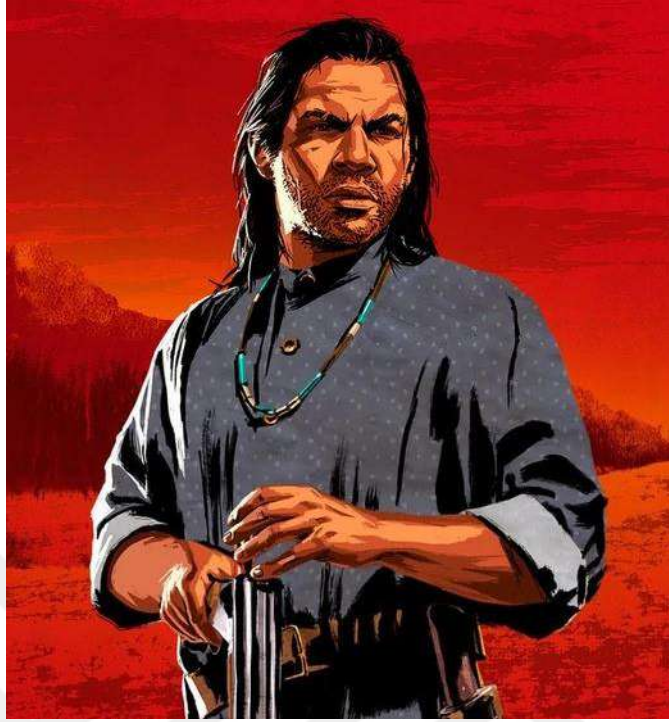
**Kaynak:** [https://reddead.fandom.com/wiki/Red\\_Dead\\_Redemption\\_2/Gallery](https://reddead.fandom.com/wiki/Red_Dead_Redemption_2/Gallery)

## E. KARAKTER İLLÜSTRASYONU

### 1. ARTHUR MORGAN KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Ana karakter ve sadık bir kişilik, Van der Linde çetesine ve liderleri Dutch'a bağlıdır. İyi niyetli ve merhametli bir karakterdir. Kararlı ve inandığı değerler için mücadele eder. Yetenekli bir avcı, at binici ve nişancıdır. İçsel çatışmalara sahip olabilir, çetenin ve Dutch'ın eylemlerini sorgulayabilir. Karmaşık bir karakterdir ve hikâyede önemli bir rol oynar.
<b>Çizim Tarzı</b>	Oyunun genel estetiğiyle uyumlu bir şekilde gerçekçi ve ayrıntılı bir yaklaşımı yansıtır. Arthur, detaylı yüz ifadeleri, saç stil ve kesimleri, giyim tarzı ve postürüyle dikkat çeken bir karakterdir. Çizimlerde Arthur'ın yüz hatları, gözleri, sakalı ve saçları özenle tasvir edilir. Realizme dayalı bir çizim tarzı kullanılarak karakterin duyguları ve kişiliği daha iyi ifade edilir. Ayrıca çizimlerde karakterin kıyafetleri, silahları ve aksesuarları da dikkatlice detaylandırılır.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Genellikle dijital çizim teknikleri kullanılmıştır. Bu teknikler arasında dijital çizim tabletleri ve çeşitli dijital çizim programları yer alabilir.

	Dijital ortam, ayrıntılı detayları daha hassas bir şekilde yakalamak ve düzenlemek için olanak sağlar.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Toprak tonlarına ağırlık verilmekle birlikte kahverengi, bej, koyu yeşil gibi doğal ve yerleşik renkler tercih edilir. Ayrıca, bazı çizimlerde kırmızı detaylar da kullanılabilir, özellikle karakterin bandanasında veya kıyafetlerinde görülebilir.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Arthur Morgan çiziminde kullanılan imgeler arasında ana karakter Arthur Morgan, silahı, kovboy şapkası ve yüzünde yer alan yara gibi unsurlar yer alır. Arka planında kullanılan çimen ve diğer detaylar da Western temasına uygun olarak tasarlanmıştır.
<b>Kompozisyon</b>	Arthur Morgan karakteri çiziminin kompozisyonu, merkezde yer alan Arthur Morgan'ın silüetinin belirginliğini vurgulamak üzerine odaklanır. Arthur, orta noktada yer alırken, arka plandaki diğer unsurların boyutları ve detayları Arthur'un figürünü destekleyecek şekilde yerleştirilir. Kırmızı arka plan, karakterin karizması ve gücüyle uyumlu bir atmosfer oluştururken, diğer detaylar arka plandaki enerjiyi ve hareketi temsil eder. Bu şekilde, Arthur Morgan karakterinin gücü ve etkileyciliği vurgulanırken, arka plandaki unsurlar da hikâye ve atmosferin bir parçası olarak bütünlüğü tamamlar.



**Görsel 91:** Charles Smith karakteri

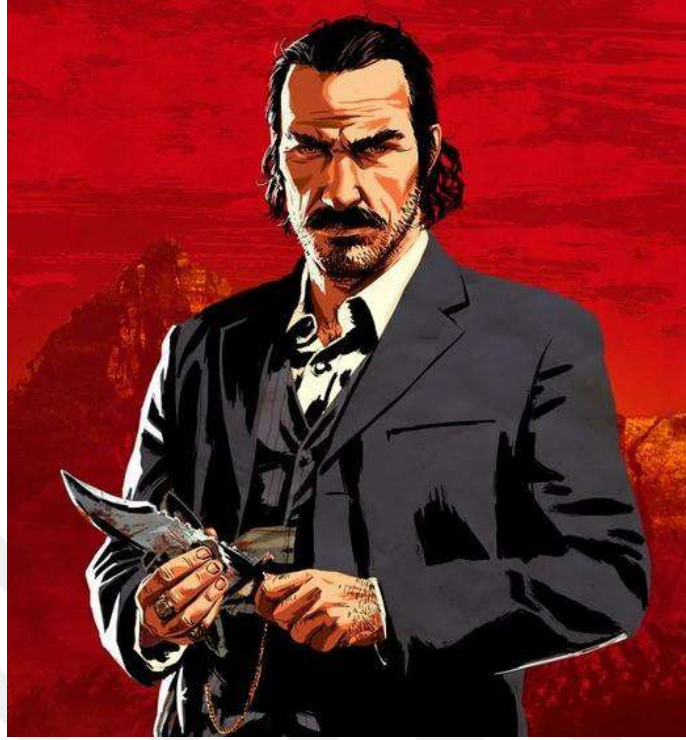
**Kaynak:** [https://reddead.fandom.com/wiki/Red\\_Dead\\_Redemption\\_2/Gallery](https://reddead.fandom.com/wiki/Red_Dead_Redemption_2/Gallery)

## 2. CHARLES SMİTH KARAKTERİ

<p><b>Karakterin Özellikleri</b></p>	<p>Charles Smith, oyunda yer alan önemli bir karakterdir. O, bir Amerikan yerlisi olarak tanımlanır ve çete üyesidir. Charles, avcılık ve iz sürme konusunda uzmanlaşmıştır ve bu becerileriyle çeteye büyük katkı sağlar. Sadık, cesur ve adaletli bir kişiliğe sahiptir. Savaşma becerileri yüksektir ve silahları ustalıkla kullanabilir. Aynı zamanda doğaya olan sevgisiyle de bilinir. Charles Smith, oyundaki karakterler arasında önemli bir rol oynar ve oyuncular tarafından sevilen bir karakterdir. Karakter, hikâyede önemli roller üstlenir ve oyuncunun macerasında onunla etkileşime geçer. Charles'ın karakteri, doğa sevgisi, sadakat ve adalet gibi temaları temsil eder.</p>
<p><b>Çizim Tarzı</b></p>	<p>Oyunun genel estetiğiyle uyumlu bir şekilde gerçekçi ve ayrıntılı bir yaklaşımı yansıtır. Arthur, detaylı yüz ifadeleri, saç stil ve kesimleri, giyim tarzı ve postürüyle dikkat çeken bir karakterdir.</p>
<p><b>Kullanılan Teknik</b></p>	<p>Dijital çizim teknikleri kullanılmıştır. Bu teknikler arasında dijital çizim tabletleri ve çeşitli dijital çizim programları yer alabilir. Dijital ortam, ayrıntılı detayları daha hassas bir şekilde yakalamak ve düzenlemek için olanak sağlar.</p>

<b>Kullanılan Renkler</b>	Doğal ve toprak tonlarındaki renkler tercih edilmekte. Kahverengi, bej, yeşil ve mavi gibi renkler kullanılmakta. Bu renkler, karakterin doğaya olan bağını ve doğal çevreye uyumunu yansıtır. Bu renkler, karakterin kişiliği ve çevresiyle uyumlu bir şekilde tasarlanmıştır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Çoğunlukla doğal unsurlar ve semboller kullanılır. Bu çizimde genellikle doğal manzaralar, ağaçlar, dağlar, çayırlar görülmekte. Bu imgeler, karakterin vahşi doğadaki yaşam tarzını ve doğa ile olan bağını vurgular. Ayrıca, çizimde silah, kolye ve diğer kovboy ekipmanları gibi Western temasına atıfta bulunan imgeler de bulunmaktadır. Bu imgeler, Red Dead Redemption 2'nin atmosferini ve karakterin hikâyesini desteklemek için seçilmiştir.





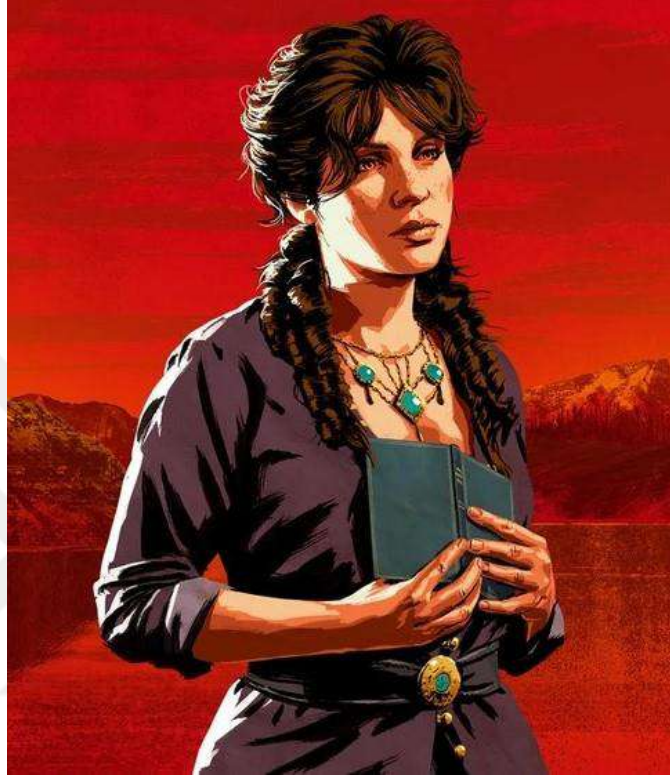
**Görsel 92:** Dutch van der Linde karakteri

**Kaynak:** [https://reddead.fandom.com/wiki/Red\\_Dead\\_Redemption\\_2/Gallery](https://reddead.fandom.com/wiki/Red_Dead_Redemption_2/Gallery)

### 3. DUTCH VAN DER LİNDE KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Karizmatik ve liderlik yetenekleriyle tanınan çete lideridir. Kendini adaletin savunucusu olarak görür ve çetesiyle soygunlar ve hırsızlıklar yapar. Dutch, çete için bir baba figürüdür, ancak hırsları ve güvenilmezliği zamanla çatışmalara yol açar. Karmaşık bir karakter olarak tasvir edilen Dutch, idealleri ve karanlık yanlarıyla dikkat çeker.
<b>Çizim Tarzı</b>	Karakterinin çizim tarzı, diğer karakterlerin çizim tarzlarıyla uyumlu ve tutarlıdır.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Dijital çizim teknikleri kullanılmıştır. Bu teknikler arasında dijital çizim tabletleri ve çeşitli dijital çizim programları yer alabilir. Dijital ortam, ayrıntılı detayları daha hassas bir şekilde yakalamak ve düzenlemek için olanak sağlar.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Karakterin silueti ve detayları, genellikle siyah veya koyu renklerle ifade edilirken, arka planın kırmızısıyla kontrast oluşturur. Aksesuarlarında kullanılan renkler ise gri, krem ve metalik tonlardır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Doğal unsurlar, silah ve diğer karakteristik öğeler yer almakta. Örneğin, karakterin elinde bıçak tutmakta ve üzerinde şık bir takım bulunmakta.

Aynı zamanda bu takımın içerisinde krem renğinde gömlek giymektedir. Bu imgeler, karakterin vahşi batı atmosferiyle ilişkilendirilmesini sağlar ve hikâye ve karakterin özelliklerini yansıtmaya yardımcı olur.



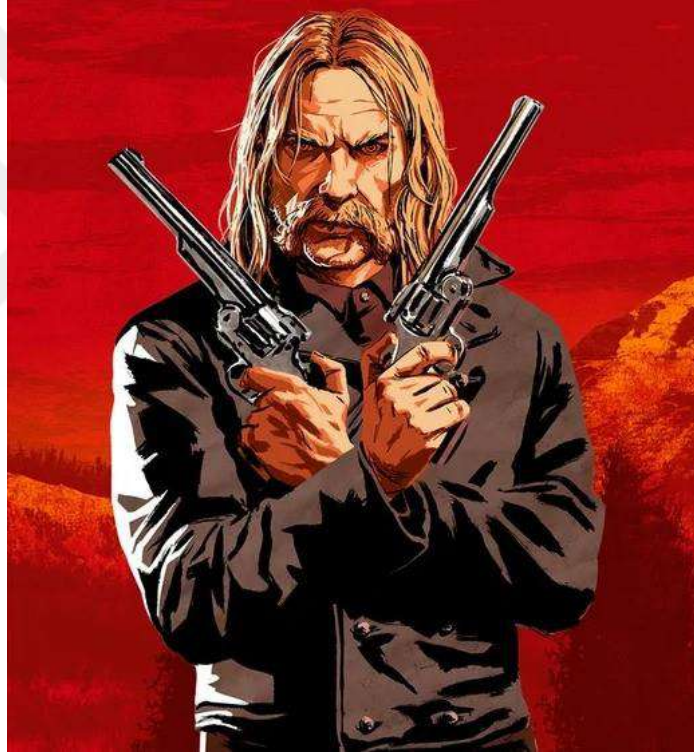
**Görsel 93:** Mary-Beth Gaskill Karakteri

**Kaynak:** [https://reddead.fandom.com/wiki/Red\\_Dead\\_Redemption\\_2/Gallery](https://reddead.fandom.com/wiki/Red_Dead_Redemption_2/Gallery)

#### 4. MARY-BETH GASKİLL KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Empati yeteneği ve anlayışlı kişiliğiyle çete üyelerine moral ve duygusal destek sağlar. İyi bir dinleyici olan Mary-Beth, çözüm arayışında yardımcı olur. Ayrıca yazma konusunda yeteneklidir ve hikayelerini ve mektuplarını paylaşır. Mary-Beth, dürüstlük, hoşgörü ve umut gibi değerlere sahip bir karakterdir. Red Dead Redemption 2'nin derinlikli hikayesinde önemli bir rol oynar ve çeşitli karakterler arasındaki ilişkileri etkiler.
<b>Çizim Tarzı</b>	Karakterinin çizim tarzı, diğer karakterlerin çizim tarzlarıyla uyumlu ve tutarlıdır.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Dijital çizim teknikleri kullanılmıştır. Bu teknikler arasında dijital çizim tabletleri ve çeşitli dijital çizim programları yer alabilir. Dijital ortam,

	ayrıntılı detayları daha hassas bir şekilde yakalamak ve düzenlemek için olarak sağlar.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Karakterinin tasvirinde genellikle yumuşak ve pastel renkler tercih edilmiştir. Bu renkler arasında hafif tonlarda mavi, eflatun ve yeşil öne çıkar.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Mary-Beth'in elinde tuttuğu kitap ve üzerinde kullandığı aksesuar gibi öğeler yer almakta. Kırmızı arka plan üzerinde ve elinde kitaplı bir şekilde çiziminde kullanılan imgeler, karakterin entelektüel ve edebi yönlerini vurgulamak amacıyla seçilmiştir. Aynı zamanda boynunda takmış olduğu mavi taşlı kolye imgesinde dikkat çekmektedir.



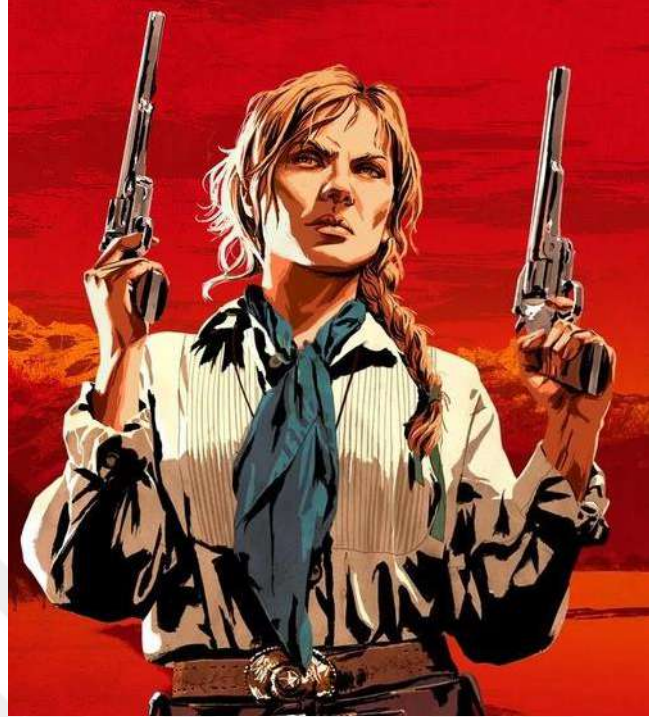
**Görsel 94:** Micah Bell Karakteri

**Kaynak:** <https://dontstarve.fandom.com/wiki/WX-78>

## 5. MİCAH BELL KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Micah, hırslı, manipülatif ve şiddete eğilimli bir karakterdir. Kendi çıkarları için her türlü fırsatı değerlendirir ve sık sık çetesini riskli durumlara sokar. Micah, dışa dönük ve agresif bir kişiliğe sahiptir, sık sık çatışmaları körükler ve düşmanlarını provoke eder. Aynı zamanda taktiksel bir yeteneklere sahiptir ve silah kullanımında oldukça becerilidir.
-------------------------------	--

	Micah'ın sadakatini sorgulayan bazı çete üyeleri vardır, çünkü çıkarları doğrultusunda hareket eden bir karakterdir.
<b>Çizim Tarzı</b>	Karakterinin çizim tarzı, diğer karakterlerin çizim tarzlarıyla uyumlu ve tutarlıdır.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Dijital çizim teknikleri kullanılmıştır. Bu teknikler arasında dijital çizim tabletleri ve çeşitli dijital çizim programları yer alabilir. Dijital ortam, ayrıntılı detayları daha hassas bir şekilde yakalamak ve düzenlemek için olanak sağlar.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Genellikle koyu tonlarda ve soğuk renklerde bulunmakta. Siyah, kahverengi ve gri gibi renklere yer verilmiştir.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Kahverengi tonlarında bir ceket ve içerisinde kiremit rengi bir gömlek giymiş olarak imgelenmekte. Elleri çapraz şekilde göğsünde birleşirken her iki elinde de bir silah tutmaktadır. Saçları dağınık bir şekilde yer alırken, bakışları sert ve tehditkâr bir ifadeye sahiptir. Karakterin duruşu ve görüntüsü, güçlü ve tehlikeli bir kişiliği yansıtmak için özenle tasarlanmıştır.



**Görsel 95:** Sadie Adler Karakteri

**Kaynak:** <https://dontstarve.fandom.com/wiki/Wickerbottom>

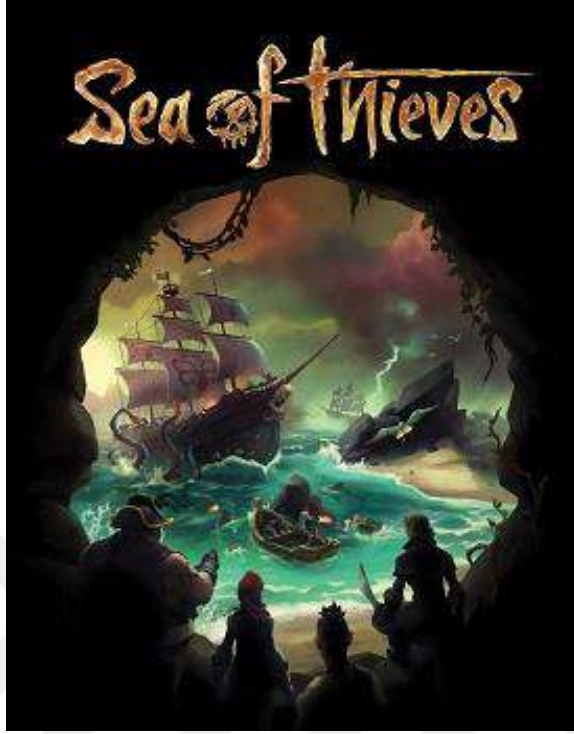
## 6. SADIE ADLER KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Güçlü ve bağımsız bir karakterdir. Sadie, hayatta kalma mücadelesinde cesur ve kararlı bir tavır sergiler. Sert bir dış görünümüne sahip olan Sadie, yırtıcı bir savaşçı olarak tanımlanabilir. Kızıl saçları ve göz alıcı kıyafetleriyle dikkat çeker. Aynı zamanda yetenekli bir atıcı ve savaşçıdır. Karakterin güçlü iradesi ve kendine olan inancı, onu grubun önemli bir üyesi haline getirir. Sadie Adler, kadınlara ve kendi özgürlüğüne olan tutkusuyla bilinen güçlü bir karakterdir.
<b>Çizim Tarzı</b>	Karakterinin çizim tarzı, diğer karakterlerin çizim tarzlarıyla uyumlu ve tutarlıdır.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Dijital çizim teknikleri kullanılmıştır. Bu teknikler arasında dijital çizim tabletleri ve çeşitli dijital çizim programları yer alabilir. Dijital ortam, ayrıntılı detayları daha hassas bir şekilde yakalamak ve düzenlemek için olanak sağlar.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Mavi, krem, kahve ve kızıl tonları tercih edilmiştir. Bu renkler, karakterin görünümüne derinlik ve zenginlik katmaktadır. Gümüş rengi detaylar da kullanılmıştır.

<b>Kullanılan İmgeler</b>	<p>Karakterin üzerindeki giysiler, saç stili, silahları ve ifadesi yer almaktadır. Giysileri arasında genellikle kalın ve cesur desenli gömlek ve pantolon yer almakta. Saçları dağınık ve hırçın olmakla birlikte karakterin elleri yukarı doğrultulmuş bir şekilde ve silahlar tutmaktadır. Sadie'nin ifadesi sert ve kararlıdır, yüzündeki detaylar ve ifadeleri karakterin güçlü ve hırslı kişiliğini yansıtmaktadır. Bu imgeler, Sadie Adler karakterinin güçlü, kararlı ve cesur doğasını vurgulayan detaylar olarak kullanılmıştır.</p>
---------------------------	--



### 3.4. SEA OF THIEVES İSİMLİ OYUNLA İLGİLİ BULGULAR



**Görsel 96:** Sea of Thieves Oyun görsel kapağı

**Kaynak:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Sea\\_of\\_Thieves](https://en.wikipedia.org/wiki/Sea_of_Thieves)

#### TEMEL ÖZELLİKLERİ

#### A. OYUN TANIMLAMA

<b>İsmi</b>	Sea of Thieves
<b>Üretici Firma</b>	Rare
<b>Geliştirici</b>	Rare
<b>Yayımcı</b>	Microsoft Studios
<b>Tasarımcı</b>	Mike Chapman
<b>Kullandığı Motor</b>	Unreal Engine 4
<b>Boyut (gb)</b>	50 GB

<b>Çıkış yılı</b>	Sea of Thieves, Electronic Entertainment Expo 2015 (E3) sırasında Microsoft'un Xbox basın konferansında Haziran 2015'te duyuruldu. İlk kez E3 2016'da oyunun gösterimi yapıldı. Oyunun piyasaya sürülmesi başlangıçta 2017 yılında Windows ve Xbox One için planlanmıştı, ancak daha sonra başlangıç tarihi ertelenerek 2018'in başına kaydırıldı.
<b>Oyun Türü</b>	Aksiyon, macera, açık dünya
<b>Kullanılan Fontlar</b>	Sea of Thieves oyununda ağırlıklı olarak iki font kullanılmaktadır:  <b>"Pirata One"</b> : Bu font, oyunun ana başlıkları, logolar ve büyük metinler için tercih edilir. Yuvarlak hatları ve karakteristik tarzıyla denizcilik ve korsan atmosferini yansıtır.  <b>"Verdana"</b> : Bu font, oyunun genel metinleri, menü seçenekleri ve görev açıklamaları gibi daha küçük boyutlu metinlerde kullanılır. Verdana, okunabilirliği ve netliği ile bilinen bir sans-serif fonttur.  Bu iki font, Sea of Thieves'in genel tasarım diline ve oyunun denizcilik temasına uyum sağlamak için seçilmiştir.
<b>Yaş Uyumluluğu</b>	13+
<b>Mod</b>	Tek oyunculu oyun- Çok oyunculu oyun – Co-op modu
<b>Platform</b>	Şu anda Microsoft Windows ve Xbox One platformlarında oynanabilmektedir. Ayrıca, Xbox Game Pass aboneleri de bu oyunu abonelikleri dâhilinde oynayabilirler. Diğer platformlarda oynanabilme seçeneği şu anda mevcut değildir.
<b>Ağırlıklı Kullanılan Yazı Karakteri</b>	Ağırlıklı olarak "Pirata One" adlı bir font kullanılmaktadır. Bu font, oyunun denizcilik ve korsan temalarına uygun olarak birinci sınıf bir "eski harita" görünümü sağlar. Pirata One fontu, yuvarlak hatları ve yüksek kontrastıyla dikkat çeker ve oyunun atmosferine katkıda bulunur. Oyun içerisindeki başlıklar, menü seçenekleri ve diğer metinler genellikle bu font kullanılarak tasarlanmıştır.
<b>İncelemeler (Steam)</b>	Çok Olumlu - Bu oyun için yazılan 241.729 kullanıcı incelemesinden %90 kadarı olumlu
<b>Kullanıcı Tanımlı Etiketler (Steam platformunda belirlenen)</b>	Macera, çok oyunculu, açık dünya, korsanlar



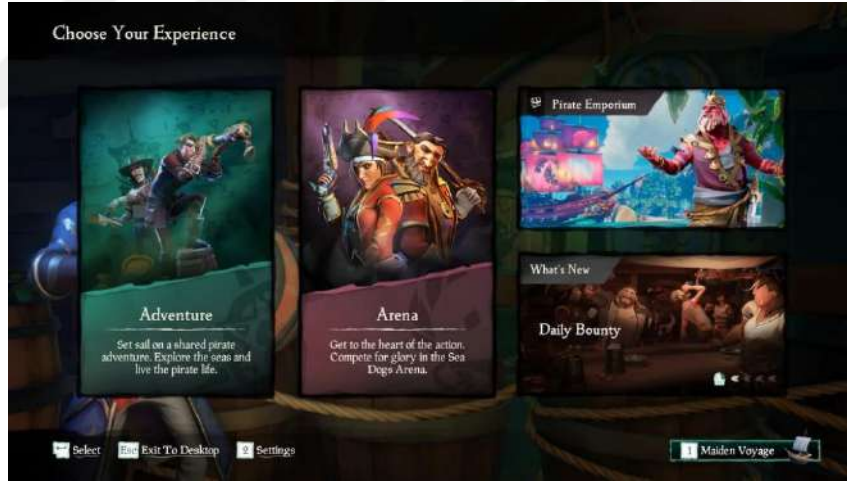
**Görsel 97:** Sea of thieves 4. Sezon posteri

**Kaynak:** <https://news.xbox.com/en-us/2021/09/23/dive-into-the-depths-in-sea-of-thieves-season-four/>

## B. OYUNUN SUNUMU / SATIŞ PAZARLAMA

<b>Pazarlama</b>	Sea of Thieves, etkileyici fragmanlar ve oynanış videolarıyla tanıtıldı. Oyunun sosyal medya hesapları aktif bir şekilde kullanıldı ve oyun fuarlarında tanıtım yapıldı. Ayrıca, işbirlikleri ve özel etkinliklerle pazarlama güçlendirildi. Basın bültenleri ve medya ilişkileriyle de oyunun görünürlüğü artırıldı. Oyuncu topluluğuyla aktif etkileşim sağlandı ve topluluk yönetimi önemli bir rol oynadı. Bu pazarlama stratejileri sayesinde Sea of Thieves, büyük ilgi gördü ve başarılı bir şekilde tanıtıldı.
<b>Desteklenen Dil</b>	Türkçe, İngilizce, Fransızca, İtalyanca, Almanca, Kastilya İspanyolcası, Brezilya Portekizcesi, Rusça, Basitleştirilmiş Çince, Latin Amerika İspanyolcası, Geleneksel Çince, Korece, Lehçe, Japonca, Tayca
<b>Seslendirme</b>	İngilizce
<b>Alt Yazı</b>	Türkçe, İngilizce, Fransızca, İtalyanca, Almanca, Kastilya İspanyolcası, Brezilya Portekizcesi, Rusça, Basitleştirilmiş Çince, Latin Amerika İspanyolcası, Geleneksel Çince, Korece, Lehçe, Japonca, Tayca
<b>Yapılan Uyarlamalar</b>	Oyun içerisinde farklı film karakterlerine gönderme yapılıyor ancak herhangi bir uyarlama henüz yapılmamıştır.
<b>Gelişim</b>	Sea of Thieves, İngiliz video oyun geliştirme stüdyosu Rare tarafından geliştirilmiştir. Oyun, geliştirme sürecinde Epic Games'in Unreal Engine 4

	oyun motorunu kullanmıştır. Kasım 2016'da Rare, oyuna erken erişim sağlamak ve kullanıcıların geri bildirimlerini toplamak amacıyla içeriden bir program başlattı. Bu program, seçilmiş kullanıcılara oyunun geliştirme sürümüne erişim imkânı sunmakla birlikte. Rare, oyunu test etmek ve oyuncuların görüşlerini almak için kullanmıştır.
<b>Hikâye</b>	Sea of Thieves, kurgusal bir dünyada geçen heyecan dolu bir denizcilik macerasını konu alan bir oyunun hikâyesini anlatmaktadır. Oyuncular, korsanların yaşadığı geniş açık okyanuslarda keşifler yapmak, hazine avına çıkmak ve diğer oyuncularla etkileşime geçmek için serbest bir şekilde seyahat ederler. Oyunda, farklı görevler ve maceralar aracılığıyla denizdeki gücünü kanıtlayan bir korsan olma yolunda ilerlerken, eşsiz hikâye anlatımı ve olay örgüsüyle karşılaşılır. Sea of Thieves, zengin bir denizcilik atmosferi ve eşsiz karakterleriyle oyunculara benzersiz bir deneyim sunmaktadır.
<b>Serinin Devamı</b>	Sea of thieves - 3 Haziran 2020



**Görsel 98:** Sea of thieves Ana Menü

**Kaynak:** [https://seaofthieves.fandom.com/wiki/Main\\_Menu](https://seaofthieves.fandom.com/wiki/Main_Menu)

## C. İMGESEL KAVRAMLAR

### 1. ARAYÜZDEKİ TİPOGRAFI

#### **Kullanılan Font**

Sea of Thieves'in ana menüsünde kullanılan fontlar, genellikle modern bir görünüme sahip olan sans-serif fontlardır. Oyunun başlık yazıları ve menü

	<p>seçenekleri için genellikle kalın ve dikkat çekici fontlar tercih edilir. Özellikle oyunun logotype'inde kullanılan font, markanın tanımlayıcı özelliği olan denizci temalı bir tarza sahiptir. Bu font, genellikle yuvarlak hatlara ve belirgin vurgulara sahip olabilir. Ana menüde kullanılan diğer yazılar ise genellikle daha okunaklı ve net bir stile sahiptir.</p>
<b>Yazı Puntosu</b>	<p>Sea of Thieves ana menüsünde kullanılan font büyüklükleri, genellikle başlıklar için 20 ila 30 puntodur. Menü seçenekleri ve diğer metinler için ise genellikle 12 ila 18 punto arasında bir büyüklük tercih edilmiştir.</p>
<b>Espas Kullanımı</b>	<p>Ana menüde kullanılan espas ve yerleşim, kullanıcıların menü öğelerine kolayca erişebilmesi ve okunabilirlik sağlaması amacıyla düzenlenmiştir. Menüde genellikle oyun başlatma, oyun modları, ayarlar, profil gibi seçenekler bulunur. Espas kullanımı, öğeler arasında uygun mesafelerin oluşturulması ve görsel denge sağlanması için önemlidir. Büyük ve belirgin başlık yazıları, simetrik yerleşimler ve ikonlar gibi görsel unsurlar kullanılmıştır. Bu sayede kullanıcıların önemli bilgilere hızlı bir şekilde odaklanmaları ve menüyü kolayca kullanmalarını sağlar. Ana menünün tasarımı, kullanıcıların temel işlevleri sorunsuz bir şekilde gerçekleştirmelerine yardımcı olacak şekilde kare ve dikdörtgen çerçeve içerilerine alınmıştır. Menüler arka plana uygun bir şekilde konumlandırılmıştır.</p>
<b>Menü düzeni</b>	<p>Kullanıcı dostu bir düzenlemeyle tasarlanmıştır. Menüde genellikle macera, arena, çıkış, ayarlar, profil gibi seçenekler yer alır. Bu seçenekler, dikdörtgen çerçeveler içerisinde sıralanmıştır. Menü öğeleri arasında uygun bir espas bırakılarak, kullanıcının her bir seçeneği kolayca ayırt etmesi sağlanmıştır. Ayrıca, başlık yazıları, simetrik yerleşimler gibi görsel unsurlar kullanılarak menünün okunabilirliği ve kullanılabilirliği artırılmıştır. Menü düzeni, kullanıcının önemli seçeneklere kolayca erişebilmesini ve oyun deneyimini sorunsuz bir şekilde yönetebilmesini sağlamak amacıyla optimize edilmiştir.</p>
<b>Kullanılan Tipografi</b>	<p>Genellikle büyük puntolu, dikkat çekici bir tipografi kullanılmıştır. Başlık yazıları genellikle kalın, gösterişli ve kolay okunabilir fontlarla tasarlanmıştır. Menü öğeleri arasında kullanılan alt başlıklar, daha küçük puntolu ve daha sade bir fontla yazılmış ve bu kullanıcının menüdeki farklı seçenekleri ayırt etmesine yardımcı olmuştur. Genel olarak, tipografi seçimleri, oyunun atmosferine uygun bir denizci veya macera temasıyla uyumlu olacak şekilde tasarlanmıştır.</p>

<b>Buton tasarımı</b>	Buton tasarımlarında deniz temalı ve macera hissi uyandıran bir yaklaşım benimsenmektedir. Dikdörtgen butonlar kullanılmakla birlikte kenarlarında denizci motifleri ve detayları bulunmakta. Butonlarda siyah çerçeve tercih edilmiştir ve üzerlerindeki yazılar belirgin ve okunaklı olacak şekilde tasarlanmıştır. Butonlar kullanıcıyı etkileşime geçmeye teşvik etmek ve oyun deneyimini kolaylaştırmak amacıyla her birinin içerisinde farklı tasarım yapılarak ana menünün merkezine yerleştirilmiştir.
<b>Renk paleti</b>	Yeşil, mor, mavi



**Görsel 99:** Sea of thieves Logo

**Kaynak:** <https://hyperpix.net/fonts/sea-of-thieves-font/>

## 2. LOGO KULLANIMI

<b>Logonun Görsel Hiyerarşisi</b>	Logoda genellikle "Sea of Thieves" yazısı büyük ve belirgin bir şekilde yer alırken, diğer metin ve grafik unsurlar daha küçük boyutlarda ve arka planda yer alır. Bu düzenleme, logo içerisindeki hiyerarşiyi oluştururken, ana marka ismi ve karakteristik öğelerinin vurgulanmasına yardımcı olur.
<b>Kullanılan Renk</b>	Kahverengi ve tonları
<b>Kullanılan Font</b>	Joebob
<b>Özgünlük/Yaratıcılık</b>	Sea of Thieves logosu, özgünlük ve yaratıcılığı bir araya getiren etkileyici bir tasarıma sahiptir. Kaya benzeri organik bir görünüm, logoya doğal bir his ve karakter katmaktadır. Detaylara özen gösterilmiş ve orijinal unsurlar kullanılmıştır. Kaya motifleri, doku ve çizgilerin benzersiz bir

	<p>şekilde birleştirilmesiyle logo, oyunun atmosferini ve karakterini başarılı bir şekilde yansıtmaktadır. Aynı zamanda logoda kullanılan kuru kafa ve thievesdeki “T” harfi oyunun korsan ve deniz atmosferini yansıtmakta.</p> <p>Bu tasarım yaklaşımı, Sea of Thieves'in özgün dünyasını ve deneyimini yansıtmayı hedefler. Logonun özgünlüğü, diğer oyun logolarından ayrışmasını sağlar ve oyunculara oyunun benzersiz ve özgün deneyimini hatırlatmaktadır.</p>
<b>Algılanabilirlik</b>	<p>Logo yüksek algılanabilirliği ve çarpıcı tasarımıyla dikkat çekmekte. Belirgin şekiller, kontrastlı renkler ve kolay okunur yazı stili kullanılarak marka adı hızla ayırt edilebilir hale getirilmiştir. Logo, markanın akılda kalıcı bir izlenim bırakmasını sağlamış ve bilinirliğini içerisinde kullanılan farklı imgeler ile artırmıştır</p>
<b>Okunurluk</b>	<p>Oyun adı net ve anlaşılır bir şekilde yazılmıştır. Yazı karakterleri büyük ve belirgin olduğu için kolaylıkla okunabilir. Ayrıca, kullanılan renk ve kontrastlar da okunurluğa katkı sağlar. Logo, hedef kitleye hızlı bir şekilde mesajını iletebilmek için etkili bir biçimde tasarlanmıştır. Bu sayede, izleyiciler oyunu kolaylıkla tanıyabilir ve logo üzerindeki yazıları rahatlıkla okuyabilir.</p>



**Görsel 100:** Sea of thieves arka plan illüstrasyonu

**Kaynak:** <https://forum.gamer.com.tr/konu/yelkenler-fora-sea-of-thieves.408415/>

## D. İLLÜSTRASYON KULLANIMI

### 1. ARKA PLAN İLLÜSTRASYONU

<b>Çizim Tarzı</b>	"Sea of Thieves" oyunu, kendine özgü bir çizim tarzıyla tasarlanmıştır. Arka plan illüstrasyonunda, Gerçekçi bir çizim tarzını benimser. Bu tarz, canlı renklere ve belirgin hatlara sahip olan bir denizcilik dünyasını yansıtmaktadır. Çizimler, genellikle büyük ve abartılı, detaylı gemileri içerir. Deniz ve gökyüzü, zengin renklere ve detaylara sahip olarak tasvir edilmiştir. Rovina Cai, karanlık ve rüya gibi illüstrasyonlarıyla ünlü bir sanatçıdır. Tarzı, gizemli atmosferler, farklı figürler ve zengin detaylar içerir. Sea of Thieves'in bazı illüstrasyonları, Cai'nin büyüleyici ve dikkat çekici tarzını yansıtabilir. Bu tarz, oyunun benzersiz ve tanınabilir bir görsel kimliğini oluşturur.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Kullanılan teknikler, dijital boyama ve 3D modelleme gibi modern sanat tekniklerini içermekte. Bu teknikler, oyunun detaylı ve çekici görsel dünyasının oluşturulmasında önemli bir rol oynamakta.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Deniz, mavi ve turkuaz tonlarıyla tasvir edilirken, dalgalı su yüzeyi beyaz köpüklerle süslenmiştir. Gökyüzü, parlak güneş ışığı ve mavi gökyüzü tonlarına sahiptir, beyaz bulutlar arasında belirginleşir. Gemiler, kahverengi, yeşil ve mavi gibi zengin renkler kullanılmıştır.

<p><b>Kullanılan İmgeler</b></p>	<p>2 geminin dalgalı denizin üzerinde savaştığı bir sahne tasvir edilmekte. İki büyük gemi, illüstrasyonun merkezinde yer alır ve detaylı bir şekilde çizilir. Her bir gemi, farklı renk ve dekorasyonlara sahiptir, yelkenler rüzgârın etkisiyle uçuşurken, dalgalı deniz, illüstrasyonun canlılığını ve hareketliliğini yansıtır. Turkuaz ve mavi tonlarındaki su, beyaz köpükler ve dalgalarla süslenmiştir. Gökyüzü genellikle parlak güneş ışığıyla aydınlanmış ve mavi tonlarına sahiptir. Beyaz bulutlar, arka plana hareketlilik katarak geniş bir gökyüzü tablosu oluşturur. Ayrıca, illüstrasyonda gemiler arasındaki savaşı simgeleyen silahlar da görülebilir. Toplar, tüfekler, gemilerin güvertelerinde yer almaktadır. Tüm bu unsurlar, 2 geminin savaştığı sahneyi canlandırarak illüstrasyona aksiyon ve heyecan katmaktadır.</p>
<p><b>Kompozisyon</b></p>	<p>İllüstrasyonda, 2 geminin dalgalı denizin üzerinde savaştığı bir kompozisyon tasvir edilir. Bu kompozisyon genellikle dinamik ve dengeli bir düzen içermektedir. İki gemi illüstrasyonun sol ve sağına yerleştirilmiştir ve birbirine yönelmiş durumdadırlar. Bu, savaşın gerilimini ve çatışmayı vurgular.</p> <p>Görsel kompozisyon, gemilerin ve denizin ölçeklerini dikkate alarak tasarlanır. Büyük gemi, daha ön planda yer alırken, arka planda denizin genişliği ve derinliği vurgulanmakta. Böylece, perspektif ve derinlik hissi yaratılmıştır.</p> <p>Ayrıca, gökyüzü ve bulutlar da kompozisyonda önemli bir role sahiptir. Bulutların hareketi ve şekli, sahnede hareketlilik ve drama yaratmada kullanılır.</p>
<p><b>Kullanılan Font</b></p>	<p>Görselde bulunmamakta.</p>



**Görsel 101:** Sea of thieves konsept çizimi

**Kaynak:** <https://124.im/GdbE>

## 2. KONSEPT ÇİZİM

<p><b>Çizim Tarzı</b></p>	<p>Oyunun fantastik ve kurgusal unsurlarını yansıtan bir yaklaşımı temsil etmektedir. Çizgisel ve karikatürimsi bir yaklaşımı benimser. Bu tarz, gerçeküstü ve hayal gücüyle şekillendirilmiş çizim ele alınmıştır. Ahtapotun kolları büyük boyutlarda ve etkileyici bir ölçekte çizilirken, vahşi ve tehditkâr detaylarla birlikte benzersiz ve yaratıcı bir görünüm kazanır. Ayrıntılı anatomik özellikler, canavarların tehlikeli doğasını vurgularken, ışık ve gölge oyunları atmosferi güçlendirir. Canavarların çizimlerinde kullanılan renk paleti genellikle yoğun ve doygun tonlardan oluşur, bu da onların dikkat çekici ve tehditkâr görünmesini sağlar. "Sea of Thieves" konsept çizimlerinde canavarlar, oyunun fantastik dünyasını ve macera dolu atmosferini yansıtan bir çizim tarzıyla betimlenir.</p>
<p><b>Kullanılan Teknik</b></p>	<p>Kullanılan teknikler, dijital boyama tekniklerini içermekte.</p>
<p><b>Kullanılan Renkler</b></p>	<p>Kullanılan renkler, genellikle koyu tonlar içermektedir. Mavi, pembe, yeşil, turkuaz, siyah, beyaz renk tonları kullanılmıştır.</p>
<p><b>Kullanılan İmgeler</b></p>	<p>Görselde bir korsan gemisi denizin derinliklerine doğru çekilmektedir. Bu sırada gemiden ateşlenen toplar ve gemiye doğru uzanan ahtapot kolları görülebilir. Gemideki yelkenlerden biri kırılmış, diğeri ise parçalanmış şekilde tasvir edilmiştir. Denizin yüzeyinden süzülen ışık demetleri, görselin atmosferine etkileyici bir dokunuş katmaktadır.</p>

<b>Kompozisyon</b>	<p>Çizimde, denizin derinliklerine doğru çekilen bir korsan gemisi merkezi bir konumda yer alır. Gemiye çevreleyen ahtapot kolları, gemiye doğru yönelmiş ve tehditkâr bir atmosfer oluşturur. Ayrıca, geminin arkasından ateşlenen toplar, çizimin hareket ve aksiyon dolu bir hissiyatını yansıtır. Gemideki yelkenlerden biri kırılmış, diğeri ise parçalanmış durumdadır, bu da geminin zorlu bir savaşa girdiğini ve zorlu koşullarla karşılaştığını gösterir. Denizin yüzeyinden süzülen ışık demetleri, görselin derinlik hissini artırır ve atmosferik bir etki yaratır. Tüm bu öğeler, çizimin dinamik bir kompozisyonu oluşturarak izleyiciye heyecan ve merak hissiyatı uyandırır.</p>
--------------------	---





**Görsel 102:** Korsan lordu karakterinin çizimi

**Kaynak:** <https://www.seaofthieves.com/tr/whos-who/guide/the-pirate-lord>

## E. KARAKTER İLLÜSTRASYONU

### 1. ARTHUR MORGAN KARAKTERİ

<p><b>Karakterin Özellikleri</b></p>	<p>Korsan Lordu karakteri, Sea of Thieves dünyasının önemli bir figürüdür. Kendisi denizcilik dünyasının en saygın ve güçlü liderlerinden biridir. Korsan Lordu, korkusuz bir savaşçıdır ve karizmatik bir liderlik yeteneğine sahiptir. İhtişamlı ve dikkat çekici bir görünüme sahiptir, muhteşem kıyafetleri ve zengin aksesuarlarıyla dikkatleri üzerine çeker. Korsan Lordu, cesareti, zekâsı ve stratejik düşünme yeteneğiyle tanınır. O, denizdeki maceralarda korsanlara rehberlik eder, hazine avlarını yönetir ve denizdeki rakiplerine karşı mücadele eder. Karakterin güçlü kişiliği ve liderlik özellikleri, oyunculara ilham verir ve onları denizcilik dünyasında büyük başarılarla ulaşmaya teşvik eder.</p>
<p><b>Çizim Tarzı</b></p>	<p>Çizim tarzı olarak canlı ve renkli bir yaklaşımı benimser. Genelde yuvarlak hatlar ve karikatürize edilmiş detaylar kullanılmakta.</p>
<p><b>Kullanılan Teknik</b></p>	<p>Dijital çizim teknikleri kullanılmaktadır. Bu teknikler, dijital çizim tabletleri ve ilgili yazılımlar aracılığıyla gerçekleştirilir. Çizimler, çoğunlukla vektör tabanlı veya pixel tabanlı programlar kullanılarak oluşturulmuştur. Vektör tabanlı çizimler, keskin hatlar ve düz renk alanlarıyla karakterize edilirken, pixel tabanlı çizimler daha yumuşak hatlar ve tonlamalar içermektedir.</p>

<b>Kullanılan Renkler</b>	Mavi tonlarına ağırlık verilmekle birlikte kahverengi, yeşil, koyu yeşil gibi doğal ve yerleşik renkler tercih edilmiştir
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Ana karakter, kapalı ve fırtınalı bir atmosferde bir korsan gemisinde yer almaktadır. Ön planda duran karakterin yanında sadık yandaşları da bulunmaktadır. Arkalarında, fırtına bulutları ve karanlık gökyüzü ile çevrili bir dağ yamacı yer almaktadır. Ön plandaki karakterin üzerindeki ayrıntılar ve detaylar, özenle tasvir edilmiştir. Ana karakteri çevreleyen korsan gemisi ise yelkenli direğiyle belirginleşmektedir. Bu çizimde, fırtınalı atmosferin yarattığı gerilim ve heyecan, görsel olarak yansıtılmıştır.
<b>Kompozisyon</b>	Ana karakter, ön planda bulunan bir korsan gemisinde yer alırken, arkasında fırtınalı bir atmosfer ve dağ yamacı yer almaktadır. Yandaşlarıyla birlikte karakterin liderlik pozisyonu vurgulanmaktadır. Bu kompozisyonda, ana karakterin odak noktası olmasıyla birlikte hareketli bir atmosfer yaratılmıştır.



**Görsel 103:** Larinna karakteri

**Kaynak:** <https://www.seaofthieves.com/tr/whos-who/guide/larina>

## 2. LARİNNA KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Ruhların Düzeni ticaret şirketinin temsilcisidir. Larinna karakteri, denizciliğe ve maceralara tutkulu bir ruha sahiptir. Kendisi güçlü ve kararlı bir liderdir ve denizcilik dünyasında saygınlığı vardır. Oyuncular, Larinna ile etkileşime geçerek çeşitli görevler ve hazine avlarıyla ilgili
-------------------------------	---

	bilgiler alabilirler. Larinna, denizdeki tehlikeleri ve efsanevi yaratıkları tanıyarak oyunculara rehberlik eder. Oyunun ilerleyen aşamalarında, Larinna ile işbirliği yaparak daha büyük ve zorlu görevlere katılma fırsatı elde edebilirsiniz. Larinna karakteri, Sea of Thieves'in heyecan dolu dünyasında oyunculara yol gösteren önemli bir karakterdir.
<b>Çizim Tarzı</b>	Yuvarlak hatlar ve karikatürize edilmiş detaylar kullanılmakta.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Dijital çizim teknikleri kullanılmıştır. Bu teknikler arasında dijital çizim tabletleri ve çeşitli dijital çizim programları yer alabilir. Dijital ortam, ayrıntılı detayları daha hassas bir şekilde yakalamak ve düzenlemek için olanak sağlar.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Doğal ve toprak tonlarındaki renkler tercih edilmekte. Kahverengi, bej, yeşil ve mavi gibi renkler kullanılmakta. Bu renkler, karakterin doğaya olan bağlılığını ve doğal çevreye uyumunu yansıtır. Bu renkler, karakterin kişiliği ve çevresiyle uyumlu bir şekilde tasarlanmıştır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Karakter, kompozisyonda sağ tarafta yer alacak şekilde konumlanmıştır. Karakter elinde kılıç tutan ve üstünde korse ile korsan bandanasıyla belirginleşen bir korsan tarzıyla dikkat çekmektedir. Arka planda, iskele yakınlarında bir korsan gemisi görülmektedir. Atmosfer, gün batımını andırırken aynı zamanda yağmurlu bir hava da hissettirilmektedir. Bu şekilde, çizimde gizemli ve romantik bir his yaratılmıştır.



**Görsel 104:** Lesedi Singh karakteri

**Kaynak:** <https://www.seaofthieves.com/tr/whos-who/guide/lesedi-singh>

### 3. LESEDİ SİNGH KARAKTERİ

<p><b>Karakterin Özellikleri</b></p>	<p>Kendisi cesur ve maceraperest bir denizci olarak bilinir. Lesedi Singh, etkileyici bir görünüme sahiptir ve Asya kökenli bir karakterdir. Karakterin yüz hatları, gözleri ve kıvrık saçları özenle tasvir edilir. Güçlü ve bağımsız bir kişiliğe sahip olan Lesedi Singh, kararlılığı ve liderlik yetenekleriyle tanınır. Ayrıca denizcilik becerileri ve savaş yetenekleri de oldukça gelişmiştir. Lesedi Singh, kendine özgü bir kıyafet tarzıyla dikkat çeker ve genellikle üzerinde korsan temalı detaylar bulunan şık ve işlevsel kıyafetler giyer. Bu özellikleriyle Lesedi Singh, oyuncuların ilgisini çeker ve onlara denizlerde unutulmaz bir macera yaşama fırsatı sunar.</p>
<p><b>Çizim Tarzı</b></p>	<p>Karakterinin çizim tarzı, diğer karakterlerin çizim tarzlarıyla uyumlu ve tutarlıdır.</p>
<p><b>Kullanılan Teknik</b></p>	<p>Dijital çizim teknikleri kullanılmıştır. Bu teknikler arasında dijital çizim tabletleri ve çeşitli dijital çizim programları yer alabilir. Dijital ortam, ayrıntılı detayları daha hassas bir şekilde yakalamak ve düzenlemek için olanak sağlar.</p>
<p><b>Kullanılan Renkler</b></p>	<p>Kırmızı ve mavi tonları ağırlıklı olarak kullanılmıştır. Bu renkler, karakterin etkileyici ve dikkat çekici görünümünü vurgulamak için seçilmiştir. Ayrıca, kahverengi tonları da karakterin aksesuarları veya detayları üzerinde kullanılarak zenginlik katılmıştır. Bu renk paleti, Lesedi Singh'in karakterinin gücünü ve karizmasını yansıtmak için özenle seçilmiştir.</p>

<p><b>Kullanılan İmgeler</b></p>	<p>Karakter, kompozisyonun sol kısmında yer alırken sağ kısmında kırmızı, mavi ve kahverengi renklere sahip bir korsan gemisi bulunmaktadır. Karakterin korsan şapkası, göz bandı ve kırmızı yakalı korsan ceketi özellikle dikkat çekmektedir. Arka planda ise kahverengi tonlarda dağlar görülmektedir. Bu çizimde, karakterin görsel çekiciliği ve korsan kimliği vurgulanmaktadır. Renkler, karakterin cesaretini ve maceraperestliğini yansıtmak için özenle seçilmiştir. Kompozisyon, denizlerde geçen heyecan verici bir hikâyeyi akıllara getirirken aynı zamanda görsel bir denge sunmaktadır.</p>
----------------------------------	---



**Görsel 105:** DeMarco Singh Karakteri

**Kaynak:** <https://www.merfolkslullaby.com/map/characters/demarco-singh>

#### 4. DEMARCO SİNGH KARAKTERİ

<p><b>Karakterin Özellikleri</b></p>	<p>Kendisi sert ve karizmatik bir korsandır. DeMarco Singh, sağlam bir vücut yapısına sahip olup, uzun saçları ve sakallarıyla dikkat çeker. Karakterin yüzünde izler ve dövmeleler bulunabilir, bu da onun denizde geçen maceralarının izleridir. DeMarco Singh, savaşçı bir ruha sahip olup, cesaret ve liderlik yetenekleriyle tanınır. Ayrıca denizcilik becerileri ve silah kullanımında üstün bir yeteneğe sahiptir. Karakterin kıyafetleri genellikle korsan tarzıyla uyumludur ve üzerinde deri ceket, kemerler ve kılıç gibi aksesuarlar bulunabilir. DeMarco Singh, mücadelecı ve maceraperest kişiliğiyle oyuncuların dikkatini çeker ve denizlerde geçen eşsiz bir serüvene liderlik eder.</p>
--------------------------------------	--

<b>Çizim Tarzı</b>	Karakterinin çizim tarzı, diğer karakterlerin çizim tarzlarıyla uyumlu ve tutarlıdır.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Dijital çizim teknikleri kullanılmıştır. Bu teknikler arasında dijital çizim tabletleri ve çeşitli dijital çizim programları yer alabilir. Dijital ortam, ayrıntılı detayları daha hassas bir şekilde yakalamak ve düzenlemek için olanak sağlar.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Kahverengi, kırmızı, mavi ve beyaz tonları ön plana çıkmaktadır. Bu renkler, karakterin korsan kimliğini ve karizmasını vurgulamak için özenle seçilmiştir.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Karakterimiz, geminin bölümü olan bir arka planda merkezi bir konumda yer almaktadır. Korsan şapkasıyla öne çıkan karakterimiz, kırmızı kıyafeti ve eldiveniyle dikkat çekmektedir. Arka planda karakterin sağ ve sol tarafında meşaleler yanmaktadır, bu da atmosferi daha da vurgulamaktadır. Ayrıca, karakterin etrafında variller bulunmaktadır, denizcilik temasını desteklemektedir. Bu çizimde, karakterin odak noktası ve gemi atmosferi birleşerek heyecan verici bir hikâye anlatmaktadır.



**Görsel 106:** Madam Olivia Karakteri

**Kaynak:** <https://www.seaofthieves.com/tr/whos-who/guide/madame-olivia>

## 5. MADAM OLİVİA KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Kendisi gizemli ve bilge bir kâhindir. Zengin bir kıyafet tarzıyla dikkat çeken Madam Olivia, büyü bir havasıyla da öne çıkar. Karakterin yüzünde yaşlılık izleri ve derin bilgelik dolu gözleri bulunabilir. Madam Olivia, denizdeki tehlikeleri önceden görebilen ve gemi mürettebatına yol gösteren bir kâhin olarak bilinir. Aynı zamanda denizcilik kültürüne
-------------------------------	--

	hâkim olan Madam Olivia, denizdeki eşsiz yaratıklar ve hazine avcılığı konusunda da uzmandır. Karakterin kıyafetleri ve aksesuarları, gizemli ve mistik bir atmosferi yansıtmak için özenle seçilmiştir. Madam Olivia, oyunun heyecan verici hikâyesinde önemli bir rol oynamakta ve oyunculara yol gösterici bir karakter olarak eşsiz deniz maceralarına katılmalarını sağlamaktadır.
<b>Çizim Tarzı</b>	Karakterinin çizim tarzı, diğer karakterlerin çizim tarzlarıyla uyumlu ve tutarlıdır.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Dijital çizim teknikleri kullanılmıştır. Bu teknikler arasında dijital çizim tabletleri ve çeşitli dijital çizim programları yer alabilir. Dijital ortam, ayrıntılı detayları daha hassas bir şekilde yakalamak ve düzenlemek için olanak sağlar.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Mavi ve yeşil tonları görselde öne çıkmaktadır. Ayrıca, kahverengi ve karanlık tonlar da görüntüde yer almaktadır, bu da karakterin gizemli ve mistik özelliklerini vurgulamaktadır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Karakterimiz sağ tarafta yer alırken sol tarafta yarım bir kafatası görseli bulunmaktadır. Karakterin elinde tuttuğu yeşil kürenin içinde ise bir gemi olduğu görülmektedir. Karakterimizin gözlerinin altında belirgin siyahlıklar bulunurken, boynunda bir kolye ve döğmeler de dikkat çekmektedir. Bu kompozisyon, karakterin gizemli ve mistik özelliklerini vurgulamak için özenle oluşturulmuştur. Karakterin sağ tarafta yer alması, güçlü ve etkileyici bir duruşunu temsil ederken, sol tarafta bulunan kafatası görseli ise ölüm ve tehlikenin varlığını simgeler. Yeşil küre içindeki gemi, karakterin denizcilik dünyasındaki bilgisini ve içindeki sırları temsil eder. Karakterin yüzünde bulunan siyahlıklar, gizemli geçmişine ve yaşadığı zorluklara işaret etmektedir.



**Görsel 107:** Merrick karakteri

**Kaynak:** <https://rarethief.com/where-to-find-merrick-during-the-lost-sands-adventure-in-sea-of-thieves/>

## 6. MERRICK KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Kendisi iri yapılı ve güçlü bir görünüme sahiptir. Sakallı yüzü ve kahverengi saçları ile dikkat çeker. Kıyafetleri korsan tarzıdır ve üzerinde yıpranmış deri parçaları ve denizcilik sembolleri bulunur. Gözleri derin bir ifadeye sahiptir ve yüzünde geçmişin izlerini taşıyan çizgiler vardır. Merrick, denizlerin zorluklarına meydan okuyan cesur bir karakterdir. Deneyimli bir korsan olarak bilgelik ve liderlik yeteneklerine sahiptir. Aynı zamanda kendine özgü bir karizması ve kararlı bir duruşu vardır. Merrick, Sea of Thieves evrenindeki maceralarda önemli bir rol oynar ve mürettebatına rehberlik eder.
<b>Çizim Tarzı</b>	Karakterinin çizim tarzı, diğer karakterlerin çizim tarzlarıyla uyumlu ve tutarlıdır.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Dijital çizim teknikleri kullanılmıştır. Bu teknikler arasında dijital çizim tabletleri ve çeşitli dijital çizim programları yer alabilir. Dijital ortam, ayrıntılı detayları daha hassas bir şekilde yakalamak ve düzenlemek için olanak sağlar.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Görselde, mavi ve morun tonları ön planda yer alırken, yer yer yeşil, kahverengi, gri ve turkuaz renkler de kullanılmıştır.

<p><b>Kullanılan İmgeler</b></p>	<p>Mor renge sahip bir arka plan üzerinde detaylı bir harita işlemesi yer alırken, bu arka planın önünde karakterimiz yer almaktadır. Karakterin bir eli kanca şeklinde tasvir edilmiştir, diğer eli ise eldivenlidir. Üzerinde ceket bulunurken iç kısmında ise bir giysi bulunmamaktadır. Tek gözünde bir bandana kullanmakta ve yüzünde dikkat çekici bir mavi döğme bulunmaktadır. Kemerinde kahverengi bir halat detayı görülmektedir. Bu şekilde tasvir edilen karakter, Sea of Thieves evrenine özgü bir korsan figürüdür ve görseldeki imgelerle karakterin karakteristik özellikleri vurgulanmıştır.</p>
----------------------------------	---



**Görsel 108:** Belle Karakteri

**Kaynak:** <https://124.im/hutb2>

## 7. BELLE KARAKTERİ

<p><b>Karakterin Özellikleri</b></p>	<p>Belle, Sea of Thieves oyununda yaşlanmayan bir karakter olarak öne çıkmaktadır. Uzun yıllarını Lanetliler Denizi'nin semavi sularında şamandırasının tepesinde kaptanlık yaparak geçirmiştir. Bu süre zarfında, Korsan Lordu'nu bile gölgede bırakan bir bilgi birikimine sahip olmuştur. Belle, bu denizde görünmek istemediği için Hırsızlar Denizi'nde pek görülmez, ancak bu onun efsanevi bir figür olarak bilinmesine ve hikâyelerin dolaşmasına yol açmıştır.</p> <p>Ancak, yaşayanların bölgesine artan ilgisi nedeniyle Belle, karanlıklardan çıkarak Flameheart'a karşı aktif bir rol oynamak zorunda kalmıştır. Belle'nin derin deneyimleri ve bilgeliği, bazen gizemli bir şekilde hareket</p>
--------------------------------------	---

	ettiği için diğer korsanlara ilginç gelebilir. Ancak Derinliklerin Efsanesi olarak bilinen Belle, güçlü bir müttefik ve değerli bir kaynaktır.
<b>Çizim Tarzı</b>	Karakterinin çizim tarzı, diğer karakterlerin çizim tarzlarıyla uyumlu ve tutarlıdır.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Dijital çizim teknikleri kullanılmıştır. Bu teknikler arasında dijital çizim tabletleri ve çeşitli dijital çizim programları yer alabilir. Dijital ortam, ayrıntılı detayları daha hassas bir şekilde yakalamak ve düzenlemek için olanak sağlar.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Görselde kırmızı, sarı, mavi, yeşil ve gri tonları ön plana çıkan renklerdir.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Görselde karakter merkezde yer alırken elinde yeşil alevli bir gaz lambası benzeri bir eşya tutmaktadır. Bu aydınlatma aracı, etrafını gizemli bir ışıkla aydınlatarak dikkat çekmektedir. Karakterin gri korsan şapkası, tarzıyla öne çıkan bir detaydır ve boynunda taşıdığı kolye de dikkat çekicidir. Arka planda bir ada ve bir ev görülmektedir. Karakterin gözleri parlayan yeşil tonlarda ve göz bebeği olmaması, ona gizemli bir hava katmaktadır.



**Görsel 109:** Altın Stokçusu karakteri

**Kaynak:** <https://rarethief.com/sea-of-thieves-the-shores-of-gold-tall-tale-guide/>

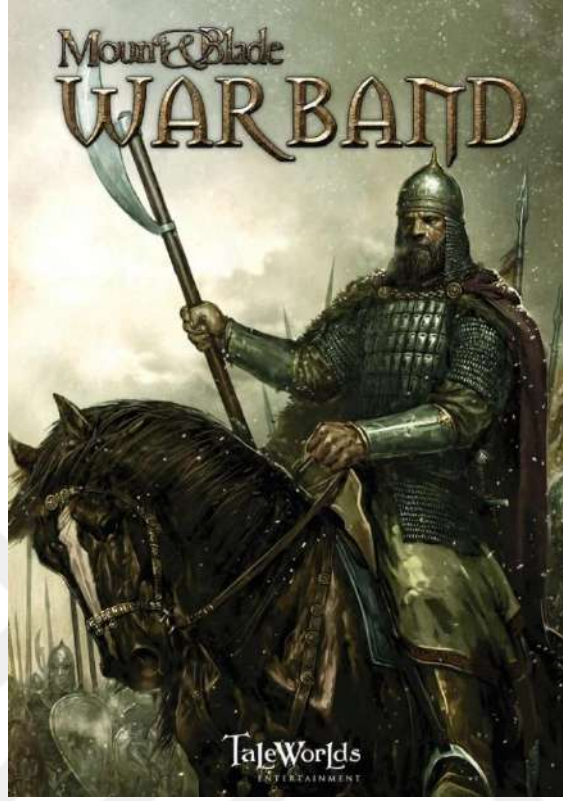
## 8. ALTIN STOKCUSU KARAKTERİ

<p><b>Karakterin Özellikleri</b></p>	<p>Altın Stokçusu, Heybetli İskelet Lortları arasında öne çıkan ve ölümden sonra ruhunu bedeninde taşıyan bir yaşayan ölü korsandır. Kendisi en güçlü ve tehlikeli olanlarındandır. Altın Stokçusu'nun hayattayken başlayan ve ölümsüz hale gelmesiyle de devam eden bir takıntısı vardır: Sonsuz hazine arayışı. Kendi adını taşıyan Ticaret Şirketi'ndekilerin bile ötesinde bir altın tutkusu vardır. Bu düşkünlük, vücudunu parçalar halinde çaresizce istediği metaller ve mücevherlerle değiştirmesine neden olmuştur. Altın Stokçusu, gözü pek korsanlar tarafından fark edilmeyi bekleyen en ölümcül hazinelerden birine dönüşmüştür. Ancak ne kadar sık mağlup edilirse edilsin, açgözlülüğünün ondan vazgeçmesi pek mümkün görünmemektedir.</p>
<p><b>Çizim Tarzı</b></p>	<p>Karakterinin çizim tarzı, diğer karakterlerin çizim tarzlarıyla uyumlu ve tutarlıdır.</p>
<p><b>Kullanılan Teknik</b></p>	<p>Dijital çizim teknikleri kullanılmıştır. Bu tekniklerde 3d modelleme tekniği ile birlikte arasında dijital çizim tabletleri ve çeşitli dijital çizim programları yer alabilir. Dijital ortam, ayrıntılı detayları daha hassas bir şekilde yakalamak ve düzenlemek için olanak sağlar.</p>

<b>Kullanılan Renkler</b>	Görselde, Altın Stokçusu karakterinin etrafında ağırlıklı olarak altın tonları ve sarı renk hâkimdir. Bunun yanı sıra, mavi, kahverengi ve siyah tonları da kullanılarak detaylandırılmıştır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Görselde, Altın Stokçusu karakteri büyük bir karanlık iç mekânda yer alırken, aydınlatma ateşlerden sağlanmaktadır. Arka plandaki tahtalardan kurulmuş iskeleler ve anahtar şeklindeki bayrak göze çarpar. Karakterin elinde altın bir kürek tutması dikkat çekerken, iskelet formunda tasvir edilmiştir. Vücudunun çeşitli bölgelerinde değerli taşlar ve altın aksesuarlar bulunmaktadır. Aynı zamanda oturduğu taht büyük ve ihtişamlı olduğu için dikkat çekmektedir.



### 3.5. MOUNT BLADE WAR BAND İSİMLİ OYUNLA İLGİLİ BULGULAR



Görsel 110: Mount Blade Warband Oyun Görsel Kapağı

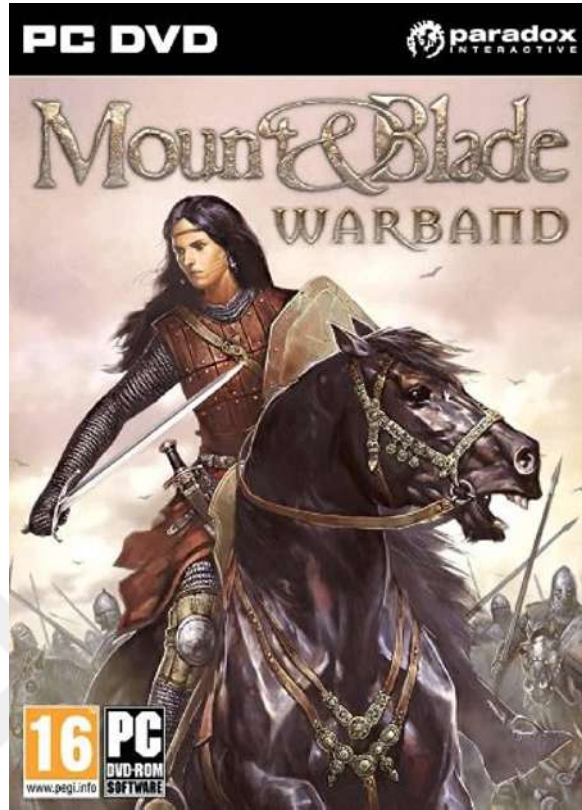
Kaynak: <https://oynasana.com/products/mount-blade-warband>

#### TEMEL ÖZELLİKLERİ

##### A. OYUN TANIMLAMA

İsmi	Mount Blade Warband
Üretici Firma	TaleWorlds
Geliştirici	TaleWorlds
Yayımcı	TaleWorlds, Paradox Interactive, Plaion
Tasarımcı	Armagan Yavuz
Kullandığı Motor	TaleWorlds

<b>Boyut (gb)</b>	900 MB
<b>Çıkış yılı</b>	Mount & Blade: Warband, orijinal olarak 31 Mart 2010 yılında çıkış yapan bir oyun.
<b>Oyun Türü</b>	Aksiyon Rol Yapma, Strateji, Açık dünya
<b>Kullanılan Fontlar</b>	" <b>Antique Olive</b> ": Bu font, oyunun menüleri, arayüzü ve bazı metinlerinde kullanılır. Genellikle başlık ve büyük metinlerde tercih edilir. " <b>Tahoma</b> ": Tahoma, birincil metinlerin ve diyalog kutularının çoğunda kullanılan bir fonttur. Oyuncular arasındaki iletişim, bilgilendirici metinler ve diğer yazılı içerikler genellikle Tahoma fontuyla sunulur.
<b>Yaş Uyumluluğu</b>	16+
<b>Mod</b>	Tek oyunculu oyun- Çok oyunculu oyun
<b>Platform</b>	Android, PlayStation 4, Microsoft Windows, MacOS, Xbox One, Linux, Klasik Mac OS, Mac OS
<b>İncelemeler (Steam)</b>	Çok Olumlu- Bu oyun için yazılan 118.334 kullanıcı incelemesinden %97 kadarı olumlu
<b>Kullanıcı Tanımlı Etiketler (Steam platformunda belirlenen)</b>	Orta çağ, Ryo, Açık Dünya, Strateji, Sandbox



**Görsel 111:** Mount blade warband dvd kapağı

**Kaynak:** <https://www.amazon.com.tr/Mount-Blade-Warband-UK-%C4%B0thal/dp/B002RL9RKY>

## B. OYUNUN SUNUMU / SATIŞ PAZARLAMA

<b>Pazarlama</b>	Oyunun yasal sahipleri tarafından gerçekleştirilen tanıtım ve promosyon faaliyetlerini kapsar. Bu faaliyetlerde, oyunun özellikleri, oynanışı ve farklılıkları vurgulanarak potansiyel oyuncuların dikkati çekilir. Pazarlama aşamasında, resmî web siteleri, sosyal medya platformları ve diğer online kanallar kullanılmaktadır. Oyunun özelliklerini ve avantajlarını gösteren tanıtım videoları, oyun içi ekran görüntüleri ve grafikler paylaşılır. Basın bültenleri, basın açıklamaları ve oyun incelemeleri gibi materyaller, oyunculara oyun hakkında daha fazla bilgi sağlamaktadır.
<b>Desteklenen Dil</b>	Türkçe, İngilizce, Çekçe, Fransızca, Almanca, Macarca, Lehçe, Basitleştirilmiş Çince, Geleneksel Çince, Kastilya İspanyolcası
<b>Seslendirme</b>	İngilizce
<b>Alt Yazı</b>	Türkçe, Almanca, İngilizce, Fransızca, İspanyolca, İtalyanca

<b>Yapılan Uyarlamalar</b>	Herhangi bir uyarlama henüz yapılmamıştır.
<b>Gelişim</b>	<p>Mount &amp; Blade: Warband, Türk video oyun geliştirme şirketi TaleWorlds Entertainment tarafından orijinal bir şekilde geliştirilmiştir. Geliştirme süreci, TaleWorlds ekibi tarafından titizlikle yürütülmüştür.</p> <p>TaleWorlds Entertainment, oyunun her yönünü bağımsız olarak tasarlamış, programlamış ve üretmiştir. Oyunun grafikleri, oynanış mekanikleri, içerikleri ve diğer özellikleri, TaleWorlds'ün kendi fikirleri ve yaratıcılığına dayanmaktadır. Mount &amp; Blade: Warband, 2010 yılında piyasaya sürülmüş ve büyük beğeni toplamıştır.</p>
<b>Hikâye</b>	<p>Orijinal bir kurgusal hikâyeye sahip açık dünya bir rol yapma oyunudur. Oyuncu, Calradia adlı kurgusal bir kıtada farklı rolleri üstlenir ve topraklarını genişletme, ordular kurma ve siyasi ittifaklar oluşturma gibi hedeflere ulaşmak için stratejik kararlar alır. Oyunun hikâyesi oyuncunun tercihlerine ve eylemlerine bağlı olarak şekillenir, böylece her oyuncunun benzersiz bir deneyimi vardır.</p>
<b>Serinin Devamı</b>	<p>Mount &amp; Blade (2008)</p> <p>Mount &amp; Blade: Warband (2010)</p> <p>Mount &amp; Blade: With Fire &amp; Sword (2011)</p> <p>Mount &amp; Blade: Warband - Napoleonic Wars (2012)</p> <p>Mount &amp; Blade: Warband - Viking Conquest (2014)</p> <p>Mount &amp; Blade II: Bannerlord (2020)</p>



**Görsel 112:** : Mount Blade Warband Ana Menü

**Kaynak:** <https://www.technopat.net/sosyal/konu/mount-blade-warband-yazilar-bulanik-goeruenueyor.1865178/>

## C. İMGESEL KAVRAMLAR

### 1. ARAYÜZDEKİ TİPOGRAFİ

<b>Kullanılan Font</b>	Ana menüsünde kullanılan font, " <b>Galahad Std Regular</b> " adı verilen modern bir fonttur. Bu font, oyunun görsel tasarımına özgü bir şekilde kullanılmıştır. TaleWorlds Entertainment, oyunun geliştirme sürecinde orijinal içerikler oluştururken bu fontu seçmiştir. " <b>Galahad Std Regular</b> " fontu, oyunun atmosferine uygun bir estetik sunmak için tercih edilmiştir ve Mount & Blade: Warband'ın ana menüsünde kullanılan yazı tipi olarak özgün bir şekilde kullanılmaktadır.
<b>Yazı Puntosu</b>	Kullanılan font büyüklüğü, 15 ila 20 punto arasındadır.
<b>Espas Kullanımı</b>	Menü eşit boşluklar bölünmektedir ve seçenekleri ortadan hizalanmıştır. Üst kısmında oyunun logosu bulunmaktadır ve menü seçeneklerinden bir tık daha fazla boşluk bulunmaktadır. Logonun sağ altında ise versiyon numarası yer almaktadır. Bu tasarım, kullanıcıların ana menüyü rahatça anlamalarını ve kullanmalarını sağlayacak şekilde düzenlenmiştir.
<b>Menü düzeni</b>	Ana menü, sol tarafında çerçeve içinde düzenlenmiş menü seçeneklerini ve üst kısmında oyun logosunu içerir. Menü seçenekleri, ortadan hizalanmış bir şekilde yer alırken logonun sağ alt köşesinde ise versiyon numarası

	bulunur. Sağ tarafta ise oyun için özel olarak hazırlanmış bir illüstrasyon yer alır. Bu tasarım, kullanıcıların menü seçeneklerini kolayca görmelerini ve kullanmalarını sağlar. İllüstrasyon oyunun temasını yansıtabilir ve kullanıcıların oyunun atmosferine hızlıca giriş yapmalarını sağlar.
<b>Kullanılan Tipografi</b>	Orta büyüklükte puntolu ve dikkat çekici bir tipografi kullanılmıştır. Menü yazıları, gösterişli bir font ile tasarlanmıştır, böylece hemen dikkat çeker ve kolayca okunabilir hale gelir. Bu, kullanıcının farklı seçenekleri ayırt etmesine yardımcı olur. Genel olarak, tipografi seçimleri, oyunun atmosferine uygun bir denizci veya macera temasıyla uyumlu bir şekilde tasarlanmıştır.
<b>Buton tasarımı</b>	Ana menüde macera ve hikâye hissi uyandıran bir yaklaşım benimsenmiştir. Oyunun hikâyesini oyuncuya en baştan aktarmak amacıyla, dikdörtgen parşömen tarzında bir kâğıdın üzerine yerleştirilmiş buton tasarımları kullanılmıştır. Bu butonlar, oyuna giriş seçeneklerini içerir ve oyuncuların oyunun atmosferine hızla girmelerini sağlar. Tasarımın genel amacı, oyunculara hikâyenin önemini vurgulamak ve onları oyun dünyasına çekmektir.
<b>Renk paleti</b>	Kahve, gümüş, yeşil, beyaz ve siyah



**Görsel 113:** Mount blade warband logo tasarımı

**Kaynak:** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mount\\_%26\\_Blade\\_Warband\\_logo.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mount_%26_Blade_Warband_logo.png)

## 2. LOGO KULLANIMI

<b>Logonun Görsel Hiyerarşisi</b>	Logonun görsel hiyerarşisi, markanın önemini vurgulamak için tasarlanmıştır. Logonun yer aldığı büyük boyutlu ve dikkat çekici bir tasarımı vardır. Bu tasarım, markanın tanınabilirliğini artırırken diğer bilgilerin okunabilirliğini sağlar.
-----------------------------------	---

<b>Kullanılan Renk</b>	Kahverengi ve tonları
<b>Kullanılan Font</b>	Caslon Antique VL, Mason Serif Regular
<b>Özgünlük/Yaratıcılık</b>	<p>Logo, karakteristik bir tarza sahip olan bir yazı tipi kullanılarak tasarlanmıştır. Bu yazı tipi, modern bir eski tarzı yansıtan özgün bir fonttur. Logoda kullanılan yazı tipi, oyunun atmosferini ve temasını yansıtan bir görünüm sunar.</p> <p>Ayrıca, logonun genel tasarımı da özgünlük ve yaratıcılık açısından önemlidir. Logoda kullanılan şekiller, renkler ve düzenlemeler, oyunun hikâye ve macera unsurlarını vurgulamak için özenle seçilmiştir. Bu şekilde, Mount &amp; Blade: Warband logosu oyunun özgün ve tanınabilir bir marka imajı oluşturur.</p>
<b>Algılanabilirlik</b>	<p>İlk olarak, logonun net ve keskin hatlara sahip olması dikkat çekiciliğini artırmaktadır ve okunabilirliği sağlamaktadır. Yazı tipi ve şekillerin tasarımında basitlik ve netlik öncelikli olarak ele alınmıştır. Logoda kullanılan renkler, markanın atmosferini ve oyunun temasını yansıtırken aynı zamanda dikkat çekici bir etki yaratmaktadır. Renklerin uyumu ve kontrastı, logonun daha belirgin ve göze çarpan bir şekilde algılanmasını sağlamaktadır.</p>
<b>Okunurluk</b>	<p>Logosunun yüksek okunurluğu dikkate değerdir. Net yazı tipi, şekillerin uyumu ve yeterli kontrast, metni kolaylıkla okunabilir hale getirir. Logonun tasarımı, kullanıcıların metni net bir şekilde algılamasını sağlar.</p>



**Görsel 114:** Sea of thieves arka plan illüstrasyonu

**Kaynak:** <https://forum.gamer.com.tr/konu/yelkenler-fora-sea-of-thieves.408415/>

## D. İLLÜSTRASYON KULLANIMI

### 1. ARKA PLAN İLLÜSTRASYONU

<p><b>Çizim Tarzı</b></p>	<p>Oyun girişlerinde kendine özgü bir çizim tarzıyla dikkat çeken arka plan illüstrasyonlarına sahiptir. Uğurcan Yüce, karanlık ve gotik temalara odaklanan illüstrasyonlarıyla tanınan bir Türk sanatçıdır. Tarzı, detaylı çizimler, yoğun gölgelemeler ve atmosferik renk paletleri içerir. Mount &amp; Blade: Warband oyununun karanlık atmosferi ve karakter tasarımlarıyla benzerlik gösteren çizim tarzı, Yüce'nin çalışmalarına benzeyebilir. Bu illüstrasyonlarda, çizgisel ve karakalem tarzı bir yaklaşım benimsenmiştir. Detaylı çizgiler ve gölgeler, illüstrasyonlara derinlik kazandırırken aynı zamanda gerçekçi bir hava yaratır. Her bir illüstrasyon, oyunun atmosferini yansıtmak için özenle tasarlanmıştır. Bu tarz, oyunun grafiksel açıdan kendine özgü bir imza taşımasını sağlar ve oyunculara benzersiz bir görsel deneyim sunar.</p>
<p><b>Kullanılan Teknik</b></p>	<p>Geleneksel ve dijital çizim tekniklerinin birleşimini kullanarak etkileyici bir görsel sunmaktadır. Çizgisel vurgular, gölgeleme teknikleri, perspektif ve renk kullanımı ile oyuncuların oyun dünyasına derinlemesine dalmasını sağlayan bir atmosfer yaratılmıştır.</p>
<p><b>Kullanılan Renkler</b></p>	<p>Genelde bu arka plan illüstrasyonunda da görüldüğü gibi siyah ve kahverengi tonları çizime hâkimdir.</p>

<p><b>Kullanılan İmgeler</b></p>	<p>Arka plan illüstrasyonunda, merkezde atlarıyla birlikte birbiriyle temas kurmak üzere olan iki şövalye görülmektedir. Bu şövalyelerden biri, elinde çift kartal simgeli bir kalkan taşımaktadır. Şövalyeler, cesaret ve savaşçılık anlamını taşıyan bir duruş sergilemektedir.</p> <p>Merkezdeki karakterlerin arkasında ise büyük bir savaş halinde olan ordu betimlenmiştir. Ordu, karmaşık bir savaş sahnesini yansıtmakta, birçok askerin hareketi ve çatışması tasvir edilmektedir. Bu sahne, savaşın kaotik ve yoğun atmosferini vurgulayarak oyunun temel temasını yansıtmaktadır.</p> <p>Bu illüstrasyonda yer alan imgeler, oyunun savaş, strateji ve macera unsurlarını vurgulamaktadır. Şövalyelerin ve ordu imgesinin kullanımı, oyunculara oyunun epik ve aksiyon dolu bir deneyim sunacağına dair ipuçları vermektedir. Aynı zamanda, bu imgeler oyunun atmosferini, orta çağ savaşlarının heyecanını ve tarihî dokusunu yansıtan bir şekilde yaratmaktadır.</p>
<p><b>Kompozisyon</b></p>	<p>Arka plan illüstrasyonunda dikkat çeken bir kompozisyon kullanılmıştır. İllüstrasyonun merkezinde atlarıyla birbirine doğru yönelen iki şövalye yer almaktadır. Bu şövalyeler, hikâyenin odak noktasını oluştururken aynı zamanda oyunun temel karakterlerini temsil etmektedir.</p> <p>Kompozisyonun denge ve ritm açısından dikkat çeken bir yapısı vardır. Şövalyelerin pozisyonları ve atların hareketleri, dinamizmi ve enerjiyi yansıtırken aynı zamanda görsel bir denge sağlar. Büyük ordu imgesi ise arka planda hikâyenin epik boyutunu vurgular.</p>
<p><b>Kullanılan Font</b></p>	<p>Görselde bulunmamakta.</p>



**Görsel 115:** Mount Blade Warband Konsept Kamp Çizimi

**Kaynak:** <https://mountandblade.fandom.com/wiki/Camp>

## 2. KONSEPT ÇİZİM

<b>Çizim Tarzı</b>	Karakteristik bir çizim tarzına sahiptir. Çizim tarzı, hikâyeyi ve oyun dünyasını yansıtan bir atmosfer oluşturmak için özenle seçilmiştir. Çizimde kullanılan tarz, genellikle karakalem veya dijital çizim teknikleriyle yapılmış gibi görünmektedir. Ayrıca, çizimdeki gölgelendirme teknikleri de dikkat çekicidir. Işık ve gölge kullanımıyla derinlik hissi oluşturulmuş ve nesnelerin formu ve yapısı daha belirgin hale getirilmiştir. Bu da çizimin gerçekçi ve canlı bir görünüm kazanmasını sağlamıştır.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Karakalem veya dijital çizim teknikleri içermektedir
<b>Kullanılan Renkler</b>	Siyah ve kahverengi tonları çizime hâkimdir.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Kamp kurulduğunda görünen çizimdeki imgeler, oyunun atmosferini ve hikâyesini yansıtmak için özenle seçilmiştir. Ön planda bir grup askerlerin dinlenme, yemek yapma ve uyuma halleri yer almaktadır. Arka planda ise çimen detayı, atlar ve ağaçlar bulunmaktadır. Bu imgeler, askeri hayatının günlük rutinlerini, doğayla olan bağı ve savaşın önemini vurgulamaktadır.
<b>Kompozisyon</b>	Çizimde, bir grup askerin dinlenme anlarına odaklanılmıştır. Askerler, zırhlarını çıkarmış, yemek yapmış ve uyuyarak dinlenmişlerdir. Arka planda, çimen detayıyla zemin vurgulanmış, atlar ve bir gözcü yer

almaktadır. Ağaçlar ise atların yanında bulunmaktadır. Bu kompozisyon, askerlerin rahatlama anlarını, doğal çevreyi ve atların önemini yansıtmaktadır.



**Görsel 116:** arthur morgan karakteri

**Kaynak:** [https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:\\_Warband](https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:_Warband)

## E. KARAKTER İLLÜSTRASYONU

### 1. ARTHUR MORGAN KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Kral Harlaus, genellikle girişken, neşeli ve dost canlısı bir kişiliğe sahiptir. Büyük bir iştahı olduğu için sık sık yemek yemeyi tercih eder ve şişman bir görünüme sahiptir. Harlaus, kendi krallığı için sadakatle savaşan cesur bir liderdir ve askeri stratejileriyle bilinir. Karizmatik bir kişiliğe sahip olan Kral Harlaus, diğer krallarla diplomatik ilişkiler kurabilir ve müttefiklikler oluşturabilir. Oyuncular için hem bir hedef hem de potansiyel bir müttefik olan Kral Harlaus, oyunun derinlik ve strateji unsurlarına katkıda bulunur.
<b>Çizim Tarzı</b>	Kral Harlaus karakterinin çizim tarzı, Mount & Blade Warband oyununda kendine özgü bir şekilde tasarlanmıştır. Çizim tarzı, oyunun atmosferine

	uyum sađlayan bir grsel anlatım sunmakta ve karakterin nemini ve otoritesini yansıtılmaktadır.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Karakterlerin grsel gsteriminde 3D modelleme ve animasyon teknikleri kullanılmıřtır. Karakterlerin tasarımları ve detayları,  boyutlu modelleme programları kullanılarak oluřturulur.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Yeřil, gri, siyah ve kahverengi tonları kullanılmıřtır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Karakterin temsil ettiđi blge iin bayrađı arka planda grlmektedir. Bayrak, karakterin kimliđini ve bađlantısını temsil eden semboller iermektedir. Aynı zamanda karakterin zırhı zerinde de bayrakla uyumlu bir desen veya motif bulunmaktadır, bu da karakterin bađlı olduđu blgeyi vurgulamaktadır. Karakter, kahverengi zeminin zerinde tasvir edilmiřtir, bu da karakterin etrafındaki ortamı yansıtılmaktadır. Genel olarak, kullanılan imgeler karakterin kkenini, kimliđini ve karakterin temsil ettiđi blgeyi vurgulamak iin kullanılmıřtır.
<b>Kompozisyon</b>	Karakterin temsil ettiđi blge iin arka planda grnen bayrak, nemli bir odak noktasıdır. Bayrak, karakterin kimliđini ve bađlantısını sembolik olarak ifade eder. Ayrıca karakterin zırhının stnde bulunan giyside de uyumlu bir renk bulunur, bu da karakterin aidiyetini vurgular. Karakter, kahverengi zemin zerinde tasvir edilmiřtir, bu da onu evreleyen ortamı yansıtır. Bu kompozisyon, karakterin bađlantılarını ve grsel hikyesini glendirmek iin dikkatli bir řekilde dzenlenmiřtir.



**Görsel 117:** Sultan hâkim karakteri

**Kaynak:** [https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:\\_Warband](https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:_Warband)

## 2. SULTAN HÂKİM KARAKTERİ

<p><b>Karakterin Özellikleri</b></p>	<p>Sultan Hâkim karakteri, Sarranid Sultanlığı'nın hükümdarı olarak karşımıza çıkar. Güçlü bir lider ve bilge bir karakter olarak tanımlanır. Sultan Hâkim, askeri yetenekleri ve savaş stratejileriyle dikkat çeken bir savaşçıdır. Kendisi, Şariz şehrinin sahibi olarak büyük saygınlığa sahiptir. Öncelikleri arasında ülkenin istikrarını sağlamak, soyluları bir araya getirerek birlik ve beraberlik içinde yönetmek yer alır. Tahta geçmek için Baybak ile evlenmesi gereken Sultan Hâkim, Baybak'ın ölümüyle tahtı ele geçirmiş ve hükümdarlık yetkisini tam anlamıyla elinde bulundurmıştır.</p> <p>Sultan Hâkim, iç savaş ve anlaşmazlıkları önlemek amacıyla güçlü bir liderlik sergiler. Kararlı, adil ve cesur bir şekilde ülkesini yönetirken, Sarranid Sultanlığı'nın çıkarlarını koruma amacı güder. Ayrıca, Sultan Hâkim'in bilge bir karakter olduğu ve halkının refahı için çaba sarf ettiği bilinir.</p>
<p><b>Çizim Tarzı</b></p>	<p>Çizim tarzı, oyunun atmosferine uyum sağlayan bir görsel anlatım sunmakta ve karakterin önemini ve otoritesini yansıtmaktadır.</p>

<b>Kullanılan Teknik</b>	Karakterlerin görsel gösteriminde 3D modelleme ve animasyon teknikleri kullanılmıştır. Karakterlerin tasarımları ve detayları, üç boyutlu modelleme programları kullanılarak oluşturulur.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Sarı, kırmızı, gri ve kahverengi tonları kullanılmıştır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Zırh giyerek kendisini koruyan bir görünüme sahiptir. Uzun sakalı ise dikkat çeken bir özelliğidir. Arkasında yer alan bayrak, onun temsil ettiği bölgenin sembolüdür. Sarı bir bayrak üzerine kırmızı bir sembol işlenmiştir. Sultan Hâkim ise bu bayrağın önünde yer alır, güçlü ve kararlı duruşuyla karakterinin liderlik vasıflarını yansıtır.
<b>Kompozisyon</b>	Karakterimiz kahverengi bir zeminin üzerinde yer alırken, arkasında temsil ettiği bölgenin bayrağı bulunmaktadır. Bu bayrak, karakterin gücünü ve liderlik yeteneklerini simgeler. Sultan Hâkim, görüntünün merkezinde yer alarak odak noktası haline gelir ve dikkatleri üzerine çeker.



**Görsel 118:** Kral Harlaus karakteri

**Kaynak:** [https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:\\_Warband](https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:_Warband)

### 3. KRAL HARLAUS KARAKTERİ

<p><b>Karakterin Özellikleri</b></p>	<p>Kendisi Swadia Krallığı'nın hükümdarıdır ve zengin bir toprak sahibidir. Harlaus, kendi bölgesinin bayrağını ve sembollerini gururla taşır. Karakterimiz zırh giymekte olup kraliyet simgeleriyle süslenmiştir. Kral Harlaus'un hükmettiği bölgenin sembolü, karakterin zırhının üzerinde ve bayrağında yer alır. Bu semboller, Harlaus'un gücünü, otoritesini ve liderlik pozisyonunu temsil eder. Karakterin duruşu ve görünümü, karizmatik bir liderin özelliklerini yansıtır. Kral Harlaus, soylu bir hükümdar olarak bilinir ve etrafındaki soyluların saygısını kazanmıştır. Kendisi cesur, stratejik zekâya sahip ve kendi çıkarlarını korumak için gerekli adımları atmaktan çekinmez. Kral Harlaus, Swadia Krallığı'nın refahı ve güvenliği için savaşmaktan çekinmez ve ülkesini büyük bir tutkuyla yönetir.</p>
<p><b>Çizim Tarzı</b></p>	<p>Kral Harlaus karakterinin çizim tarzı, Mount &amp; Blade Warband oyununda kendine özgü bir şekilde tasarlanmıştır. Çizim tarzı, oyunun atmosferine uyum sağlayan bir görsel anlatım sunmakta ve karakterin önemini ve otoritesini yansıtmaktadır.</p>

<b>Kullanılan Teknik</b>	Karakterlerin görsel gösteriminde 3D modelleme ve animasyon teknikleri kullanılmıştır. Karakterlerin tasarımları ve detayları, üç boyutlu modelleme programları kullanılarak oluşturulur.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Kırmızı, siyah, gümüş ve kahverengi tonlarındaki renkler kullanılmaktadır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Karakter, kompozisyonun sol kısmında yer alırken sağ kısmında kırmızı, mavi ve kahverengi renklere sahip bir korsan gemisi bulunmaktadır. Karakterin korsan şapkası, göz bandı ve kırmızı yakalı korsan ceketi özellikle dikkat çekmektedir. Arka planda ise kahverengi tonlarda dağlar görülmektedir. Bu çizimde, karakterin görsel çekiciliği ve korsan kimliği vurgulanmaktadır. Renkler, karakterin cesaretini ve maceraperestliğini yansıtmak için özenle seçilmiştir. Kompozisyon, denizlerde geçen heyecan verici bir hikâyeyi akıllara getirirken aynı zamanda görsel bir denge sunmaktadır.
<b>Kompozisyon</b>	Karakter, sade bir zırhla donanmış olarak görünmektedir ve kahverengi bir arka planın önünde yer almaktadır. Bu basit arka plan, karakterin odak noktası olmasına ve onun ön plana çıkmasına yardımcı olur. Karakterin sağ arkasında ise temsil ettiği bölgenin bayrağı yer almaktadır. Bayrak, renkleri ve sembolleriyle dikkat çeken bir unsurdur ve karakterin kimliğini ve bağlantısını temsil eder. Bu kompozisyon, karakterin gücünü ve liderlik pozisyonunu vurgularken, aynı zamanda sadelik ve dikkat çekici bir görsel denge sağlar.



**Görsel 119:** Kral Ragnar karakteri

**Kaynak:** [https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:\\_Warband](https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:_Warband)

#### 4. KRAL RAGNAR KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Ragnar, Nord Krallığı'nın lideridir ve oyunda büyük bir rol oynamaktadır. Karakterin fiziksel özellikleri arasında uzun boylu ve güçlü bir yapısı bulunmaktadır. Genellikle ağır bir zırh giymekte ve etkileyici bir savaş ekipmanıyla donanmaktadır. Kral Ragnar, kahramanlık, cesaret ve savaşçılık gibi nitelikleriyle bilinir. Kendisi bir lider olarak saygı görmektedir ve ordusuyla birlikte kahramanca savaşmaktadır. Aynı zamanda stratejik bir zekâ ve taktiksel yeteneklere sahip olan Kral Ragnar, krallığının güvenliği ve genişlemesi için savaşmaktadır. Oyuncuların saygı duyduğu ve takip ettiği bir karakter olarak oyunun ilerleyişinde önemli bir role sahiptir.
<b>Çizim Tarzı</b>	Çizim tarzı, oyunun atmosferine uyum sağlayan bir görsel anlatım sunmakta ve karakterin önemini ve otoritesini yansıtmaktadır.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Karakterlerin görsel gösteriminde 3D modelleme ve animasyon teknikleri kullanılmıştır. Karakterlerin tasarımları ve detayları, üç boyutlu modelleme programları kullanılarak oluşturulur.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Mavi, siyah ve kahverengi tonları kullanılmaktadır.

<b>Kullanılan İmgeler</b>	<p>Karakterin ön planda yer aldığı kahverengi zemin, ona odaklanmayı sağlar ve dikkati karakterin üzerine çeker. Karakterin sol tarafa doğru bakması, bir hedefi veya düşmanı gözetlediğini ima eder. Zincir zırhının üzerindeki kahverengi zırh, karakterin savaşçı ve güçlü yapısını vurgular. Turuncu rengindeki sakalı ve saçları, karakterin vahşi ve barbar bir görünüm kazanmasını sağlar. Sağ arka tarafta bulunan karga sembolü, korku ve ölümlle ilişkilendirilen bir semboldür ve karakterin savaşçı kimliğini güçlendirir. Mavi renkteki bayrak ise karakterin liderlik ve hükümdarlık niteliklerini temsil eder. Bu imgeler, oyunculara Kral Ragnar karakterinin gücünü, cesaretini ve karizmasını hissettirir.</p>
<b>Kompozisyon</b>	<p>Karakter, sade bir zırhın üzerine kahverengi bir zırh ile donanmış olarak görünmektedir ve açık kahverengi bir arka planın önünde yer almaktadır. Bu basit arka plan, karakterin odak noktası olmasına ve onun ön plana çıkmasına yardımcı olur. Karakterin sağ arkasında ise temsil ettiği bölgenin bayrağı yer almaktadır. Bayrak, renkleri ve sembolleriyle dikkat çeken bir unsurdur ve karakterin kimliğini ve bağlantısını temsil eder.</p>



**Görsel 120:** Sancar Han karakteri

**Kaynak:** [https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:\\_Warband](https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:_Warband)

## 5. SANCAR HAN KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Sancar Han, Kergit Hanlığını temsil eder. Janakir Khan'ın oğludur. Karakterin fiziksel özellikleri güçlü bir yapı içerir. Sanjar Han, tahtı kardeşinden zorla almış biri, ancak buna rağmen çok sayıda taraftarı bulunmaktadır, genellikle sınır komşularıyla savaştığı için biraz askeri ve biraz da siyasetçi olduğu söylenebilir.
<b>Çizim Tarzı</b>	Çizim tarzı, oyunun atmosferine uyum sağlayan bir görsel anlatım sunmakta ve karakterin önemini ve otoritesini yansıtmaktadır.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Karakterlerin görsel gösteriminde 3D modelleme ve animasyon teknikleri kullanılmıştır. Karakterlerin tasarımları ve detayları, üç boyutlu modelleme programları kullanılarak oluşturulur.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Mor, sarı ve kahverengi tonlar kullanılmaktadır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Karakterin ön planda yer aldığı kahverengi zemin, ona odaklanmayı sağlar ve dikkati karakterin üzerine çeker. Karakterin sol tarafa doğru bakması, bir hedefi veya düşmanı gözetlediğini ima eder. Sarı zırhının üzerindeki mor desenli kıyafet dikkat çekmektedir. Boynunda sarılı olan sarı renkteki şal benzeri aksesuarda farklı bir imge olarak yer almaktadır. Sakalı ve

	saçları, karakterin vahşi ve barbar bir görünüm kazanmasını sağlar. Sağ arka tarafta bulunan oklu at sembolü, savaş ve hırs ile ilişkilendirilen bir semboldür ve karakterin savaşçı kimliğini güçlendirir.
<b>Kompozisyon</b>	Karakter, sade koruyucu bir zırhın üzerine mor bir zırh aksesuarı ile donanmış olarak görünmektedir ve açık kahverengi bir arka planın önünde yer almaktadır. Bu basit arka plan, karakterin odak noktası olmasına ve onun ön plana çıkmasına yardımcı olur. Karakterin sağ arkasında ise temsil ettiği bölgenin bayrağı yer almaktadır. Bayrak, renkleri ve sembolleriyle dikkat çeken bir unsurdur ve karakterin kimliğini ve bağlantısını temsil eder.



**Görsel 121:** Kral Yaroglek karakteri

**Kaynak:** [https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:\\_Warband](https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:_Warband)

## 6. KRAL YAROGLEK KARAKTERİ

<b>Karakterin Özellikleri</b>	Kral Yaroglek, sadakat ve adaleti önemseyen bir kişilik olarak bilinir. Halkının refahı ve güvenliği için çaba sarf eder ve krallığına hâkim olmak için diplomasi ve strateji kullanır. Kral, genellikle danışmanlarına güvenir ve onların bilgeliğine değer verir. Kendisi, krallığını savunmak için düşmanlarına karşı cesurca savaşır ve liderlik ettiği orduya ilham verir.
-------------------------------	---

	Karakterin aynı zamanda bir vizyonu vardır ve krallığını büyötmek, refahı artırmak ve barışı sağlamak için çabalar. Kral Yaroglek, Mount & Blade: Warband oyununda oyuncuların karşılaşabileceđi önemli bir karakterdir ve oyundaki politik ve savaşı dünyanın bir parçası olarak hikâyeyi şekillendirir.
<b>Çizim Tarzı</b>	Çizim tarzı, oyunun atmosferine uyum sağlayan bir görsel anlatım sunmakta ve karakterin önemini ve otoritesini yansıtmaktadır.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Karakterlerin görsel gösteriminde 3D modelleme ve animasyon teknikleri kullanılmıştır. Karakterlerin tasarımları ve detayları, üç boyutlu modelleme programları kullanılarak oluşturulur.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Krem, kahverengi tonları ve kırmızı renkleri kullanılmıştır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Açık kahverengi arka planın önünde duran karakter, güçlü bir duruş sergiliyor. Üzerindeki kare desenli giysi, onun cesaretini ve kararlılığını yansıtıyor. Kolyesi ise onun özgünlüğünü ve benzersizliğini vurguluyor. Boynundaki kırmızı aksesuar, tutkulu ve enerjik bir karaktere işaret ediyor. Arka plandaki krem renkli bayrak, güven ve barışı temsil ediyor. Kahverengi şerit, karakterin köklerine ve toprakla olan bağına işaret ederken, içerisindeki aslan sembolü, gücünü ve liderlik vasfını simgeliyor. Bu imgeler bir araya geldiğinde, karakterimizin güçlü, kararlı, tutkulu ve liderlik yeteneklerine sahip bir kişi olduğunu anlıyoruz.
<b>Kompozisyon</b>	Açık kahverengi arka planın önünde merkezde duran kahraman, dikkat çekici bir şekilde tasvir edilmiştir. Üzerindeki kare desenli giysi, karakterin kararlılık ve güç simgesidir. Bu giysi, aynı zamanda onun benzersiz bir tarza sahip olduğunu da gösterir. Göğsünde asılı olan kolye, krallıkta sahip olduğu seçkinliği ve statüsü vurgular. Boynundaki kırmızı aksesuar, Kral Yaroglek'in tutkulu ve hırslı bir karakter olduğunu gösterir.

### 3.6. THE WITCHER İSİMLİ OYUNLA İLGİLİ BULGULAR



**Görsel 122:** The Witcher, oyun için bir tanıtım illüstrasyonu.

**Kaynak:** <https://124.im/XcQ>

#### TEMEL ÖZELLİKLER

#### A. OYUN TANIMLAMA

<b>İsmi</b>	The Witcher 3: Wild Hunt
<b>Üretici Firma</b>	CD PROJEKT RED
<b>Geliştirici</b>	CD PROJEKT RED
<b>Yayımcı</b>	CD PROJEKT RED
<b>Tasarımcı</b>	Grzegorz MocarSKI
<b>Kullandığı Motor</b>	REDengine 3
<b>Boyut (gb)</b>	50 Gb
<b>Çıkış yılı</b>	19 Mayıs 2015
<b>Oyun Türü</b>	Aksiyon, macera, hayatta kalma, açık dünya

<b>Kullanılan Fontlar</b>	<p>“<b>Book Antiqua</b>” Genel olarak kullanılan bir serif fontudur. Bu font, metinlerin çoğunda kullanılan ve karakteristik bir görünüme sahip olan eski tarzıyla dikkat çeker.</p> <p>“<b>Franklin Gothic</b>” Oyun serisinde kullanılan bir sans-serif fontudur. Bu font, başlıklar, menüler ve arayüz metinlerinde sıkça görülür. Yalın ve modern bir görünümü vardır.</p> <p>“<b>Trajan Pro</b>” Oyun serisinde başlıklarda kullanılan bir serif fontudur. Bu font, antik Roma döneminden esinlenilmiş ve güçlü bir etki yaratmak için kullanılan bir fonttur. Başlıklarda epik ve heybetli bir görünüm sağlar.</p>
<b>Yaş Uyumluluğu</b>	+18
<b>Mod</b>	Tek oyunculu oyun
<b>Platform</b>	<p>Microsoft Windows</p> <p>PlayStation 4</p> <p>PlayStation 5</p> <p>Xbox One</p> <p>Xbox Series X</p> <p>Xbox Series S</p> <p>Nintendo Switch</p>
<b>Ağırlıklı Kullanılan Yazı Karakteri</b>	Book Antiqua
<b>İncelemeler (Steam)</b>	Son Derece Olumlu (658,398)
<b>Kullanıcı Tanımlı Etiketler</b>	Açık Dünya, RYO, Zengin Hikaye, Atmosferik



**Görsel 123:** The Witcher 3: Wild Hunt Poster

**Kaynak:** <https://www.thewitcher.com/us/en/witcher3#enhanced>

## B. OYUNUN SUNUMU / SATIŞ PAZARLAMA

<p><b>Pazarlama</b></p>	<p>Oyunun duyurusu ve tanıtımı için etkileyici fragmanlar ve oynanış videoları yayınlanmıştır. Bu videolar, oyunun atmosferini, hikayesini ve oynanış özelliklerini vurgulayarak hayranların ilgisini çekmeyi amaçlamıştır. Ayrıca, CD Projekt Red çeşitli etkinliklere ve oyun konferanslarına katılarak oyunu tanıtmış ve oyuncularla etkileşimde bulunmuştur. Oyunun görselleri ve tanıtım materyalleri, çeşitli medya platformlarında ve oyun dergilerinde yayınlanarak geniş kitlelere ulaşmıştır. "The Witcher" kitap serisinin popülaritesi de pazarlama stratejisinde önemli bir rol oynamış ve kitapların oyunla bağlantısını vurgulayan tanıtım kampanyaları düzenlenmiştir. Oyunun çıkışından önce beta sürümleri ve ön sipariş bonusları gibi özel teklifler sunularak oyuncuların ilgisini artırmıştır. Tüm bu pazarlama çabaları, "The Witcher 3: Wild Hunt" oyununun büyük bir başarı elde etmesine ve geniş bir oyuncu kitlesi tarafından sevilmesine katkıda bulunmuştur.</p>
<p><b>Desteklenen Dil</b></p>	<p>İngilizce, Almanca, Fransızca, İtalyanca, İspanyolca, Lehçe, Portekizce (Brezilya), Rusça, Çekçe, Macarca, Japonca, Korece, Basitleştirilmiş Çince, Geleneksel Çince, Türkçe</p>
<p><b>Seslendirme</b></p>	<p>İngilizce, Fransızca, Almanca, Japonca, Korece, Lehçe, Brezilya Portekizcesi, Rusca, Basitleştirilmiş Çince</p>

<b>Alt Yazı</b>	<p>"The Witcher 3: Wild Hunt" oyunu, aynı adı taşıyan Andrzej Sapkowski'nin popüler "The Witcher" kitap serisine dayanmaktadır. Oyun, kitaplardaki karakterler, dünya ve hikaye öğeleri üzerine inşa edilmiştir. Oyunun yanı sıra, "The Witcher" evreninden uyarlanmış bazı diğer yapımlar da bulunmaktadır:</p> <p>İngilizce, Almanca, Fransızca, İtalyanca, İspanyolca, Lehçe, Portekizce (Brezilya), Rusça, Çekçe, Macarca, Japonca, Korece, Basitleştirilmiş Çince, Geleneksel Çince, Türkçe</p>
<b>Yapılan Uyarlamalar</b>	<p>"The Witcher" TV Dizisi (Netflix)</p> <p>"The Witcher" Film Serisi</p> <p>"The Witcher" Çizgi Romanları</p>
<b>Gelişim</b>	<p>The Witcher 3: Wild Hunt, CD Projekt Red tarafından geliştirilen ve Warner Bros. Interactive Entertainment (Kuzey Amerika) ve Namco Bandai Games (Avrupa) tarafından yayımlanan bir üçüncü şahıs aksiyon rol yapma oyunudur. Oyun, The Witcher 2: Assassins of Kings'in devamı olarak 19 Mayıs 2015 tarihinde piyasaya sürülmüş ve serinin son oyunudur. Oyun, Andrzej Sapkowski'nin The Witcher serisine dayanmaktadır.</p> <p>The Witcher 3: Wild Hunt, yayımlandıktan altı hafta sonra 6 milyondan fazla kopya satarak büyük bir başarı elde etmiştir. Ayrıca, birçok ödül töreninde yılın oyunu seçilmiş ve 250'den fazla oyun sitesi tarafından övgüyle karşılanmıştır. 2021 itibarıyla 30 milyondan fazla kopya satan oyun, 2022 yılına gelindiğinde 40 milyon kopyayı aşarak tüm zamanların en çok satan video oyunlarından biri olmuştur.</p>
<b>Hikâye</b>	<p>Rivyalı Geralt'ın hikayesini anlatan bir rol yapma oyunudur. Geralt, kayıp aşkı Yennefer'ı bulmak ve evlatlık kızı Ciri'yi korumak için maceralara atılır. Ciri, gizemli bir avcı olan Wild Hunt tarafından takip edilmektedir. Geralt, Ciri'yi bulmak ve tehlikelerden korumak için düşmanlarla savaşır, zorlu görevleri yerine getirir ve kararlar alır. Oyun, büyülü bir dünyada geçen epik bir hikayeyi anlatır.</p>
<b>Serinin Devamı</b>	<p>The Witcher (2007)</p> <p>The Witcher 2: Assassins of Kings (2011)</p> <p>The Witcher 3: Wild Hunt (2015)</p>



**Görsel 124:** The Witcher 3: Wild Hunt

**Kaynak:** <https://interfaceingame.com/screenshots/the-witcher-3-wild-hunt-main-menu/>

## C. İMGESEL KAVRAMLAR

### 1. ARAYÜZDEKİ TİPOGRAFI

<b>Kullanılan Font</b>	Tolyer No.1 Light
<b>Yazı Puntosu</b>	24 punto kullanılmıştır.
<b>Espas Kullanımı</b>	The Witcher 3: Wild Hunt oyununda, sol kısımda bulunan siyah şeridin üstüne The Witcher logosu yerleştirilmiştir. Menü giriş butonları, logonun altına ve birbirine yakın bir şekilde yerleştirilmiştir. Arka planda, hareketli bir görüntü animasyonu bulunur. Sağ alt köşede yer alan siyah buton bulunmaktadır.
<b>Menü düzeni</b>	The Witcher 3: Wild Hunt oyununda, sol kısımda bulunan siyah şeridin üstüne The Witcher logosu yerleştirilmiştir. Menü giriş butonları, logonun altına ve birbirine yakın bir şekilde yerleştirilmiştir. Arka planda, hareketli bir görüntü animasyonu bulunur. Sağ alt köşede yer alan siyah buton ise klavyeden hangi tuşun seçimi temsil ettiğini gösterir. Bu düzenleme, kullanıcıların menüye kolay erişim sağlamasını ve oyun içi seçeneklere hızlı bir şekilde ulaşmasını amaçlar.

<b>Kullanılan Tipografi</b>	Kullanılan tipografi, sade ve modern bir stil izlemektedir. Menüde ve logoda kullanılan fontlar, net ve okunabilir harflerle karakterize edilir. Başlıklar ve menü seçenekleri, sans-serif tarzda olan düz hatlı fontlarla yazılmıştır. Bu fontlar, minimalist bir görünüm sunar ve kullanıcının menüye kolayca odaklanmasını sağlar.
<b>Buton tasarımı</b>	" The Witcher 3: Wild Hunt " oyununun menüsü, buton tasarımı açısından oldukça kullanıcı dostu ve tema ile uyumlu bir şekilde tasarlanmıştır. Menüdeki butonlar, okunaklı fontlar, çizgi roman tarzında simgeler ve belirgin renkler kullanılarak tasarlanmıştır.
<b>Renk paleti</b>	Kırmızı, sarı, kahve ve mavi ve beyaz tonlar kullanılmıştır.



**Görsel 125:** The Witcher 3: Wild Hunt logo

**Kaynak:** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:EN\\_The-Witcher-3\\_Logo-Black\\_RGB.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:EN_The-Witcher-3_Logo-Black_RGB.svg)

## 2. LOGO KULLANIMI

<b>Logonun Görsel Hiyerarşisi</b>	<p>The Witcher 3: Wild Hunt logosunun hiyerarşisi, markanın önceliğini vurgulamak için tasarlanmıştır. Logo, büyük ve kalın harflerle yazılmış "The Witcher" ismini içerir ve en üstte yer alır. Bu, markanın oyunun ana odak noktası olduğunu ve tanınabilirliğini artırmayı hedeflediğini gösterir.</p> <p>Logonun altında ise "3: Wild Hunt" yazısı daha küçük bir font ve daha az vurgulu olarak yer alır. Bu, alt başlık olarak kullanılan ve oyunun belirli bir sürümünü veya bölümünü temsil eden kısmı gösterir.</p> <p>Bu hiyerarşi, "The Witcher" markasının öne çıkmasını ve tanınabilirliğini sağlamayı amaçlar. Oyunun adı açık bir şekilde görünerek, kullanıcıların</p>
-----------------------------------	--

	hemen markayı tanıyabilmesini ve oyunun kimliğini kavrayabilmesini sağlar.
<b>Kullanılan Renk</b>	Siyah ve Kırmızı
<b>Kullanılan Font</b>	Logoda kullanılan font, Witcher serisinin tanınabilirliğini ve marka kimliğini yansıtan özel bir şekilde tasarlanmıştır. Bu font, CD Projekt Red tarafından özgün olarak tasarlanmış veya özelleştirilmiş bir font olabilir. Oyunun markasını temsil eden bu fontun özgünlüğü, markanın benzersizliğini ve tanınabilirliğini desteklemek amacıyla tasarlanmıştır.
<b>Özgünlük/Yaratıcılık</b>	Logo markanın kendine özgü kimliğini yansıtmak ve oyunun benzersiz atmosferini öne çıkarmak için özel olarak tasarlanmıştır. Logoda kullanılan font, özgün bir tarza sahip olup markanın imzası haline gelmiştir. Fontun düzeni, eğik ve keskin hatlarıyla dikkat çeker ve markanın güçlü ve etkileyici bir imajını destekler. Ayrıca, logonun grafik unsurları da yaratıcılığın bir ifadesidir. Logoda yer alan detaylar, fantastik temaları ve Witcher evrenine özgü sembolleri içerir. Bu detaylar, oyunun hikayesini ve atmosferini yansıtarak oyunculara tanıdık bir his verir.
<b>Algılanabilirlik</b>	Algılanabilirlik açısından dikkate değer bir tasarıma sahiptir. Logo, markanın kolayca tanınmasını sağlamak için özenle tasarlanmıştır. Fontun şekli, harflerin net ve okunabilir olmasını sağlayarak hızlı bir şekilde tanınabilmesini sağlamıştır.
<b>Okunurluk</b>	Logo, markanın adını net bir şekilde iletme için özenle düzenlenmiş harfler içerir. Fontun stil ve boyutu, harflerin okunması kolay olacak şekilde optimize edilmiştir. Harfler arasındaki mesafe ve konumlandırma, metnin akıcılığını ve okunabilirliğini artırır. Bununla birlikte, logonun temel renk seçimi ve arka planla kontrastı, okunabilirliği daha da güçlendirir. Kullanılan renkler, metnin göze çarpmasını sağlar ve okuyucunun markanın adını hızlı bir şekilde algılamasına yardımcı olur.



**Görsel 126:** The Witcher 3: Wild Hunt arka plan illüstrasyonu

**Kaynak:** <https://124.im/LEU>

## D. İLLÜSTRASYON KULLANIMI

### 1. ARKA PLAN İLLÜSTRASYONU

<p><b>Çizim Tarzı</b></p>	<p>Oyunun çizim tarzı, gerçekçi ve detaylı bir yaklaşımı benimser. Kullanılan grafikleri, detaylı karakter modelleri, atmosferik dünyası ve zengin ortam tasarımlarıyla dikkat çekmiştir. Çizimlerdeki detaylar ve görsel zenginlik, oyunun derinlik hissini ve etkileyici görsel deneyimi artırır. Bazı açılardan sanatçı Frank Frazetta'nın tarzına benzerlik gösterebilir. Frank Frazetta, fantastik ve macera temalı eserleriyle tanınan bir sanatçıdır. Oyunun çizimlerinde, Frazetta'nın çalışmalarındaki ayrıntılar, kompozisyonlar ve atmosferik dokulara benzer unsurlar görülebilir. Ancak, bu benzerlik tam bir referans değildir ve oyunun çizim tarzı birçok farklı etkiden oluşan özgün bir tarza sahiptir.</p>
<p><b>Kullanılan Teknik</b></p>	<p>3D modelleme, animasyon, tekstürleme ve aydınlatma gibi çeşitli teknikler kullanılmaktadır. Oyunun karakter modelleri detaylı bir şekilde oluşturulurken, çevreler atmosferik bir tasarıma sahip olarak yaratılır. Ayrıca, görsel efektler oyunun atmosferini desteklemek ve aksiyon sahnelerini daha etkileyici hale getirmek için kullanılır. Bu tekniklerin birleşimi, The Witcher 3: Wild Hunt'ın görsel olarak etkileyici bir deneyim sunmasını sağlar.</p>

<b>Kullanılan Renkler</b>	Turuncu, beyaz, mavi ve grinin tonları kullanılmıştır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Arka plan illüstrasyonunda, sağ tarafta oyunun ana karakteri görülür. Karakter elinde avladığı fantastik canavarların kellelerini taşıırken betimlenmiştir. Arka planda, bulanık ve gri bir şekilde tasvir edilen orman yer alır. Ana karakterin üzerine sol taraftan ay ışığı yansırken sağ alt taraftan yanan bir ateşin ışığı da yansımaktadır. Karakterin sırtında ise kılıcı dikkat çekmektedir. Bu illüstrasyon, oyunun karanlık ve tehlikeli atmosferini yansıtan imgeleri içerir.
<b>Kompozisyon</b>	İllüstrasyonun odak noktası, sağ tarafta yer alan oyunun ana karakteridir. Karakter, elinde avladığı fantastik canavarların kellelerini taşıırken betimlenmiştir. Sağ tarafta, karakterin üzerine ay ışığı yansırken sol alt taraftan yanan bir ateşin ışığı da yansımaktadır. Arka planda, bulanık ve gri bir şekilde tasvir edilen orman, gizemli bir atmosfer yaratır. Kompozisyonun bu unsurları, oyunun karanlık ve tehlikeli dünyasını vurgular. Karakterin sırtındaki kılıç, onun savaşçı kimliğini ve gücünü temsil eder. Bu kompozisyon, karakterin öne çıktığı ve oyunun atmosferini yansıtan imgeleri kullanarak oyuncuya dikkat çekici bir görsel sunar. İllüstrasyon, oyuncunun dikkatini çekmek ve oyunun heyecan verici dünyasına hemen giriş yapmasını sağlamak amacıyla tasarlanmıştır.
<b>Kullanılan Font</b>	Görselde bulunmamakta.



**Görsel 127:** The Witcher 3: Wild Hunt konsept illüstrasyonu

**Kaynak:** <https://124.im/ajoxARu>

## 2. KONSEPT ÇİZİM

<b>Çizim Tarzı</b>	İllüstrasyon, detaylı, atmosferik bir arka plan ve özgün bir tasarım içerir. Oyunun karanlık ve fantastik dünyasını yansıtan , binaların detayları ve atmosferik dokularla dikkat çeker. İllüstrasyon, oyunun benzersiz görsel kimliğini ve atmosferini vurgulamak amacıyla özgün bir tarzı benimser.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Dijital illüstrasyon tekniği kullanılmıştır.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Yeşil, mavi, kahverengi ve doğal tonlar kullanılmıştır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Adanın üzerinde yoğun bir yapılanma ve adaya bağlanan bir köprü öne çıkmıştır. İllüstrasyonda perspektif ön planda tutulurken, en yakın kısımda kayıkların bulunduğu bir kıyı tasvir edilir. Evler ise eski bir yapıya sahip olup, adaya farklı bir atmosfer katmaktadır. Bu imgeler, oyunun dünyasını ve karakterlerin yaşadığı ortamı yansıtmak için kullanılmıştır. İllüstrasyon, oyunculara oyunun zengin görsel dünyasını ve atmosferini hissettirmeyi amaçlar.
<b>Kompozisyon</b>	Adanın yoğun yapılanması ve adaya bağlanan köprü, kompozisyonda belirgin bir şekilde öne çıkar. İllüstrasyonda perspektif kullanılarak derinlik hissi verilirken, en yakın kısımda kayıkların bulunduğu bir kıyı tasvir edilir. Evler, eski bir yapıya sahip olarak adaya farklı bir atmosfer katmaktadır. Bu kompozisyon, oyunculara oyunun dünyasını ve karakterlerin yaşadığı ortamı etkileyici bir şekilde aktarmayı hedefler.



**Görsel 128:** Gerald Karakteri

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-25/tw3wh-geralt-and-fiend-head.html>

## E. KARAKTER İLLÜSTRASYONU

### 1. GERALD KARAKTERİ

<p><b>Karakterin Özellikleri</b></p>	<p>Gerald karakteri, güçlü ve tecrübeli bir Witcher'dır. Geralt, büyücülerle ve canavarlarla mücadele etmek için eğitim almış bir avcıdır. Olağanüstü bir kılıç ustası olan Geralt, güçlü simya yeteneklerine sahiptir ve bunları avlanma ve savaş sırasında kullanır. Aynı zamanda adaleti ve doğru kararları takip etme konusunda bir etik değerlere sahiptir. Geralt'ın gri saçları ve tipik Witcher kıyafeti, onu oyunun ikonik karakterlerinden biri yapmıştır.</p>
<p><b>Çizim Tarzı</b></p>	<p>Gerçekçi ve detaylı bir yaklaşımı benimser. Karakterin çizimleri, detaylı anatomik özellikleri, yüz ifadeleri ve karakteristik özellikleri ile dikkat çeker. Geralt'ın çiziminde kullanılan gölgeler, aydınlatma ve ayrıntılar,</p>

	<p>karakterin gerçekçi ve derin bir görünüm kazanmasını sağlar. Bu çizim tarzı, oyunun atmosferini ve karakterin kişiliğini yansıtan özgün bir sanatsal yaklaşımı temsil eder.</p>
<b>Kullanılan Teknik</b>	<p>Karakter çiziminde, gelişmiş bilgisayar grafikleri ve detaylı modelleme teknikleri kullanılmıştır. Karakterin çiziminde 3D modelleme, animasyon ve tekstürleme gibi teknikler bir araya gelmiştir. Bu tekniklerle Gerald'ın detaylı karakter modeli oluşturulur ve gerçekçi görünüm kazandırılır. İllüstrasyonlarda ayrıca aydınlatma ve gölgelendirme teknikleri kullanılmış, bu da karakterin derinlik hissini artırmıştır. Kısacası, karakterin çiziminde modern bilgisayar grafikleri ve detaylı modelleme teknikleri kullanılarak gerçekçi bir görünüm elde edilmiştir.</p>
<b>Kullanılan Renkler</b>	<p>Kahverengi beyaz ve siyah tonları ağırlıklı olarak kullanılmıştır.</p>
<b>Kullanılan İmgeler</b>	<p>Karakterin elinde fantastik bir canavarın kellesi bulunurken, diğer elinde kılıç ve üzerinde zırhı yer alır. Karakterin beyaz saçları ve sakalı, yaşlılık ve deneyimini yansıtırken, duruşu sert ve kararlı bir görünüm sergiler. Sırtında farklı bir kılıç taşıması, gücünü ve yeteneklerini vurgular. Bu imgeler, Gerald karakterinin Witcher olarak avcılık yeteneklerini ve gücünü göstermek için kullanılır.</p>
<b>Kompozisyon</b>	<p>Karakterin merkezde konumlandırılmış olması, onun önemini ve odak noktasını vurgular. Elindeki fantastik canavarın kellesi ve kılıcı, karakterin avcılık becerilerini ve savaşa hazır olduğunu gösterir. Gerald'ın beyaz saçları ve sakalı, yaşlılık ve deneyimi ifade ederken, sert duruşu ve güçlü duruşu karakterin cesaretini ve kararlılığını yansıtır.</p> <p>Ayrıca, Gerald'ın sırtında gözüken farklı bir kılıç, onun güçlü ve yetenekli bir savaşçı olduğunu vurgular. Kompozisyonda kullanılan duruş ve hareketleri, karakterin dinamizmini, hareket kabiliyetini yansıtır. Arka planda detaylı bir mekan veya manzara olmaması, karakterin öne çıkmasına ve odaklanılmasına yardımcı olur. Bu kompozisyon, karakterin savaşçı doğasını, kararlılığını ve etkileyici gücünü vurgulayarak oyuncuya karakterin önemini ve gücünü iletmeyi amaçlar.</p>



**Görsel 129:** Ciri karakteri

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-25/tw3wh-ciri.html>

## 2. CİRİ KARAKTERİ

<p><b>Karakterin Özellikleri</b></p>	<p>Ciri karakteri, güçlü bir kadın savaşçıdır. Ciri, doğuştan gelen büyümlü yeteneklere sahip olan özel bir türdür. Hem kılıç ustalığı hem de sihir yetenekleriyle donatılmıştır. Ciri'nin hikâyesi, Geralt'ın evlatlık kızı olarak başlar ve onun peşinde Wild Hunt adı verilen bir grup spektral savaşçı tarafından takip edilir. Ciri, cesur, kararlı ve güçlü bir karakter olarak tanımlanır.</p>
<p><b>Çizim Tarzı</b></p>	<p>Ciri karakterinin çizim tarzı, gerçekçi ve detaylı bir yaklaşıma sahiptir. Ciri'nin çizimlerinde dikkat çeken detaylar, karakterin yüz ifadesi, saç stili ve kostümünün ayrıntılarıdır. Karakterin çizimlerinde kullanılan gölgeler, aydınlatma ve dokular, gerçekçi bir görünüm oluşturur. Ciri'nin çizimleri,</p>

	<p>karakterin güçlü ve kararlı duruşunu ve savaşçı doğasını yansıtan bir tarzı benimser. Bu çizim tarzı, Ciri karakterinin görsel olarak etkileyici bir şekilde sunulmasını sağlar.</p>
<b>Kullanılan Teknik</b>	<p>Gelişmiş bilgisayar grafikleri ve detaylı modelleme teknikleri kullanılmıştır. Karakterin çiziminde 3D modelleme, animasyon ve tekstürleme gibi teknikler bir araya gelir. Bu tekniklerle Ciri'nin detaylı karakter modeli oluşturulur ve gerçekçi bir görünüm kazandırılır. İllüstrasyonlarda ayrıca aydınlatma ve gölgelendirme teknikleri kullanılır, bu da karakterin derinlik hissini artırır. Kısacası, Ciri karakterinin çiziminde modern bilgisayar grafikleri ve detaylı modelleme teknikleri kullanılarak gerçekçi bir görünüm elde edilir.</p>
<b>Kullanılan Renkler</b>	<p>Lacivert, beyaz, kahverengi, ve ten rengi tonları kullanılmıştır.</p>
<b>Kullanılan İmgeler</b>	<p>Beyaz bir arka plan önünde duran karakterin kendinden emin bir tavır sergilediği görülür. Karakterin botları, kemeri ve üzerindeki giysisi dikkat çekici detaylara sahiptir. Bu küçük detaylar, karakterin farklı bir tarza ve kişiliğe sahip olduğunu yansıtır. Ciri'nin beyaz saçları ve kendinden emin bakışları, karakterin güçlü ve kararlı olduğunu vurgular. Bu imgeler, Ciri'nin karakteristik özelliklerini ve kişiliğini yansıtmak için kullanılmıştır.</p>



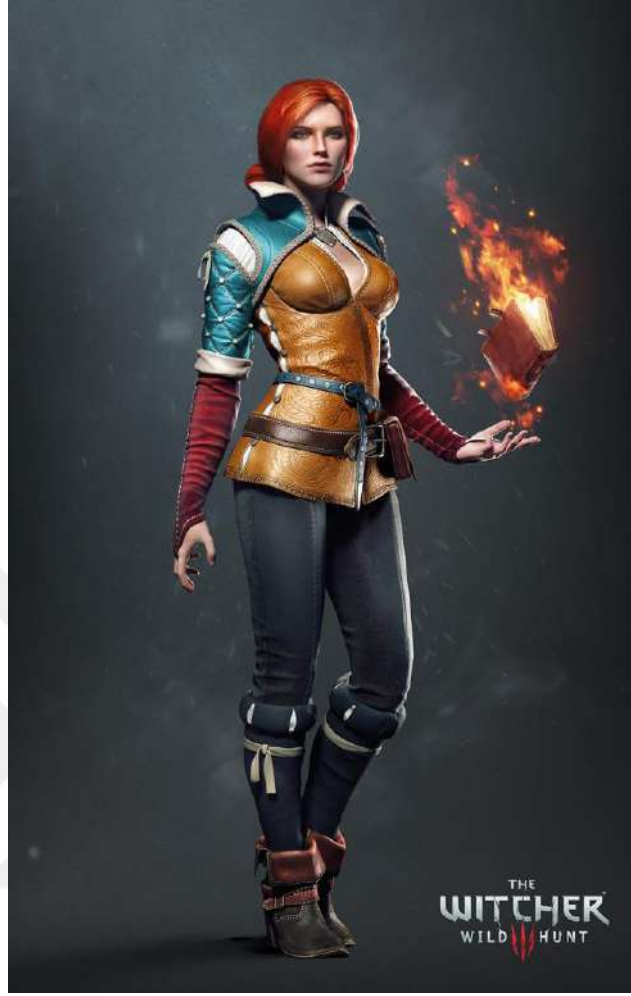
**Görsel 130:** Vesemir karakteri

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-25/tw3wh-ciri.html>

### 3. VESEMİR KARAKTERİ

<p><b>Karakterin Özellikleri</b></p>	<p>Vesemir karakteri, deneyimli bir Witcher'dır. Vesemir, Geralt'ın akıl hocası ve birlikte savaşmaktadır. Olağanüstü bir kılıç ustası olan Vesemir, deneyimli bir avcıdır ve Geralt'a mentorluk yapar. Karakterin sakin ve bilge bir kişiliği vardır. Vesemir, Geralt'a kılavuzluk eden ve ona değerli tavsiyelerde bulunan bir figür olarak bilinir.</p>
<p><b>Çizim Tarzı</b></p>	<p>Gerçekçi ve detaylı bir yaklaşımı benimser. Vesemir'in çizimlerinde karakterin detaylı yüz ifadesi, saç stili ve kıyafetlerinin ayrıntılarına özen gösterilir. Kullanılan gölgeler, aydınlatma ve dokular, karakterin gerçekçi bir görünüm kazanmasını sağlar. Vesemir'in çizimleri, karakterin bilge ve</p>

	<p>sakin kişiliğini yansıtan bir tarza sahiptir. Bu çizim tarzı, Vesemir karakterinin görsel olarak etkileyici bir şekilde sunulmasını sağlar.</p>
<b>Kullanılan Teknik</b>	<p>Gelişmiş bilgisayar grafikleri ve detaylı modelleme teknikleri kullanılmıştır. Karakterin çiziminde 3D modelleme, animasyon ve tekstürleme gibi teknikler bir araya gelir. Bu tekniklerle detaylı karakter modeli oluşturulur ve gerçekçi bir görünüm kazandırılır. İllüstrasyonlarda ayrıca aydınlatma ve gölgelendirme teknikleri kullanılır, bu da karakterin derinlik hissini artırır. Kısacası, karakterin çiziminde modern bilgisayar grafikleri ve detaylı modelleme teknikleri kullanılarak gerçekçi bir görünüm elde edilir.</p>
<b>Kullanılan Renkler</b>	<p>Kahverengi, siyah ve beyaz tonları.</p>
<b>Kullanılan İmgeler</b>	<p>Kullanılan imgeler Vesemir'in kendinden emin bir tavır sergileyerek kılıcının kabzasından tutması, gücünü ve savaşçı doğasını vurgular. Kılıcın keskin kısmını omzuna dayaması, karakterin hazır ve kararlı olduğunu yansıtır. Aynı zamanda elinin duruşu sakın ve rahat bir hissiyat verir. Koyu arka plandaki gölge, kompozisyona derinlik katarak karakteri daha vurgulu bir şekilde öne çıkarır. Vesemir'in üzerindeki zırh ve aksesuarlar, karakterin güçlü ve korunaklı olduğunu gösterir. Bu imgeler, Vesemir karakterinin karizmatik ve güçlü duruşunu yansıtmayı amaçlar.</p>



**Görsel 131:** Triss Merigold karakteri

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-25/tw3wh-triss-merigold.html>

#### 4. TRİSS MERİGOLD KARAKTERİ

<p><b>Karakterin Özellikleri</b></p>	<p>Güçlü bir büyücü ve Geralt'ın yakın bir müttefiki olarak bilinir. Triss, kızıl saçları ve yeşil gözleriyle dikkat çeken çekici bir görünüme sahiptir. Kendine özgü bir tarzı vardır ve genellikle şık ve etkileyici kıyafetler giyer. Triss, güçlü büyü yeteneklerine sahiptir ve yangın büyüleri konusunda uzmandır. Aynı zamanda Geralt'a yardım ederken cesur, zeki ve kararlı bir karakterdir. Triss'in sadık bir dost ve koruyucu bir kişilik olduğu bilinir.</p>
<p><b>Çizim Tarzı</b></p>	<p>Detaylı ve gerçekçi bir yaklaşımı benimser. Triss'in çizimlerinde karakterin kırmızı saçları ve yeşil gözleri dikkat çeker. Karakterin yüz ifadesi, saç stili ve kıyafet detayları özenle tasvir edilir. Çizimlerde kullanılan renk paleti, karakterin çekiciliğini ve büyüleyici doğasını</p>

	<p>vurgular. Ayrıca, aydınlatma ve gölgelendirme teknikleriyle karakterin derinlik ve hacim hissi verilir. Triss'in çizim tarzı, karakterin güçlü ve etkileyici yanlarını vurgulayarak büyücü kişiliğini ve çekici görünümünü görsel olarak öne çıkarır.</p>
<b>Kullanılan Teknik</b>	<p>Gelişmiş bilgisayar grafikleri ve detaylı modelleme teknikleri kullanılmıştır. Karakterin çiziminde 3D modelleme, animasyon ve tekstürleme gibi teknikler bir araya gelir. Bu tekniklerle Triss'in detaylı karakter modeli oluşturulur ve karakterin gerçekçi görünümü sağlanır. Çizimlerde ayrıca aydınlatma ve gölgelendirme teknikleri kullanılır, bu da karakterin derinlik hissini artırır. Kısacası, Triss Merigold karakterinin çiziminde modern bilgisayar grafikleri ve detaylı modelleme teknikleri kullanılarak gerçekçi ve etkileyici bir görünüm elde edilir.</p>
<b>Kullanılan Renkler</b>	<p>Turuncu, mavi, kırmızı, sarı, yeşil, siyah ve beyaz tonları kullanılmıştır.</p>
<b>Kullanılan İmgeler</b>	<p>Kızıl saçlar, yeşil gözler, şık kıyafetler, büyü yetenekleri ve yüz ifadesi ve jestler. Bu imgeler, Triss'in dikkat çekici görünümünü ve büyüleyici kişiliğini vurgular. Kızıl saçları ve yeşil gözleri karakterin tanınabilir özellikleridir. Şık kıyafetleri, karakterin tarzını ve çekiciliğini yansıtır. Büyü yeteneklerini temsil eden imgeler, karakterin gücünü ve büyücü kimliğini vurgular. Yüz ifadesi ve jestler ise karakterin duygusal durumunu ve büyü gücünü ifade eder. Bu imgeler, Triss Merigold karakterinin benzersiz ve çekici görünümünü görsel olarak öne çıkarmayı amaçlar.</p>



**Görsel 132:** Dandelion karakteri

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-25/tw3wh-dandelion.html>

## 5. DANDELİON KARAKTERİ

<p><b>Karakterin Özellikleri</b></p>	<p>Dandelion karakteri, renkli ve eğlenceli bir kişiliğe sahip bir ozandır. Dandelion, Geralt'ın yakın arkadaşı ve maceralarında ona eşlik eden bir karakterdir. Kendine özgü bir tarzı vardır ve her zaman dikkat çekici kıyafetler giyer. Oynak bir tavır sergiler ve genellikle şarkı söyleyerek ve hikâyeler anlatarak çevresindekileri eğlendirir. Dandelion, espri anlayışı ve entrikalarla dolu maceralara sık sık karışır. Ayrıca, dost canlısı ve sosyal bir kişiliği vardır ve insanları etkileme yeteneğine sahiptir.</p>
<p><b>Çizim Tarzı</b></p>	<p>Dandelion karakterinin çizim tarzı, renkli ve canlı bir yaklaşımı benimser. Dandelion'ın çizimlerinde karakterin dikkat çekici kıyafetleri ve stilize edilmiş özellikleri vurgulanır. Karakterin saç stili, kıyafet detayları ve</p>

	<p>jestleri, çizimlerde ön plana çıkarılarak karakterin enerjik ve oynak doğasını yansıtır. Ayrıca, kullanılan canlı renk paleti ve detaylı çizgiler, Dandelion karakterinin neşeli ve çekici yanını vurgular. Bu çizim tarzı, karakterin kişilik özelliklerini ve çekiciliğini görsel olarak ön plana çıkarmayı amaçlar.</p>
<b>Kullanılan Teknik</b>	<p>Gelişmiş bilgisayar grafikleri ve detaylı modelleme teknikleri kullanılmıştır. Karakterin çiziminde 3D modelleme, animasyon ve tekstürleme gibi teknikler bir araya gelir. Bu tekniklerle Dandelion'ın detaylı karakter modeli oluşturulur ve karakterin renkli ve canlı görünümü sağlanır. Çizimlerde ayrıca aydınlatma ve gölgelendirme teknikleri kullanılır, bu da karakterin derinlik hissini artırır. Kısacası, Dandelion karakterinin çiziminde modern bilgisayar grafikleri ve detaylı modelleme teknikleri kullanılarak canlı ve etkileyici bir görünüm elde edilir.</p>
<b>Kullanılan Renkler</b>	<p>Mor, mavi, siyah ve beyaz tonları kullanılmıştır.</p>
<b>Kullanılan İmgeler</b>	<p>Karakterin elinde tuttuğu çalgı aleti, onun müziğe olan tutkusunu ve sanatsal yönünü yansıtır. Özel giysisi, diğer karakterlerden farklı ve dikkat çekici renkleri ve aksesuarlarıyla karakterin sanatçı kimliğini ve özgünlüğünü vurgular. El hareketleri ve mimikleri, Dandelion'ın neşeli ve şakacı kişiliğini ifade eder. Şapkasının üzerindeki tüy ve boynundaki fular ise karakterin tarzını tamamlayan detaylardır. Bu imgeler, Dandelion'ın sanatsal, neşeli ve kendine özgü karakterini görsel olarak ön plana çıkarmayı amaçlar.</p>



**Görsel 133:** Yennefer karakteri

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-25/tw3wh-yennefer-of-vengerberg.html>

## 6. YENNEFER KARAKTERİ

<p><b>Karakterin Özellikleri</b></p>	<p>Güçlü bir büyücü ve Geralt'ın sevgilisi olarak bilinir. Yennefer, siyah saçları ve lavanta renkli gözleriyle dikkat çeken çekici bir görünüme sahiptir. Karakterin zarif ve sofistike bir tarzı vardır ve genellikle şık ve etkileyici kıyafetler giyer. Yennefer, güçlü büyü yeteneklerine sahiptir ve özellikle telekinezi konusunda uzmandır. Aynı zamanda Geralt'a ve Ciri'ye duygusal bir bağa sahiptir ve onlar için fedakârlık yapmaktan çekinmez. Yennefer, zeki, kararlı ve bağımsız bir karakterdir. Güçlü kişiliği ve büyüleyici görünümüyle dikkat çeken Yennefer, The Witcher 3: Wild Hunt oyununda önemli bir rol oynar.</p>
<p><b>Çizim Tarzı</b></p>	<p>Detaylı ve gerçekçi bir yaklaşımı benimser. Yennefer'ın çizimlerinde karakterin siyah saçları ve lavanta renkli gözleri dikkat çeker. Karakterin yüz ifadesi, saç stili ve kıyafet detayları özenle tasvir edilir. Çizimlerde</p>

	kullanılan renk paleti, karakterin çekiciliğini ve sofistike doğasını vurgular. Ayrıca, aydınlatma ve gölgelendirme teknikleriyle karakterin derinlik ve hacim hissi verilir. Yennefer'ın çizim tarzı, karakterin güçlü ve etkileyici yanlarını vurgulayarak büyücü kişiliğini ve çekici görünümünü görsel olarak öne çıkarır.
<b>Kullanılan Teknik</b>	Gelişmiş bilgisayar grafikleri ve detaylı modelleme teknikleri kullanılmıştır. Karakterin çiziminde 3D modelleme, animasyon ve tekstürleme gibi teknikler bir araya gelir. Bu tekniklerle Yennefer'ın detaylı karakter modeli oluşturulur ve karakterin gerçekçi görünümü sağlanır. Çizimlerde ayrıca aydınlatma ve gölgelendirme teknikleri kullanılır, bu da karakterin derinlik hissini artırır. Kısacası, Yennefer karakterinin çiziminde modern bilgisayar grafikleri ve detaylı modelleme teknikleri kullanılarak gerçekçi ve etkileyici bir görünüm elde edilir.
<b>Kullanılan Renkler</b>	Siyah, beyaz, mor renk tonları ağırlıklı olarak kullanılmıştır.
<b>Kullanılan İmgeler</b>	Siyah saçlar, lavanta renkli gözler, şık kıyafetler ve zarif duruş. Yennefer'ın çizimlerinde siyah saçları ve lavanta renkli gözleri karakterin dikkat çekici özellikleridir. Şık kıyafetleri ve zarif duruşuyla karakterin sofistike ve çekici görünümü vurgulanır. Bu imgeler, Yennefer'ın büyüleyici ve güçlü kişiliğini görsel olarak öne çıkarmayı amaçlar.

## SONUÇ

Bu tezde, açık dünya bilgisayar oyunlarında illüstrasyon kullanımının incelenmesi yapılmıştır. Araştırma, illüstrasyonların oyun deneyimine olan etkisini ve açık dünya oyunlarında nasıl kullanıldığını anlamak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Tez kapsamında yapılan analizler ve gözlemler sonucunda elde edilen bulgular aşağıda sunulmaktadır.

Araştırmanın ilk aşamasında, illüstrasyon ve açık dünya oyunlarının genel yapısı ve oyun tasarımı üzerine bir literatür taraması yapılmıştır. İnceleme, oyun dünyasının genişliği, oyuncunun özgürlüğü ve keşif imkânları gibi özellikleri vurgulamıştır. Bu bağlamda, illüstrasyonların açık dünya oyunlarında kullanımının önemi ortaya konmuştur.

İkinci aşamada, çeşitli açık dünya oyunları üzerinde derinlemesine bir analiz yapılmıştır. Oyunlardaki illüstrasyon kullanımı incelenirken, atmosfer oluşturma, hikâye anlatımı ve karakter tasarımı gibi farklı yönler dikkate alınmıştır. Her bir oyunun illüstrasyon kullanımının etkileri ve tarzları üzerindeki etkisi detaylı bir şekilde değerlendirilmiştir.

Araştırmalar, ölçeklendirme yöntemiyle yapılan bir analiz sonucunda, altı farklı oyun, çizim tarzları, konseptleri ve farklı açılardan detaylı bir şekilde incelenmiştir. Bu oyunlar, birbirinden farklı tarzlara sahip olup, çizim tarzları ve konseptlerinde belirgin farklılıklar göstermektedir. İncelemelerde, her oyunun benzersiz bir çizim tarzı ve konsepti olduğuna vurgu yapılarak, oyunların özgün ve çeşitli deneyimler sunma potansiyeline sahip olduğu belirtilmiştir. Bu oyunlarda illüstrasyonlar, oyun dünyasının atmosferini güçlendirme, oyuncunun duygusal bağ kurmasını sağlama ve hikâyenin daha etkileyici hale gelmesine katkı sağlama gibi önemli işlevlere sahiptir. Aynı şekilde, karakter tasarımı ve özelleştirme süreçlerinde de illüstrasyonlar, oyunculara daha fazla yaratıcılık ve bağlılık imkânı sunmaktadır. Araştırma aynı zamanda, farklı oyunlar arasında yapılan tarz benzerliklerinin olduğunu ve bu tarzların belirli sanatçıların etkisini taşıdığını ortaya çıkarmıştır.

Bu araştırma, açık dünya oyunlarındaki illüstrasyon kullanımının oyun deneyimini zenginleştirdiğini ve oyuncuların bağlılığını artırdığını göstermiştir.

İllüstrasyonlar, oyun dünyasını daha etkileyici ve görsel olarak çekici hale getirerek daha fazla ilgi göstermesini sağlamaktadır. Ayrıca, illüstrasyonlar oyun tasarımında estetik bir katman sağlayarak oyunun benzersiz ve tanınabilir bir kimlik kazanmasına yardımcı olmaktadır.

Sonuç olarak, bu çalışmada ele alınan altı farklı açık dünya oyunlarında illüstrasyonda da görüldüğü gibi illüstrasyon kullanımının oyun deneyimini zenginleştirdiği ve oyuncuların etkileşimini artırdığı görülmüştür. Bu tez çalışması, illüstrasyonların oyun tasarımında önemli bir araç olduğunu ve oyunların atmosferini, hikâyesini, karakterlerini ve görsel estetiğini güçlendirmede etkili olduğunu ortaya koymaktadır. Bu çalışma, ileride yapılacak oyun tasarımlarında illüstrasyonların daha etkin bir şekilde kullanılmasına katkı sağlayabilir ve oyun deneyimini daha unutulmaz kılabilir.

## ÖNERİ

Araştırma süreci boyunca elde edilen bulgulara dayanarak, açık dünya bilgisayar oyunlarında illüstrasyon kullanımının önemine dikkat çekilmektedir. Bu bağlamda, öneriler sunulmuştur. İlk olarak, geliştiricilerin illüstrasyonları etkin bir şekilde kullanarak oyun dünyasının atmosferini güçlendirmesi gerekmektedir. Bu, oyuncuların oyun dünyasına daha fazla bağlanmalarını ve duygusal bir deneyim yaşamalarını sağlayacaktır. Ayrıca, detaylı ve zengin çevrelerin oluşturulması için illüstrasyonlardan yararlanılması önerilmektedir. Bu, oyuncuların oyun dünyasını keşfetme ve etkileşimde bulunma isteğini artıracaktır.

Arka plan illüstrasyonlarının hikaye anlatımını desteklemesi de önemli bir faktördür. Oyuncuların hikayenin atmosferine daha derinlemesine dalmasını ve karakterlerle daha fazla bağ kurmasını sağlar. Karakter tasarımında da illüstrasyonlar etkili bir şekilde kullanılmalıdır. Oyuncuların karakterleri daha iyi anlamalarına ve kişiselleştirme sürecinde daha fazla seçenek sunmalarına yardımcı olacaktır. Ayrıca, oyun mekaniği ve oynanışı açısından önemli unsurların illüstrasyonlarla vurgulanması, oyuncuların oyunun kurallarını daha iyi anlamalarını sağlayacak ve daha derinlemesine bir deneyim yaşamalarını sağlayacaktır.

Son olarak, eğitim kurumlarına yönelik olarak açık dünya oyunlarına odaklanan dersler ve atölyeler düzenlenmesi önerilmektedir. Bu dersler ve atölyeler, öğrencilere illüstrasyon kullanımının önemini ve etkili kullanım stratejilerini öğretmekle birlikte, sektörle iş birlikleri ve staj imkanları da sağlayarak öğrencilerin pratik deneyim kazanmalarını ve sektöre hazır hale gelmelerini desteklemektedir.

Bu öneriler, açık dünya bilgisayar oyunlarında illüstrasyon kullanımını daha etkin bir şekilde değerlendirmek ve oyunculara daha zengin bir deneyim sunmak için önemli bir adımdır.

## KAYNAKÇA

- Acartürk, G. (2019). İllüstrasyonda görsel göstergelerin anlatılması ve mesaj: Gürbüz Doğan Ekşioğlu. Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.
- Akman, M. (2018). İlk Çağlardan Dijital Çağa İllüstrasyon. Tıbbi İllüstrasyonun Türkiye'de Oluşumu ve Gelişimi Açısından İncelenmesi. Muğla.
- Arda, Ö., & Şentürk, O. (2020). Docu-game ve Açık Dünya İlişkisi. Dijital Oyunun Belge Anlatıya Dayalı ve Açık Dünya Tasarımı: Docu-Game. *Erciyes İletişim Dergisi*, Cilt 7, Sayı 10, 1373.
- Aslanapa, O. (1999). *Türk Sanatı*, Remzi Yayınevi, İstanbul, Baskı 5, 364.
- Aslan E. E. (2014) Arts and Crafts (Sanat ve El Sanatları) Harekeri ve Çağdaş Türk Seramik Sanatı Başyazarları. *Erciyes Üniversitesi Enstitüsü Dergisi*, Sayı 2, 11-15
- Ayayadın, A. (2015). Art Nouveau Akımına 21. Yüzyıl Perspektifinden Bir Bakış. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 3, Sayı 6, 63-65
- Başbuğu, Ö. (2007). Türk İllüstrasyon Sanatının Tarihsel Süreç İçerisinde Teknik Ve Anlatım Olarak İncelenmesi. İstanbul.
- Becer, E. (2019). *İletişim ve grafik tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, Baskı 12, 65-70
- Becer, E. (2011). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitapevi, Baskı 8, 97
- Becer, E. (2015). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Dost Kitapevi Yayınları Baskı 10, 55
- Boztepe, D. (2015). İllüstrasyonun Tarihsel Süreci ve Gelişimi. 28.
- Boztepe, D. K. (2015). İllüstrasyonun Tarihsel Süreci ve Gelişimi. İstanbul.
- Ceceri, K. (2015). *Video Games: Design and Code Your Own Adventure*. Nomad Press.
- Çeken, B., Çiçekli, K., & Ersan, M. (2018). Dijital İllüstrasyon. Dijitalden Doğan İllüstrasyon Tekniği; Low Poly, 170.
- Çeşme M. ve Kınık, M. (2021). Bir Görsel Efekt Tekniği Olarak Matte Painting ve Uygulama Alanları. *Turkish Studios- Social Sciences*, Cilt 16, Sayı 2, 568-570
- Çıtaklı, F. (2014), Mizahi İllüstrasyonla, Sosyal Politik Kültürel Artistik Sorgulamalar, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Tasarım Anasanat Dalı, İstanbul.

- Dağ, E. S. (2015). *İllüstrasyonun ikinci altın çağı*. İstanbul: Grafik Tasarım Yayıncılık, 47.
- Durmuş, M. (2020). *Bilgisayar Oyunlarının Türk Hukukunda Korunması*. İstanbul.
- Ekşioğlu, U. D. (2017). 2000 Yılından Günümüze Kadar İllüstrasyonun Genişleyen Uygulama Alanlarının ve Yeni İllüstrasyon Tekniklerinin İncelemesi. Yeditepe Üniversitesi.
- Eric, B. (2007). *User Interface Design*. London.
- Genç E. S. (2005) Osmanlı İmparatorluğu'nda Yenileşme ve Buhar Makineleri. İstanbul.
- Güngör, A. (2022). Oyunlaştırma ve Oyun İçerikli Reklamlarda İllüstrasyonun Etkisi *Başlıkesir Güzel Sanatlar Dergisi*, Cilt: 15, Sayı: 29, 451- 454, Balıkesir.
- Güngör, A. (2018) Web Tabanlı Oyunlarda Fantastik Ve Dijital İllüstrasyonların Etkisi: Legend Online. *Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt: 5, Sayı: 26, 198 - 201, Giresun.
- Gürsözlü, S. (2006). Reklam Sektöründe İllüstrasyon ve Fotoğraf Kullanımının, Tasarım Çözümlerinde Gerekliliği ve Nedenleri. İstanbul.
- Hajar, R. (2011). *Medical Illustration: Art In Medical Education*. Heart Views.
- Hughes, J. P. (2009), Diller ve Yazı, *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*, Ege Üniversitesi, Türk Dünyası Araştırmaları Enstitüsü, Cilt: 05, Sayı: 02, 339 – 351, İzmir.
- Işık, C. (2019). *Bilgisayar Oyunlarının Yapım Sürecinde Konsept Tasarımı, Üretilmesi Ve Uygulaması*. Ankara.
- Kara, C. (2004). *Günümüz İllüstrasyon Sanatı*. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.
- Karaca, R. (2014), Latin ve Non Latin Alfabelerin Tipografik Olarak İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Tasarım Anasanat Dalı, İstanbul.
- Kara, M. (2012). Fantastik İllüstrasyonların Dijital İllüstrasyon Tekniği İle Web Tabanlı Oyunlarda Kullanımı: Lamistawars. İsparta.
- Kınık, M., & Topaklı, A. (2012). Levni Minyatürde İllüstrasyon. *Akdeniz Sanat Dergisi*, Cilt 5, Sayı 10, 72-73.

Kızıllı, R., Okur, M., Atamaz, E., (2022). Grafik Tasarımın Video Oyun Tasarımında Rolü ve Önemi. Asead 10. Uluslararası Sosyal Bilimler Sempozyumu

Konak, R. (2014). Minyatür Sanatında Boşluk ve Mekân Anlayışı. *Akdeniz Sanat Dergisi*, Cilt 7, Sayı 14, 10-13.

Korkmaz, H. (2013). Bilimsel Biyolojik İllüstrasyonların Grafik Değerlendirmeleri. İstanbul.

Kurteş, C. (2022). Hareketli İllüstrasyon Tasarımı Uygulamalarının İncelemesi: 30 Ağustos Zafer Bayramının 100. Yıl Tanıtım Öneği. Kütahya.

Küçükcan, B. (2006), *Dünden Bugüne Matbaanın Serüveni, Türk Kütüphaneler Derneği Dergisi*, 158- 172. (<http://eprints.rclis.org/8770/>).

Sağlam, S., & Polat, H. (2018). Doğru Arayüz Tasarımı Ve Kullanılabilirliğinin Faydaları. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Cilt 6, Sayı178, 643.

Seçil, S. (2020). 15. Yüzyıl Osmanlı Dönemi Minyatür Sanatı Üzerine Bir Değerlendirme. *Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*. 154-160.

Selamet, D. S. (2011). Minyatür ve İllüstrasyon. Türk Grafik Sanatlar Tarihine Alternatif Bir Yaklaşım: Osmanlı'dan Grafik Yansımalar, 245.

Şimşek, Ş. (2007). Bilgisayar Oyun Grafiklerinde Biçim - İçerik Sorunları ve Bir Uygulama. Ankara.

Tepecik, A. (2002). İllüstrasyon. Grafik Sanatlar (Tarih - Tasarım - Teknoloji) Ankara. 79

Tillman, B. (2012). Creative Character Design. Taylor & Francis.

Topbasan, V. (2013). Konsept İllüstrasyon. Dijital İllüstrasyon Ve Bilgisayar Oyunlarında Karakter Tasarım, 41.

Uysal, A. (2005). Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Görsel Tasarımı. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Uysal, E. (2021). Fikri Mülkiyet Hukukunda Bilgisayar Oyunlarının Korunması. Türkiye.

Vurdem, Y. (2021). Dijital İllüstrasyonun Evrimi. Kayseri: Yüksek Lisans Tezi.

Yıldırım, A. (2021). *Logo Tasarımında Yeni Yaklaşımlar: Hareketli Logo Tasarımı*. *Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, Sayı 11, 6.

Yılmaz, E. (2011). Dijital Arts. Eğitim Tasarımlarında Storyboard Kullanmak, 48.

## GÖRSEL KAYNAKÇA

**Görsel 1:** Fransa Lascaux mağara duvar resimleri (MÖ 15000 – 13.000)

**Kaynak:** <https://124.im/DEZY>

**Görsel 02:** Sümer çivi yazısı örneği

**Kaynak:** <https://www.wikitarih.com/civi-yazisi/>

**Görsel 03:** Ölüler Kitabı'ndan bir papirüsün parçası. Mısır MÖ 1070, 21'inci hanedan. (İngiliz Müzesi Mütevelli Heyeti)

**Kaynak:** <https://turkish.aawsat.com/home/article/3743931/firavunlar%C4%B1n-hayat%C4%B1-british-museumda-sergilenecek>

**Görsel 04:** Kells Kitabı (tahmini M.S. 800) 292. sayfada Yuhanna İncilinin giriş kısmı

**Kaynak:** [https://tr.wikipedia.org/wiki/Kells\\_Kitab%C4%B1](https://tr.wikipedia.org/wiki/Kells_Kitab%C4%B1)

**Görsel 05:** Lindisfarne İncili Kitap İçi Süslemeleri

**Kaynak:** [https://tr.wikipedia.org/wiki/Kells\\_Kitab%C4%B1](https://tr.wikipedia.org/wiki/Kells_Kitab%C4%B1)

**Görsel 06:** Kırkiki Satır İncilinden Bir Kesit

**Kaynak:** <http://www.practicallyefficient.com/2017/10/13/from-boiling-lead-and-black-art.html>

**Görsel 07:** Albrecht Dürer, Apokalips Kitabı İçin Hazırladığı Bir Ağaç Baskı

**Kaynak:** <https://www.pivada.com/albrecht-durer-mahser>

**Görsel 08:** Albrecht Dürer, Apokalips Kitabı İçin Hazırladığı Bir Ağaç Baskı

**Kaynak:** <https://www.pivada.com/albrecht-durer-mahser>

**Görsel 09:** John Tenniel tarafından, Lewis Carroll'un Alice Harikalar Diyarında kitabı için hazırlanan resim

**Kaynak:** [https://tr.wikipedia.org/wiki/Alice\\_\(Alice\\_Harikalar\\_Diyar%C4%B1nda\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Alice_(Alice_Harikalar_Diyar%C4%B1nda))

**Görsel 10:** Louis Jacques Daguerre "Paris Bulvarı" 1839

**Kaynak:** [https://tr.wikipedia.org/wiki/Louis\\_Daguerre](https://tr.wikipedia.org/wiki/Louis_Daguerre)

**Görsel 11:** William Morris'in Kitap Tasarımı ve Edward Burne-Jones'un İllüstrasyonu

**Kaynak:** <https://tr.pinterest.com/pin/540291286519013850/>

**Görsel 12:** Lucian Bernhard'ın Priester kibritleri afişi

**Kaynak:**

<https://i.pinimg.com/originals/fd/de/c0/fddec06720a39739adcb51caec043d91.jpg>

**Görsel 13:** Osmanlıca resimli ay dergisi kapağı

**Kaynak:** <https://phebusmuzayede.com/6803-osmanlica-resimli-ay-dergisi-m-zekeriya-sertel-resimli-ay-matbaasi-1341-tarihli.html>

**Görsel 14:** Milka sütlü çikolatanın fotoğrafı

**Kaynak:** <https://en.wikipedia.org/wiki/Milka>

**Görsel 15:** Milka çikolatanın resim illüstrasyonu web sitesi

**Kaynak:** [milka.com.tr](http://milka.com.tr)

**Görsel 16:** John Tenniel, Kitap İllüstrasyonu

**Kaynak:** [https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Alice\\_par\\_John\\_Tenniel\\_02.png](https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Alice_par_John_Tenniel_02.png)

**Görsel 17:** Bitki İllüstrasyonu

**Kaynak:** [https://www.unutulmussanatlar.com/2012/07/bilimsel-bitki-cizimi\\_52.html](https://www.unutulmussanatlar.com/2012/07/bilimsel-bitki-cizimi_52.html)

**Görsel 18:** Leonardo Da Vinci'nin Anatomi Çalışmaları (embriyo)

**Kaynak:** [https://tr.wikipedia.org/wiki/Leonardo\\_da\\_Vinci](https://tr.wikipedia.org/wiki/Leonardo_da_Vinci)

**Görsel 19:** Yunan Mitolojisi Centuarlar

**Kaynak:** <https://frpnet.net/makaleler/kose-koltugu-8-en-sevilen-fantastik-yaratiklar>

**Görsel 20:** Kasketli Otoportre ( Rembrandt )

**Kaynak:** <https://boboscope.com/icerik/rembrandt-harmenszoon-van-rijn-hakkinda-bilme>

**Görsel 21:** Pastel boya tekniği ile köpek çizimi

**Kaynak:** <https://pixselle.com/pastel-boya-cizimleri>

**Görsel 22:** Lavi tekniği ile çaydanlık çizimi

**Kaynak:** <https://tr.pinterest.com/pin/678073287623734811>

**Görsel 23:** Si Scott'tan mürekkeple çizim tekniği

**Kaynak:** <https://postkolik.com/tasarim/si-scott%E2%80%99tan-muhtesem-murekkep-cizimleri>

**Görsel 24:** Marker çizim tekniği

**Kaynak:** <https://modakariyeri.com/marker-kullanma-kilavuzu/>

**Görsel 25:** Sulu boya

**Kaynak:** <https://124.im/yZH9WJt>

**Görsel 26:** Wing Of A Roller (1512), Albrecht Dürer - guaj boya çalışması

**Kaynak:** <https://bayaiyi.com/albrecht-durer/>

**Görsel 27:** Mdf üzerine akrilik boya çalışması

**Kaynak:** <https://124.im/tTR>

**Görsel 28:** Sulu boya püskürtme tekniği ile yapılan bir çalışma

**Kaynak:** <https://tr.flitto.com/content/1635>

**Görsel 29:** Duralit üzerine transfer baskı

**Kaynak:** <https://www.sanatgezgini.com/done-arisoy-duralit-uzerine-fineart-baski-isimsiz-19709>

**Görsel 30:** Jack Kirby Crosby adlı güncel sanatçının dijital illüstrasyonu

**Kaynak:** [https://www.instagram.com/p/Co3DE88S\\_0z](https://www.instagram.com/p/Co3DE88S_0z)

**Görsel 31:** Jack Kirby Crosby adlı güncel sanatçının dijital illüstrasyonu

**Kaynak:** [https://www.instagram.com/p/Co3DE88S\\_0z/](https://www.instagram.com/p/Co3DE88S_0z/)

**Görsel 32:** Vektör tabanlı illüstrasyon

**Kaynak:** <https://124.im/2y3Eg>

**Görsel 33:** Spiderman 2 storyboard çalışması

**Kaynak:** <https://124.im/icb>

**Görsel 34:** Wolverine filminden storyboard detay çizim

**Kaynak:** <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/storyboards-reveal-deleted-wolverine-scene-63238>

**Görsel 35:** Rohit Nayak'ın hazırladığı star wars matte painting

**Kaynak:** <https://rohitnayak.artstation.com/projects/VA0G5>

**Görsel 36:** Konsept Artist Konstantin Kostadinov'nin Karakter İllüstrasyon Örneği

**Kaynak:** <https://www.artstation.com/artwork/dOodJ3>

**Görsel 37:** Komedyen Danny Kaye, Bertie the Brain'in önünde, 1950

**Kaynak:** [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Bertie\\_the\\_Brain\\_-\\_Life.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Bertie_the_Brain_-_Life.jpg)

**Görsel 38:** PDP-1 üzerinde Spacewar!

**Kaynak:** <https://manifold.press/oyun-kulturunun-nerede-yse-kronolojik-gelisimi>

**Görsel 39:** Pong Oyunu 1970

**Kaynak :** <https://tr.wikipedia.org/wiki/Pong>

**Görsel 40:** The Legend Of Zelda

**Kaynak:** [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Legend\\_of\\_Zelda:\\_Breath\\_of\\_the\\_Wild](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Breath_of_the_Wild)

**Görsel 41:** Assasins Creed Brotherhood Karakter Tasarımı

**Kaynak:** [https://www.bolumsonucanavari.com/Haberler-AC\\_Brotherhoodtan\\_Karakter\\_Tasarimlari-11213.htm](https://www.bolumsonucanavari.com/Haberler-AC_Brotherhoodtan_Karakter_Tasarimlari-11213.htm)

**Görsel 42:** Lol Syllas'ın konsept karakter çalışması

**Kaynak:** <https://playerbros.com/lol-sampiyonlarinin-konsept-calismalarini-hic-gordunuz-mu/>

**Görsel 43:** Mafia 3 Oyun dünyası tasarımı concept art

**Kaynak:** <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=830246545>

**Görsel 44:** Mafia 3 oyun içi görüntüsü

**Kaynak:** <https://124.im/jLPiyU>

**Görsel 45:** Last of us adlı oyun için yapılan bir bölüm tasarımı konsept çalışması

**Kaynak:** <https://124.im/FBf5C>

**Görsel 46:** Rust adlı oyunun Yüzer rasyon kutusu nesne tasarımı

**Kaynak:** <https://www.artstation.com/artwork/zmQOm>

**Görsel 47:** Sifu oyunu menü arayüz tasarımı

**Kaynak:** <https://interfaceingame.com/screenshots/sifu-main-menu/>

**Görsel 48:** The Last Of Us Özel kontroller arayüz tasarımı

**Kaynak:** <https://124.im/Z6ui>

**Görsel 49:** God Of War Jörmungandr sahnesi

**Kaynak:** <https://124.im/1GpS>

**Görsel 50:** Dead Island video oyunu zombi karakter tasarımı

**Kaynak:** <https://124.im/uHAVTs>

**Görsel 51:** Hayatta Kalma oyunu Hurtworld adlı oyunun logo tasarımı çalışması

**Kaynak:** <http://hurtworld.com/presskit/sheet.php?p=hurtworld>

**Görsel 52:** Astronner adlı oyun için hazırlanmış duvar kağıdı

**Kaynak:** <https://www.wallpaperbetter.com/tr/hd-wallpaper-ebajh>

**Görsel 53:** Forza Horizon 5 – Açık dünya yarış oyunundan bir kare

**Kaynak:** <https://www.teknoblog.com/en-iyi-xbox-oyunlari-2022/>

**Görsel 54:** Sanal gerçeklik (VR) oyunu

**Kaynak:** <https://listelist.com/en-iyi-vr-oyunlari>

**Görsel 55:** Wilson, oyun için başka bir tanıtım illüstrasyonu.

**Kaynak:** [https://dontstarve.fandom.com/wiki/Wilson\\_gallery](https://dontstarve.fandom.com/wiki/Wilson_gallery)

**Görsel 56:** Wilson, Doorway to Adventure güncellemesinin posterinde bir Gölge El tarafından yakalandı

**Kaynak:** [https://dontstarve.fandom.com/wiki/Wilson\\_gallery](https://dontstarve.fandom.com/wiki/Wilson_gallery)

**Görsel 57:** Don't Starve Menü

**Kaynak:** <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=235016440>

**Görsel 58:** Don't Starve Logo

**Kaynak:** [https://dontstarve.fandom.com/wiki/Don%27t\\_Starve](https://dontstarve.fandom.com/wiki/Don%27t_Starve)

**Görsel 59:** Don't Starve oyun girişi arka plan illüstrasyonu

**Kaynak:**

[https://dontstarve.fandom.com/wiki/Wilson\\_gallery?file=Insanity.png#Don't\\_Starve](https://dontstarve.fandom.com/wiki/Wilson_gallery?file=Insanity.png#Don't_Starve)

**Görsel 60:** Orman biyomu

**Kaynak:** <https://124.im/QyUF8x>

**Görsel 61:** Wilson karakterinin çizimi

**Kaynak:** [https://dontstarve.fandom.com/wiki/Wilson\\_gallery?file=RWP\\_232\\_Possessions\\_Wilson\\_Concept\\_Art.png#Don't\\_Starve](https://dontstarve.fandom.com/wiki/Wilson_gallery?file=RWP_232_Possessions_Wilson_Concept_Art.png#Don't_Starve)

**Görsel 62:** Willow karakteri

**Kaynak:** <https://dontstarve.fandom.com/wiki/Willow>

**Görsel 63:** Wolfgang karakteri

**Kaynak:** <https://dontstarve.fandom.com/wiki/Wolfgang>

**Görsel 64:** Wendy Karakteri

**Kaynak:** <https://dontstarve.fandom.com/wiki/Wendy>

**Görsel 65:** WX-78 Karakteri

**Kaynak:** <https://dontstarve.fandom.com/wiki/WX-78>

**Görsel 66:** Wickerbottom Karakteri

**Kaynak:** <https://dontstarve.fandom.com/wiki/Wickerbottom>

**Görsel 67:** Woodie Karakteri

**Kaynak:** <https://dontstarve.fandom.com/wiki/Woodie>

**Görsel 68:** Wes Karakteri

**Kaynak:** <https://dontstarve.fandom.com/wiki/Wes>

**Görsel 69:** Maxwell Karakteri

**Kaynak:** <https://dontstarve.fandom.com/wiki/Maxwell>

**Görsel 70:** Wigfrid Karakteri

**Kaynak:** <https://dontstarve.fandom.com/wiki/Wigfrid>

**Görsel 71:** Webber Karakteri

**Kaynak:** <https://dontstarve.fandom.com/wiki/Webber>

**Görsel 72:** Mirror's Edge Oyun Kapağı

**Kaynak:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Mirror%27s\\_Edge](https://en.wikipedia.org/wiki/Mirror%27s_Edge)

**Görsel 73:** Mirror's Edge poster çalışması

**Kaynak:** <https://tr.pinterest.com/pin/612700724286856308/>

**Görsel 74:** Mount Blade Warband Ana Menü

**Kaynak:** <https://www.technopat.net/sosyal/konu/mount-blade-warband-yazilar-bulanik-goeruenueyor.1865178/>

**Görsel 75:** Mirror's Edge logo tasarımı

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-13/me-logo.html>

**Görsel 76:** Mirror's edge Yansıma Sanatı

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-13/me-reflection.html>

**Görsel 77:** Mirror's edge tren istasyonu konsept çizimi

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-13/me-interior-concept1.html>

**Görsel 78:** Faith Connors ana karakter

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-13/me-faith-connors7.html>

**Görsel 79:** Celeste Wilson karakteri

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-13/me-celeste1.html>

**Görsel 80:** Mercury karakteri

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-13/me-mercury1.html>

**Görsel 81:** Jacknife karakteri

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-13/me-jacknife1.html>

**Görsel 82:** Travis Burfield karakteri

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-13/me-travis-burfield1.html>

**Görsel 83:** Lieutenant Miller karakteri

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-13/me-lieutenant-miller1.html>

**Görsel 84:** Red Dead Redemption 2 Oyun görsel kapağı

**Kaynak:** <https://pchocasi.com.tr/red-dead-redemption-2-fiyati-ne-kadar-yukseldi-136221/>

**Görsel 85:** Red Dead Redemption 2 Bilgisayar için hazırlanmış dvd posterini

**Kaynak:** <https://www.mmoga.com/Rockstar-Games/Red-Dead-Redemption-2-PC-Version.html>

**Görsel 86:** Red Dead Redemption 2 Ana Menü

**Kaynak:** <https://www.techadvisor.com/article/733054/how-to-fast-travel-in-red-dead-online.html>

**Görsel 87:** Red Dead Redemption 2 Logo

**Kaynak:** <https://pngimg.com/image/91105>

**Görsel 88:** Red Dead Redemption 2 arka plan illüstrasyonu

**Kaynak:** <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=749807>

**Görsel 89:** RDR2 soundtrack album kapağı

**Kaynak:** <https://124.im/nZEQ>

**Görsel 90:** Arthur Morgan karakterinin çizimi

**Kaynak:** [https://reddead.fandom.com/wiki/Red\\_Dead\\_Redemption\\_2/Gallery](https://reddead.fandom.com/wiki/Red_Dead_Redemption_2/Gallery)

**Görsel 91:** Charles Smith karakteri

**Kaynak:** [https://reddead.fandom.com/wiki/Red\\_Dead\\_Redemption\\_2/Gallery](https://reddead.fandom.com/wiki/Red_Dead_Redemption_2/Gallery)

**Görsel 92:** Dutch van der Linde karakteri

**Kaynak:** [https://reddead.fandom.com/wiki/Red\\_Dead\\_Redemption\\_2/Gallery](https://reddead.fandom.com/wiki/Red_Dead_Redemption_2/Gallery)

**Görsel 93:** Mary-Beth Gaskill Karakteri

**Kaynak:** [https://reddead.fandom.com/wiki/Red\\_Dead\\_Redemption\\_2/Gallery](https://reddead.fandom.com/wiki/Red_Dead_Redemption_2/Gallery)

**Görsel 94:** Micah Bell Karakteri

**Kaynak:** <https://dontstarve.fandom.com/wiki/WX-78>

**Görsel 95:** Sadie Adler Karakteri

**Kaynak:** <https://dontstarve.fandom.com/wiki/Wickerbottom>

**Görsel 96:** Sea of Thieves Oyun görsel kapağı

**Kaynak:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Sea\\_of\\_Thieves](https://en.wikipedia.org/wiki/Sea_of_Thieves)

**Görsel 97:** Sea of thieves 4. Sezon posteri

**Kaynak:** <https://news.xbox.com/en-us/2021/09/23/dive-into-the-depths-in-sea-of-thieves-season-four/>

**Görsel 98:** Sea of thieves Ana Menü

**Kaynak:** [https://seaofthieves.fandom.com/wiki/Main\\_Menu](https://seaofthieves.fandom.com/wiki/Main_Menu)

**Görsel 99:** Sea of thieves Logo

**Kaynak:** <https://hyperpix.net/fonts/sea-of-thieves-font/>

**Görsel 100:** Sea of thieves arka plan illüstrasyonu

**Kaynak:** <https://forum.gamer.com.tr/konu/yelkenler-fora-sea-of-thieves.408415/>

**Görsel 101:** Sea of thieves konsept çizimi

**Kaynak:** <https://124.im/GdbE>

**Görsel 102:** Korsan lordu karakterinin çizimi

**Kaynak:** <https://www.seaofthieves.com/tr/whos-who/guide/the-pirate-lord>

**Görsel 103:** Larinna karakteri

**Kaynak:** <https://www.seaofthieves.com/tr/whos-who/guide/larina>

**Görsel 104:** Lesedi Singh karakteri

**Kaynak:** <https://www.seaofthieves.com/tr/whos-who/guide/lesedi-singh>

**Görsel 105:** DeMarco Singh Karakteri

**Kaynak:** <https://www.merfolkslullaby.com/map/characters/demarco-singh>

**Görsel 106:** Madam Olivia Karakteri

**Kaynak:** <https://www.seaofthieves.com/tr/whos-who/guide/madame-olivia>,

**Görsel 107:** Merrick karakteri

**Kaynak:** <https://rarethief.com/where-to-find-merrick-during-the-lost-sands-adventure-in-sea-of-thieves/>

**Görsel 108:** Belle Karakteri

**Kaynak:** <https://124.im/hutb2>

**Görsel 109:** Altın Stokcusu karakteri

**Kaynak:** <https://rarethief.com/sea-of-thieves-the-shores-of-gold-tall-tale-guide/>

**Görsel 110:** Mount Blade Warband Oyun Görsel Kapağı

**Kaynak:** <https://oynasana.com/products/mount-blade-warband>

**Görsel 111:** Mount blade warband dvd kapağı

**Kaynak:** <https://www.amazon.com.tr/Mount-Blade-Warband-UK-%C4%B0thal/dp/B002RL9RKY>

**Görsel 112:** Mount Blade Warband Ana Menü

**Kaynak:** <https://www.technopat.net/sosyal/konu/mount-blade-warband-yazilar-bulanik-goeruenueyor.1865178/>

**Görsel 113:** Mount blade warband logo tasarımı

**Kaynak:**

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mount\\_%26\\_Blade\\_Warband\\_logo.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mount_%26_Blade_Warband_logo.png)

**Görsel 114:** Sea of thieves arka plan illüstrasyonu

**Kaynak:** <https://forum.gamer.com.tr/konu/yelkenler-fora-sea-of-thieves.408415/>

**Görsel 115:** Mount Blade Warband Konsept Kamp Çizimi

**Kaynak:** <https://mountandblade.fandom.com/wiki/Camp>

**Görsel 116:** arthur morgan karakteri

**Kaynak:** [https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:\\_Warband](https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:_Warband)

**Görsel 117:** Sultan hâkim karakteri

**Kaynak:** [https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:\\_Warband](https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:_Warband)

**Görsel 118:** Kral Harlaus karakteri

**Kaynak:** [https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:\\_Warband](https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:_Warband)

**Görsel 119:** Kral Ragnar karakteri

**Kaynak:** [https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:\\_Warband](https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:_Warband)

**Görsel 120:** Sancar Han karakteri

**Kaynak:** [https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:\\_Warband](https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:_Warband)

**Görsel 121:** Kral Yaroglek karakteri

**Kaynak:** [https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:\\_Warband](https://mountandblade.fandom.com/wiki/Mount%26Blade:_Warband)

**Görsel 122:** The Witcher, oyun için bir tanıtım illüstrasyonu.

**Kaynak:** <https://124.im/XcQ>

**Görsel 123:** The Witcher 3: Wild Hunt Poster

**Kaynak:** <https://www.thewitcher.com/us/en/witcher3#enhanced>

**Görsel 124:** The Witcher 3: Wild Hunt

**Kaynak:** <https://interfaceingame.com/screenshots/the-witcher-3-wild-hunt-main-menu/>

**Görsel 125:** The Witcher 3: Wild Hunt logo

**Kaynak:** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:EN\\_The-Witcher-3\\_Logo-Black\\_RGB.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:EN_The-Witcher-3_Logo-Black_RGB.svg)

**Görsel 126:** The Witcher 3: Wild Hunt arka plan illüstrasyonu

**Kaynak:** <https://124.im/LEU>

**Görsel 127:** The Witcher 3: Wild Hunt konsept illüstrasyonu

**Kaynak:** <https://124.im/ajoxARu>

**Görsel 128:** Gerald Karakteri

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-25/tw3wh-geralt-and-fiend-head.html>

**Görsel 129:** Ciri karakteri

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-25/tw3wh-ciri.html>

**Görsel 130:** Vesemir karakteri

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-25/tw3wh-ciri.html>

**Görsel 131:** Triss Merigold karakteri

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-25/tw3wh-triss-merigold.html>

**Görsel 132:** Dandelion karakteri

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-25/tw3wh-dandelion.html>

**Görsel 133:** Yennefer karakteri

**Kaynak:** <https://www.creativeuncut.com/gallery-25/tw3wh-yennefer-of-vengerberg.html>

