

**T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GRAFİK ANABİLİM DALI
GRAFİK BİLİM DALI**

**2 BOYUTLU OYUNLARDA KONSEPT TASARIM
VE İLLÜSTRASYON KULLANIMI**

SADIK BOZYİĞİT

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**DANIŞMAN:
PROF. DR. MUSTAFA KINIK**

KONYA – 2025



Bilimsel Etik Sayfası

Öğrencinin	Adı Soyadı	Sadık Bozyiğit		
	Numarası	22812801007		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Grafik Anabilim Dalı / Grafik Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
Tezin Adı	2 BOYUTLU OYUNLARDA KONSEPT TASARIM VE İLLÜSTRASYON KULLANIMI			

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.

Sadık BOZYİĞİT



YÜKSEK LİSANS TEZİ KABUL FORMU

Öğrencinin	Adı Soyadı	Sadık BOZYİĞİT
	Numarası	22812801007
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Grafik Anabilim Dalı / Grafik Bilim Dalı
	Programı	Yüksek Lisans
	Tez Danışmanı	Prof. Dr. Mustafa KINIK
	Tezin Adı	2 BOYUTLU OYUNLARDA KONSEPT TASARIM VE İLLUSTRASYON KULLANIMI

Yukarıda adı geçen öğrenci tarafından hazırlanan “2 Boyutlu Oyunlarda Konsept Sanat ve İllustrasyon Kullanımı” başlıklı bu çalışma 29/07/2025 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği/oyçokluğu ile başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Sıra No	Danışman ve Üyeler		
	Unvanı	Adı ve Soyadı	İmza
1	Prof. Dr.	Mustafa KINIK	
2	Prof. Dr.	Mahmut Sami ÖZTÜRK	
3	Prof. Dr.	Harun Hilmi POLAT	



ÖZET

Öğrencinin	Adı Soyadı	Sadık BOZYİĞİT		
	Numarası	22812801007		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Grafik Anabilim Dalı / Grafik Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
	Tez Danışmanı	Prof. Dr. Mustafa KINIK		
Tezin Adı	2 BOYUTLU OYUNLARDA KONSEPT TASARIM VE İLLÜSTRASYON KULLANIMI			

Modern dünyada iki boyutlu (2D) dijital oyunlar sadece bir eğlence aracı değil, aynı zamanda estetik ifade, anlatı aktarımı ve kullanıcı deneyimi bağlamında önemli bir kültürel üretim biçimidir. Bu bağlamda, oyunlarda konsept tasarımı ve illüstrasyon sadece dekoratif bir işlevi yerine getirmekle kalmaz, aynı zamanda oyun deneyiminin atmosferini, duygusal etkisini ve yönünü yaratmada kilit bir rol oynar.

Bu tez, bağımsız 2D dijital oyunlardan oluşan örnekleri analiz ederek konsept sanatının ve illüstrasyonun anlatı yapısı ve estetik tasarım üzerindeki etkisini araştırmaktadır. Araştırma nitel bir yöntemle dayanmaktadır. Seçilen oyunlar görsel dil, sanat yönetimi ve illüstrasyon teknikleri açısından analiz edilmiştir. Analiz süreci, illüstrasyon ile oyuncu arasında kurulan duygusal ve kavramsal bağlantıları ayrıntılı olarak araştırmıştır.

Bulgular, görsel tasarımın 2D formatındaki bir oyunun kimliğini tanımlayan ana bileşenlerden biri olduğunu ortaya koymaktadır. Konsept sanatı ve illüstrasyon sadece estetik bir bütünlük sağlamakla kalmaz, aynı zamanda anlatıyı yapılandıran, oyun deneyimini yönlendiren ve oyunun sanatsal değerini artıran yaratıcı araçlar olarak da hizmet eder.

Anahtar Kelimeler: 2D oyunlar, konsept sanatı, dijital illüstrasyon, görsel anlatı, dijital oyun



ABSTRACT

Author's	Name and Surname	Sadık BOZYİĞİT		
	Student Number	22812801007		
	Department	Graphic		
	Study Programme	Master's Degree (M.A.)	X	
		Doctoral Degree (Ph.D.)		
	Supervisor	Prof. Dr. Mustafa KINIK		
Title of the Thesis/Dissertation	THE USE OF CONCEPT DESIGN AND ILLUSTRATION IN 2D GAMES			

In the modern world, two-dimensional (2D) digital games are not only a means of entertainment, but also an important form of cultural production in terms of aesthetic expression, narrative transmission and user experience. In this context, concept design and illustration in games not only fulfill a decorative function, but also play a key role in creating the atmosphere, emotional impact and direction of the gaming experience.

This thesis explores the impact of concept art and illustration on narrative structure and aesthetic design by analyzing a sample of independent 2D digital games. The research is based on a qualitative method; the selected games are analyzed in terms of visual language, art direction and illustration techniques. The analysis process explored in detail the emotional and conceptual connections made between the illustration and the player.

The findings reveal that visual design is one of the main components that define the identity of a game in 2D format. Concept art and illustration not only provide an aesthetic unity, but also serve as creative tools that structure the narrative, guide the gameplay experience and enhance the artistic value of the game.

Keywords: 2D games, concept art, digital illustration, visual narrative, digital gaming

ÖNSÖZ

İllüstrasyon ve konsept tasarım, yalnızca görsel süsleme unsurları değil, aynı zamanda dijital anlatının, atmosfer inşasının ve oyuncu deneyiminin yapıtaşlarıdır. Görsel temsillerin duygusal, anlatımsal ve mekânsal anlamlarla örülmesi, oyuncunun oyun evreniyle kurduğu bağın temelini oluşturur. Özellikle iki boyutlu dijital oyunlarda, anlatım gücü çoğu zaman çizgiler, renkler ve biçimlerin taşıdığı sembolik anlamlarla şekillenir.

Bu tez çalışması, 2D dijital oyunlarda konsept sanat ve illüstrasyonun nasıl yapılandığını, bu görsel unsurların anlatıya ve oyun deneyimine ne şekilde katkı sunduğunu kuramsal ve görsel analiz düzleminde incelemeyi amaçlamaktadır. Görsel estetik ile etkileşimsel deneyimin kesişiminde yer alan bu yaratıcı süreç, yalnızca oyun tasarımının değil, çağdaş görsel kültürün de okunabilir katmanlarını oluşturmaktadır.

Bu tez çalışması, benim için uzun ve emek isteyen bir sürecin sonunda tamamlanarak akademik ve sektörel anlamda gelişim ve tatmin sağlayan bir alana dönüştü. Oyun tasarımı ve illüstrasyona duyduğum ilginin akademik bir araştırmaya evrilmesinde emeği geçen herkese teşekkür etmek, bu sürecin en kıymetli yönlerinden biridir.

Bugüne kadar her koşulda yanımda olan, varlıklarıyla bana güç veren aileme, eğitim, iş ve sosyal hayatımda birlikte yürüdüğüm, değerini her zaman hissettiğim akademisyen hocaları ve dostlarıma, bu yolculukta bana destek olan herkese içtenlikle teşekkür ederim.

Hayatın her anı bir oyun gibi...

Sadık BOZYİĞİT

03.07.2025

İÇİNDEKİLER

ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ	v
İÇİNDEKİLER	vi
TANIMLAR LİSTESİ.....	xii
GÖRSELLER LİSTESİ.....	xiii
GİRİŞ.....	1
BİRİNCİ BÖLÜM- VERİ SETİ VE YÖNTEM.....	2
1.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi	2
1.1. Problem Durumu	2
1.2. Sayıtlılar.....	3
1.3. Sınırlıklar	3
1.4. Araştırma Modeli.....	3
1.5. Evren ve Örneklem	3
1.6. Verilerin Toplanması.....	4
1.7. Yöntem	4
İKİNCİ BÖLÜM.....	5
2.1. İllüstrasyon	5
2.1.1. İllüstrasyonun Tarihi	6
2.1.2. İllüstrasyon Türleri.....	10
2.1.2.1. Reklam İllüstrasyonları.....	10
2.1.2.2. Basın- Yayın- Editoryal İllüstrasyonlar	11
2.1.2.3. Moda İllüstrasyonları.....	13
2.1.2.4. Bilimsel ve Medikal İllüstrasyonlar.....	14
2.1.2.5. Fantastik İllüstrasyonları	16
2.1.3. Geleneksel İllüstrasyon Teknikleri.....	17

2.1.3.1. Karakalem Tekniđi.....	17
2.4.1.2. Kuru Kalem Tekniđi	19
2.4.1.3. M¼rekkeple Tarama Tekniđi	20
2.4.1.4. Lavi Tekniđi.....	21
2.4.1.5. Sulu Boya ve Anilin Tekniđi.....	21
2.4.1.6. Guaj Boya (Tempera) Tekniđi	23
2.4.1.7. Pastel Boya Tekniđi	24
2.4.1.8. Hava (Air-Brush) Tekniđi	25
2.4.1.9. Kolaj Tekniđi	25
2.1.4. Dijital İll¼strasyon.....	27
2.1.4.1. Piksel Tabanlı İll¼strasyon.....	28
2.1.4.2. Vekt¼r Tabanlı İll¼strasyon	29
2.2. Konsept Sanat	30
2.2.1. Konsept Sanatın Tarihi	32
2.2.2. Konsept Sanatta Kullanılan Teknikler.....	36
2.2.2.1. İll¼strasyon	36
2.2.2.2. Storyboard.....	39
2.2.2.3. Mat Boyama (Matte Painting)	41
2.2.2.4. Konsept Sanat Photobashing Tekniđi	44
2.2.4. Konsept Sanatının Elemanları.....	46
2.2.4.1. Karakter Tasarımı	46
2.2.4.2. evre Tasarımı (Atmosfer)	50
2.2.4.3. Nesne ve Ara Tasarımı	53
¼¼NC¼ B¼L¼M	55
3. Oyun	55
3.1. Oyun Tarihi	56
3.2. Oyunlarda Boyut Algısı.....	61
3.2.1. 2D (İki Boyutlu) Oyunlar	61
3.2.2. 2.5D (İki Buuk Boyutlu) Oyunlar	62
3.2.3. 3D (¼ Boyutlu) Oyunlar	63
3.3. Oyun Platformaları.....	64

3.4. Oyun Türleri.....	64
3.4.1. Aksiyon Oyunları.....	64
3.4.2. Macera Oyunları	65
3.4.3. Rol Yapma Oyunları (Role-Playing Games – RPG).....	65
3.4.4. Spor Oyunları (Sports Game)	66
3.4.5. Simülasyon Oyunları	66
3.4.5. Strateji Oyunları.....	66
3.5. Oyun Tasarım Araçları ve Yazılımları.....	67
3.6. Oyun Tasarım Süreci.....	69
3.6.1. Konsept Geliştirme	69
3.6.2. Logo Tasarımı	70
3.6.3. Arayüz Tasarımı	71
3.6.4. Mekân Tasarımı	72
3.7. Konsept Tasarım Süreci	73
3.7.1. Araştırma ve Fikir Üretme	73
3.7.2. Eskiz (Sketching) ve Tasarım Çalışmaları.....	74
3.7.3. Renk Kullanımı.....	75
3.7.4. Işık ve Gölge Kullanımı.....	77
3.7.5. Detaylandırma.....	78
3.8. 2D (İki Boyutlu) Oyun.....	79
3.8.1. 2 Boyutlu (2D) Oyunların Tarihi ve Önemi.....	80
3.9. 2D Oyun Sanatının Temelleri.....	81
3.9.1. Piksel Sanatı (Pixel Art).....	81
3.9.2. Vektör Sanatı (Vector Art).....	83
3.9.3. El Çizimi Stil (Hand- Drawn Style).....	85
3.9.4. Monokrom sanat	86
3.10. Popüler 2D Oyun Sanat Stilleri.....	86
3.10.1. Gerçekçi Stil (Realistic Style)	87
3.10.2. Karikatürize Stil (Cartoon Style).....	88
3.10.3. Gotik ve Karanlık Temalar	90
3.10.4. Retro / Piksel Estetiği	91
3.11. Sanat Tarzı Seçiminin Oyun Deneyimine Etkisi.....	92

3.12. 2D Oyun Sanatında Gelecek Trendler	92
3.12.1. Hibrit Sanat Tarzları.....	92
3.12.2. Yapay Zekâ Destekli İllüstrasyonlar	93
3.12.3. Yeni Platformlara Uyum	94
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM- BULGULAR VE YORUM.....	96
4.1. “LİMBO” İsimli 2d Oyuna Dair Bulgular	97
4.1.1. Temel Özellikler	97
4.1.2. Konsept Kullanımı İnceleme	98
4.1.3. Logo Kullanımı.....	100
4.1.4. Tipografi Kullanımı	101
4.1.5. İllüstrasyon Kullanımı	102
4.1.6. Arayüz Tasarımı (UI-Ux).....	104
4.1.7. Animasyon	106
4.1.8. İllüstrasyon Kullanımı Konsept İllüstrasyonu	108
4.1.9. Karakter İllüstrasyonu	109
4.1.10. Yan Karakter İllüstrasyonu	110
4.1.11. Obje / Nesne İllüstrasyonu.....	112
4.1.12. Ön / Arka Plan İllüstrasyonu.....	113
4.1.13. Çevre İllüstrasyonu	115
4.1.14. Animasyon & Efekt İllüstrasyonu	116
4.2. “GRİS” İsimli 2D Oyuna Dair Bulgular	118
4.2.1. Temel Özellikler	118
4.2.2. Konsept Kullanımı İnceleme	119
4.2.3. Logo Kullanımı.....	121
4.2.4. Tipografi Kullanımı	122
4.2.5. İllüstrasyon Kullanımı	123
4.2.6. Arayüz Tasarımı (UI-UX).....	125
4.2.7. Animasyon	127
4.2.8. İllüstrasyon Kullanımı Konsept İllüstrasyonu	129
4.2.9. Karakter İllüstrasyonu	130
4.2.10. Yan Karakter İllüstrasyonu	132

4.2.10.1. Dev Kadın Heykeli (Anne Figürü)	132
4.2.10.2. Yıldız Figürü	133
4.2.10.3. Orman Arkadaşı	134
4.2.10.4. Kuş Figürü	135
4.2.10.5. Gölge Figürü	136
4.2.11. Objeler / Nesnelere İllüstrasyonu	137
4.2.12. Ön / Arka Plan İllüstrasyonu	138
4.2.13. Çevre İllüstrasyonu	140
4.2.14. Animasyon & Efekt İllüstrasyonu	141
4.3. "CELESTE" İsimli 2D Oyuna Dair Bulgular	143
4.3.1. Temel Özellikler	143
4.3.2. Konsept Kullanımını İnceleme	144
4.3.3. Logo Kullanımını	147
4.3.4. Tipografi Kullanımını	148
4.3.5. İllüstrasyon Kullanımını	150
4.3.6. Arayüz Tasarımını (UI-UX)	151
4.3.7. Animasyon	154
4.3.8. İllüstrasyon Kullanımını İnceleme Konsept İllüstrasyonu	156
4.3.9. Karakter İllüstrasyonu	158
4.3.10. Yan Karakter İllüstrasyonu	159
4.3.10.1. Badeline	159
4.3.10.2. Yaşlı Kadın (Granny / Celia)	161
4.3.10.3. Mr. Oshiro	162
4.3.10.4. Teo	163
4.3.11. Objeler / Nesnelere İllüstrasyonu	164
4.3.12. Ön / Arka Plan İllüstrasyonu	165
4.3.13. Çevre İllüstrasyonu	167
4.3.14. Animasyon & Efekt İllüstrasyonu	169
4.4. "SPİRİTFARER" İsimli 2D Oyuna Dair Bulgular	171
4.4.1. Temel Özellikler	171
4.4.2. Konsept Kullanımını İnceleme	172
4.4.3. Logo Kullanımını	174

4.4.4. Tipografi Kullanımı	175
4.4.5. İllüstrasyon Kullanımı	176
4.4.6. Arayüz Tasarımı (UI-UX).....	178
4.4.7. Animasyon	181
4.4.8. İllüstrasyon Kullanımı İnceleme Konsept İllüstrasyonu	183
4.4.9. Karakter İllüstrasyonu	184
4.4.10. Yan Karakterler ve Ruhlar	185
4.4.11. Objeler / Nesne İllüstrasyonu.....	189
4.4.12. Ön / Arka Plan İllüstrasyonu.....	190
4.4.13. Çevre İllüstrasyonu.....	192
4.4.14. Animasyon & Efekt İllüstrasyonu	193
4.5. “HOLLOW KNIGHT” İsimli 2D Oyuna Dair Bulgular.....	195
4.5.1. Temel Özellikler	195
4.5.2. Konsept Kullanımı İnceleme	196
4.5.3. Logo Kullanımı.....	198
4.5.4. Tipografi Kullanımı	199
4.5.5. İllüstrasyon Kullanımı	200
4.5.6. Arayüz Tasarımı (UI-UX).....	201
4.5.7. Animasyon	203
4.5.8. İllüstrasyon Kullanımı İnceleme Konsept İllüstrasyonu	206
4.5.9. Karakter İllüstrasyonu	207
4.5.10. Yan Karakter İllüstrasyonu- Hornet, Quirrel, Zote The Mighty ...	209
4.5.11. Objeler / Nesne İllüstrasyonu.....	210
4.5.12. Ön / Arka Plan İllüstrasyonu.....	211
4.5.13. Çevre İllüstrasyonu.....	213
4.5.14. Animasyon & Efekt İllüstrasyonu	214
SONUÇ	216
ÖNERİLER.....	220
KAYNAKÇA	222
GÖRSEL KAYNAKÇASI.....	231

TANIMLAR LİSTESİ

VD: Ve diđerleri

VB: Ve benzeri

YZ: Yapay Zekâ

2D: 2 Boyutlu Oyun

2.5 D: 2.5 Boyutlu Oyun

3D: 3 Boyutlu Oyun

M.Ö.: Milattan Önce

M.S.: Milattan Sonra

RPG: Rol Yapma Oyunları (Role-Playing Games)

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1: Altamira Mağarası, İspanya Üst Paleolitik Dönem Bizon Tasviri	8
Görsel 2: Lascaux Mağarası	9
Görsel 3: Fanta Reklam Afişi İllüstrasyonu.....	11
Görsel 4: Editorial Illustrations- Robert Hunter	12
Görsel 5: Valentina Battaglia, 2020, Joseph f20	14
Görsel 6: Levent Efe, Oftalmik Dolaşıma Dolgu Enjeksiyonu	15
Görsel 7: Kerem Beyit, 2014, Uzak Dünyalar Kapağı	16
Görsel 8: Laurent Ernest ,1883, Ressam Georges Pierre Seurat'ın portresi.	18
Görsel 9: Merve Sena Dağ, Rain Day, 2024, Kuru Kalem Tekniği	19
Görsel 10: Zorn and His Wife, Anders Zorn, 1890, etching.....	20
Görsel 11: Necla Rüzgar 2021, Lavi Tekniği	21
Görsel 12: Kazuo Kasai, 2023, "Günaydın Balıkçı", Sulu Boya Tekniği.....	22
Görsel 13: Albrecht Dürer, Büyük Çim Parçası (1503), Suluboya e Guaj,	23
Görsel 14: Yağlı Pastel, 2019	24
Görsel 15: Mevlüt Ünal, 2020, Dijital Kolaj Çalışması	25
Görsel 16: Mevlüt Ünal, 2020, Three Sluggish Cats.	27
Görsel 17: Magura Mağarası (Bulgaristan)- M.Ö. 8000 -4000 M.Ö.....	33
Görsel 18: Leonardo's Ornithopter	33
Görsel 19: A. Hurter, İlk Cüce Taslakları	34
Görsel 20: A. Hurter Pamuk Prenses Konpset Çalışması	35
Görsel 21: Peter Pan Karakter Tasarımı.....	35
Görsel 22: Ralph Mcquarrie. "Star Wars" Konsept Tasarım Çalışması.....	36
Görsel 23: Farah Mérand, 2021, Foxes' Shelter, Concept illustration.	37
Görsel 24: Konsept Sanatçısı Oscar Romer, 2022, Horizon Forbidden West	38
Görsel 25: Ted Sears, Otto Englander, Webb Smith, 1940.	40
Görsel 26: Moulin Rouge Baz Luhrmann'ın 2001 Yapımı Filmi.....	40

Görsel 27: Norman Dawn, Jan Domela, Irmin Roberts'ın, Yer Aldığı Cam Çekimi Örneği, 1907.	42
Görsel 28: Norman Dawn, 1907, Missions of California Filminde Cam Boyama....	42
Görsel 29: Evans , Darth Vader'ın imparatorluk yürüyüşü gibi ikonik Star Wars.	43
Görsel 30: Patrick Jensen, 2019, "Game of Thrones- Bir Telltale Games Serisi"	43
Görsel 31: Abrar Han, 2019, Sokak.....	45
Görsel 32: Photobashing Tekniğine Bir Örnek, Öncesi ve Sonrası	45
Görsel 33: Kung Fu Panda 3 Konsept Tasarımları	47
Görsel 34: İlya Golitsyn, 2022, Oseram Karakteri, Horizon Forbidden West.....	48
Görsel 35: Astor Alexander,2019, “Linutaur Kavramı”	48
Görsel 36: Luis Armenta, 2023, Konsept Çizimi: 5th Column.	49
Görsel 37: Filip Ştorç, 2025, Kingdom Come: Deliverance 2, Kuttenberg.....	50
Görsel 38: Filip Ştorç, 2025, “Kingdom Come: Kurtuluş 2 – Trosky”	51
Görsel 39: Joshua Jay Christie, 2021, 2d Hurdalık Seviye Tasarımı	52
Görsel 40: Assassin Creed Unity Oyunundan Paris Sokak Görüntüleri.	52
Görsel 41: Connor Widdows - Obje Konsept Tasarımları.....	53
Görsel 42: Uncharted 2: “Tren Vagonları Kavramları”	54
Görsel 43: Nimatron in 1940.	57
Görsel 44: Drawing of the Nimatron from Patent Application.....	57
Görsel 45: OXO, Alexander Sandy Douglas, 1952 Yılında Geliştirilen İlk Oyun.	58
Görsel 46: Tennis For Two, Willy Higginbotham, 1958.	58
Görsel 47: Computer Space.	59
Görsel 48: Atari' nin Pong' u, 1972.....	60
Görsel 49: Oddmar Oyunun Sahne	62
Görsel 50: Little Nightmares, 2018	63
Görsel 51: Rise of the Ronin, 2025.....	63
Görsel 52: Shovel Knighta adlı aksiyon-macera oyunun logo çalışması	70
Görsel 53: Rayman Legends PS Vita, Ana Menü Arayüz Çalışması	71
Görsel 54: Tran, Robin. 2020, Yüzeyin Altında Düşük Gelgit.....	72
Görsel 55: Hollow Knight'ın Elegiac, Eskiz Defteri Rock Paper Shotgun, 2015.....	75
Görsel 56: Gris, oyundan bir kesit sahne	76
Görsel 57: Pixel Art (Piksel Sanat).....	82

Görsel 58: Undertale, 2015.....	83
Görsel 59: Vektör & Raster Farkı	84
Görsel 60: Monument Valley: Panoramic Edition,2022.....	84
Görsel 61: Hollow Knight.....	85
Görsel 62: Gustaf Adolf Tenggren, 1937, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler	85
Görsel 63: Limbo	86
Görsel 64: This War of Mine, 2014, Oyun Sahnesine Ait Bir Kesit.....	88
Görsel 65: Shantae: Half-Genie Hero, 2016	89
Görsel 66: INSIDA, 2016	90
Görsel 67: Sonic Kirpi 2, 1992.	91
Görsel 68: Clash of Clans	93
Görsel 69: Limbo Konsept Sanat.....	98
Görsel 70: Limbo Logo.....	100
Görsel 71: Limbo oyunu Tipografik Logo.....	101
Görsel 72: Limbo Oyunundan Kesit Sahne	102
Görsel 73: Limbo Oyunu Menü Tasarımı	104
Görsel 74: Limbo Animasyon Sahnesine Ait Görsel	106
Görsel 75: Limbo Konsept İllüstrasyon Sahnesi	108
Görsel 76: Limbo Ana Karakter.....	109
Görsel 77: Limbo Yan Karakter- Kız Kardeş.....	110
Görsel 78: LİMBO Obje ve Nesne Sahne Kesitleri.....	112
Görsel 79: Limbo Arka Plan ve Ön Plan	113
Görsel 80: Limbo Oyunundan Çevre İllüstrasyonun Ait Sahne	115
Görsel 81: Limbo Oyunu Animasyon ve Efekt Sahnesi	116
Görsel 82: Gris 1. Bölüme Ait Yeryüzüne Düşme Sahnesi	119
Görsel 83: Gris Oyunundan Logo ve Ana Karaktere Ait Bir Sahne	121
Görsel 84: Gris Logo	122
Görsel 85: Gris 2. Bölüme Ait Kompozisyon.....	123
Görsel 86: Gris Oyun Menü Arayüzü / Bilgilendirme Arayüzü	125
Görsel 87: Gris 3.Bölüme Ait Sahnesi.....	127
Görsel 88: Gris 2.Bölüme Ait Sahnesi.....	129
Görsel 89: Gris (Ana Karakter), 1.Bölüme Ait Animasyon Sahnesi	130

Görsel 90: Gris 3.Bölüme Yeni Boyut Sahnesi.....	132
Görsel 91: Gris 1.Bölüme Yıldız Karakterinin Yardımı Sahnesi.....	133
Görsel 92: Gris 3. Bölüm, Ormanda Arkadaşıyla Karşılaşma.....	134
Görsel 93: Gris, 3.Bölüme Kuş Engelinden Kaçma Sahnesi.....	135
Görsel 94: Gris Gölge Figürü	136
Görsel 95: Gris 2. Bölüm Geçiş Sahnesi	137
Görsel 96: Gris 2- 3 ve 4. Bölümlere Ait Ön ve Arka Plan Sahneleri	138
Görsel 97: Gris 3. Bölüme Çevre İllüstrasyonları Ait Bir Sahneler	140
Görsel 98: Gris Animasyon ve Efekt İllüstrasyonları	141
Görsel 99: Celeste Oyununa Ait Bölüm Sahnesi	144
Görsel 100: Celeste Ana Konsept Logo.....	147
Görsel 101: Celeste Logo Tipografisi	148
Görsel 102: Celeste Oyununa Ait Bölüm Sahneleri	150
Görsel 103: Celeste Oyunu- Arayüz Tasarımları	151
Görsel 104: Celeste Animasyon Sahne Kesitleri	154
Görsel 105: Celeste Oyunu Bölüm Sahnesi.....	156
Görsel 106: Celeste, Ana Karakter	158
Görsel 107: Celeste Oyununa Ait Yan Karakter “BADELİNE”.....	159
Görsel 108: Celeste Oyununa Ait Yan Karakter Yaşlı Kadın.....	161
Görsel 109: Celeste Oyununa Ait Yan Karakter Mr. Oshiro.....	162
Görsel 110: Celeste Oyununa Ait Yan Karakter Teo.....	163
Görsel 111: Celeste Oyununa Ait Bölümlerden Obje ve Nesnelere	164
Görsel 112: Celeste Oyununa Ait Arka Plan / Ön Plan Sahneleri	165
Görsel 113: Celeste Oyununa Ait Bölümlerden Çevre İllüstrasyonu	167
Görsel 114: Celeste Oyununa Ait Animasyon Sahneleri	169
Görsel 115: Spiritfarer Oyununa Ait Konsept İllüstrasyonu.....	172
Görsel 116: Spiritfarer Oyununa Ait Logo	174
Görsel 117: Spiritfarer Oyununa Ait Tipografisi Kullanımı.....	175
Görsel 118: Spiritfarer Oyununa Ait Bölüm Görseli	176
Görsel 119: Spiritfarer Oyununa Ait Arayüz Tasarımı	178
Görsel 120: Spiritfarer Oyununa Ait Arayüz Harita Tasarımı	178
Görsel 121: Spiritfarer Oyununa Ait Animasyon Efektleri	181

Görsel 122: Spiritfarer Oyunu Bölüm Sahnesi	183
Görsel 123: Spiritfarer Oyunu Ana Karakteri Stella.....	184
Görsel 124: Spiritfarer Yan Karakterler ve Ruhlar	186
Görsel 125: Spiritfarer Oyuna Ait Sahneden Bahçe Bölümü	189
Görsel 126: Spiritfarer Oyununa Ait Arka / Ön Plan Sahneleri.....	190
Görsel 127: Spiritfarer Oyununa Ait Çevre İllüstrasyonu	192
Görsel 128: Spiritfarer Oyununa Ait Animasyon Sahnesi	193
Görsel 129: Hollow Knight Oyununa Ait Bir Sahne	196
Görsel 130: Hollow Knight Oyununa Ait Logo Tasarımı.....	198
Görsel 131: Hollow Knight Oyununa Ait Logo.....	199
Görsel 132: Hollow Knight Oyununa Ait Bir Sahne	200
Görsel 133: Hollow Knight Oyun Başlangıç Arayüzü – Oyun Menü Tasarımı	201
Görsel 134: Hollow Knight Oyunundan Ölüm Teması Sahnesi.....	203
Görsel 135: Hollow Knight: İpek Şarkısı Bölüme Ait Bir Sahnesi	206
Görsel 136: Hollow Knight (Ana Karakter)	207
Görsel 137: Hornet- Quirrel- Zote the Mighty	209
Görsel 138: Hornet'e Ait Kılıç ve Salubra'nın Mağazasının Dışındaki Bank.....	210
Görsel 139: Hollow Knight Oyununa Ait Arka - Ön Plan Sahneleri.....	211
Görsel 140: Hollow Knight Oyununa Ait Mercan Ormanı Sahnesi	213
Görsel 141: Hollow Knight Oyununa Ait Kale Sahnesi	214

GİRİŞ

Oyunlar, insan hayatında çok eski zamanlardan beri yer almaktadır. Geleneksel yöntemlerle oluşturulmuş oyunlar, belirli zaman aralıklarıyla değişime uğramış ve gelişen dünyaya ayak uydurarak teknolojik olarak gelişmiş ve dijitalleşmiştir. Dijital teknolojilerin ve araçların gelişimiyle birlikte evrilen bir yapıya bürünmüştür. Zihni rahatlatmak, eğlenmek ve yeni deneyimler yaşamak amacıyla oynanan oyunlar, kültürel bir fenomen haline gelmiş ve evrim sürecinde geleneksel formlarından dijital platformlara taşınmıştır. 1980'li yıllarda bilgisayar teknolojisinin yaygınlaşmasıyla birlikte dijital oyunlar, farklı tür ve kategorilerle gelişen bir endüstri haline dönüşmüştür. Bu ilerlemenin ardından oyunlar, sadece bir eğlence aracı olmanın ötesine geçerek sanat ve tasarımla da iç içe bir gelişim göstermiştir.

Bilgisayar oyunlarının popüleritesi, milyonlarca oyuncuyu kapsayan küresel bir topluluk yaratmış ve oyun dünyasında hikâye anlatımı, görsel tasarım ve oynanabilirlik gibi önemli öğelerle birleşmiştir. Bu nedenle illüstrasyon ve konsept sanatı, oyun deneyiminin temel yapı taşları haline gelmiştir. Konsept sanatı, geliştirme sürecinde oyun dünyasının temel hatlarını oluştururken, illüstrasyonlar oyuncuların dünyaya bağlanmasını ve derin bir deneyim yaşatarak o atmosferi yaşamasını sağlamaktadır.

İki boyutlu (2D) oyunların temelinde yatan piksel sanatı, oyun dünyasını zenginleştiren bir sanat formu olarak öne çıkmış ve görsel öğelerin oyuncular üzerindeki etkisini belirginleştirmiştir. 2D oyunlarda mekanların, karakterlerin ve nesnelerin ayrıntılı tasvirleri, oyuncuların oyuna olan ilgisini ve dikkatini arttırmıştır. 2D oyunlar geliştiriciler ve aynı zamanda oyuncular için nereden ve nasıl bir yapıyla geldiği özgün bir şekilde devam etmektedir.

Bu çalışma bağlamında, iki boyutlu (2D) oyunlarda konsept sanatı ve illüstrasyonun birleşiminden doğan estetik ve fonksiyonel unsurları incelemeyi amaçlamaktadır. Konsept tasarımların oyun geliştirme sürecindeki kritik rolü, illüstrasyonun oyuncu deneyimine katkısı ve bu iki disiplinin oyun atmosferi üzerindeki etkisi ele alınarak örnekler üzerinden incelemeler yapılacaktır. Aynı zamanda, bu birleşimin geçmişten bugüne gelişimi göz önünde bulundurularak oyun dünyasına ve sanat disiplinine kattığı değerler ön plana çıkarılarak tartışılacaktır.

BİRİNCİ BÖLÜM- VERİ SETİ VE YÖNTEM

1.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Dijital oyunlar, salt eğlencenin ötesine geçerek çağdaş görsel kültürün önemli bir parçası haline gelmiştir. Özellikle 2D oyunlar, etkileyici görsel söylemleri, estetik kompozisyonları ve sınırlı mekânsal derinliğe rağmen atmosfer yaratma becerileriyle dikkat çekmektedir. Bu bağlamda konsept sanatı ve illüstrasyon, oyun dünyasının inşasında kilit rol oynamaktadır.

Bu çalışmanın temel amacı, konsept sanatı ve illüstrasyonun 2D oyunlarda nasıl kullanıldığını analiz etmek ve oyun deneyimine, atmosfer yaratmaya ve anlatıya katkılarını değerlendirmektir. Seçilen oyunların görsel analizleri aracılığıyla sanatsal tercihler, teknik uygulamalar ve görsel hikâye anlatımı stratejileri incelenecektir.

Çalışmanın önemi, dijital oyun tasarımının sanatsal yönlerini estetik, anlam yaratma ve kullanıcı deneyimi açısından akademik olarak incelemek ve böylece oyun çalışmalarına aynı zamanda ise dijital sanat ve illüstrasyon disiplinlerine katkıda bulunmaktır. Ayrıca, konsept sanatının ve illüstrasyonun oyun dünyalarının inşasındaki işlevsel rolünü tanımlamayı ve tasarımcılar ve araştırmacılar için teorik ve pratik bir çerçeve sağlamayı amaçlamaktadır.

1.1. Problem Durumu

Günümüz dünyasında dijital oyunlar sadece eğlence aracı değil, aynı zamanda estetik ve anlatımsal ifade için önemli bir alan oluşturmaktadır. Bu bağlamda, özellikle iki boyutlu (2D) dijital oyunlarda, konsept tasarımı ve illüstrasyon, oyunun görsel kimliğini, atmosferini ve anlatı gücünü oluşturan temel unsurlar olarak öne çıkmaktadır. Ancak mevcut akademik literatürde, bu görsel bileşenlerin oyun tasarım sürecine işlevsel, estetik ve anlatımsal katkıları sistematik olarak araştırılmamıştır. Bu bağlamda, bu araştırmanın temel sorunu şudur:

“Bu araştırmanın temel sorunu, 2D dijital oyunlarda konsept tasarımı ve illüstrasyonun oyun tasarımına ve oyuncu deneyimine nasıl katkıda bulunduğunu incelemektir.”

1.2. Sayıtlar

Çalışmada kullanılan tüm kaynakların güvenilir ve akademik değere sahip olduğu varsayılmaktadır. Ayrıca seçilen oyun versiyonlarının genel oyun deneyimini yeterince yansıttığı varsayılmaktadır. Konsept sanat ve illüstrasyonların belirli kriterlere göre değerlendirilebileceği kabul edilmektedir.

1.3. Sınırlıklar

Bu araştırma, iki boyutlu dijital oyunlarda kullanılan konsept tasarımı ve illüstrasyonla sınırlıdır. Üç boyutlu oyunlar, animasyon filmleri ve diğer interaktif medya biçimleri araştırmanın kapsamı dışındadır bırakılmıştır. Oyun motorlarının programlanması, ses tasarımı ve pazarlama stratejileri de analize dahil edilmemiştir. Görsel analiz, Steam platformunda yüksek puan alan sınırlı sayıda oyun örneği temelinde gerçekleştirilmiştir, bu nedenle diğer platformlardaki projeler veya daha az dikkat çeken geliştirmeler araştırmaya dahil edilmemiştir. Herkese açık oyunlar ve görsel materyaller kullanılmıştır. Uygulanan kavramsal çerçeve, konsept sanatına ve illüstrasyonlara odaklanmıştır, bu nedenle oyunların diğer bileşenleri (oyun mekaniği, seviye tasarımı, teknik performans vb.) inceleme dışında tutulmuştur. Bu nedenle, elde edilen sonuçlar seçilen örneklerle sınırlıdır.

1.4. Araştırma Modeli

Bu çalışma için kullanılan araştırma modeli nitel bir yöntem olan betimsel tarama yöntemidir. Bu yöntem, araştırma sorusunun mevcut durumunu tanımlamak ve anlamak için mevcut verilerin toplanmasını ve sistematik hale getirilmesini içerir. Çalışmada güncel arşiv kaynakları analiz edilmiş ve seçilen oyunlar teorik bir perspektiften görsel olarak incelenmiştir. Böylece çalışma, 2D oyunlarda konsept sanatı ve illüstrasyonların kullanımına ilişkin kapsamlı bir değerlendirme sunmaktadır.

1.5. Evren ve Örneklem

Bu araştırma evreni, konsept sanat ve illüstrasyonların yoğun olarak kullanıldığı 2D oyunlardan oluşturmaktadır. Örneklemi ise stilize bir şekilde yapılmış görsel olarak etkileyici beş bağımsız oyun içermektedir: Limbo, Celeste, Hollow Knight, Spiritfarer, Gris, illüstratif hikâye anlatımı ve kavramsal tasarıma yönelik benzersiz bir yaklaşımı temsil etmektedir.

1.6. Verilerin Toplanması

Veriler akademik literatürden, oyun ekran görüntülerinden, geliştirici günlüklerinden, sanat kitaplarından, konsept gelişim yazı ve sayfalarından, resmi kaynaklardan toplanmıştır. Buna ek olarak, araştırmacı görsel unsurları gözlemlemek ve yakalamak için seçilen oyunları oynamış videolarını izlemiş, değerlendirme ve yorumları gözlemlemiştir. Karakter tasarımları, arka plan illüstrasyonları, görsel efektler, arayüz görüntüleri gibi unsurlar, ana ve yan karakterler üzerinden konsept sanat ve illüstrasyon bağlamında sayılan unsurlar değerlendirilmiş ölçek üzerinden kriterler uygulanarak analiz sürecinde incelenmiştir

1.7. Yöntem

Analiz sürecinde, incelenen oyunların görsel materyalleri görsel analiz ve görüntü yorumlama teknikleri kullanılarak incelenmiştir. Değerlendirme, grafik tasarım, görsel hiyerarşi, kompozisyon, renk paleti, stilistik ve atmosfer oluşturma ilkeleri göz önünde bulundurularak yapılmıştır. Konsept sanatının ve illüstrasyonların işlevsel yönleri de geliştirilen ölçek kullanılarak sistematik bir şekilde değerlendirilmiştir.

İKİNCİ BÖLÜM

2.1. İllüstrasyon

İllüstrasyon, Latince kökeninden “aydınlatmak” anlamına gelen “illuminare” kelimesinden türetilmiş, Türkçe’ye çevrildiğinde ise “anlaşılır yapmak” manasında kullanılmaktadır. Fransızca’da (enluminure) kökenli illüstrasyon kelimesi, ‘illustrate’ yani görselleştirme, bezeme, örnekleme anlamına gelmektedir. İllüstrasyon Ambrose ve Harris’in tanımına göre “Açıklamak, örneklendirmek ya da süslemek amaçlı resimlendirme çalışmasıdır” (Ambrose & Harris, 2010, s. 113).

İllüstrasyon, görsel sanatların temel ifade biçimleri arasından “bezeme ve görselleştirme” ifadeleriyle de estetik değer oluşturmak hikâye anlatımı ve dekoratif unsurları da içince barındırmaktadır.

İllüstrasyon, metinsel öğelerin anlatımsal açıdan yorumlayıp görselleştirme yoluyla ifade eden anlatısal resimlemelerdir. Aktarılmak istenen mesajı net ve etkileyici bir şekilde iletmeyi sağlayan görsel iletişimin bir dalıdır. Sözlük anlamı görselleştirme, resimleme, bezeme olsa da geniş bir yorum ve ifade açısına sahip bir alan olmaktadır. Metinle bir arada bütün halinde kullanılan illüstrasyonlar, yalnız başına bir doku, nesne, çizgi veya renk şekliyle de anlatısal ifadeler oluşturabilmektedir. Belli bir amaç bağlamında uygulandığında aktarılmak istenen ifadeyi etkili bir şekilde iletmekle önemli bir amaca sahip olmaktadır. Görselleştirmeyi oluşturan illüstratörün yorumuna ve fikirlerini yansıtan bir parçadır. İllüstratörler aynı konudaki çalışmayı yapmalarına rağmen tarzları, bakış açıları ve anladıklarını görsel açıdan aktarımları yönünden farklılık gösterebilmektedir (Kınık & Topaklı, 2012, ss. 72–74).

İllüstrasyon, anlatılmak istenen mesajı, metinsel anlatılanların görsel imgelere çevrilmesidir hedef kitleye uygun bir şekilde aktarılmasıdır. Gannon’ un kısa ve öz tanımına göre “İllüstrasyon büyüleyici bir disiplindir” (Gannon, 2020, s. 14).

İllüstrasyonlar, görsel içerik anlamında kimi zaman kitapların köşelerini kimi zaman ise metinlerin giriş harflerini süsler, sorunlara yönelik görsel anlamda açıklamalar yapar, bilgiyi görsel anlamdan aktarır, fikirsel yönden ilham verir, eğitir, harekete geçirir ve sözel anlatıya yönelik görsel aktarım sunarak sorunları çözer.

İllüstrasyonun temel ilkelerinin doğru kapsamlı olması, fikirlerinizi daha açık bir şekilde ifade etmenizi sağlar. İllüstrasyon, güçlü, dinamik ve sürekli kendini yenileyen mükemmel bir sanat dalıdır. Zengin tarihiyle güncel fikir ve mesajları ileten çağdaş bir iletişim aracıdır (Wigan, 2009, ss. 9–10).

İllüstrasyon, genellikle basılı (veya herhangi bir medya formatı) bir programın daha anlaşılır ve çekici hale getirmeyi amaçlayan bir sanat biçimidir. Çoğu sözlükte, konuyu daha anlaşılır veya estetik açıdan hoş bir hale getirmek için kullanılan görsel temsil olarak düzenlemek. Bu görsel işler, bir resim ya da heykel olabilir. Ayrıca ticari işlemlerle sipariş edilen eserler, kolaj, montaj, tahta baskı, gravür ve çizim gibi farklı tekniklerle de oluşturulabilir (Heller, 2008, s. 7).

İllüstrasyonun sadece üretme amacının olmadığına, buna ilaven üretimin aksine belirli yargıları olan, fikirlerle ve düşüncelerle ayak uyduran çağdaş bir disiplini kapsadığı da söylenebilir. Wigan'ın söylemine göre, “Zengin bir tarihe sahip eski bir ortamdır, aynı zamanda fikirleri ve mesajları herhangi bir ortamda yaratılan ikna edici görsellerle ileten canlı, dinamik ve çağdaş bir ifade, yorumlama ve iletişim aracıdır” (Wigan, 2009, s. 9). İllüstrasyon ve resim arasındaki ilişki Jennings'e göre “Sanatın bir kısmı resimlerin yapımıdır, bir kısmı da resim yapımı illüstrasyondur” (Jennings, 1987, s. 12).

İllüstrasyon, anlatılmak istenen fikirleri bir sanat üslubu ile daha iyi ifade etmenize ve görselleştirmenize yardımcı olacaktır. Bu görselleştirmelerin aktarılmasında daha fazla belirleyicilik sağlayacaktır. Bulduğumuz çağın, dijitalleşen dünyaya ayak uydurmasıyla sürekli kendini yenileyen, gelişen, farklı alanlara da ulaşan bir uygulamalı sanat formudur. “Sanat ve illüstrasyon birbirlerinden ayrı düşünülemez. İllüstrasyon, geleneksel sanat öğretisi ve tekniklerine sıkı sıkıya bağlıdır.” (Dalley, 1980, s. 10).

2.1.1. İllüstrasyonun Tarihi

Mağara duvarlarındaki izler, şekiller, tasvirler insanın bilgi ve deneyimlerini sonraki kuşaklara aktarma çabasıyla oluşturulmuş, elle tutulur ve gözle görülür ilk örnekleri olarak belirtilmektedir. İllüstrasyonun temeli tarihin derin bağlarındaki izlere dayanmaktadır. İnsanoğlunun, tarihin ilk aşamasından itibaren iletişim araçlarının bir

parçası olarak mağara resimleri gösterilmektedir. Resimlerle iletişim olgusunun insanlık tarihi kadar eski olduğunu ortaya çıkartmaktadır. Bu olgu illüstrasyonun da bir iletişim aracı olarak tarih boyunca oynadığı rolü vurgulamaktadır (Aytekin, 2024, s. 1). Görsel anlatımın mağara duvarlarına tasviriyle yazıdan çok daha önce ortaya çıktığı belirtilmektedir. Mağaralarda bulunan çizimler, anlam bakımından açıklayıcı, metaforik ve temsilidir. Bu çizimler figüratifler, yaşamsal olaylardan gözlemlenen formları iletişim açısından soyut fikirlere çevirerek tasvir etmektedir (Doyle et al., 2018, s. 2).

İnsanoğlunun, mağara duvarlarına kazıdığı imgesel izler sadece hayal gücünü değil, aynı zamanda kendi bakış açılarını aktarmayı sağlamaktadır. İnsansı duygu, düşünce, korkularını ve amaçlarını, av sahnelerini, hayvan figürlerini, o anda ki yaşamsal faaliyetlerini ve dini ritüellerini ellerindeki araç ve gereçleriyle mağara duvarların bir tuval gibi kullanarak kendi üsluplarıyla ifade etmeye çalışmaktadırlar (Uludağ Eraslan, 2020, s. 121).

Bu imgeler, bazen dinsel ya da ritüel bir anlam taşıırken, bazen de gözlem ve bilgi aktarımı gibi işlevler üstlenmiştir. Hayvan betimlemelerinin türsel ayrımlar gözetilerek yapılması ve av sahnelerinin canlandırılması, insanın edindiği bilgiyi bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde geleceğe aktarma amacı taşıdığını göstermektedir (Dağ, 2015, s. 12). Yazının icadından önceki antik dönemde yaşayan insanların, kendilerinin ifade etmeye, yaşadığı his ve duyguları anlatmaya, birbirleri ile iletişimlerini taş levhalara ve mağara duvarlarına resimlerle ifade etmişlerdir. Yaşadığı durumu veya olayı boyama yolu ile aktarmaya çalışmışlardır. Mağara resimleri günümüzde sanatsal bir üsluba sahip olsa da yazının tarihine temel oluşturacak eserler olarak nitelendirebiliriz. Yazının keşfedilmediği dönemde, iletişim olarak illüstrasyonu ilk kez taşlar ve mağara duvarlarında bir ifade biçimi olarak görülmektedir. Korkularını, endişelerini ve tehlike durumlarını, birbirleriyle olan iletişimlerini ve aynı zamanda yaşadıkları ortam ve yaşamaları şekillerle ifade etmişlerdir. Buldukları çağda sözlü iletişimin yerine görsel aktarımla bir üslup kazandırmışlardır. Bir diğer tarihe ışık tutan yer ise Paleolitik çağlardan kalma, Kuzey İspanya'da bulunan Altamira mağarası olarak bilinmektedir.



Görsel 1: Altamira Mağarası, İspanya Üst Paleolitik Dönem Bizon Tasviri

İnsanlık tarihinde somut kaynak gösterilebilir illüstrasyonlar Güney Fransa’da bulunan Lascaux mağarasının iç duvarlarını ve tavanlarının yüzeylerinde görülmektedir. Lascaux'daki tarih öncesi mağara, erken dönem insanların bakış açısından çevrelerine ve yaşamlarına dair gözlemlerini tasvir etmektedir (Heller, 2008, s. 7).

Mağaranın giriş bölümünden itibaren duvarlarında ve tavanında konumlanan bizon ve büyük hayvan görselleriyle av ritüellerinde yapılan olaylara dikkat çekilmektedir. Bu duvar gibi düzlemler üzerine resmedilen işaretler buldukları dönemde yaşayan insanlar için birbirleri arasında olayları aktarma, öğretme ve iletişim kurma aracı olarak gösterilebilmektedir. Özdemir’in söyleminde, “Paleolitik Çağ mağara resimleri insanların imge ve zihin dünyasına işaret etmektedir” (Özdemir, 2021, s. 827). İmgelerin ve kendilerine ait olan işaret ve görsellerle yaşamsal olayları kavramalarına ve birbirlerine aktarımlarında önemli bir yere sahip olmaktadır.

Dönemin mağara duvarlarında ifade edilen av sahneleri hassas bir şekilde temsil edilirken, insanların yapısal formları ve kullandıkları araç gereçler soyut bir şekilde ifade edilmektedir. Gözlemlene yoluyla ifade edilen insan tasvirlerinin av anında ki yakalama hareketini soyut bir şekilde aktarmaya çalışmaktadırlar. Bu tasvirlerinin mağara derinliklerinde bulunmasından da o dönemin dış etkenlerinden korunma iç güdülerini de ifade ettiği anlaşılmaktadır (Doyle, et al., 2018, s. 3).



Görsel 2: Lascaux Mağarası

Paleolitik çağda yaşayan insanların yaşamsal faaliyetlerini zihinlerinde belirledikleri sembollerle ve simgelerle ifade ettikleri gözlenmektedir. Tarihi bağlamda Paleolitik mağara görselleri yaşamsal faaliyetlerine odaklamanın haricinde, yaşadıkları dönemdeki araç gereçleri kullanım imkânı, dinsel inançları ve ritüellerini aktaran görsellerle zihinlerindeki olayları da aktarmaktadır. Dönemin yapısından kaynaklı kısıtlı imkanlarıyla birlik ve beraberlikle gerçekleştirilen avlanma faaliyetlerinin ve yaşama faaliyetlerin ortak noktada toplandığı yapılan resimlerde dikkat çekmektedir. Yapılan resimlerde her bir imge ve motif bir anlam içermektedir. Tarihe yön veren olgulara kanıt olmaktadır.

İllüstrasyon sanatı bağlamında tarihin başlangıcından itibaren oluşa gelmiş unsurların iletişim bağlamında incelenildiğinde illüstrasyonda anlatılmak istenen ifade, yazılı metnin görselleştirme anlamında anlatım gücünü arttırarak iletilen metnin anlaşılması amaçlanmıştır (Kızılsafak, 2014, s. 163) Tarih bağlamında keşfedilme, sanat bağlamında ise tarihin başlangıcı olarak ifade edilebilmektedir. McIver'den aktaran Gökçen'e göre "Tarih öncesi zamanlardaki mağara çizimlerinden, antik Mısır hiyerogliflerinden ve "Çin kültüründeki ideografilerden bu yana insanlık her zaman iletişim kurmaya ve görsele dayalı sezgisel işaretlere büyük bir ihtiyaç duymuştur" (Gökçen, 2023, s. 20)

2.1.2. İllüstrasyon Türleri

İllüstrasyonun uygulanacağı yüzeylerin özellikleri ve kullanılan teknikler, eserin ayrıntılı ve adlandırılmasını doğrudan özelliklerin unsurlarıdır. Örneğin kiliselerdeki freskler, çizimin mimari yüzeylerde nasıl bir anlatım aracı olarak kullanılabileceğine dair önemli bir örnek olarak gösterilmektedir. Bu yapısal, çizimin sanatsal yönüne kadar, görsel görsel anlatımla bütünleşerek içsel bir anlam taşıması da dikkate alınmayan bir değer olarak görülmektedir. Ayrıca illüstrasyon belirli bir mesaj iletme amacına sahip olduğu için, her zaman belirli bir hedefe kitleye hitap etmektedir (Gönüllü, 2017, s. 11).

İllüstrasyon, hedef kitleye ayrıntılı bir konuyu aktarmak ve anlatmak amacıyla kullanılan görsel bir anlatım biçimidir. Basılı ve dijital medyada yaygın olarak ortaya çıkan resimler, kimi zaman sanatsal bir ifade biçimi olarak, kimi zaman ise ticari veya eğitimsel çalışmalarla üretilmektedir. İllüstrasyonlar görsel bir ifade biçimi olarak geniş bir alana hitap eden, farklı yöntem ve tekniklerden faydalanılarak konuyu veya aktarılmak istenilen mesajı yaratıcı bir biçimde açıklama olanağı sunmaktadır. İllüstrasyonların başlangıcından bitimine kadar geçen sürede içerdiği gerçek anlamlarla hedef kitleye farklı biçimlerde aktarımını ortaya koyabilmektedir (Arslan, 2023, s. 11).

Bu bölümde, illüstrasyonun türlerini literatür kaynak anlamında kabul görmüş yazılı başlıklar altında, Reklam İllüstrasyonu, Basın Yayın Editoryal İllüstrasyon, Moda İllüstrasyonu, Bilimsel ve Teknik İllüstrasyon, Fantastik İllüstrasyon olarak sınıflar incelenmektedir.

2.1.2.1. Reklam İllüstrasyonları

Reklam ve tanıtım alanında belli bir amacı hedefleyen, toplumun veya hedef kitlelere yönelik alanlara hitap eden, bir ürünü, markayı, kurumu, kişiyi vb, kısımları estetik ve nitelikli açıdan tanıtmak ve göz önünde bulundurmaya yönelik önemli bir iletişim aracıdır olarak belirtilmektedir.

Reklam illüstrasyonları tasarımlarda tek başına kullanılsa da kimi zaman destekleyici bir unsur olarak kullanılabilirler. Bir afişte veya hareketli reklamlarda konsept içinde yer alan bütün illüstrasyonlar destekleyici öge olarak gösterilebilir.

Becer' in tanımına göre reklam afişi “Bir ürün ya da hizmeti tanıtan afişlerdir.” (Becer, 2011, s. 201) Afişleri, billboardlar basılı ve dijital kapaklar vb. kullanılan illüstrasyonlar bu sektöre örnek çalışmalardır. Reklam ürünü olan afişler, reklam illüstrasyonu türüne girmektedir. Afişin kısaca tanımını yapacak olursak, ana konu çerçevesinde uyarlanmış olan tasarımı duyurulması ve tanıtılması için hazırlanan, toplumun genelinin görebileceği konulara yerleştirilmesi ya da asılmasıyla bilgilendirici reklam olarak tanımlanmaktadır.



Görsel 3: Fanta Reklam Afişi İllüstrasyonu

Afişler, kitle iletişim aracı olarak önemli bir görev üstlenmektedir. Afiş sanatçısı, özgün bir yaratımdan ziyade, aktarılması gereken mesajı uygun ve etkileyici şekilde görsel sunmaktan sorumludur. Sanatçı oluşturduğu afişte görsel anlatımını zenginleştirerek, hedef kitleye mesajın net bir şekilde aktarılmasını sağlamaktadır. Bu unsurları ustalıkla kullanarak, görsel anlatımı estetik bir üslup taşıyarak, mesajın hedef kitleye etkileyici bir şekilde aktarılmasını sağlamaktadır. Dolayısıyla afişler sadece bilgi iletmekle kalmaz, aynı zamanda sanatsal bir anlatım biçimi olarak da değerlendirilmektedir (Bektaş, 1992, s. 100).

2.1.2.2. Basın- Yayın- Editoryal İllüstrasyonlar

Yayın çizimleri, yazılı metinlerle bütünleşerek konuyu zenginleştiren, bilgi aktarımını kolaylaştıran ve okuyucunun içeriğini daha iyi anlamasına yardımcı olan

görsel anlatım unsurlarıdır. Dergi, gazete ve dijital platformlarda yer alan bu illüstrasyonlar, sembolik ifadeler ve görsel çeşitlilik, yazılı içeriklerin çoğaltılması yoluyla artırılmaktadır. Toplumsal gerilimlerden sosyal hareketlere kadar geniş bir yelpazede etkili bir iletişim aracı olarak kullanılan yayın illüstrasyonları, geleneksel baskıdan dijital platformlara evrilen yayın formatlarında okuyucularla etkileşimde önemli bir rol oynamaya devam etmektedir. Bu görsel unsurlar, okuyucunun dikkatini çekmekle kalmıyor, aynı zamanda karmaşık bilgilerin daha anlaşılır hale gelmesine de katkıda bulunuyor. Bu nedenle, yayın illüstrasyonları, modern iletişimde vazgeçilmez bir unsur olarak varlığını sürdürmektedir (Gökçen, 2023, s. 10).



Görsel 4: Editorial Illustrations- Robert Hunter

Editoryal illüstrasyonlar, yazılı metinleri zenginleştirerek bilgi aktarımını kolaylaştırıyor ve okuyucunun içeriğini daha iyi anlamasına yardımcı olan görsel unsurlardır. Bu tür görseller, yerel, ulusal veya uluslararası günlük gazetelerde yer alarak, sembolik ifadeler ve görsel çeşitlilik aracılığıyla yazılı içerik çoğaltılır. Görsel iletişimin önemli bir parçası olan illüstrasyonlar, sözel unsurlar görsel bir dille ifade etme işlevini taşır. Bu görseller, metinlerin açılması, yorumlanması ve belirli bir mesajın iletilmesi gibi personelin üstlenerek kavramları daha anlaşılır hale getirir.

Editörün illüstrasyonları, okuyucunun metinle olan iletişimini güçlendirerek bilgi aktarımını daha etkili bir biçimde yaygınlaştırır. Bu yapının, çizimlerin yalnızca estetik bir biçimde tasarlanması değil, aynı zamanda içerik derinliğini ve anlaşılabilirliğini artırma bakış açısıyla kritik bir yapıya sahip olduğu vurgulanmalıdır (Becer, 2011, s. 210; Onursoy, 2017, s. 902).

Bu tür editoryal yayınlarda, resimler ve metin bir bütün olarak yer alır ve metni anlamlandıran bir tasvir türü olarak görülmektedir. Yazılı içerikleri görsel açıdan düzenleyerek, basit uygulamalardan özet yorumlamalara kadar geniş bir yelpazeyi kapsamaktadır. Çizimler, yalnızca metnin bir parçasının öteye geçmesi, okuyucunun anlam dünyasını zenginleştirir ve iletişimi derinleştirir. Çizerin görsel yorumu ve zaman zaman metaforlar içeren çizimler, bu alan için daha uygundur (Dag, 2012, s. 264).

2.1.2.3. Moda İllüstrasyonları

İnsan figürü esas alınarak hazırlanan, göz alıcı, etkileyici ve görsel olarak etkileşim oluşturulan görsel taslakların bütünüdür. Gerçekliğin yansıtıldığı kadar abartının da yansıtılmaya çalışıldığı tasarımlardır. Moda illüstrasyonlarının temelindeki amaç, fikri görüntüyü dönüştürmenin yanında ortaya çıkarılan fikri satmaktadır (Sunerli & Şahin, 2018, s. 184) Moda illüstrasyonlarında tasarımsal ifadenin önemli olduğu kadar estetiksel bakış açısı da önemlidir. Jennings' e göre moda çizerleri “Genel illüstrasyon çalışmaları bazen moda çizerlerine gider, ressamlık iyi ise işin moda dışında kullanılmaması için hiçbir sebep yok” (Jennings, 1987, s. 32).

Moda illüstrasyonu, önceki dönemlerde terziye dikilecek modeli taslak olarak tanımlarken, günümüzde bu durum ürünü pazarlama ve tanıtım reklamlarına yönelik kısımlara dönmektedir. Sadece moda illüstrasyonları reklam amaçlı değildir. Bazen tanıtım için bir davetiye veya katalogun içinde yer alabilmektedir. Moda çizimleri, ürünün ve tasarımın tanıtımında tercih edilmektedir. Bu kısımda illüstratörler hedef kitlenin görsel açıdan gösteriş ve tasarımsal şov çizimlerine başvurmaktadırlar (Şahin, 2009, ss. 3–7). Çizer içinde dikiş tipleri, kumaş renklerindeki ve dokusundaki farklılıklar, anatomik duruşları gibi estetiksel ve teoriksel unsurları bilmesi gerekmektedir. Yetenekli bir çizer, temsil ettiği markanın hedef kitlesinin kolayca

algılamasını, istek uyandırıcı bir şekilde aktararak hedef kitlenin onayını kazanabilmektedir.



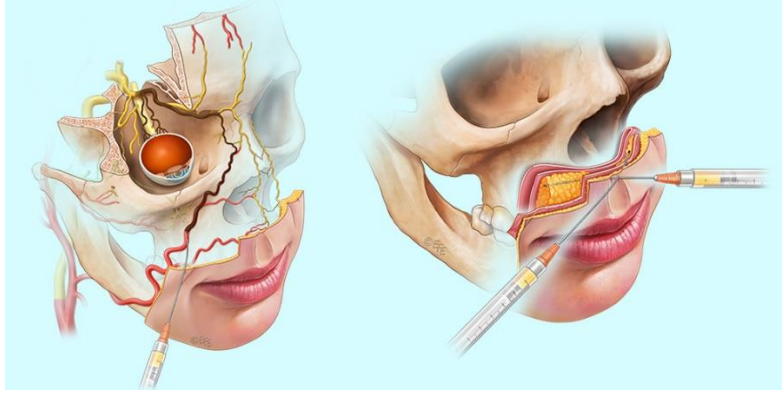
Görsel 5: Valentina Battaglia, 2020, Joseph f20

Moda illüstrasyonu, üretim süreciyle alakalı, dikiş, katlama payları ve kup gibi kısımların detaylarını barındırmayan, artistlik ve oluşturulan sanatsal tasarıma estetik kazandırmak için kullanılan bir terimdir. Üretime geçmesi ve pazarlanması planlanan giysilerin hedef alınan kitleye yönelik fikir halinde sunulmasını, basılı olarak görsellerin belirlenmesi veya defile ve moda günlerinde izlenen giysilerin hızlı bir şekilde eskizinin kâğıda aktarılmasıdır (Akdemir, 2016, s. 184).

2.1.2.4. Bilimsel ve Medikal İllüstrasyonlar

Bilimsel illüstrasyonlar, metinsel ve bilgisel anlamda anlatılan konunun, durumun, materyalin farklı bakış açılarından önemli ve incelenmesi gereken bölümlerinin ayrıntılı bir şekilde düz bir yüzeye aktarılması biçiminden oluşturulan görsellerdir.

Bilimsel illüstrasyonlar, bilim alanındaki çeşitli disiplinleri ve alanları kapsayabilen, farklı bir bilimsel amaç için özel olarak tasarlanmış çizimler olarak tanımlanmaktadır. Bir tıp cerrahı ve sanatçı olan Frank Netter'den aktaran Hajar'ın aktarımıyla, “medikal illüstratörlüğü “görülemez ve hiç yapılmamış olanı çizmek ve bunu binlerce insana sözsüz olarak söylemek” olarak açıklamaktadır” (Hajar, 2011, s. 83).



Görsel 6: Levent Efe, Oftalmik Dolaşıma Dolgu Enjeksiyonu

Bilimsel illüstrasyonların oluşum süreçlerinde yanıltıcı bilimsel fikirleri etkili bir şekilde iletmek için çeşitli teknik ve yöntem arayışı kullanır. Bu süreçte keskin gözlem yeteneği, Görsel görselin orijinalinde yer alan nitelendirilmesi gereken unsurlara vurgu, bakış açısı, ortamdaki ışık ve gölgelendirme, sanatsal yön ve hakiki ölçümler gibi önemli unsurlar ön plandadır. Bilimsel illüstrasyonda önemle aktarılması, illüstrasyonun anlaşılabilirliğini artırmak ve hedef kitlenin konuya daha derin bir şekilde bağlanmasını sağlar. Genel bir bakış açısıyla bilimsel illüstrasyonların başlangıcından oluşturma sürecinin sonucuna kadar geçen evrede, illüstrasyonlarda anlatılmak istenen mesajı bilgilendirici açıdan ince detaylar halinde iletmeyi aynı zamanda ise çizen illüstratörün sanatsal ve estetiksel anlamda bakış açısıyla titizliği birleştiren vicdanlı bir yaklaşım gerektirmektedir (Bulduk, 2021, ss. 6–9). Dağ'ın ifadesine göre “Bilimsel illüstrasyon, sanat ve bilimin kesişiminde yer olan disiplinler arası bir çalışma alanıdır” (Songür Dağ, 2023, s. 264). Bilimsel illüstrasyon sadece estetik ve sanatsal kaygılar taşımaz, bilimsel illüstrasyon görselde doğruluk, ayrıntı ve objektif bakış açısı gibi bilimsel gereklilikleri de karşılamaktadır. Örneğin, bir Tıbbi İllüstrasyonu insan vücudunun yapısını en doğru şekilde ifade etmeli, Botanik İllüstrasyon ise bir bitkinin cinsine has tüm belirtmeli, Zoolojik ve Entomolojik İllüstrasyonlar böceklerin ve kuşların türünü, karakteristik ve anatomik özelliklerini çizime aktarmalıdır.

Bilimsel açıdan bir ok alanda kullanılan bu tür illüstrasyonlar Zooloji Biliminden, Botanik Bilimine, Eczacılık ve Tıp alanından, Böcekbilim alanına kadar bilimsel araştırmaya açık konularda ihtiyaç duyulan görselleri oluşturulmasında ihtiyaç duyulan bir tür olmaktadır.

2.1.2.5. Fantastik İllüstrasyonları

Fantastik illüstrasyonlar, gerçek dünya ile hayal gücünün birleştiği, hedef kitleye görsel gerçeklikler sunan bir sanat formudur. Genellikle tarihî hikâyeleri, efsaneleri, dinî olayları, kahramanlıkları, mitolojik olguları ve unsurları destansı bir anlatım biçimiyle birlikte hayal gücünün de birleşimiyle aktarılan, gerçeküstü unsurlar içeren görsellerin oluşturulduğu illüstrasyon türüdür. Fantastik illüstrasyonda gerçeküstü güçleri olan karakterler, ölümsüz kahramanlar, yaratıklar ve canavarlar, ruhlar, şeytanlar ve hayaletler gibi fantastik karakterlere yer verilmiştir.



Görsel 7: Kerem Beyit, 2014, Uzak Dünyalar Kapağı

Günümüzde pc ve oyun konsolu oyunları, filmlerde, oyun konsept ve animasyon çizimleri fantastik illüstrasyondan faydalanmaktadır. İllüstratörün hayal gücüyle oluşturduğu bir evren ve farklı dünyalarda yaşayan karakterlerle fantastik dünyanın bir parçasıdır. Gerçeküstülikle bağlantısı olmasına karşın fantastik illüstrasyonlar, kullanıldığı amaca bakıldığında farklılıklar barındırmaktadır. Genellikle belirli estetik kurallar ve tekniklerle şekillenmektedir. Oluşturulan görsellerde renk kullanımı, kompozisyon, detaylandırma gibi unsurlar fantastik illüstrasyonların önemli özelliklerini oluşturmaktadır.

Fantastik illüstrasyonlar ise daha işlevsel amaçlarla ortaya çıkmış, illüstratif çocuk kitaplarında yer edinebildiği gibi kitaptan bağımsız birer illüstrasyon olarak makale ve dergilerde de yer almaktadır. Tarihi açıdan ve aynı zamanda modern anlamda bakıldığında, bu tarz illüstrasyonlar kültürel anlatımların ve kişisel yaratıcılığın bir yansıması olduğu anlaşılmaktadır. Fantastik illüstrasyonlar izleyiciyi farklı dünyalara davet eden, düşünsel ve duygusal deneyim sunan bir illüstrasyon türü olarak sanat biçimi olarak önemini korumaktadır.

2.1.3. Geleneksel İllüstrasyon Teknikleri

Geleneksel illüstrasyon teknikleri sanatçının dijital ya da elektronik bir aygıttan yardım almaksızın, geleneksel ekipmanlarla üretim yaptığı tekniklerdir. Fırça, boya, mürekkep, karakalem, tebeşir, füzün, kömür kalem, suluboya gibi daha çok kırtasiye materyallerinden yararlanan bu tekniklerde dijital ortamda yapılan resimlemeye nazaran daha dikkatli olmak gerekebilir.

İllüstrasyon genel anlamda Geleneksel İllüstrasyon Teknikleri ve Dijital İllüstrasyon başlıkları altında incelenebilir. Geleneksel İllüstrasyon Karakalem, Kurukalem, Lavi, Mürekkeple, Pastel Boya, Sulu Boya, Guaj Boya, Marker, Kolaj, Hava ile Püskürtme ve Karışık Teknikleri ile yapılabilir. Dijital İllüstrasyon ise bilgisayarın ve tabletlerin fiziksel ortamlarında oluşturulmaktadır. Teknolojinin de gelişmesiyle geleneksel yöntemlerde kullanılan fırça, renk, doku ve kolaj gibi tüm teknikler kullanılmaktadır. Dijital İllüstrasyon teknikleri gün geçtikçe de gelişmeye devam etmektedir.

2.1.3.1. Karakalem Tekniği

Kalem, tarih boyunca sanat ve günlük yaşamda önemli bir araç olmuştur. Karakalem tekniği, geleneksel illüstrasyonun temelinde yer alan çizimin temelini oluşturan taslakları belirten bir materyaldir. Kalemin modern kelimenin tam anlamıyla tarihi, 1564 yılında İngiltere'nin Borrowdale bölgesinde saf grafit madenciliğinin bozulmasıyla başladı. O dönem grafit, yanlışlıkla kurşun olarak sınıflandırılmış ve çizim aracı olarak kullanılmıştır. İlk başta kurşun sanılan grafit, çizim malzemesi olarak kullanılmaya başlanmış ve Kraliyet tekeli altında Avrupa'ya ihraç edilmiştir. Grafit kalemi terimi yanıltıcıdır çünkü grafit, metal kurşun değil, grafit ve kil

karışımından oluşan sentetik bir malzemedir. "Kalem" markası, Latince "pencilus" (küçük kuyruk) terminolojisinden türetilmiştir ve Orta Çağ'da mürekkep fırçalarını çizmek için kullanılmıştır. (Dalley, 1982)

Sanatçıların objeleri veyahut yüzeyleri detaylı bir şekilde betimlemek için kullandığı kömürün maddesel anlamda sıkılaştırılması ile ortaya çıkan bir ahşap içine yerleştirilen ürünle yapılan bir yöntemdir. Karakalem tekniği, kompozisyonda objelerin sık ve seyrek çizgiler aracılığıyla belirginleşmesini, bu yakınlık uzaklık bağlamıyla çizime hacim vererek gölgelerin ortaya çıkmasına olanak sağlamaktadır görsel. Kompozisyonun bulunduğu ortama göre karakalem tekniğinde, açık ve koyu alandaki bölgesel taramanın türüne ve sıklığına göre değişiklik göstermektedir. Bolognes'e göre "Karakalem hemen hemen her türlü etkiyi yaratmak için kullanılabilir. Bir kalem de harika bir fikir yakalayıcıdır. Pek çok illüstratör, ilginç manzaraları veya fantezi uçuşlarını kaydetmek için kalem ve eskiz defterleri tutar. Bazen artistler, hayali karalamalar yapmak için eskizleri eskiz gibi tutarlar" (Bolognese, 1986: 9).



Görsel 8: Laurent Ernest ,1883, Ressam Georges Pierre Seurat'ın portresi.

Koyuluk açıklık bağlamında çizime derinlik algısının oluşmasını sağlamaktadır. Bu teknik sanatçı ve çizer açısından estetik ve teknik açıdan bir disiplin gerektirmektedir. Her sanatçının karakalem tutuşu, tonlaması, ışık- gölge oyunları, taramada oluşan yakınlığı, uzaklık, çizgilerin üst üste bindirme tarzında oluşturdukları teknik görselin bütünde farklılıklar oluşturmaktadır. Çizim kalemleri, uçlarının

sertliğine ve yumuşaklığına göre farklılık göstermektedir. Yumuşak uçlu kalemler "B" harfi ile sembolize edilmektedir. Harfin önündeki sayı ne kadar büyükse, kalem o kadar yumuşaktır ve daha koyu ve tozlu bir iz bırakır. Sert uçlu kalemler ise "H" harfi ile belirtilir. Sayı büyüdükçe kalem daha sert hale gelir ve daha soft ve açık renkli, ince çizgiler çizer. Örneğin, 8B kalem, 2B'ye göre çok daha yumuşaktır ve daha yoğun kolay bulaşan çizgiler oluşturur. 6H kalem, 2H'den kalemden yapısal anlamda daha serttir ayrıntılı gerektiren proje bazlı mimari tarzda çizimler gibi işlerde kullanılmaktadır (Henson, 1999, s. 6). Sanatçı dereceli kalemleri teknikle beraber kalemin özelliklerine göre şekil vererek taslak ya da görselde koyuluk açıklık oranlarını belirleyebilmektedir. Karakalem tekniği sanatçının çizim tekniği ile ilgili olsa da kullanılan materyal kalemleri uçlarının yapısına göre aktarılmaktadır.

2.4.1.2. Kuru Kalem Tekniği

Kuru Kalem tekniği olarak bilinen "Kuru Boya" olarak nitelendirdiğimiz kalemler grafiti kalemlerine benzer bir yapıdadır. İllüstratörler tarafında taslak haricinden renklendirme ve detayların belirlenmesinden ve çizimlerden ton belirlenmesinde daha iyi sonuç alınabilmek için tercih edilen boya tekniğidir.



Görsel 9: Merve Sena Dağ, Rain Day, 2024, Kuru Kalem Tekniği

Uygulama esnasında açık tonlardan başlayarak tonlama yapılmalı yavaş ve yumuşak bir şekilde uygulanarak koyu tonlar ve geçişler elde edilmektedir. Temel renk düzenlemelerinin etkin bir rol oynamaktadır. Tek ton ya da farklı tonlardaki renklerin

ustaca bir araya getirilmesi, yumuşak renk geçişleri ve tonlamalar oluşturulması, çizimin derinliğini ve görsel zenginliğini arttırır. Renklerin uygun kullanımı ışık ve gölge açısından bir derinlik oluşturur ve üç boyutluluğu ön plana çıkararak oluşturulan görselde estetik bir algı oluşturmaktadır (Becer, 2011, s. 213).

2.4.1.3. Mürekkeple Tarama Tekniği

Mürekkeple Tarama Tekniği, geleneksel illüstrasyon uygulamalarında mürekkebin doğrudan kâğıda aktarılması ve sonrasında çizgi temelli tarama yöntemlerinin kullanılmasıyla oluşturulan bir tekniktir. Malzeme yönünden kolay temin edilebilir bir teknik olmaktadır. Çeşitli ince uçlara sahip çini mürekkepli dereceli rapido kalem, kullan-at kalemler ve divit uçlu kalemler kullanılır. Bu teknikte farklı kalınlıkta ve incelikte çizgiler oluşturularak ton farklı verilmektedir. Bu teknikte, mürekkep önce ana hatları ve detayları belirlemek amacıyla uygulanır, ardından çizgilerin yoğunluğu, yönü ve aralığı ayarlanarak, dikey ya da yatay şekilde ton farklı vermek için de çapraz çizgiler uygulamayla birlikte ışık ve gölge dengesi ayarlanır, çizgilerin sıklıkları ve yönleriyle de ton farklılıkları ile derinlik etkisi oluşturulmaktadır. Sonuç olarak, mürekkeple tarama, eserlere yapı kazandıran göstergesel anlamda stilist bir ifade sunan, ayrıntılı ve estetik açıdan zengin illüstrasyonlar ortaya çıkarmada tercih edilen bir yöntem (Becer, 2011, s. 214).



Görsel 10: Zorn and His Wife, Anders Zorn, 1890, etching

2.4.1.4. Lavi Tekniđi

Lavi tekniđi, mrekkepli kalem veya fıra kullanılan bir izim tekniđidir. Monochrome olarak isimlendirilen ve tek renkten oluřan, su ile seyreltilerek uygulanan bir uygulamadır. ini mrekkebinin deđiřik miktarlarda su ekleyerek sulandırılmasıyla oluřan ton farklılıkları koyu, aık ve orta tonlar elde edilerek materyal zerine yapılan izimle uygulanmaktadır.



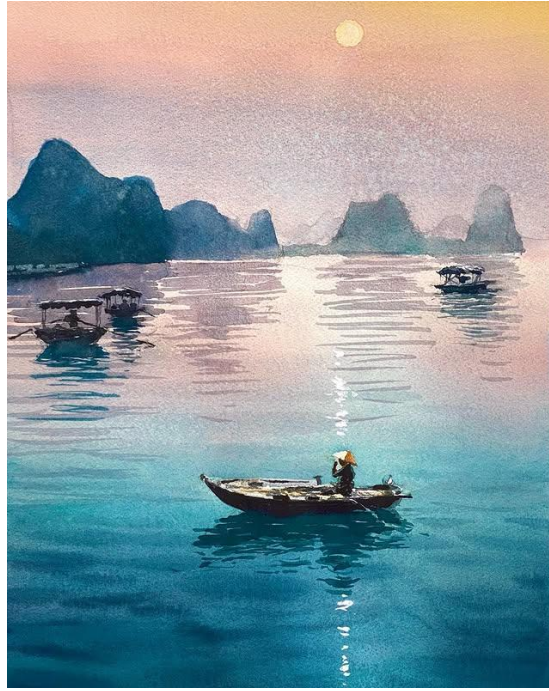
Grsel 11: Necla Rzgar 2021, Lavi Tekniđi

Tek cins renkte mrekkep kullanılmasından kaynaklı sanatsal ders alan đrencilerin, renk zerindeki ıřık-glge kontrastını đrenmesi ynnde kullanılmaktadır. Sanatılar aısından ise sanatsal grseller elde etmek iin kullanılmıřtır. Fırıncıođlu' na gre Lavi "Sulandırılmıř tek renkle ya da mrekkeple yapılan alıřmalardır. Suluboya tekniđine yakındır. Temel maddesi ini mrekkebi, sepya ya da su katılmıř bařka boyadır" (Fırıncıođlu, 2017, s. 4)

2.4.1.5. Sulu Boya ve Anilin Tekniđi

Suluboya tekniđi, sanat tarihinin nemli bir parası olup, yzyıllardır grsel sanatlar bađlamında bir teknik olarak kullanılmaktadır. İllstrasyon alıřmalarında ana tekniklerden biri olan suluboya tekniđi tasarımcıların ve illstratrlerin en ok tercih ettiđi tekniklerdendir. Suluboya tekniđi temel yapısı daha eski dnemlere dayansa da Orta ađ Avrupa'sında el yazma eserlerde yer alan minyatr tekniđi izimlerde kullanılmıřlardır. Bu teknik dnemsel anlamda zirvede bulunduđu 18. ve 19. yzyıllardan Rnesans dnemime kadar geniř bir alanda kullanılmıřtır ((Aktan, 2024, s. 403).

Bu teknik boyanın yapısı itibari ile suyun temasıyla beraber çözünen, sıkılaştırılmış pigment yapısıyla kalıp şeklinde bulunan su ile seyreltildiğinde yapısı ortaya çıkan bir malzemedir. Kalıp halinde kutusunda bulunun suluboya blokları suyun teması ile saydam ve canlı renklere bürünen bir hal almaktadır. Beyaz renk tercih edilmez, beyaz renk yerine kâğıdın beyaz dokusu tercih edilerek tasarıma uyarlanır. Su ile seyreltildiğinde uygulanacağı kâğıdın dokusunu ve şekline bürünerek hoş bir görüntü elde etmemizi sağlayan bir tekniktir. Boyanacak kâğıt türünün dokulu ve su emiciliği iyi olan bir kâğıt türü seçilmesi önerilmektedir. Uygulama anlamında açık tonlardan başlayarak, gerekli görünen yerlere ton girilmeli ve renk tonlarının kaynaşması beklenmektedir. Renk yoğunlukları, boyanın sulandırılarak inceltmesiyle belirlenir. Bu teknikte kullanılan boyanın, suyun etkisiyle dağılmasını kontrol altına almak ve doğru renkleri yakalamak tasarımcının yeteneğine kalmıştır.



Görsel 12: Kazuo Kasai, 2023, "Günaydın Balıkçı", Sulu Boya Tekniği

Suluboya pigmentleri yarı saydam bir yapıya sahiptir. Bu nedenle bir fırça darbесinin ardından görünen renk, mevcut darbeden kaynaklanan yeni pigment katmanının rengi ile önceki darbelerin oluşturduğu alttaki pigment katmanlarının renklerinin karışımını yansıtır. Suluboya yapısı itibariyle pigmentlerinin su içerisindeki davranışları aktarılan yüzeye göre farklı stillerde efektler ortaya

koymaktadır. Bu efektler, sanatçılar tarafından etkileyici sanat eserleri yaratmak amacıyla etkin bir şekilde kullanılmaktadır. Sanatsal resimler, çocuk illüstrasyon kitapları, bitki ve botanik sınıflandırılmalarda illüstratörler tarafından tercih edilen bir tekniktir.

2.4.1.6. Guaj Boya (Tempera) Tekniği

Guaj boyalar yapısı itibari ile uygulandıkları yüzeyler, parlak, yağlı, kaygan bir yapıya sahip olmadıkça her türlü alçı, kâğıt türleri, tahta, ahşap, tekstil ürünleri vb. gibi farklı yüzeylere uygulanabilir bir yapıdadır. Oluşturabilecekleri bir renk yapısı için boya yoğunluk kıvamının ayarlanması gerekir. Kıvamı ince olan boyalarda ise uygulamada ilk kat sürüldükten sonra kurumaya bırakılır. Daha sonra ek olarak kapatması için ikinci kat sürülür. Guaj tekniği, suluboya gibi değil, opak bir yapıya sahip olduğundan dolayı yoğun bir kıvamda kullanılır. Uygulanan yüzey üzerinde opak yapı oluşturur.



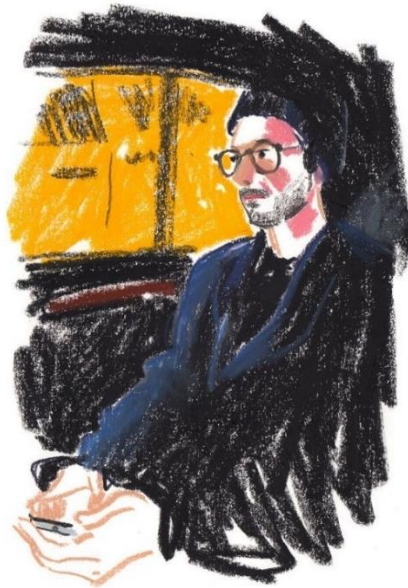
Görsel 13: Albrecht Dürer, Büyük Çim Parçası (1503), Suluboya e Guaj,

Guaj boyanın kullanımında kimi tasarımcıda fırça dokusal ve çizgisel etkileri görülürken, kimi sanatçıda ise pürüzsüz bir yüzeye sahip, renk ve ton geçişlerini arasında iz olmayan sanatçılarda mevcuttur. Tasarımda guaj boya tekniği, mat ve parlak renklerinde elde edilmesine olanak sağlamaktadır. Guaj boyada beyaz renk ise renkleri tonlarını açmak için kullanılmaktadır. Beyaz rengin karışımı nedeniyle farklı tonlar elde edilebilmektedir. Guaj boya yapısı itibariyle mat görünümünden dolayı,

renklerin uygulama kısmında kurumadan katmanlar halinde sürüldüğünde çatlama ve dökümler yaşanabilmektedir. Bu nedenden dolayı ilk katman uygulandıktan sonra kuruması beklenmeli sonra üstüne ikinci bir renk olan katman uygulanmalıdır.

2.4.1.7. Pastel Boya Tekniği

Pastel boya, genellikle renkli pigment yapısına sahip ve farklı bağlayıcılar, dolgu maddeleri kullanılarak üretilen bir boya türüdür. Pastel, pastel boya ya da pastel kalem, toz boyar maddelerin katı bir hamur olana kadar tebeşir ve suyla karıştırılmasıyla oluşturulan çizim aracıdır. Bu boyalar, sert ve yumuşak olmak üzere iki ana kategoride sınıflandırılmaktadır. Kimyasal içeriğinde buluna bağlayıcı miktarına bağlı olarak, pastel çubukları sert ya da yumuşak özellik gösterebilmektedir. Sert pastel çubukları genellikle çizim ve detay çalışmaları için kullanılırken, yumuşak pastel çubukları genellikle genel renklendirme uygulamaları için tercih edilmektedir. Pastel boya kalemleri ise ince çizimler ve detaylar için kullanılan bir diğer pastel türüdür. Yağlı pastel boyalar ise farklı bir kimyasal yapıya sahiptir. İçeriğinde bulunan kimyasal bağdaştırıcı yağ, balmumu ve bağlayıcı maddeler ile birleşen bir yapıdadır. Pastel boyadaki bağlayıcı maddelerin dolgu oranıyla karıştırılmasıyla pasteldeki rengin gücü ortaya çıkmaktadır. Pastel boyalar genellikle renklerini saf ve canlı bir şekilde yansıtır, bu da sanatçılara zengin ve etkileyici eserler oluşturma imkânı tanır.



Görsel 14: Yağlı Pastel, 2019

2.4.1.8. Hava (Air-Brush) Tekniđi

Boyanın veya mürekkebin hava basıncı yardımı ile bir aletin püskürtme prensibi üzerine kurulan, tabanca yardımıyla kullanılan bir tekniktir. Geçmişe baktığımızda izleri mağara çağında yaşamış insanların duvarla çizdikleri ile karşımıza çıkmaktadır. Bu teknikte boya “Pistole” olarak isimlendirilen hava kompresöre bađlı bir araçla uygulanır. Bu tekniđin temeli, havaya bađlı tabancanın basıncıyla boya püskürtmeye dayanmaktadır. Püskürtülen boyanın alanda yaptığı dađılım, dođal görüntüye yakın dolgunluk, renk geçişlerini sağlar. Air-brush tekniđinde genellikle boyalar su bazlı ya da solvent yapıda boyalar kullanılmaktadır.

2.4.1.9. Kolaj Tekniđi

Kolaj farklı tarzda materyallerin ve tekniklerin bir arada kullanılarak soyut bir tarzda yeni sanatsal eserler oluşturan bir tekniktir. Kolaj terimi, Fransızca kökeninden gelmekte olup "zamklamak" ya da "ilintilemek" anlamına gelmektedir.



Görsel 15: Mevlüt Ünal, 2020, Dijital Kolaj Çalışması

Bu sanat tekniđi, var olan sanat yapıtlarından elde edilen kâğıt ve diđer malzemelerin, yeni bir eser oluşturmak amacıyla bir temel kabul edilen zemine yapıştırılması ya da başka yöntemlerle tutturulması şeklinde tanımlanmaktadır. Materyal olarak bilinen kolaj, gazete, afiş, etiket ve fotoğraf gibi basılı materyallerin yanı sıra ayna, kumaş gibi nesnelerin kesilerek tuvale yapıştırılmasıyla oluşmaktadır.

1908'den itibaren İspanyol sanatçı Pablo Picasso ve Fransız sanatçı Georges Braque öncülüğünde gelişen Kübizm, biçimsel bir devrim olmasının yanı sıra eklemeleri de içeren yeni bir stil niteliği kazanmıştır. Bu yüzyılın önemli iki sanatçısı geleneksel sanat anlayışını sorgulamış ve yeni biçimsel malzemelerle deneysel stiller yapmışlardır. 20. yüzyılın en radikal sanat akımlarından biri olan Kübizm, resim yüzeyindeki üç boyutluluk yanılması bir kenara bırakarak iki boyutu ön plana çıkarmış ve sonrasında "Görsel örnekleminde" gazete kâğıtları, afişler vb. materyalleri bu yüzeye ekleyerek yeni bir tarzda görsel algı oluşturmuştur. Jones, (2018)'den aktaran Onibere ifadesine göre, "Kolaj 20. yüzyılın başlarında, özellikle Kübizm hareketi bağlamında ortaya çıkmış ve sanatsal uygulamaları devrim niteliğinde değiştirmiştir" (Onibere, 2024, s. 1). 1912 ve 1914 yılları arasında "Sentetik Kübizm" olarak adlandırılan yeni bir dönem ortaya çıkmıştır. Picasso, bu dönemde resimlerine baskılı kumaşlar ve kağıtlar yapıştırmış, ayrıca atık malzemeler kullanarak kolaj tekniğini üçüncü boyuta taşıma yoluna gitmiştir (Pazarlıoğlu & Çevik, 2020, s. 602).

Her türlü organik ya da inorganik materyalin, basılı ve fotografik malzemenin kendine özgü anlamlarından koparılarak, tek başına sanatsal bir nitelik ve anlam oluşturmayan unsurlar, yeni oluşumda biçimsel anlamdan düzenleme yapılarak ve kurgulanarak bir yüzeye eklenerek, yapıştırılması ise elde edilen kolaj çalışmalarında tek başına malzemeler birleşerek sanat yapıtını oluşturan birer elemana dönüşmektedirler (Pazarlıoğlu & Çevik, 2020, s. 604).

Kolaj, bu sanatsal formun oluşumunda zihinsel ve bedensel anlamda düşünmeye teşvik eden bir yöntem olmaktadır. Bu yaratıcı düşüncenin gelişimine önemli katkılarda bulunmakta ve yeni, nitelikli eserlerin ortaya çıkmasına olanak tanımaktadır. Farklı unsurların bir araya gelmesi, sanatçının hayal gücünü ve yaratıcılığını beslerken, izleyicinin de farklı algı ve yorumlar geliştirmesine yardımcı olur. Bu nedenle, kolaj, sanatsal ifade biçimlerinin çeşitlenmesine ve yaratıcı süreçlerin zenginleşmesine katkı sağlayan etkin bir yöntem olarak değerlendirilmektedir (Uz, 2023, s. 1092).

2.1.4. Dijital İllüstrasyon

Çağdaş sanat üretiminde yalnızca bir araç değil, aynı zamanda bir ortam ve medya olarak kabul edilen teknoloji, dijital sanatın temelini oluşturuyor. Günümüzde, teknoloji dijital sanatın sadece bir aracı olmanın ötesine geçerek, onun ana unsuru ve ifade aracı haline gelmiştir (Çokokumuş, 2012, s. 52). Bilgisayar ortamında illüstratör, klasik çizim yöntemleri ve tekniklerinin uygulama kısmında bilgi sahibi olmalı ve uygulamalarının masaüstü yayıncılık bünyesinde bilgisayarın ortaya koyduğu dijital ortama taşınması gerekmektedir. Dijital tarzda illüstrasyon yapmak isteyen kişinin insan, hayvan, bitki anatomilerini bilmesi mekansan ve karakter anlamında perspektife hâkim olması, geleneksel çizim mantıklarını dijitalle aktarması, ışıklandırma ve renklendirme konularında bilgi ve gerekli alan hakkında deneyimleri olması gerekmektedir.



Görsel 16: Mevlüt Ünal, 2020, Three Sluggish Cats.

Dijital illüstrasyon bir çizim tableti ve uyumlu bir bilgisayarla yapılan bir tekniktir ve tablette yapılan her hareket bağlantılı olduğu ekrana yansımaktadır. Bu durum geleneksel yöntem ile kâğıda yapılmış çizim ve tasarımları tarayıcıdan tarama ihtiyacını olmadan dijitalle aktaran bir format şeklinde oluşturur. Dijital çizim tableti kalemimi kullanmak, geleneksel kaleminden bir farkı olmadan basınç hassasiyetine göre şekillenen çizgiler meydana getirir. Kalem kullanılması doğal bir çizim hissi ve stabilize el kontrolü sağlar. Dijital illüstrasyonu çeşitli uygulamalar destekleyerek binlerce kalem ve fırçaları kullanım olanağı sağlamaktadır. Gelenekselin aksine geri

alınabilir, yeniden oluşturulabilir hatasız çizimler oluşturmanıza olanak sağlayan çizerin hayal gücündeki renklere değiştirebileceği bir özellik sunan bir teknolojiye sahiptir. Bir kâğıt yerine tasarımı layer (katman) mantığı ile tasarımcıyı ve çizeri desteklemektedir. Geleneksel uygulamaların tam tersi olan dijital illüstrasyon çizerin hayal gücüne ve el yeteneğine sunulmuş bir mükemmelliktir (Appukuttan, 2021, s. 100).

appu Dijital illüstrasyon, geleneksel tarzda uygulanan illüstrasyon tekniklerinin modern dünyanın getirdiği dijital araç ve gereçlerle yeniden yorumlandığı bir sanat formudur. Dijital sanat, Sadece bir üretim aracının ötesinde, kendine özgü bir estetik kavrayışa sahiptir. İnternet gibi dijital platformlar sayesinde bu sanat eserleri geniş kitlelere ulaşabilmektedir. Dijital teknolojinin sanatsal bir ifade biçimi olarak değer kazanmasıyla, dijital illüstrasyon modern sanat anlayışının önemli bir parçası haline gelmiştir (Fu & Feng, 2022, s. 2).

2.1.4.1. Piksel Tabanlı İllüstrasyon

“Piksel” terimi ‘resim ögesi’ kelimesinin ilk hecesinden kısaltma olarak türetilmiştir. Pikseller dijital görüntülerin temel birimlerini oluşturur ve bunların düzenlenmesi bilgisayar ekranlarındaki görsel temsilin temelini oluşturur. Dijital ekranlar ve görüntüler ızgaralar şeklinde yapılandırılır ve her piksel bu ızgara içindeki en küçük kare birimle temsil edilir. Bu yan yana durmuş ayrı blokların yapılandırılması, görüntünün genel kalitesini ve netliğini belirlemede kritik öneme arz etmektedir. Izgaranın belirli bir alanındaki piksel yoğunluğu, aktarılacak bilgi miktarıyla doğrudan ilişkili olmaktadır. Daha yüksek piksel yoğunluğu daha fazla ayrıntı ve çözünürlükle sonuçlanır. Sonuç olarak, piksel sayısından etkilenen bilgi yoğunluğu, görüntünün görünürlüğü ve algısal kalitesi üzerinde derin bir etkiye sahiptir. Örneğin, piksel sanatında tasvir edilen uzaylı istilacılar gibi görsel temsiller tamamen bu tek tek piksellerden oluşturulur ve piksel yoğunluğunun genel görsel deneyime nasıl katkıda bulunduğunu gösterir (Ambrose & Harris, 2010, s. 187).

Türker’in yorumuyla “Pikseller kare şeklindedir ve görüntünün en küçük birimidir. Sayısal görüntüler yan yana gelen piksellerden oluşur. Piksellerin kendi başına en ve boy değerleri yoktur(Türker, 2005, s. 63). Her bir piksel, ayrı bir birim

olarak işlev görmektedir. Her bir piksel kendine özgü bir renk değerine sahip olmakla birlikte, birden fazla pikselin topluca bir şekilde bir araya gelmesiyle görsel bir görüntünün oluşmasıyla sonuçlanır. Matematiksel koordinatlara dayalı vektörel tabanlı oluşturulan illüstrasyonların aksine piksel tabanlı illüstrasyonlar görüntünün netliği ve bulanıklığı görüntüde var olan çözünürlüğe ve piksel yoğunluğuna bağlı olmaktadır. Bu illüstrasyonlar yeniden ölçeklendirildiğinde, genellikle bulanıklık oluşumu ya da pikselleşme olarak tanımlanan kalite düşüşü oluşmaktadır. Bu tür olaylar piksel boyutlarının sabit doğası nedeniyle meydana gelmektedir. Görüntüyü orijinal çözünürlüğünün ötesine büyütme görsel temsilin netliğini tehlikeye atar. Piksel tabanlı illüstrasyon, dijital boyama, fotoğraf manipülasyonu ve piksel sanatının oluşturulması gibi çeşitli dijital uygulamalarda sıklıkla kullanılmaktadır. Piksel tabanlı illüstrasyonların geliştirilmesi için kullanılan önemli yazılım araçları arasında, her ikisi de hassas piksel manipülasyonu ve renk seçimi için gerekli işlevleri sağlayan Adobe Photoshop ve Procreate bulunmaktadır.

2.1.4.2. Vektör Tabanlı İllüstrasyon

Vektör çizimi, pikseller yerine matematiksel denklemlerle tanımlanan yollardan oluşan vektör grafikleri kullanılarak oluşturulan sanat eserini ifade eder. Bu yollar, kaliteyi kaybetmeden sonsuza kadar yeniden boyutlandırılabilen noktalardan, çizgilerden, eğrilerden ve şekillerden oluşmaktadır. Wigan'a göre, vektör tabanlı illüstrasyon, matematiksel koordinatlar kullanılarak oluşturulan görsellerdir. Bu tür illüstrasyonlar, piksel tabanlı olanlardan farklı olarak, matematiksel verilerle tanımlanan şekiller ve çizgilerle inşa edilir (Wigan, 2009, s. 256).

Matematiksel açıdan ifade edilecek olursa, iki koordinat arasını belirleye düzlemsel çizgi, sayısal anlamda matematiksel bir betimleme olarak kabul edilmektedir. Williams ve Tollet'in söylemleri üzerine aktaran Dursun & Atan "Şekiller, dolgular, renkler, konturlar, gradyanlar ve karışımlardır. Bu görüntünün arkasındaki matematik, kaliteyi hiç düşürmeden, istediğiniz ölçüde yeniden boyutlandırabileceğiniz anlamına gelmektedir." ((Dursun & Atan, 2021, s. 67) & Atan, 2021: 67). Çizim eşit olarak büyütüldüğünde, formül sadece mesafe değerlerini güncelleyerek veya büyütme artışını ekleyerek yeni sonuçlar üretmektedir. Bu işlem, çizimin istenen boyutun büyütülmesine veya küçültülmesine rağmen, görüntünün

korunmasına olanak sağlayarak görüntü kalitesini korur. Bu nedenle, vektör desenleri, düzenli programlamalar aracılığıyla keskinlik ve netlik kaybı olmadan her aralıkta kullanılabilir (Türker, 2005, s. 60). Vektörel tabanlı illüstrasyonların geliştirilmesi için kullanılan önemli yazılım araçları arasında, matematiksel hassas koordinatlarla şekiller, dolgular, renkler, konturlar, gradyanlar oluşturmayı sağlayan Adobe Illustrator, CorelDRAW, Inkscape vb. vektörel tabanlı yazılımlar ve uygulamalar yer almaktadır.

2.2. Konsept Sanat

Fransızca "concept" terimleri bu anlamı taşıırken, "kavram" bilgisi de dikkate alınarak değerlendirilebilir. Konsept (Kavram), duyularla elde edilen nesnel izlenimlerin düşüncelerinin soyutlama süzgecinden geçirilerek anlaşıldığı genel bir nesne olarak çalışır. İlk bilgi, edinilen ve kazanılan ilk düşünceyi ifade ederken, aklın yarattığı ve Batı dillerinde "kavram" olarak bilinen terim, zihinde oluşan ilk nesnel bilgi ve duyuların iyileştirmeleri sonucu ortaya çıkmaktadır.

Konsept Sanat, soyut fikirleri somut unsurlara dönüştürerek, fikirleri şekillendiren üretim aşamasına yön veren ve bu fikirleri aşama aşama Eğitime bağlayan bir iletişim aracıdır. Geçmişte var olan gerçek hayattaki tarihsel konulara işaret edebilen, olayların veya anlatıların gerçek yorumuna dayalı olabilen, tamamen fikirselleşen ve kurumsal anlamda niteliklere sahip olan unsurlara göre yapılabılırken herhangi bir şeyi de dayandırılmaktadır oluşturulabilmektedir (Rässa, 2018)

Yaratıcı düşüncede sunulan taslak, bir bakıma akılda oluşan kavramı çizimle ifade edilen esastır. Başka bir ifadeyle konsept, tasarımcı tarafından zihinlerde oluşturulan ve kelimelerle anlatmak yerine resim ve tasarımların gösterilmesiyle tanımlanan bir düşünme tarzıdır (Turgay, 2009, s.30). Urschel' den aktaran Tanrıku' nun konsept sanat ve tasarım üzerine ifadesinde "Konsept sanatı veya konsept tasarımı, hali hazırda sadece yazılı kelimeler veya düşünceler olarak var olan fikirlerin görselleştirilmesi olarak bilinmektedir." (Tanrıku, 2024, s. 6).

Bir tasarımın konseptinin geliştirilmesi, tasarımcının aklındaki sınırsız fikir, biçim ve malzeme arasından seçim yapmasını gerektirir. Bu süreç, tasarımın etkinliğini yükseltir ve zihin haritaları gibi araçlar aracılığıyla pek çok yaratıcı

düşüncenin ortaya çıkmasına olanak tanır. Flynt'in tanımıyla "Konsept sanat, her şeyden önce malzemesi konsept olan bir sanattır" (Flynt, 1963). Y"Konsept geliştirme" tekniği, tasarım sürecinde karşılaşılan sorunları çözmek için konseptler meydana getirerek, tasarımın başlangıcından şekil, renk, doku ve malzeme seçimlerine kadar geniş bir konu yelpazesi sunmaktadır. ((Kaya & Erten, 2020, ss. 274-275).

Konsept sanatı, 20. ve 21. yüzyılda, çizgi diziler, sinemalar, oyunlar ve grafik romanlar gibi eğlence sektörü unsurları için özenle tasarlanmış etkileyici evrenler yaratma ihtiyacından kaynaklanan bir kavramdır (Tanrıku, 2024, s. 6). Cerezo García tanımıyla "Konsept sanat, film, video oyunları ve animasyon da dahil olmak üzere çeşitli medya türleri için fikirlerin, kavramların veya tasarımların görsel temsillerini oluşturmayı içeren bir görsel iletişim biçimidir" (Cerezo García, 2023, s. 23). Konsept geliştirme süreci, bu sanat dalının en temel yapı taşlarından biri olup, görsel bir tasarımın veya metinsel anlatının oluşturulmasında önemli bir rol oynamaktadır. Richards tarafından vurgulandığı üzere Görsel tasarım sürecinde soyut bir düşünceyi veya fikri, geniş ve sonsuz bir bakış açısıyla bu fikri somutlaştırarak, görsel tasarım aşamasında belirli bir estetik doğrultusunda yönlendiren bir sanat dalıdır (Richards, 2009).

Sol LeWitt'ten aktaran Goldie'nin ifadesiyle "Konsept sanatta, kavramın kendisi eserin en önemli yönüdür. Bir sanatçı konseptual bir sanat biçimi kullandığında, tüm planlama ve kararlar önceden yapılır ve uygulama genellikle yüzeysel bir işlem olur. Bu sanat türü teorik veya teorileri açıklayıcı değildir, sezgisel bir yaklaşımdır ve tüm zihinsel süreçlerle ilgilidir. Konsept sanatıyla ilgilenen sanatçının amacı, izleyiciye zihinsel olarak ilginç bir eser sunmaktır ve bu nedenle genellikle duygusal açıdan kuru olmasını ister. Ancak, konsept sanatçısının izleyiciyi sıkımsayı amaçladığını söylemek gerekmez."(Goldie, 2009, s. 71). Konsept sanatçısının, sanatın temel bileşenleri ve prensipleri, renk çemberi, kompozisyon gibi konularda güçlü bir bilgiye sahip olması önemlidir. Bu bağlamda, sanatçıların etkili bir konsept sanatı geliştirebilmeleri için belli bir yönlendirmeye gereksinim duydukları ifade edilebilir.

Bir kavramın eserde betimlendiği şekilde uygulanması, onu sunmak amacıyla bir rehber gerektirir. Bu kılavuz, sanatçıların yaratım süreçlerini yönlendirmelerine ve

düşüncelerini daha etkili bir şekilde ifade etmelerine imkân tanıyabilir (Shamsuddin & Islam, 2014, s. 79). Fikir olarak ortaya çıkan olayların belli bir sonuçta toplayabilmek için somut açıdan bir bulgu ortaya çıkmalıdır. Spitzer'ın tanımına göre, "zihinde tasarlanan, bir düşünce veya kavram" olarak ifade edilirken, bir diğer tanımda "belirli örneklerden genelleştirilmiş soyut bir fikir" olarak belirtilmektedir (Spitzer, 1975, s. 36) şeklinde tanımını ifade etmektedir. Tanımsal açısından düşünceler, kavramlar ve soyut fikirler, konsept sanatın temel unsurlarıdır. Sanatçılar, izleyicilere belirli fikirler iletmeyi hedeflerken, sanat eserlerini estetikten öte bir zihinsel süreç olarak ele alır. Konsept sanatı, zihinlerini düşünceye teşvik ederek etkileşim kurarken, tasarımlarında görsel deneyimi de aktarmayı amaçlamaktadır. Konsept sanat, hedef kitleyi duygusal olarak etkilemekten ziyade zihinsel anlamda bir etkileşim oluşturmak olduğunu belirtmektedir. Konsept sanatçısı, eserin tasarım sürecini önceden belirleyerek, fiziksel uygulama aşamasını ikincil duruma getirir. Sanatçı konsept sanatı oluştururken bir amaçla işleme başlar, izleyiciler ise geleneksel ve duygusal sanat anlayışında alışkın oldukları için bu tarz sanat onlara sıkıcı veya alışılmadık görünebilmektedir.

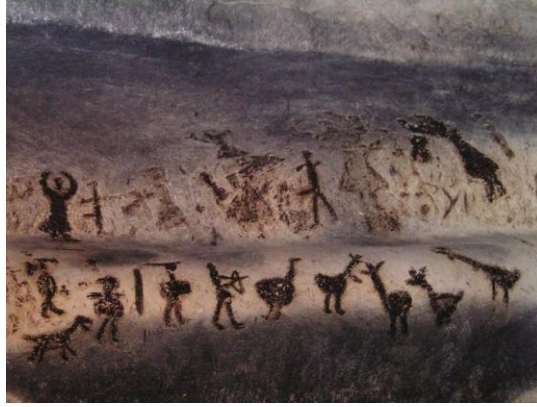
2.2.1. Konsept Sanatın Tarihi

Konsept sanat kavramı, belirli bir tarihsel döneme sabitlenmiş olmasa da, konsept sanatının tarihi temellerine mağara resimlerine dayanmaktadır. O dönemin olay örgüsü ve çevrede görülen fikirleri mağara duvarlarına resmetmek bir konsept süreciydi. Olay örgüsü hayali veya gözlemlenerek ifade edilmekteydi. Sembolik altımlar, yaşamsal olaylar, dini ritüeller ve çevresel koşullar kavramsal düşünce yapısı gözlemlenmektedir. Paleolitik dönemdeki ifade etme biçimleri belli bir fikri veya sahneyi aktarmaya yönelik ilk adımları oluşturmaktaydı (Oran, 2023, s. 12).

Tarihin ilk çağlarından itibaren devam eden görsel düşünceyi ifade etme ce sembollerle kullara duvarlar aktartma geleneği, yapılandırılmış estetik sanat anlayışa evrilmiştir. Antik dönemden Orta Çağa geçildiğinde, duvar resimleri, heykel ve mimari gibi biçimsel bütünlüğü ifade eden anlatım dilinde daha yoğun bir anlam yapısı kazanmış olsada, bu anlatım üslubuna dayalı mekânsal ve çevresel semboller ve ifadeler ortaya çıkmış ve konsept tasarımı önemli bir geçiş aşamasını oluşturmaktadır.

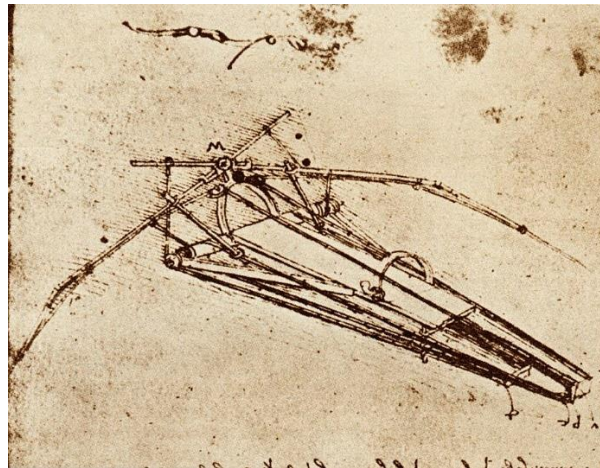
Orta Çağ dönemlerinde ve rönesans dönemlerindeki tasarımcılar konsept fikrini ortaya çıkarmıştır.

Geçmiş dönemdeki en önemli temsilcileri Leonardo da Vinci daha önce hiç yapılmamış fikirsel ve düşüncesele olan bir objeyi veya aracı, fikirden olguya geçmeden önceki sürecini eski sızlerle belirterek son aşamasına kala olan süreci getirmiştir günümüz şartlarında kullanılan şekliyle ortaya çıkarmıştır (Metem & Işır, 2021, s. 355).



Görsel 17: Magura Mağarası (Bulgaristan)- M.Ö. 8000 -4000 M.Ö

Leonardo da Vinci'nin çok yönlü sanatsal ve bilimsel çalışmaları, günümüzde konsept tasarımın tarihsel temellerini anlamak açısından önemli bir referans noktası oluşturmaktadır. Gözlem, merak, analiz ve yaratıcılığı bir arada kullanan Da Vinci, yalnızca sanat tarihi açısından değil, tasarım düşüncesi ve teknoloji tarihi bakımından da iz bırakan bir figürdür.



Görsel 18: Leonardo's Ornithopter

Günümüzde "konsept tasarım" olarak adlandırılan disiplinin çağdaş anlamıyla kurumsallaşması, 20. yüzyılın başlarında, özellikle de 1930'lu yıllarda Amerika'da

faaliyet gösteren animasyon stüdyoları aracılığıyla gerçekleşmiştir. Bu dönemde yaşanan küresel ekonomik kriz, yani Büyük Buhran, pek çok yetenekli sanatçının işsiz kalmasına yol açmıştır. Sanatçılar için nadir çalışma alanlarından biri olan animasyon sektörü, bu koşullar altında ciddi bir yaratıcı insan gücü kazanmıştır. Özellikle Walt Disney Stüdyoları, dönemin en yetenekli illüstratörlerini ve tasarımcılarını bünyesine katma imkânı bulmuştur (Ghez, 2015, ss. 10–11).

Günümüz, “konsept tasarım” disiplini modern anlamda başlaması 20. Yüzyılın başlarıyla ortaya çıkmaktadır. 1930’lu yıllarda Amerika’da aktif bir şekilde faaliyet gösteren animasyon sektörü, bu yıllarda yaşanan büyük buhran ve ekonomik krizin ortaya çıkmasıyla birçok yetenekli ve kabiliyetli sanatçı işsiz kalmalarına yol açmıştır. Walt Disney Stüdyoları, animasyon alanında aktif bir konumda olan firma en yetenekli illüstratörlerini ve tasarımcılarını bünyesine katarak animasyon alanında görsel anlatım gücünü geliştirmeyi amaçlamıştır. O dönemde yer alan özellikle Albert Hurter, Ferdinand Horvath, Gustaf Tenggren ve Bianca Majolie gibi konsept sanatçılar, yalnızca estetik değil, aynı zamanda anlatı gücü yüksek atmosferler oluşturarak animasyon sanatında yeni bir görsel dilin doğuşuna katkı sağlamışlardır.



Görsel 19: A. Hurter, İlk Cüce Taslakları

Bu süreç görsel anlamda ekranlara aktarılmaya da yapım öncesi süreçte konsept çizimler, karakter ve sahne tasarımlarında belirleyici bir rol üstlenmiştir. Konsept sanat, bu dönemde bir hazırlık aracı olmanın ötesinde, yaratıcı sürecin merkezinde yer alan bir keşif alanı haline gelmiştir (Ghez, 2015, s. 10-11).



Görsel 20: A. Hurter Pamuk Prenses Konpset Çalışması

Walt Disney'in, konsept sanatçılarından düzenli olarak yararlandığı ilk yapımcılardan olduğu belirtildi. 1950'lerde, özellikle "Cinderella", "Alice Harikalar Diyarında" ve "Peter Pan" gibi projelerde Mary Blair'i konsept resimlerini gerçekleştirmek için hayata geçirdi. Mary Blair, Disney'in animasyon dünyasında önemli bir rol oynamış ve bu filmlerdeki renk tasarımları ve konsept çizimleri geliştirmiştir. Disney'in filmlerinde, yıllar içinde birçok sanatçı bu konsept sanatlarını geliştirerek renkli ve hayal gücü yüksek dünyalar yaratmıştır (Skillshare Blog, 2020).



Görsel 21: Peter Pan Karakter Tasarımı

1960'lı ve 70'li yıllarda konsept sanat kendini animasyon ve bilim kurgu alanlarında geliştirilmiş ve yeni bir dünya yaratmıştır. Konsept sanatı yalnızca animasyon projeleriyle sınırlı kalmamaktadır. Aynı zamanda gerçek dünyada var olmayan, hayal gücünü geliştiren projeler içeren, bilim kurgu, fantastik tarza hayal projelerde öne çıkan bir dönem olmaktadır.

Bu bağlamda, George Lucas'ın *Star Wars* evrenini oluştururken konsept katılımcısı Ralph McQuarrie ile çalışması, süreci önemli bir örnektir. McQuarrie'nin tasarladığı robotlar, uzay gemileri ve gezegenler gibi görsel unsurlar, serinliğin dünyasının biçimlendirilmesinde bir rol oynamıştır.



Görsel 22: Ralph Mcquarrie. “Star Wars” Konsept Tasarım Çalışması.

Dönemsel değişimlerle birlikte 1980’lerin sonu ve 1990’ların başıyla geleneksel tekniklerin yerini dijital tekniklere taşındığı dönem olmaktadır. Sanatçılar yaratıcı süreçlerinin de teknik anlamda geniş olanaklar sunmuştur. Photoshop’un 1990’larda tanıtılmasıyla tasarım alanında bir devrim niteliğinde bir dönüşüm yaşanmaktadır.

Dijital çağın yükselişinden sonra konsept sanat teriminin, internete kolay erişim ve bu konuyla alakalı verilerin daha rahat ve kolay elde edilmesiyle kullanımı daha kapsamlı bir hale girmektedir. Bunun haricinde, konsept sanat teriminin tanımına kolay bir erişim sağlayan İnternet, konsept sanat görsel gelişiminin yayılmasını desteklemiştir. Modern zamanlarda, konsept sanatı terimi daha yaygındır ve izleyici tarafından daha kolay tanınır ve kategorize edilmektedir (Rässa, 2018, ss. 6–7).

2.2.2. Konsept Sanatta Kullanılan Teknikler

2.2.2.1. İllüstrasyon

Konsept sanat ve illüstrasyon, görsel tasarım dünyasında birbirine yakın olsalar da işlevsel ve estetik anlamda farklı yönlerle odaklanırlar. İllüstrasyon genellikle görsel olarak çekici, izleyiciye duygusal veya sanatsal bir deneyim sunmayı amaçlarken, konsept sanat daha çok bilgilendirici ve proje odaklıdır.

İllüstrasyon ile konsept sanat birbirlerine yakın görsel sanatlar alanından disiplinler olsa da kullanım amaçları ve işlevleri bakımından önemli farklılıklara sahiptir. İllüstrasyon görsel anlamda bir ifadeyi fikri veya durumu hedef kitleye aktarmayı amaçlarken konsept sanat görsel anlamda hedef kitleyi tasarimsal ve geliştirme anlamında rehberlik ederek bilgilendirmeyi amaçlamaktadır. Konsept tasarımda illüstrasyonun kullanım amacı hedef kitle açısından görülmesinin yanında ayrıca oluşturulan sahne arkası ve geliştirme sürecindeki çalışmaları belirtmektir. Çalışmalarda kullanılan illüstrasyon tekniğinin kalitesi konsept tasarım çerçevesinde çok önemli bir yer edinmektedir (Choonhachat, 2019).

İllüstrasyon doğrudan izleyiciye hitap ederken konsept sanat film, oyun ve görsel medyalarda tasarımdan önceki süreçte ortaya çıkan fikirleri görselleştirmek açısından konsepti geliştiren kişilere yön göstererek rehberlik etmektedir. İllüstrasyon ve konsept sanat arasındaki temel farklar, konsept sanatın görsel ifade olarak bilgilendirici olması illüstrasyon ise görsel anlamda çekici olması olarak tanımlanmaktadır. Bu farklar iki disiplinli de temeldi birbirini dışlamaz iken işlevsel anlamda farklıdır (Rässa, 2018, ss. 7–8)



Görsel 23: Farah Mérand, 2021, Foxes' Shelter, Concept illustration.

Konsept sanat, gerçekte var olmayan ama aktarımlar ve anlatılanlar hayalinde canlanan durumu kurgusal anlamda ifade eden, betimleme sanatıdır. Sanatçı açısından tamamen hayalinde oluşturduğu sahnedeki öğelerin ilişkilerini mekânsal anlamda birbirleriyle olan etkileşimini dikkat etmektedir. Honkanen' in konsept sanatın oluşturulmasıyla ilgili yaptığı çalışmada bu disiplinleri örneklemelerle ifade etmektedir. Konsept sanat ve illüstrasyon sanatçı üzerinden var olan bir görseli

referans çizimlerle yeniden üretim olarak değerlendirilebilmektedir. Sanatçı teknik beceriyle yapılan referans olarak alınan tasviri oluştururken, bu oluşuma yeni bir anlam yüklemek ya da yaratıcı bir yorum katmaktadır. Konsept sanat anlamında tamamen hayal gücüne o referansı canlandırmak, kavramsal düşünmeyi ve yaratıcı bakış açısını aktif hale getirmektedir. Konsept sanatçı açısından öncesinde var olmayan düşünceyi yeniden boyuttan durarak hedef kitleyi yeni bir bakış açısı sunmaktadır bu iki ifade bağlamında sanatçının yaratıcı bakış açısının üretim amacına bağlı olarak oluşturulan eserin illüstrasyon veya konsept sanat olduğu belirlenebilmektedir. Bu ifade konsept sanat ve illüstrasyon bağlamındaki farkları netleştiren örnek bir ifade olarak belirtilmektedir kısaca bir eser üzerinde bu iki bağlamı netleştirmek için, sanatçının tasarım sürecini nasıl dahil olduğu ve tasarımları oluştururken kendinden ne kadar özgün ifadeler kattığına bağlı olmaktadır (Honkanen, 2017, ss. 5–6).



Görsel 24: Konsept Sanatçısı Oscar Romer, 2022, Horizon Forbidden West

Konsept geliştirme sürecinde illüstrasyon, fikirlerin ve hikâyenin anlatımsal yönden görsellere çevrilmesinde, anlatılmak istenilen fikirleri somut bir forma bir araç olarak öne çıkmakta ve fikirlerin somut bir forma çevirmesini sağlamaktadır. İki disiplin birbiri arasında bir bütünlük kurarak yaratıcı ve estetik projeler oluşturmaktadır. Konsept sanatın yön göstericiliği, illüstrasyonun ise anlatılanları detaylı bir şekilde görsel yönden aktarması, bu iki temel disiplinin etkileşim içinde bir bağ kurmasını sağlamaktadır (Tanrıku, 2024, ss. 7–11). Rassa' nın ifadesine göre de, bu iki disiplin, farklı şekilli görsel ürünler olmasına rağmen konsept sanat geliştirme ekibi için, animasyon ise son kullanıcılar için aynı yaratıcı süreç parçalarıdır. Konsept

sanat, görsel özellikleri ele alan tasarım aşaması olarak hizmet verirken, illüstrasyon bu sürecin nihai sonucunu temsil eder. Her iki alan da farklı beceri birimleri gerektirir ve genellikle farklı profesyoneller tarafından icra edilir (Rässa, 2018, ss. 7–8).

2.2.2.2. Storyboard

Storyboard, bir prodüksiyonun nihai görsel düzenlemesini ifade eden, yönetmen veya yapımcı tarafından belirlenen sahnelerin nasıl görüneceğini gösteren çizimlerden oluşan bir anlatım biçimidir. Film ve televizyon yapımlarında iletişimi kolaylaştıran bu görsel rehber, sahnelerin planlanmasını ve prodüksiyon sürecinin daha verimli yürütülmesini sağlar (Simon, 2012, s. 3). Storyboard kavramı, yalnızca modern film ve televizyon prodüksiyonlarında değil, aynı zamanda geçmişten geleceğe ışık tutan bir iletişim aracı olmaktadır. İnsanlık tarihi boyunca farklı şekillerde varlığını sürdürmüş bir görsel anlatım biçimi olarak değerlendirilebilir. Tarihsel süreç içerisinde, iletişimi kolaylaştıran ve olayları aktarmaya yarayan görsel anlatım biçimi olmaktadır. Tarihin ilk zamanlarından beri en eski iletişim aracı sınıfında yer almaktadır. Farklı formlar ve yapılarda kullanıldığı söylenebilmektedir. İlk insanların iletişimi görsel ifadelerle aşama aşama aktardıkları Lascaux mağaralarındaki çizimler, avcılık sürecini diğer insalara aktaran erken dönem hikâyeleştirme örnekleri arasında yer almaktadır. Mısır hiyeroglifleri ise yöneticilerin kararlarını ve savaşları aşama aşama görselleştirme ile ifade etmektedir. 19. yüzyılda roman resimlemeleri, edebi anlatılara görsel destek sağlayarak hikâyelerin daha etkili iletilmesine yardımcı olmuştur. Storyboard tekniği ise modern anlamda Disney Stüdyoları ile gelişmiş, 1931 yılında Webb Smith'in olay örgüsünü bağımsız paneller hâlinde sunmasıyla bugünkü yapısını kazanmıştır (Sova & Sova, 2006, ss. 2–3).

Storyboardlar, bir senaryodan ya da yazılı bir hikâyeden sahneleri görsel olarak kare şablonlar içinde temsil eden çizimlerden meydana gelen bir anlatım tekniğidir. Çizgi roman tarzında düzenlenmiş paneller, sahnelerin akışını somut hale getirerek görsel bir anlatı ortaya koymaktadır (Fraoli, 2000, s. 12).



Görsel 25: Ted Sears, Otto Englander, Webb Smith, 1940.

Anlatımın ve görselleştirilmenin bir bütün içinde bir arada bulunduğu, geniş açıdan düşünmeye teşvik eden uygulama tekniği olarak görülmektedir, Walker ve arkadaşları (2015) doğrultusunda, “storyboardun görsel dili üç ana unsura dayanmaktadır: kompozisyon, bakış açısı ve süreç. Kompozisyon, çerçeve içindeki figürler, mekânlar ve nesnelere arasındaki bağlantıları düzenlerken bakış açısı, olayların geniş, orta veya yakın plan gibi çeşitli açılardan gösterilmesini ifade etmektedir. Mesela, bir sahnenin başlangıç panelinde geniş açıyla sunulan iki karakter, izleyen panelde tek bir figüre odaklanarak yakın planla ön plana çıkarılabilir.



Görsel 26: Moulin Rouge Baz Luhrmann'ın 2001 Yapımı Filmi

Bu yöntem, hikayedeki önemli unsurların öne çıkarılmasına yardımcı olmaktadır. Süreç, paneller arasındaki geçişleri belirtmekte ve izleyicinin hikâyeyi zamansal bir bütünlük içinde kavramasına yardımcı olmaktadır. Mesela, bir panelde kapıya doğru giden bir karakter, bir sonraki panelde mutfakta gösterildiğinde,

anlatıdaki zaman sıçraması izleyici tarafından doğal bir şekilde anlaşılabilir”(Arslan, 2023, s. 1934). Bu unsurların birleşmesi sonucunda oluşan Storyboard, kurmaca ve gerçek olaylara dayalı olmalarına bakılmaksızın hedef kitle odaklı anlam yapısına sahiptir. Sporcular bir durumun araştırılmasını ortaya çıkarılmasını görsel açıdan hedef kitleye yorumlamasını mümkün kılmaktadır.

Geçmişten günümüze uzanan köklü bir görsel anlatım aracı olarak teknik açıdan ve sanatsal açıdan, tarih boyunca farklı formlarda kullanılan bu yöntem görseli aktarmak amacıyla kullanırken günümüzde ise animasyon prodüksiyon fiil reklamcılık gibi birçok görsel alanda etkili bir araç haline gelmiştir anlatımın görselleştirilmesi açısından iki bağ arasında bir köprü oluşturmuştur. Yaratıcı süreçlerin bir parçası olarak prodüksiyonların oluşmasını destekleyen iletişimi güçlendiren ve günümüz görsel medyasının vazgeçilmez ve aracı olduğu söylenmektedir.

2.2.2.3. Mat Boyama (Matte Painting)

Mat boyama (Matte Painting), Sanatçının yeni bir sahne oluşturmak için çeşitli fotoğrafları belli bazı yöntem ve tekniklerle bir araya getirilmiş olan bir fotoğraf düzenleme ve birleştirme yöntemidir.

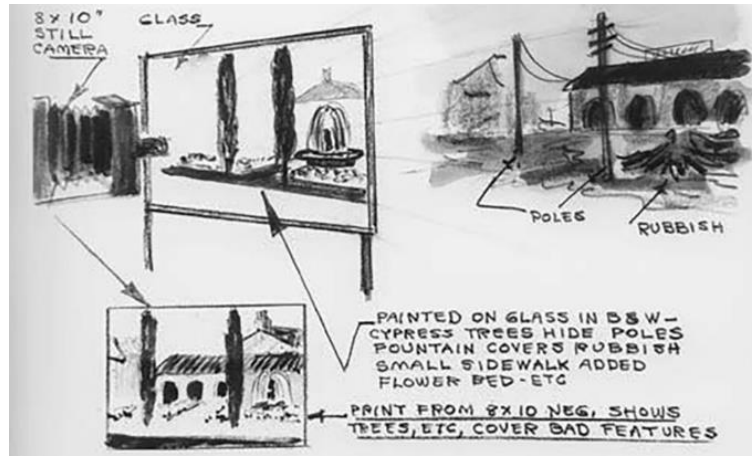
Mat boyama (Matte Painting), 20. yüzyılın başlarında film yapımında kullanılmıştır (Honkanen, 2017, s. 26). Matte painting, sinemada gerçek bir alanı genişletmek için kullanılan bir dekor boyama tekniğidir. 1907'de Norman O. Dawn tarafından icat edilen bu teknik, zamanla cam üzerine boyamadan dijital Matte Painting'e evrilmiştir Görsel (). Sinemada büyük şehirler, devasa kaleler ve anıtsal yapılar gibi sahneler oluşturmak için kullanılmaktadır (Hamus-Vallée & Réjane, 2015, s. 1).

Mat boyama (Matte Painting), sinemanın ilk yıllarından itibaren ressamalara veya görselleştirme alanında uzman kişilerin cam yüzey üzerine görselleri oluşturup, kamera açısındaki ön- arka ilişkisine göre kadraj açısına yerleştirilerek sahnedeki eksik kısmı tamamlanılmasını sağlayan tekniktir (BCE, 2025). Oluşturulan görsel ile sinema arasında karşılıklı bir etkileşimi veya ilişkiyi vurgulayan Zunzunegui' den (2010, s.117) aktaran Lévi- Strauss'un ifadesiyle, mat resim "gerçek bir modelin var olmayan temsili" olarak tanımlanabilir (Lanza Vidal, 2018, s. 164).



Görsel 27: Norman Dawn, Jan Domela, Irmin Roberts'in, Yer Aldığı Cam Çekimi Örneği, 1907.

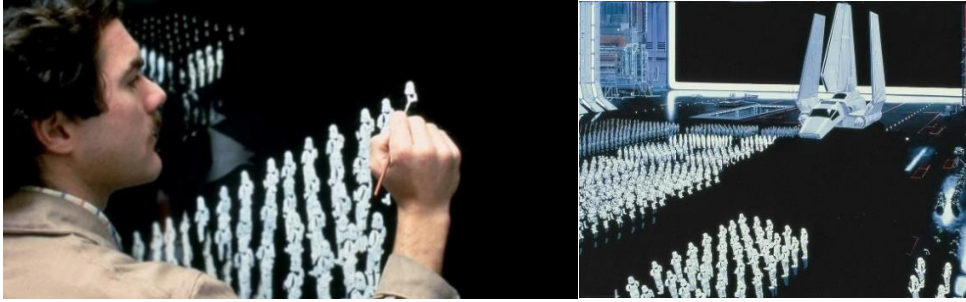
Karakadılar'ın söylemini aktaran Maraşlıoğlu' ya göre "Matte Painting' in prodüksiyonlardaki ilk uygulamaları cam levhalardan yapılmış boyama dekorların zemin olarak kullanılarak üzerlerine çekim yapılmasıyla başlamış ve uzun yıllar devam etmiştir" (Maraslioglu, 2010, s. 4).



Görsel 28: Norman Dawn, 1907, Missions of California Filminde Cam Boyama

Geçmiş dönemlerde teknolojinin daha aktif olarak kullanılmadığı zamanlarda tasarımcılarımız yapımcıların oluşturması zor inşa edilmesi zaman alan bütçe anlamında yüksek olan peyzaj, yapı, geniş mekanları, genellikle çizerler veya ressamlar tarafından oluşturularak yapılan uygulamadır. Bu teknikte oluşturulan sahne setleri hedef kitle bakış açısından sahnenin gerçek olduğu yönünden inandırıcılık etkisini arttırarak anlatılmak istenen olayın etkileyici ve çarpıcı bir şekilde aktarılmasını olanak tanımaktadır. Bu uygulama genelinde özel efektlerden faydalanmaktadır. Özel efektler, görüntüyü oluştururken teknik açıdan iki ana

kategoride incelenirse, ilk kategori olarak, kamerada uygulanan fotografik (fotoğraf teknikleriyle yapılan ve gerçekçi görüntüler elde etmek için kullanılan yöntemler) görsel efektler oluşturulurken, ikinci kategoride ise fiziksel yöntemlerle (gerçek dünyadaki nesnelere ve malzemeler kullanarak) oluşturulan mekanik, teknik, optik efektlerle oluşturulmaktadır. Bu iki kategoride sinema dünyasında özgün ve dikkat çekici sahnelerin oluşturulmasına olanak sağlamaktadır (Barnwell, 2008, s. 122).



Görsel 29: Evans, Darth Vader'ın imparatorluk yürüyüşü gibi ikonik Star Wars.

Mat boyama (Matte Painting), geçmişten bugüne kadar teknolojinin ilerlemesiyle ve gelişmesiyle geleneksel yöntemleri geride bırakmıştır. Geçmişte bu teknik sınırlı bir yapı takip günümüz şartlarında teknolojimizle sunduğu imkanlarla daha azdı hassas ve esnek bir şekilde yapılmaktadır. Geleneksel yöntemlerle inşası ve maliyeti açısından ağır olan bu durum dijital boyama ile estetik ve iç sevsel işlevsellik algısı daha rahat bir imkân sunmaktadır bu dijital teknik yapıyı oluşturan maliyetleri düşürürken zor ve karmaşık olan sahneleri fiziksel olarak inşa edilmesini kılıyor. 2D ve 3D ortamlarında oluşturma bilirlilik daha kusursuz bir hal almaktadır.



Görsel 30: Patrick Jensen, 2019, "Game of Thrones- Bir Telltale Games Serisi"

Teknolojinin ilerlemesi ve günümüzde kullanılan programlarla Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Maya vb. yazılımlarla ve programlarla artan işlem gücü ve yapay zekâyla senkronize olan uygulamalarının kullanımıyla izleyici yönünden daha

etkileyici, daha gerçekçi görseller oluşturulması mümkün kılınmıştır. Modern dünya dünyanın yapay zekayla olan bağlantısı arttırılmış gerçeklik algısı ağır mat boyama uygulamalarında daha hareketli ve etkileşimli bir alan oluşturmaktadır. Geçmişten bugüne teknoloji ne kadar gelişmiş olsa da hedef kitleye gerçekliği yansıtabilecek ve oluşturulan görsellerdeki etki ve derinlik sanatçının hayal gücü ve yeteneği ile başlamaktadır.

2.2.2.4. Konsept Sanat Photobashing Tekniği

Photobashing, konsept tasarım evreninde sıklıkla kullanılan, geleneksel açıdan oluşturulan çizimleri ve renklendirmeleri teknik açıdan süreci hızlandırmak için kullanılmasıdır. Sanatçının fotoğraflar üzerinden aldığı referansları parça görseller, dokularla ve dijital boyamalar kullanarak çalışmalara yerleştirilme tekniğidir. Gerçek görseller dokular ve referanslar kullanılarak dijital ortamda kolaj yapılarak yeni eserler oluşturulmasına dayanmaktadır. Gerçek sahnelerden edinilen görsellerin yeni oluşturulacak olan kompozisyona eklenmesi, sanatçıların fikirsel açıdan hızlı bir şekilde görselleştirmesini sağlamaktadır. Gerçekte kullanılan fotoğraflar, özellikle ışıklandırma ve doku uygulamaları yönünden büyük avantaj sunmaktadır. Bu sayede kısa süreler içerisinde göz alıcı ve gerçekliğe yakın görseller üretmeyi sağlarken inandırıcılığı ve estetik değeri arttırmaktadır. Dijital alanlarda kullanılan bu teknik animasyon, film, oyun tasarımı sektörlerinde tercih edilmektedir. Bu teknik süreç aşamasında zamandan tasarruf etmeyi ayrıca yaratıcı süreci destekleyen bir araç olmaktadır (Honkanen, 2017, s. 28)

Sanatçı Kuciara “Concept Illustration Techniques – Photobashing” konulu içerik videosunda kullanım açısından şu şekilde bahsetmiş “Benim deneyimime göre film ve oyun endüstrisinde en çok kullanılan tekniklerden biri. Özellikle hızlı fikirler üretmek ve bu fikirleri gerçekçi bir şekilde ortaya koymak açısından çok kullanışlı. Bir diğer avantajıda, ortaya oldukça gerçekçi görünen sonuçlar çıkarmanız”(Kuciara, 2015).

Konsept sanat tabanında zorlu çalışmalar oluşturmak için Photobashing kullanmak faydalı olabilir, bu da daha bütünsel bir sonuç elde etmek için gerçekçilik

algısını oluşturmaktadır. Konsept sanatının nihai gerçekçi tasarımları üretilmeden önce konsept hakkında daha fazla bilgi vermesini sağlayacaktır (Husso, 2018, ss. 6–8).



Görsel 31: Abrar Han, 2019, Sokak

Photobashing, referans fotoğraflar kullandığından doğal olarak fotogerçekçi kavramsal görüntülere uygun zemin hazırlamaktadır. Görsel (ABRAR HAN)'deki sokak isimli eserde sokağın içine doğru atmosfer ve derinlik ortamı çok net görselleştirmeler kullanılarak elde edilmiştir. Figürlerin bu kavramsal objelerin, ışık, renk ve ortamda kullanılan model üzerinden alınan renderlar görüldüğü üzere çok sayıda ayrıntılı bilgi içermektedir. Bu teknikle gerçeklik algısı izleyici tarafına inandırıcılık etkisini vermektedir.



Görsel 32: Photobashing Tekniğine Bir Örnek, Öncesi ve Sonrası

Burada, fotografik malzemenin fotobash şeklinde uygulanarak hızlı kullanımı, konsept görüntüler üzerinde büyük ölçüde açıklayıcı bir ifade oluşturmaktadır. Görsel

kapalı bir atmosferin içinde yıkıma uğramış bir şehrin, harabe binaların, yollarda ve çevrede duran o kasvetli atmosfere uyum sağlayan unsurların kullanıldığını görebiliriz. Bunlar zamandan tasarruf sağlarken görüntüye gerçekçilik katmaktadır. Daha fazla detay sanatsal açıdan daha doğru olarak görülebilir, ancak illüstrasyon zaten işlevsel olarak göstermesi gereken şeyi göstermektedir.

Photobashink ve Matte Painting (mat boyama), benzerlik açısına sahip olmalarını sebebi aynı prensip yapısına sahip olmalarıdır. Photobashink tekniğinin konsept sanat üzerinde dijital boyama ve dokularla illüstrasyonlar oluşturmak için kullanılırken, mat boyama ise birbirinden farklı olan fotoğrafların bir araya getirilmesiyle oluşturulmaktadır (Honkanen, 2017, s. 29).

Birbirine benzer iki konsept tasarım tekniği, sanatsal ve estetik açıdan güzel sonuçlar ortaya çıkarmış olsa da temel mantığı yeni bir görsel oluşturmaktan ziyade, aktarılması gereken projeyi anlaşılır ve net bir şekilde karşı tarafa aktarmasıdır. Her iki teknik de süreç anlamında hızlı ve işlevsellik anlamında da net sonuçlar çıkararak konsept sanat oluşturmada dengeyi sağlayan teknikler olmaktadır.

2.2.4.Konsept Sanatının Elemanları

2.2.4.1. Karakter Tasarımı

Konsept sanat sürecinin bir parçası olan karakter tasarımı geçmişten bugüne kadar kendini uygulandığı alanlarda yenileyen bir tasarım süreci olarak karşımıza çıkmaktadır. Geçmişten bugüne kadar karakter tasarımları kendine has bir endüstriye dönüşmesi geçtiğimiz yüzyılın animasyonlar, çizgi romanlar, oyunlar vb. endüstrilerle ortak çalışarak hızlı bir gelişim göstermiştir. Karakter tasarımı kendini bağımsız bir alana dönüştürmüştür. Karakter tasarımında en önemli rollerden biri de hangi alanda ve ortamda kullanılırsa kullanılsın “benzersizliği vurgulamak” karakter tasarımı için en önemli unsur olmaktadır. Bu benzersizlik algısı görsel olarak başarılı olduğu sürece karakter tasarım açısından ayırt edici bir rol oynamaktadır (Su & Zhao, 2011, ss. 17–23). Karakter tasarımı dijital oyun sektörü için Rawle’nin ifadesine göre, “oyun karakterinin ilgi çekmesi için hoş görünümlü olması değil, zekice tasarlanmış, iyi çizilmiş ve iyi tanımlanmış olması gerekmektedir.” (Rawle, 2012, s.42).



Görsel 33: Kung Fu Panda 3 Konsept Tasarımları

Özgünlük açısından karakter kendi hakkında özelliklerini izleyiciye aktarması gerekmektedir. Mattesi’ nin söylemiyle “Karakter tasarımı hakkındaki asıl şey, karakter iyi ya da kötü olsun, ilgi çekici olmalı ve hikâyeyi anlatmalıdır” (Mattesi, 2008, s. 1). Karakteri oluşturan konsept sanatçı, karakter görselleştirirken kişisel ve fiziksel özelliklerin izleyici aktarma yönünde daha iyi anlaşılmasına, daha iyi yorumlanmaya ve sahneler arasındaki duygusal değişimleri fark etmelerinde özgün olmalıdır.

Konsept tasarım sürecini belirli aşamadan oluşmaktadır. Bu temel aşamalar Konsept Sanatın oluşumunda temel yapı taşı olarak görülmektedir. Aşamanın birinci bölümünde karakterlerin özelliklerini tanınmaya ve belirlemeye yöneliktir. Bu aşama kalemle kâğıda eskizi atmadan önce karakterin özelliklerini anlamaya çalışma kısmıdır. İkinci aşama olarak konsept, yani senaryo ve hikâye de karakterin yerini, durumunu, alanını belirlemektedir. Final kısmında ise tasarımın tüm karakter özellikleri ve fiziksel özellikleri oturması konsept alanına yerleştirilmesini oluşturmaktadır. Bu aşamalar bir nevi karakterin görsel kimliğini oluşturan aşamalar olarak tanımlayabiliriz.

Çevik ve Çalış (2024), karakter üzerinden ki görsel kimlik oluşumundaki ifadesinde, “Karakter tasarımı, yalnızca görsel bir kimlik oluşturmakla kalmaz, aynı zamanda karakterin hikayesini, kişiliğini ve duygusal durumunu yansıtır.” (Çevik & Çalış, 2024, s. 200). Karakter tasarımında izleyici analizleri üzerinden bir tanıya varılacağından, tasarımı oluşturulan karakterin bir kişiliği ve görsel kimliğin oluşumunda izleyicinin etkisi olmaktadır. Karakter tasarımcısı, karakteri oluşturulmadan önce izleyici olan hedef kitleye yönelik izlenimlerin yapılması, bu izlenimlerden çıkan bilgiler hakkında analiz yapması gerekmektedir.



Görsel 34: İlya Golitsyn, 2022, Oseram Karakteri, Horizon Forbidden West

Karakter tasarımında hedef kitle analizi kadar doğada yer alan canlılarda incelenmektedir. Gökçearsan (2010)' un karakter tanımında şu ifadeler yer almaktadır, "Karakter tasarımında hislerin doğru bir biçimde ifade edilebilmesi için doğada var olan canlıların kas yapısı ve mimik hareketleri ayrıntılı bir biçimde incelenerek analizinin yapılması gereklidir." (Gökçearsan, 2010, s. 80). Sadece hedef kitle yönündeki analizlerin haricinde doğada bulunan her şey aslında bir yön gösterici işaret olmaktadır.



Görsel 35: Astor Alexander, 2019, "Linutaur Kavramı"

Hayat renkli bir yapıya sahiptir. Tıpkı insanlar gibi, birbirinden farklı tonlara ve benzersiz özelliklere sahiptirler. Renklerin de kendine özgü bir kimliği ve özellikleri vardır. Çöloğlu (2006)'na göre "Rengin bilgi verici işlevi', daha çok obje ve olay hakkında bir şeyler söyler. Renk, aynı zamanda bize objeyle, kimliksel kodu

saptamakta, ayırt etmemizde yardım eder.” (Çöloğlu, 2006, s. 157). Renkler gibi, Konsept tasarımcı tarafından oluşturulan karakter tasarımı da ona verdiğimiz renkler gibi, kişilik ve özelliklerle birbirleri arasında farklılıklar oluşturmaktadırlar. Karakter tasarımı da birbirinden benzersiz kılan yapıtaşı bu olmaktadır. Tasarımcının elinden çıkan karakter, benzersiz olan yapısını ona verdiği kimlik ve özelliklere belirlenmektedir. Farklı bir söylemle, karaktere verilen kişilik ve benzersiz olması karaktere verilen hayat olmaktadır (Su & Zhao, 2011, s. 39).

Karaktere verilen kişilik kadar, o karakteri oluşturan kişinin yeteneği ve becerisi de önemli detay olmaktadır. Konsept sanatçının, çizime olan yeteneği ve becerisi kadar geçmişten bugüne süregelen bir pratik bilgisi ve alışılmış stil tarzı olmaktadır. Tasarım oluşturulurken en önemli kısma ise karakter tasarımcısı yani bir konsept sanatçısı girmektedir. Bu durum üzerine Concept Art Empire şu şu şekilde ifade etmiştir: “Bir karakter tasarımcısı (veya karakter sanatçısı), bir karakterin tüm konseptini, stilini ve sanat eserini sıfırdan yaratır. Bu genellikle karakterin fiziksel özellikleri hakkında görsel bir fikir geliştirmek için karakterin kişiliğine derinlemesine bir bakışı içerir.” (Concept Art Empire, n.d.).

Karakter tasarımının gerçek anlamda iyi bir tarzda ve biçimde çizilmesi, konsept sanatçısının bu alana duyduğu istek ve yenilikçi bakış açısına bağlı olmaktadır (Su & Zhao, 2011, s. 23).



Görsel 36: Luis Armenta, 2023, Konsept Çizimi: 5th Column.

2.2.4.2. Çevre Tasarımı (Atmosfer)

Çevre ve mekân tasarımları, konsept sanatın belirleyici unsurlardan biri olarak öne çıkmaktadır. Karakter ne kadar önemliyse etraftaki nesnelere de uyumu o derece önemlidir. Solarski' nin oyun tasarımı ve hikâye oluştururken çevre tasarımının önemini şu ifadeyle belirtmektedir “Karakterin çevresi genel görsel yapı açısından önemlidir, çünkü mekân, resim çerçevesinde karakterden çok daha fazla bir alan kaplar” (Solarski, 2017, s. 27 akt. Kocaman, 2021, s.45).

Çevre konsept sanatı, dijital oyunlar, sinema, animasyon gibi farklı görsel medya alanlarında kullanılan mekânların tasarımını ve görsel betimlemesini oluşturmaya yönelik bir süreçtir. Bu tasarım süreci, belirli bir sahnenin veya yerleşimin genel görünümünü, duygusal etkisini ve atmosferini yansıtmayı hedefleyen görsel çalışmaların ortaya konulmasını kapsamaktadır. Bu alandaki temel amaç, projenin genel görsel karakterini belirlemek ve üretilecek çevrenin gelişimi için yönlendirici bir plan sunmaktır. Konsept sanatçıları, yazılı tasvirleri ya da fikirleri, görsel olarak etkileyici ve yaratıcı biçimlere dönüştürmek adına sanatsal donanımlarını ve hayal güçlerini kullanırlar. Ortamın inandırıcı ve etkileyici bir hâl alabilmesi için mimari düzen, ışık kullanımı, renk uyumu, dokusal özellikler ve genel estetik bütünlük dikkate alınarak tasarım gerçekleştirilir.



Görsel 37: Filip Ştorç, 2025, Kingdom Come: Deliverance 2, Kuttenberg.

Çevre tasarımı veya mekân tasarımı hikayedeki olay örgüsünün yaşandığı, sürecin aktığı hedef kitleyi derinlemesine içine çeken bir sahne olarak

oluşturulmaktadır. Çevre tasarımını oluşturan konsept sanatçı 2D veya 3D ortamlar oluştururken nesne, karakter vb. birbirinden farklı öğeleri bir araya toplayacak atmosferi yaratmaktadır. Her konsept sanat birbirinden tatlı bir dünyaya hakimdir.

Çevre tasarımını üzerine çalışan sanatçılar, farklı kompozisyonları deneyerek mekânla ilgili çeşitli yaratıcı olasılıkları sınavabilirler. Böylece belirli bir atmosferin ya da hissiyatın aktarımı sağlanırken aynı zamanda üretim aşamasında kullanılacak üç boyutlu modeller, ışık senaryoları, dokular ve sahne öğeleri için de temel bir yapı oluşturulmuş olur.

Bu sanat dalı, prodüksiyon sürecinde yer alan modelleyiciler, tasarımcılar ve diğer görsel ekip üyeleri için ortak bir görsel referans sunar. Böylece proje içerisinde yaratılacak mekânın istenilen duygu ve biçimsel özellikleri kolaylıkla kavranabilir ve uygulanabilir hâle gelir. Konsept sanat, kaba çizimlerden detaylı ve bitmiş görsellere kadar geniş bir yelpazede ilerleyebilir bu da sürecin fikir geliştirme ve yönlendirme açısından önemini artırır.



Görsel 38: Filip Ştorç, 2025, “Kingdom Come: Kurtuluş 2 – Trosky”

Genel çerçevede bakıldığında, çevre konsept sanatı, bir projenin anlatım gücünü destekleyen ve izleyiciyi içine çeken etkileyici dünyaların kurulmasında büyük bir rol oynar. Bu yönüyle görsel geliştirme süreçlerinin vazgeçilmez bir parçası hâline gelmiştir. Concept Art Empireni’ nin ifadesinde “Her fantezi dünyasının karakterlerin dolaşabileceği dikkatlice hazırlanmış ortamlara ihtiyacı vardır. Bunlar zorlu vahşi doğa arazileri veya yoğun şehir sokakları olsun, ortam sanatçısı bu alanların görünümünü ve hissini tasarlamakla görevlendirilir.” (Concept Art Empire, n.d.).

Çevre tasarımı sadece sadece zeminin gökyüzünün veya çevresel unsurların ötesinde izleyici açısından zihninde bir evren kurmayı çıkart duygusal anlamda hissettirmeyi amaçlamaktadır. Konsept sanatçıları, çevre sanatını oluştururken sadece kendi bakış açılarıyla değil izleyici bakış açısıyla duygusal ve tematik olarak görsel deneyimi aktarmaktadır çevre tasarımı konsept sanatın en etkili ve güçlü araçlarından bir olmaktadır.



Görsel 39: Joshua Jay Christie, 2021, 2d Hurdalık Seviye Tasarımı

Günümüz oyun motorlarının sunduğu yüksek çözünürlüklü görsel imkânlar sayesinde bu tasarımlar, yalnızca görsel bir arka plan olmaktan çıkmış anlatının gücünü artıran, oyuncunun oyunla kurduğu bağı derinleştiren önemli bir unsur hâline gelmiştir (Okur, 2017, s.33). Gerek 2D gerekse 3D tasarımlarda bu durumun birçok örneğine rastlanmakta ve oyun dünyasında bu yaklaşımın etkisi giderek artmaktadır.



Görsel 40: Assassin Creed Unity Oyunundan Paris Sokak Görüntüleri.

Bu tarz modellemelerde 3D oyunlarda kullanılan mekân algısı, 2D oyunlardaki mekân algısına kıyasla daha gerçekçi ve orijinal ortamında bağlı kalınarak

uyarlanmalıdır. Özellikle 3D oyunlarda mekânların derinlik, hacim ve ışık gibi unsurlarla inandırıcı bir biçimde kurgulanması, oyuncunun etkileşim düzeyini artırırken 2D oyunlarda ise sınırlı perspektife rağmen renk paleti, katman kullanımı ve kompozisyonla güçlü bir çevre hissi yaratmak mümkün olmaktadır. Bu nedenle çevre tasarımı, oyunun atmosferini oluşturma sürecinde yalnızca görsel bir unsur değil, aynı zamanda oyuncunun oyunun dünyasına dâhil olmasını sağlayan temel bir bileşen olarak ele alınmalıdır. Bu bağlamda çevre tasarımı, oyunun estetik bütünlüğünü desteklemenin ötesinde, anlatının gelişimine hizmet eden dinamik bir yapı taşına dönüşmektedir.

2.2.4.3. Nesne ve Araç Tasarımı

Konsept sanatın önemli bir bileşeni olan nesne ve araç tasarımı, konsept oluştururken hikâyeye bağlı senaryo akışında ya da hayali tasarım dünyasında işlevselliğin ve estetik bütünlüğün sağlanmasında önemli rol oynamaktadır.

Oyunda yer alan nesne ve araçlar, yalnızca oynanışa katkı sağlamakla kalmaz, aynı zamanda oyunun geçtiği evrenin kültürel, teknolojik ve tarihsel yapısını da yansıtır. Objeler tek başına bir anlam ifade etmez sadece oluşturulmuş veya yaratılmış bir parçası olmaktadır. Bir araya geldiği zaman anlam yapısına destekleyici birer unsur olmaktadır. Bu ifadeyle nesnelerin bit bütün haline anlam ifadesinin arttığını belirtmektedir. Bu tür nesne ve araç tasarımları konsept tasarımların bir arada kullanımı sayesinde oyuncu veyahut izleyici, bulunduğu sanal dünyanın kurallarını, yaşam tarzını ve atmosferini daha derinlemesine hisseder.



Görsel 41: Connor Widdows - Obje Konsept Tasarımları

Nesne ve araçların özgün bir biçimde tasarlanması, özellikle fantastik ya da bilim kurgu türündeki oyunlarda gerçeklik algısını pekiştiren ve oyuncunun hayal gücünü besleyen temel unsurlardandır. Aynı zamanda bu tasarımlar, karakterin kimliğini veya görevini destekleyici detaylar taşıyarak anlatıya katkıda bulunur. Bu nedenle, konsept sanat sürecinde nesne ve araç tasarımı yalnızca görsel bir öge değil, oyun dünyasının ruhunu yansıtan simgesel bir anlatım aracıdır.



Görsel 42: Uncharted 2: “Tren Vagonları Kavramları”

Nesne tasarımı oluşturulurken aynı diğer unsurlar gibi yani karakter tasarımı ve bölüm gibi birbiriyle bağlantı ve uyumu sağlayacak şekilde oluşturulmalı ve konsept hikayesinin inandırıcılığı desteklenmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. Oyun

Oyun, insanlık tarihinin en eski ve en evrensel etkinliklerinden biridir. Bireysel ve toplumsal bağlamda anlamlar taşıyan oyun, eğlence, öğrenme, ifade ve sosyalleşme gibi çok yönlü işlevlere sahiptir. TDK'nın sağladığı çevrimiçi sözlüğe göre oyun, “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” aracı olarak tanımlanmaktadır. (TDK, Oyun).

Oyun, eğlence ve zevk odaklı gerçekleştirilen genellikle evrensel olarak boş zamanı değerlendirme olarak içerisinde rekabetin olduğu bir faaliyeti belirtmektedir. Oyunlar fiziksel ve zekasal geliştirmenin haricinde, insanlar arasında bir etkileşim aracı olmaktadır.

Oyun, çok yönlü bir ifade biçimi olarak, insanlık tarihi boyunca farklı kültürlerde çeşitli anlamlar yüklenmiş bir olgu hâline gelmiştir. Disiplinler arası yaklaşımlar da farklı stillerde tanımlansa da genel olarak kurallara dayalı, gönüllü katılımı gerçekleştiren, gerçeklikten ziyade hayali görünse de düşünceleri ve fikirleri sembolik biçimde yansıtan bir etkinlik olmaktadır. Oyun, yalnızca bireysel bir uğraş değil toplumsal, kültürel ve düşünsel alanlarla da iç içe geçmiş bir yapıdır. Bu doğrultuda Huizinga (1950), *Homo Ludens* adlı eserinde oyunu, kültürel gelişimin temel taşlarından biri olarak konumlandırır. Ona göre oyun, “belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, tamamen kabul edilmiş ancak aynı zamanda kesinlikle zorunlu kurallara dayanan, gönüllü bir faaliyet veya uğraştır.” Ayrıca oyunun içsel bir amacı bulunur ve bu amaç, “gerilim, neşe ve günlük hayattan farklılık bilinci” ile betimlenmektedir ((Huizinga, 1950, s.28). Huizinga, oyunun kültürel yapının taşıyıcısı olduğuna da dikkat çekmektedir. Oyun bağlamında sadece bireyin gelişimiyle kalmayarak toplumsal değerlerin taşınmasında bir taşıt haline gelmektedir. Aslıdan oyun bir nevi kültürün sürekliliğini sağlayan bir araç olmaktadır.

Bu yorumu destekleyen Roger Caillois (2001), oyunu, “gönüllülük esasına dayanan, belli limitler ve kurallar dâhilinde özgürce yanıtlar aramak” şeklinde tanımlamaktadır. Caillois'ye göre, oyuncunun önceden belirlenmiş bu özgürlük alanı, oyunun keyifli ve heyecan verici yönünü tanımlar (Caillois, 2001, s. 8). Aynı doğrultuda Suits (1978), oyunu, “sonuca götürmede daha yeterli olanı yasaklayıp, daha

az yeterli olanı serbest bırakarak, yalnızca bu tür bir durumu mümkün kıldığı için kuralların izin verdiği araçlarla hedefe ulaşma” etkinliği olarak açıklamaktadır (Suits, 2012, s. 49).

Oyun tanımı üzerinden birden fazla katmanlı olan yapı vurgulamaktadır. Filiz’e göre (2017), oyun, “rastgele bir insan etkinliği değildir. Her oyun, belli bir amaç uyarınca gerçekleştirilen önemli bir insan etkinliğidir(Filiz, 2017, s. 27) Bir diğer destekleyici olan Akbulut (2009) ise, oyunu “ister geleneksel ister dijital olsun, insanın hayatı anlamlandırdığı bir özgür zaman etkinliği” olarak tanımlar ve oyunların çağın gereksinimlerine göre değiştiğini belirtir (Akbulut, 2009, s. 75).

Özgür bir zaman etkinliği genelinde toplumsal boyuttaki durumuna yönelik Adams (2010), “Oyunlar, insanın oyun oynama arzusundan ve rol yapma kapasitemizden doğar. Oyun, genellikle sosyal olarak da önemli olan, temel olmayan ve genellikle eğlence amaçlı insan etkinliklerinin geniş bir kategorisidir” (Adams, 2012, s. 3) Oyun sadece fiziksel bir faaliyet olmaktan çıkarak, bireylerin fiziksel ve zihinsel yetilerinin sosyal etkileşimleriyle bütünleşen bir yapı olmaktadır. Oyunlar etkinlik ve faaliyet genelinde zihinsel ve fiziksel el becerinin gelişime katkı sağlamaktadır.

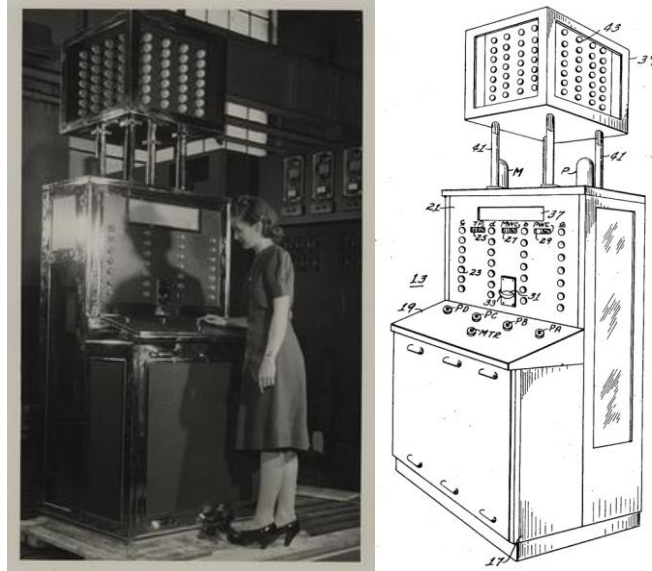
Geleneksel tanımların ötesinde, dijital çağda oyun kavramı daha da genişlemiş teknolojiyle etkileşim hâlinde yeni biçimler kazanmıştır. Esposito (2005), dijital oyunları “kurallar bütününe dayanan, oyuncunun hedeflere ulaşmak için kararlar verdiği ve bu süreçte interaktif deneyimler yaşadığı dijital ortamlar” (Esposito, 2005, s. 2) olarak tanımlamaktadır. Bu tanım, dijital oyunlarda tasarım, kullanıcı etkileşimi ve anlatı gibi unsurların, oyun kavramının merkezine yerleştiğini göstermektedir. Oyun, klasik ve çağdaş yaklaşımlarda, bireyin içinde bulunduğu kültürel ve teknolojik ortamla etkileşim hâlinde tanımlanan dinamik bir kavramdır.

3.1. Oyun Tarihi

Oyun insanlık tarihinin bir parçası olmaktadır. Geçmişten bugüne kadar farklı tarzda ve formlardan kendini göstermektedir. Oyunun kültürden önce var olduğunu, yeryüzünde insana ait her şeyin başlangıcının oyun olduğunu ve tarih boyunca hayatın her alanında kültürün temel ögesi olarak varlığını sürdürdüğünü savunmaktadır.

Huizinga'ye göre oyun, eğlencenin aksine geçmişle bağları olan derin bir kültüre sahip bir fenomendir. O, kültürün oyundan bağımsız olarak gelişmediğini, aksine kültürün oyunun sürecinde şekillendiğini ve ortaya çıktığını düşünmektedir. Oyun, sadece biyolojik veya psikolojik bir davranış olarak değerlendirilemez, tarihsel derinliği ve sembolik anlamı olan bir kültürel uygulama olarak görülmektedir. Huizinga, oyunun tarihsel kültürün bir yansıması olarak anlaşılması gerektiğini vurgulamaktadır (Gürler, 2016, s. 60).

Video oyunlarının ilkelerini hayata geçirme yönündeki ilk girişimlerden biri, 1940 yılında New York'ta düzenlenen Dünya Fuarı'nda sergilenen "Nimatron" adlı cihazın tanıtımı olarak kabul edilebilir. Amerikalı nükleer fizikçi Edward W. Kondon'un katılımıyla geliştirilen ve Westinghouse şirketi tarafından sergilenen bu cihaz, yaklaşık bir ton ağırlığında, eğlence bağlamında insan ve makine arasındaki erken etkileşim biçimlerini yansıtan mekanik bir oyun makinesiydi. İlkel yapısına rağmen, Nimatron dijital oyunların tarihindeki önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir (Bayzan, 2022, s. 35)



Görsel 43: Nimatron in 1940.

Görsel 44: Drawing of the Nimatron from Patent Application.

Video oyunlarının kökenleri, bilgisayar teknolojisinin gelişiminin askeri araştırmaların etkisi altında olduğu 1950'lerin başına kadar uzanmaktadır. 1946 yılında ABD silahlı kuvvetleri, dijital veri işleme özelliklerine sahip elektronik hesap makinelerini ilk kez halka tanıttı. Ancak 1950-19660'larda bu tür bilgisayarlar son

derece hantal ve pahalıydı, kullanım alanları sınırlı olmaktadır. Buna rağmen, 1950'lerin başında, modern video oyunlarını andıran ilk interaktif programlar ortaya çıkmaya başladı.



Görsel 45: OXO, Alexander Sandy Douglas, 1952 Yılında Geliştirilen İlk Oyun.

1952 yılında Cambridge Üniversitesi'nde Alexander Douglas'ın OXO adında basit bir elektronik tic-tac-toe (Türkiye'de SOS olarak bilinen) dijital versiyonu geliştirmiştir. 1950'lerin sonunda, yani 1958'de, bir Amerikalı bilim adamı laboratuvar koşullarında osiloskop kullanarak Tennis for Two adlı bir tenis simülatörü geliştirmiştir.



Görsel 46: Tennis For Two, Willy Higginbotham, 1958.

Bu deneysel interaktif proje, ziyaretçiler arasında büyük ilgi gördü ve eğlence amaçlı dijital teknolojilerin ilk kullanım örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir. Bu proje genellikle ilk “eğlence amaçlı” video oyunlarından biri ve ekran

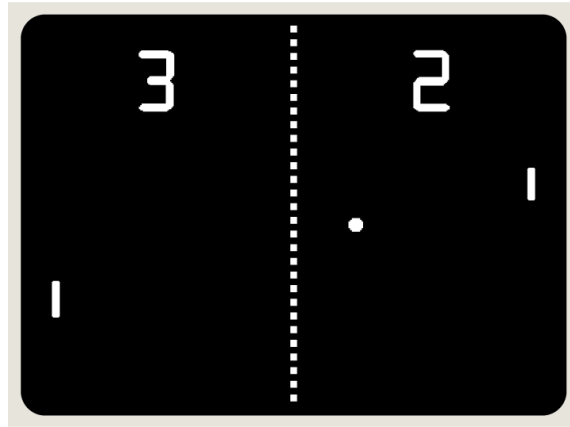
arayüzlerinin oyunlaştırılması yönünde önemli bir dönüm noktası olarak aktarılmaktadır.



Görsel 47: Computer Space.

1970'lerin başında, video oyunları akademik laboratuvarlarda geliştirilen etkileşimli prototiplerden ticari potansiyeli olan ürünlere dönüşmeye başladı. Spacewar! oyununun etkisiyle Ted Dabney ve Nolan Bushnell, 1971 yılında Computer Space'i yaratmıştır. Bu oyun, piyasaya çıkan ilk arcade oyunlarından biri olarak kabul edilmektedir. Arcade' nin bir kültürün başlamasını sağlamaktadır. Bu tür oyunlar halka açık yerlerde konumlandırılmış ve 1970'lerin sonuna doğru oyun salonları açılmaya başlamış ve oyun kültürünün oluşmasına sağlamıştır. Erken aşamada arcade oyunları çoğunlukla vektör grafikleri kullanılarak oluşmaktadır. Görüntüler çizgiler oyun görsel temelini oluşturmaktadır. Zamanla gelişen ve değişen teknolojiyle kişisel bilgisayarlar yavaş yavaş video oyunları için önemli bir platform haline gelmektedir. 1970'lerin sonlarından itibaren kullanıcılar kendi oyunlarının programlamaya başladılar, oyun oluşturma sürecinin kişiselleşmesine katkıda bulunmuştur. İlk bilgisayar oyunları genellikle arcade oyunlarını taklit etmiştir (Rogers, 2010, s. 4). Video oyunları dünyasında görsel tasarımın başlangıçta sözde soyut stil yönünde geliştiği düşünülmektedir. Soyut grafik, karakterlerin, nesnelerin veya konumların doğrudan değil, geometrik şekiller ve figürler yardımıyla tasvir edildiği bir görselleştirme türü olmaktadır. Egenfeldt-Nielsen ve arkadaşlarının araştırmalarına göre, bu tarzda yapılan ilk oyun, 1971 yılında piyasaya sürülen "Computer Space" olarak kabul edilir. Kısa süre sonra, tenis simülasyonuna dayanan Pong oyunu ortaya çıktı ve kısa sürede

o dönemin diğer tüm oyunlarını popülerlik açısından geride bırakmaktadır ((Egenfeldt-Nielsen et al., 2024, s. 31). 1970'lerde gelişen bilgisayar oyunları önemli ölçüde daha popüler hale gelmiştir. Bu dönemin etkisiyle, iki oyuncunun sanal raketlerle hareket eden topu birbirlerine yansıtarak rekabet ettikleri “Pong” adlı bir oyun geliştirildi. Bu oyunun, basit ama eğlenceli mekanizması sayesinde kullanıcılar arasında yaygın olarak yayıldığı belirtilmektedir.



Görsel 48: Atari' nin Pong' u, 1972.

Raster grafiklerin ve piksel görselleştirmenin kullanılmaya başlanmasıyla görsel öğeler daha etkileyici hale gelmektedir. O dönemin çizgi filmlerden esinlenen karakterlerin yer aldığı oyunlar popülerlik kazanmaya başlamaktadır. Pac-Man (1980) ve Donkey Kong (1982) kısa sürede oyun kültürünün popüler ikonları haline gelmektedir. 1980'lerin başında, arcade makineleri fiziksel yapıları açısından da daha çeşitlilik kazanmaya başlamaktadır. Kabinli makineler yerine yenilikçi tasarımlar gelerek oyun tarzı ve yapısına uygun aletlerle kültür devam etmektedir: Buna paralel olarak, arcade deneyimini ev ortamına taşımak amacıyla ev oyun konsolları da aktif olarak geliştirilmektedir. Arcade makinelerin büyüklüğü yönünden küçük makineler uyarlanarak televizyonlara ekranlarına bağlanan bu cihazlar, geniş bir oyun yelpazesi sunmaktadır. Atari 2600 gibi konsollar, kartuşlu yapısı sayesinde oyunların kolayca değiştirilmesine olanak tanımıştır. Arcede makineler, konsollar ve CD ve DVD disklerin piyasaya sürülmesiyle oyun kültürü modern kültüre ayak uydurarak oyun platform içeriğinin daha da genişlemesine katkıda bulunmaktadır (Rogers, 2010, s. 5).

1990'ların başından itibaren bilgisayar oyunları, sürekli teknolojik ilerlemeler sayesinde içerik ve görsel tasarım açısından önemli değişikliklere uğradı. Özellikle, üç

boyutlu (3D) grafiklerin ve optik bilgi taşıyıcıların kullanıma girmesiyle oyun sürecine dalma ölçeği ve düzeyi önemli ölçüde arttı. 20. yüzyılın sonlarında video oyunlarının ortaya çıkışı, oyun dünyasında devrim yaratmıştır. Ev konsolları ve arcade oyunları ile oyun deneyimini evlere taşımıştır. Bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle birlikte, daha karmaşık ve sofistike oyunlar üretilmektedir.

21. yüzyılın başlangıcında, dijital eğlence biçimi olarak bilgisayar oyunları yavaş yavaş çeşitli platformlara yayıldı ve mobil cihazlar, tabletler ve diğer dijital ortamlar aracılığıyla geniş bir kitleye ulaşır hale gelmektedir. İnternetin yaygınlaşması dijital etkileşimi yeni bir düzeye taşımaktadır. Ayrıca, sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi yeni teknolojilerin entegrasyonu, varlık hissini ve etkileşimi daha da güçlendirerek oyun deneyimine gerçek ve hayali olanın daha sıkı bir şekilde iç içe geçmesini sağladı. Çevrimiçi oyunların olanaklarının artması, oyuncuların gerçek zamanlı olarak etkileşime girmesine olanak tanıdı ve bu da oyunların bireysel bir eğlenceden sosyal odaklı bir deneyime dönüşmesine katkıda bulunmaktadır.

3.2. Oyunlarda Boyut Algısı

Dijital oyunlarda görsel estetiği ve oyun deneyimini şekillendiren temel unsurlardan biri uzamsal (uzayla veya mekânla) ilgili yapı olmaktadır. Oyunlar genellikle karakterlerin hareketi, ortam tasarımı ve kamera kullanımı gibi parametrelere göre 2D, 2.5D ve 3D olmak üzere üç ana kategoriye ayrılmaktadır. Grafik teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte, bu formların her biri evrimleşmiş ve diğer türlerle karışarak yeni görsel stillerin ortaya çıkmasına katkıda bulunmuştur. Bu nedenle, uzamsal yapı sadece görsel algıda değil, aynı zamanda hikâye anlatımında ve oyuncunun oyun dünyasıyla etkileşiminde de önemli bir rol oynamıştır.

3.2.1. 2D (İki Boyutlu) Oyunlar

İki boyutlu (2D) oyunlar, karakterlerin, nesnelerin ve eylemlerin iki boyutlu koordinat sistemi (X ve Y eksenleri) içinde gerçekleştirildiği temel dijital oyun türlerinden biridir. Genellikle bu tür oyunlar, gerçek bir derinlik hissi yaratmadan, yandan veya yukarıdan bakış açısıyla gösterilmektedir. Kevuru Games'in tanımına göre "2D oyunlar, yalnızca genişlik ve yükseklik ölçümlerine sahip iki boyutlu düz

sanata dayalı dijital eğlence ürünleridir” (Kevuru Games. Erişim Tarihi: 16.06.2025). Teknik basitliği ve görsel sadeliği sayesinde, 2D oyunlar oyun endüstrisinin erken gelişim aşamasında önemli bir yer edinmiş ve oyuncular arasında geniş kabul görmektedir.



Görsel 49: Oddmar Oyunun Sahne

Bağımsız oyun geliştiricilerinin sayısının artması ve kullanıcıların retro oyunların estetiğine olan ilgisinin devam etmesiyle birlikte, iki boyutlu (2D) oyunlar 21. yüzyılın başında yeniden popülerlik kazanmıştır. Büyük bütçeli projelerin aksine, 2D oyunların geliştirilmesi daha az zaman ve kaynak gerektirirken, bu da sınırlı imkanlara sahip yazarların yaratıcı fikirlerini tam teşekküllü oyun ürünlerine dönüştürmelerine olanak tanımaktadır. Bu bağlamda, 2D oyunlar özgün görsel dili, etkileyici karakterleri ve özlü ama anlam dolu oyun dünyaları sayesinde kullanıcı deneyimini güçlendirmektedir. Minimalist grafikler sayesinde, geliştirici hikâye yapısını ve oyun mekaniklerini ayrıntılı olarak çalışmaya odaklanabilmektedir. İki boyutlu (2D) oyunları sadece teknolojik bir seçim değil, aynı zamanda görsel estetik, anlatım ve etkileşimli tasarımı birleştiren ifade gücü yüksek bir sanat formu haline getirmiştir. 2D oyunlar modern dijital kültürde önemli bir yer tutmaya devam etmektedir (Sayın, 2023, s. 138).

3.2.2. 2.5D (İki Buçuk Boyutlu) Oyunlar

Görsel olarak üç boyutlu bir alan hissi yaratırken, oyun mekanikleri iki boyutlu kalan hibrit bir formattır. Derinlik ve hacim, ışık ve gölge, perspektif ve projeksiyon teknikleri kullanılarak elde edilir. Kamera genellikle sabittir, ancak çevrenin detaylandırılması ve görsel efektler uzamsal algıyı güçlendirir. Bu yapı, 2D'nin estetik sadeliğini modern görselleştirmenin ifade gücüne sahip olanaklarıyla birleştirir.

“2.5D (iki buçuk boyut)” terimi, oyun yapısında iki boyutlu düzlemde kalmasına rağmen, üç boyutlu alanı görsel olarak taklit eden dijital oyun tasarımında hibrit bir yaklaşımı ifade eden oyun türüdür. Bu tür oyunlar perspektif ve gölge tekniklerinin yanı sıra derinlik illüzyonu yaratan diğer görsel tekniklerin kullanılmasıyla elde edilmektedir. Genellikle kamera sabit açıdadır, ancak görsel ortam ve karakterlerin animasyonu uzamsal ifade gücü sağlamaktadır.)



Görsel 50: Little Nightmares, 2018

3.2.3. 3D (Üç Boyutlu) Oyunlar

Oyuncu, karakteri uzayda serbestçe hareket ettirebilir ve kamerayı kontrol ederek oyun dünyasını farklı açılardan keşfedebilir. Koordinat sistemi üzerinde (x, y ve z) olmak üzere üç eksenle tam uzamsal modelleme gerçekleştirir. Üç boyutlu grafik, animasyon ve fizik motorlarının gelişimi sayesinde, bu format gerçekçi ve etkileşimli oyun ortamları oluşturmada standart hale gelmiştir. Özellikle açık dünya, aksiyon, simülasyon ve rol yapma oyunları türlerinde sıklıkla kullanılır. Üç boyutlu yapı, oyuncuya geniş bir özgürlük derecesi ve sanal ortamla etkileşim derinliği sağlar ve modern oyun tasarımının kilit unsuru haline gelir.



Görsel 51: Rise of the Ronin, 2025

3.3. Oyun Platformları

Dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte video oyunları çeşitli cihazlarda ve sistemlerde oynanabilir hale geldi ve bu da oyun platformlarının çeşitliliğinin artmasına neden oldu. En yaygın olanları kişisel bilgisayarlar, oyun konsolları, mobil cihazlar ve web tabanlı uygulamalardır. Bilgisayar platformları genellikle Windows, MacOS ve Linux gibi işletim sistemlerinde çalışır. Oyun konsolları segmentinde Sony PlayStation ve Microsoft Xbox gibi donanım sistemleri lider konumdadır. Android ve iOS işletim sistemleri aracılığıyla dağıtılan mobil oyunlar, akıllı telefonları ve tabletleri güçlü oyun cihazlarına dönüştürerek geniş bir kullanıcı kitlesine ulaşmaktadır. Ayrıca, özellikle sosyal ağlara entegre edilmiş tarayıcı oyunları, oyun kültürüne ek bir boyut kazandırmıştır.

3.4. Oyun Türleri

Modern dünyanın bize sunduğu dijital video oyunları, etkileşimli sanat ve kitlesel eğlence biçimi olarak önemli bir yer tutmaktadır. Dijital oyunlara olan ilgi, ilk oyun konsollarına duyulan nostalji ve teknolojik yeniliklere olan ilgi ile birlikte görülmektedir. Zamanla, her biri oyun oynanışı, anlatım ve kullanıcı etkileşiminin belirli yönlerini yansıtan birçok tür oluşmuştur. Aksiyon, bulmaca, rol yapma oyunları ve simülasyonlar gibi türler, sadece eğlence biçimleri değil, aynı zamanda farklı dönemlerin dünya görüşünü, değerlerini ve sosyal tutumlarını yansıtan kültürel ürünlerdir. Video oyunlarının tür özelliklerinin sistematik olarak incelenmesi, sadece oyun mekaniklerini değil, aynı zamanda dijital kültürün ve kolektif kimliğin oluşumundaki rollerini de daha derinlemesine anlamayı sağlamaktadır.

3.4.1. Aksiyon Oyunları

Aksiyon oyunları, oyuncunun tepkilerine, el ve göz koordinasyonuna ve hızlı karar verme yeteneğine özel önem verilen bir dijital oyun türüdür. Bu oyunlarda oyuncular genellikle gerçek zamanlı olarak fiziksel eylemlere dayalı görevleri yerine getirmelidir. Dijital oyun türünde oyuncunun belirli kurallara göre oluşturulmuş olan karakteri kontrol ederek hikâyenin bir parçası haline geldiği belirtilmektedir. Bu tür oyunlar genellikle gerçek zamanlı kontrol mekanizmaları kullanmaktadır. Bu mekanizmalarda oyuncu kahramanın eylemlerini doğrudan kontrol eder ve

kahramanın özelliklerine göre gücünü ve yeteneklerini belirlemektedir (Güney & Cemelelioğlu, 2022, s. 18). Bu oyunlar, güçlü duyuşal uyarım sayesinde dalma hissini güçlendirir ve oyuncuların motor becerilerinin gelişimine katkıda bulunduđu düşünölmektedir.

3.4.2. Macera Oyunları

Macera oyunları (adventure game), hikâye anlatımı, keşif, oyun dünyasıyla etkileşim ve zekâ gerektiren görevlerin çözümlmesine odaklanan bir tür dijital oyundur. Bu oyunların amacı, oyuncuyu bilgi toplama, olayları anlamlandırma ve hikâyenin gelişimine aktif olarak katılma sürecine dahil etmektedir. Oyun belirli bir olay örögüs ve hareketiyle gerçekleşmektedir. Bu oyun öykü yapısını Demirbaşın'ın şu şekilde ifade etmektedir, "Macera" (adventure) türü, oyunun öyküsünün nasıl bir oyun biçimiyle işlendiğini anlatmaktadır (Demirbaş, 2015, s. 364). Bu türdeki oyun deneyimi, çoğunlukla oyuncunun bilişsel katılımı, karar verme süreçleri ve çevresindeki ipuçlarını yorumlama becerisiyle şekillenmektedir. Aksiyon unsurları en aza indirilirken, anlatının derinliğı ve karakterlerle etkileşim üzerinde durulur. Etkileşimli anlatı yapısı sayesinde, macera oyunları video oyunları arasında önemli bir yer tutmaktadır. Duygusal katılım ve anlatı tasarımı bağlamında önemli bir boyut olarak kabul edilmektedir.

3.4.3. Rol Yapma Oyunları (Role-Playing Games – RPG)

Rol yapma oyunları (Role-Playing Games – RPG), oyuncunun belirli kurallar ve oyunun anlatı sınırları dahilinde bir veya daha fazla karakteri canlandırdığı bir dijital oyun türüdür. Rol yapma oyunları (RPG), katılımcılar tarafından ortaklaşa oluşturulan bir anlatı biçimi olarak tanımlanır. Bu yaklaşım, oyuncuların etkileşimli hikayeler oluşturmada iş birliğine dayalı uygulamalarını vurgular ve sanal ortamda bireylerin ve topluluğun etkileşimini ve ortak ifadesini yansıtır (Jenkins, 2004, s. 121).

Bu tür oyunlarda karakterlerin gelişimi, seçimlere dayalı ilerleme mekanizması ve yüksek düzeyde anlatıma özel önem verilmektedir. Rol yapma oyunları genellikle sistematik özellik tanımlamaları (örneğin, yetenek puanları, görev kategorileri, özellik değerleri) yoluyla bir gelişim sistemi oluşturur. Oyuncular, oyun evreninde oyunun genel yapısından dolayı roller üstlenir, çeşitli efektlere göre karakterlerini yapısal

özelliklerini geliştirir, görev kavramı bütünlüğünde yerine getirmek üzerine kurulu bir oyun türü olmaktadır.

3.4.4. Spor Oyunları (Sports Game)

Spor video oyunları, gerçek hayatta var olan bireysel veya takım sporlarını modelleyen dijital oyunlar türüdür. Bu tür oyunların temel amacı, gerçek sporun kaybedilmesi, fiziksel özellikleri ve parametrelerinin sanal olarak yeniden oluşturulmasıdır. Spor oyunlarındaki oyun süreci genellikle puan planlama sistemleri, zaman yönetimi, planlama ve reaksiyon hızı etrafında şekillenmektedir. Bu oyunların, oyuncuların fiziksel hareketlerinin, taktik unsurların ve spor müsabakalarının dinamiklerinin taklit edilmesiyle isteğe bağlı bir deneyim sunmaktadır.

3.4.5. Simülasyon Oyunları

Terimsel ifadeyle simülasyon, genellikle gerçekliğe yakın modeller aracılığıyla bir alanı, durumu veya yaşam deneyimini yeniden üretme süreci olarak anlaşılmaktadır. Simülasyonun bir diğer ifadesinde Baudrillard şu şekilde tanımlamaktadır, “Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hiper gerçek yani simülasyon denilmektedir” şeklinde ifade etmektedir (Baudrillard, 2020, s. 14).

Simülasyon oyunları, gerçek sistemleri, süreçleri veya yaşam durumlarını modelleme yoluyla yeniden üreten bir dijital oyun türüdür. Bu tür oyunlar fiziksel, sosyal yapılar veya mesleki uygulamalar gibi gerçekçi mekanizmalara dayanır ve oyuncunun belirli bir rol içinde kararlar almasına ve bu kararların sonuçlarını gözlemlemesine olanak tanımaktadır. Tipik alt türler arasında yaşam simülatörleri, ekonomik ve yönetim simülasyonları ve ulaşım yönetimi simülatörleri bulunmaktadır. Eğlence ile öğrenmeyi birleştirme yeteneği sayesinde, simülasyon oyunları sadece eğlence endüstrisinde değil, eğitim ve mesleki amaçlarla da aktif olarak kullanılmaktadır.

3.4.5. Strateji Oyunları

Strateji oyunu, oyuncuların kaynak yönetimi, planlama, taktik geliştirme ve uzun vadeli düşünme becerilerini kullanarak başarıya ulaşmayı amaçladıkları bir tür

dijital oyundur. Belli bir alan ve mekanizmanın içinde yer alan bir oyun tür olmaktadır. Bu tanıma istinaden Oçak' ın tanımıyla, “Strateji oyunları, sosyal bir mekanizma kurulumudur” (Oçak, 2023, s. 337) şeklinde ifade etmektedir. Bu karar verme sürecinde, zamanlama ve çeşitli değişkenleri değerlendirme becerisi en önemli unsurlardır. Strateji oyunları genellikle savaş, şehir inşası, ekonomi veya siyaset senaryoları etrafında kurgulanır ve oyuncuların analitik düşünme becerisine sahip olmasını gerektirmektedir.

3.5. Oyun Tasarım Araçları ve Yazılımları

Dijital oyunların geliştirilmesi sürecinde oyun motorları, programlama, grafik tasarım, animasyon üretimi, 3D modelleme ve kullanıcı arayüzü oluşturma gibi çeşitli profesyonel alanlar birbiriyle sıkı bir şekilde entegre olarak teknik altyapı sağlayan sistemler olarak tanımlanır ve grafik görselleştirme, fiziksel modelleme, ses işleme ve yapay zekâ gibi temel işlevleri bir araya getirmektedir. son derece disiplinler arası ve kapsamlı bir yaratıcı sistem oluşturmaktadır. Bu karmaşık ve yoğun süreci etkili bir şekilde basitleştirmek için geliştirebilmek ve teknik engelleri aşmalarını için çeşitli yazılım araçları ve oyun motorları kullanılmaktadır. Bu araçlar sadece oyunun teknik altyapısını desteklemekle kalmaz, aynı zamanda görsel ve ses öğeleri oluşturmaya da olanak tanımaktadır (Yektek, 2024).

Oyun motoru, oyun materyali bağlamında bütün verileri bir araya getirerek temelini oluşturmaktadır. Genel olarak kullanılan ana motorlar arasında Unity, Unreal Engine, GameMaker Studio ve Godot Engine gibi oyun tasarım motorları bulunmaktadır. Unity oyun motoru, geliştirici açısından kullanışlı ve program arayüzü sayesinde oyun geliştiriciler arasında oldukça popüler ve kullanılabilir olmaktadır. C# programlama dilini kullanırken, 2D, 2,5D ve 3D gibi oyunların geliştirilmesi için kullanılmaktadır. Unreal Engine motoru ise, harika bir görselleştirme, fiziksel modelleme yetenekleri, görsel programlama yapısı ile yüksek kaliteli görsel efektler gerektiren büyük ölçekli projelerde önemli bir yer tutmaktadır. GameMaker Studio, sürükle ve bırak özelliğine sahip arayüzü ve özel GML (Coğrafya İşaretleme Dili) dili ile 2D oyunların geliştirilmesini kolaylaştırmaktadır. Godot Engine ise açık kaynaklı

bir motor olarak, yüksek modüler sahne yapısına sahiptir ve esnek ve özgür bir yaratıcı ortam arayan geliştiriciler için uygun bir program olmaktadır.

Teknik çerçevenin yanı sıra, oyunun görsel bileşeni de en az onun kadar önemli bir yer sahiptir. Adobe grubunda yer alan Photoshop (raster görselleştirme) ve İllüstrator (vektörel) görselleştirme programları, oyun grafik içeriği oluştururken oyun geliştiricileri ve konsept tasarımcılar arasında yaygın olarak kullanılmaktadır. Photoshop (raster görselleştirme) olarak kullanılırken, görsel efekt kullanımında, mobil ve web arayüzü tasarımlarında, görsel materyal ve teknik gerektiren doku çizimlerinde, oyun ve animasyon tabanlı projelerin konsept sanatının gerçekleştirilmesi için kullanılırken, İllüstrator (vektörel görselleştirme) ise vektörel tabanlı görsellerin ve çizimlerin oluşturulmasında, ikonlar ve simgeler, logolar ve arayüz tasarımlarında kullanılan vektör çizimi için kullanılmaktadır. Bu araçlar, oyunun görsel sisteminin tutarlılığını ve estetik ifade gücünü sağlamada vazgeçilmez bir rol oynamaktadır.

3D modelleme ve animasyon oluşturma söz konusu olduğunda, Autodesk Maya ve Blender sektörde yaygın olarak kullanılan önemli araçlardır. Maya, güçlü modelleme ve bağlama sistemi sayesinde büyük ölçekli ticari oyun üretiminde standart seçim haline gelmiştir, Blender ise açık kaynak kodu, ücretsiz olması ve kapsamlı işlevleri sayesinde bağımsız geliştiriciler ve profesyonel ekipler arasında büyük popülerlik kazanmıştır. Blender, günümüzde 3D içerik oluşturmak için en çok yönlü ve popüler yazılımlarından olup, ücretsiz ve açık bir platform olarak, modelleme, tekstüre, rigging, animasyon, aydınlatma ve diğer birçok alanda profesyonel araçlar sunmaktadır. Blender fikirden, bitmiş ürüne kadar tüm yaratıcı süreci gerçekleştirmeye olanak tanımaktadır. Modelleme için açık kaynak kodlu programlara adanmış birçok araştırmada, bu tür araçların erişilebilirliği ve yaratıcı potansiyeli artırmadaki katkısı vurgulanmaktadır. Bu iki yazılım, oyun karakterlerinin modellenmesi, sahnelerin oluşturulması ve kesit sahnelerin üretiminde yaygın olarak kullanılır ve oyun içeriğinin ifade gücünü ve sanatsal değerini önemli ölçüde artırmaktadır.

Oyun tasarımı, sanat ve teknolojiyi birleştiren çok yönlü bir yaratıcı uygulama olarak, çeşitli ve profesyonel yazılım araçları sistemlerine de sahiptir. Geliştiriciler,

oyun türü, hedef kitle ve kendi teknik yeteneklerini göz önünde bulundurarak uygun araç kombinasyonunu esnek bir şekilde seçmektedirler.

3.6. Oyun Tasarım Süreci

Oyun tasarımı, dijital bir oyunun fikirden oynanabilir ürüne dönüşmesini sağlayan çok aşamalı bir süreç olmaktadır. Bu süreç, fikir geliştirme, oynanış mekaniği tasarımı, görsel tasarım, yazılım geliştirme, test etme ve yayınlama olmak üzere temel adımlardan oluşmaktadır. Oyunun konusu, hedef kitlesi, anlatısı ve temel oynanış unsurları belirlenirken, oyuncunun oyunda nasıl etkileşimde bulunacağına dair mekanikler oluşturulmaktadır. Bu kontrol sistemleri, karakter davranışları ve oyun içi dinamikleri kapsamaktadır.

Görsel tasarım aşamasında, oyunun sanatsal kimliği şekillenirken, karakterler, çevreler ve animasyonlar bu aşamada geliştirilmektedir. Takip eden yazılım geliştirme sürecinde, bu öğeler uygun bir oyun motoruyla entegre edilerek oyunun teknik altyapısı inşa edilmektedir. Test aşamasında, oyun hatalara karşı değerlendirilir ve kullanıcı deneyimi ölçülmektedir. Son aşamada oyun yayınlanır, pazarlanır ve kullanıcı geri bildirimlerine göre güncellemeler yapılır. Bu aşamalar başarılı sürdürülebilir bir oyun deneyiminin temelini oluşturmaktadır.

3.6.1. Konsept Geliştirme

Oyun tasarımı sürecinin ilk ve en kritik adımlarından biri olan konsept geliştirme, oyunun temel kimliğini ve yaratıcı çerçevesini belirleyen aşamadır. Juego konsept sanat bağlamında oyun geliştirme kısmını şu şekilde ifade etmektedir. Konsept sanat, dijital oyunların geliştirilmesinin ilk aşamalarında önemli bir rol oynar ve projenin görsel stili ve atmosferi için referans noktası sağlamaktadır. Gerçekçi, stilize veya karikatürize bir tarzda ön görseller oluşturarak, sanatçılar oyun dünyasının duygusal tonunu şekillendirir ve geliştirme ekibinin görsel yönünü belirlemesine yardımcı olmaktadır(Juego Studio, 2025).

Bu süreçte ortaya konulan fikir soyut bir düşünce olmaktan çıkarak, sistemli ve uygulanabilir bir yapıya dönüşür. Tasarım ve geliştirme süreci sorunun tanımlanmasını ve olası çözüm yollarını belirleyen kavramsal çerçeve problem ve bu soruna getirilen

çözüm formülasyonu ile başlamaktadır. Bu bağlamda ise konsept geliştirme süreci bir ihtiyaç doğrultusunda başlamaktadır (Džbor, 2009, s. 87). Konsept geliştirme, oyunun genel deneyimini ve duygusal tonunu yönlendiren kararların alındığı temel bir fazdır. Bu bağlamda logo tasarımı, arayüz tasarımı, mekân tasarımı ve karakter tasarımı gibi alt başlıklar, konseptin somutlaştırılmasında kilit rol oynamaktadır.

3.6.2. Logo Tasarımı

Logo tasarımı, bir oyunun görsel kimliğini temsil eden ilk sembolik öge olarak öne çıkar. Temsil ettiği yapının kimliğinin oluşmasında önemli bir rol oynamaktadır. Hedef kitle ile logo arasındaki ilk görsel etkileşim bağı, logonun yansıttığı öz ve ayrıntılar hakkında ilk izlenimi oluşturmaktadır.



Görsel 52: Shovel Knight adlı aksiyon-macera oyunun logo çalışması

Logoda kullanılan grafik formlar, semboller veya tipografik unsurlar, temsil edilen nesnenin amacını ve karakterini en doğru şekilde yansıtacak şekilde dikkatlice düşünülmelidir. Hedef kitlenin bakış açısından ilk izlenimin önemli olduğu gibi, logonun ilk algısı da izleyicinin algısı üzerinde kalıcı bir etki yaratabilmektedir (Yıldırım, 2021, s. 6)

Konsept geliştirme sürecinde logo tasarımı, oyun isminin tipografik düzeni, renk paleti, semboller ve grafiksel doku gibi görsel bileşenler çerçevesinde değerlendirilir. Bu süreçte tasarımcılar, oyunun temasına hizmet eden, akılda kalıcı ve estetik açıdan güçlü bir görsel kimlik oluşturmayı amaçlar. Ayrıca logonun çoklu platformlarda (mobil, PC, konsol) işlevsel olmasına dikkat edilmektedir.

3.6.3. Arayüz Tasarımı

Kullanıcı arayüzü (UI) tasarımı, oyuncu ile oyun arasında doğrudan etkileşim kurulan görsel yapıyı ifade eder. Menü sistemleri, sağlık göstergeleri, envanter ekranları ve bildirim kutuları gibi bileşenler, bu tasarım alanının başlıca unsurlarıdır.

Konsept geliştirme sürecinde arayüz tasarımı görsel sadelik ve işlevsellik bakımından ele alınmaktadır. Oyunlarda kullanıcı deneyimini optimize etmek için, arayüz tasarımı bir dizi temel ilkeye dayanmalıdır. Özellikle, gereksiz görsel detaylardan kaçınmak, kullanıcının oyun sürecine hızlı bir şekilde dahil olmasını sağlamak ve ekran alanını rasyonel bir şekilde kullanmak önemlidir. Mobil oyunların arayüzü özlü, erişilebilir ve kullanıcı dostu olmalıdır, çünkü bu özellikler tasarımın etkinliğini doğrudan etkilemektedir (Keş & Kara, 2015, s. 21) Kullanıcı deneyimini (UX) merkeze alan bu yaklaşımda, okunabilirlik, hızlı erişim, görsel hiyerarşi ve sezgisel kullanım gibi kriterler dikkate alınır. Ayrıca oyun atmosferine uygun görsel stillerin ve etkileşimli animasyonların kullanımı, oyuncunun oyuna daha kolay adapte olmasını sağlamaktadır.

Oyuncular bir oyunu satın almadan önce genellikle oyunun görsel görünümüne ve yapısına dikkat etmektedirler. Arayüz tasarımında estetik çekiciliği ve işlevselliği kullanıcı deneyimini doğrudan etkilemektedir. Ancak, kimi zamana çekici bir görünüm yeterli değildir, arayüz ve konsept genelinde kullanılan tasarımlar, oyunun dünyasıyla tutarlı olmalı ve oyuncuyu hedeflerine etkili bir şekilde yönlendirmelidir. Arayüz net bir navigasyon sağlamazsa veya menüler yeterince ergonomik değilse, tasarım teknik olarak iyi yapılmış olsa bile başarısız olarak algılanabilmektedir (Keş & Kara, 2015, s. 21).



Görsel 53: Rayman Legends PS Vita, Ana Menü Arayüz Çalışması

Oyunlarda kullanılan arayüz tasarımı görsel açıdan oluşturulduğu çekiciliği hedef kitleyi etkileyen en önemli unsur olmaktadır. Video oyunlarında görsel tasarım, oyuncuların ilk izlenimini oluşturan en önemli faktörlerden biri olarak anlatılmaktadır. Kullanıcı arayüzünün tasarımı, oyunun çekiciliğini artırmada özellikle önemli bir rol oynamaktadır (Fox, 2004, s. 2).

3.6.4. Mekân Tasarımı

Mekânsal konsept sanatı, oyun alanının atmosferik algısının oluşmasında kilit rol oynar. Bu alanın temel görevi ister oyun sahnelerini ikna edici ve etkileyici bir şekilde görselleştirmektir. Bu alanda etkili bir şekilde çalışmak, kompozisyonun temellerini, özellikle de perspektif ve ölçeklendirmeyi derinlemesine anlamayı gerektirmektedir (8Bit Recruitment, Erişim Tarihi:9.06.2025). Oyun dünyasının fiziksel ve atmosferik kurgusu, mekân tasarımı süreciyle şekillenir. Bu süreçte haritalar, seviyeler (levels), arka planlar ve mimari yapılar gibi unsurlar konseptin anlatsal bağlamına uygun olarak planlanır. Oyuncunun keşfedeceği alanların işlevsel ayrıca estetik olarak anlamlı bir yapı taşıması hedeflenir. Mitchell şu kelimeler ile bu söylemi desteklemektedir, “Oyunun aşaması, oyunun görünümünün ve hissini çoğunu tanımlayabilir. Ruh halini belirler, ilham verir ve hayrete düşürür.” (Mitchell, 2012, s. 72).



Görsel 54: Tran, Robin. 2020, Yüzeyin Altında Düşük Gelgit

Konsept geliştirme sürecinde, mekân tasarımı yalnızca görsel bir arka plan üretmekle sınırlı değildir aynı zamanda oyunun anlatısını destekleyen, oyuncu davranışlarını yönlendiren ve oyun mekaniğine hizmet eden bir anlatım aracıdır. Bu bağlamda, ışık-gölge kompozisyonu, renk kullanımı, mekânsal yönlendirme (navigasyon) gibi tasarım kararları büyük önem taşımaktadır. Bu nedenle, sanatçılar

izleyicinin görsel dikkatini yönetme konusunda yüksek düzeyde beceriye sahip olmalı ve derinliği ve uzamsal algıyı güçlendirmek için sıklıkla insan, canlı veya nesne silüetlerini kullanmalıdır.

3.7. Konsept Tasarım Süreci

Konsept tasarımı süreci, bir oyunun kimliğini, anlatım tarzını ve atmosferini oluşturan temel unsurları tanımlayan yaratıcı süreçtir. İki boyutlu video oyunlarında görsel tasarım, konsept tasarımının temel bir parçasıdır ve projenin her aşamasında önem taşımaktadır. Tasarım süreci, görsel materyal toplama, fikir üretimi ve eskizlerle başlarken, renk, doku, ışık ve gölge gibi unsurların detaylandırılmasıyla sürecin akışı devam etmektedir. Bu süreç görsel ifade gücünü artırmaktadır. Sanatsal ve anlatı bileşenlerini birleştirerek hedef kitle üzerindeki etkiyi derinleştirmektedir.

3.7.1. Araştırma ve Fikir Üretme

Oyun bağlamında tasarım sürecinin temelinde, araştırma yer almaktadır. Araştırmaya bağlı fikir üretme, geleneksel olarak görsel sistemin oluşturulmasının başlangıç noktası olarak kabul edilmektedir. Yaratıcı süreçlerin başlangıcında, projenin amaçları, hikâyesi ve estetik vizyonu kapsamlı bir şekilde analiz edilmelidir. Bu kapsamda yönetmenler, yazarlar, yapımcılar ve sanatçılar arasında yürütülen fikir alışverişi, görsel tonun belirlenmesi ve temel tasarım yönlerinin oluşturulması açısından kritiktir. Bu süreçte yapılan detaylı içerik araması ve ilham verici materyallerin toplanması, sadece çevresel öğeler veya karakter betimlemeleri için değil, aynı zamanda dönemsel ve kültürel referansların sisteme dahil edilmesi bakımından da önem taşımaktadır. Video oyunlarının geliştirme süreci, tür, proje ölçeği ve geliştirici ekibinin yapısına bağlı olarak farklılıklar gösterse de genel olarak üç ana aşamada gerçekleştirilmektedir. Ön üretim, üretim ve üretim sonrası aşaması olarak verilmektedir.

Ön aşamada, oyunun teması, görsel stili ve oyun mekaniği dahil olmak üzere oyunun kavramsal tasarımı oluşturulur. Bu sırada, sonraki aşamaların temelini oluşturan tasarım belgesi geliştirilir. Üretim aşamasında, tasarım belgesinde açıklanan unsurlar dijital ortamda hayata geçirilir, ilk oynanabilir sürüm oluşturulur ve eksiklikleri tespit etmek ve gidermek amacıyla testler yapılır. Son aşama olan üretim

sonrası aşamada, oyunun piyasaya sürülmesi, pazarlama ve teknik destek hizmetleri gerçekleştirilir. Bu döngüsel yapı, video oyunlarının geliştirilme sürecinin sistematik, istikrarlı ve yönetilebilir olmaktadır (Gibson, 2015, ss. 131–134; Rogers, 2010, ss. 12–22).

Araştırma ve fikir üretme süreci, sadece görsel referansların veya fikirlerin toplanmasından ibaret değildir, aynı zamanda kavramsal derinlik, kültürel bağlam ve estetik yönelimin oyun alanına entegre edildiği yaratıcı bir dönüşüm aşaması gibi bölümlerden oluşmaktadır. Oyunun görsel kimliğini ve yapısını oluşturan bu süreç oyunun görsel ve kavramsal yapısının oluşumunda kilit unsurlarından biri olarak görülmelidir.

3.7.2. Eskiz (Sketching) ve Tasarım Çalışmaları

Tasarım, düşünmeye dayalı, zihinsel olarak kurgulanan ve çözüm üretmeyi hedefleyen bir problem çözme eylemi olarak tanımlanabilir. Ching'den aktaran Tapki tanımına göre “eskizin, fikirlerin, duyguların ve algıların ifade edilmesi ve iletişim kurmayı sağlayan bir yapısı olduğunu söyler” (Tapki, 2024, s. 250). Eskiz, yaratıcı sürecin ayrılmaz bir parçası olmaktadır. Sadece ön hazırlık değil, aynı zamanda fikirleri görselleştirmenin güçlü bir aracıdır. Projenin grafiksel ifadesi, tasarımcının sadece kendi kendini analiz etmesini sağlamakla kalmaz, aynı zamanda projeyi başkaları için anlaşılır bir iletişim aracına dönüştürür (Koçkan, 2012, ss. 39–89).

Konsept sanat genelinde her eskiz kendine özgü bir kimliğe var olmaktadır. Eskizin tarzı ve benzersizliği konsept tasarımcının veya çizen kişinin, düşünce, fikir ve bilişsel deneyimlerinden kaynaklanmaktadır. Tasarım süreci bir süre içerisinde biten bir yapı değildir. İlk eskizler statik değildir, sürekli olarak değişir, gelişir ve yeniden yorumlanır. Zihindeki düşünceler somut bir şekil aldıkça, yeni bilgiler ortaya çıkmaktadır (Tapki, 2024, s. 250) Koçkan'ın eskiz dönüşümü “Kavramları dönüştürürken zihinde canlandırdığı ilk biçimleri, eskizler ya da şemalarla ifade eder. Yani, kavramı oluşturmaya yönelik düşünme, yerini biçimi oluşturmaya yönelik düşünmeye bırakır. Bu bağlamda tasarımcı, soyut olan ilk fikirden, somut sonuç ürüne kadar sürekli düşünür ve eskizlerle arayışa devam eder” (Koçkan, 2012, s. 39). Yaratıcı süreç kavramsal yapıdan somut bir yapıya dönüşmektedir. Yaratıcı faaliyet sürecinde

sanatçı, eserin görsel formu hakkında nihai karar vermeden önce genellikle fikirleri araştırıp denemek zorunda kalınmaktadır.



Görsel 55: Hollow Knight'in Elegiac, Eskiz Defteri Rock Paper Shotgun, 2015.

Ön taslaklar ve eskizler, fikrin ortaya çıkarılmasına ve sanatsal yönün netleştirilmesine yardımcı olan etkili bir görsel analiz aracı olarak görülmektedir. Işıklandırmalar, kısa sürede çeşitli kompozisyon çözümlerini çalışmak ve renk, ışıklandırma, ruh hali ve sahenin görsel yapısı ile denemeler yapmak için bir fırsat sunmaktadır.

3.7.3. Renk Kullanımı

Renk, çevremizdeki nesnelere algılamamızda temel bir rol oynasa da özünde ışıkla doğrudan ilişkili fiziksel bir olgudur. Gözümüze ulaşan görüntüler, aslında o nesnelere yansıyan ışığın bir sonucu olmaktadır. Bu yansıma zihnimize belirli bir renk izlenimi oluşturur. Yani bir yüzeye baktığımızda gördüğümüz renk, o yüzeyin ışığı yansıtma biçiminin bir yansımasıdır. Işık, içinde tüm renkleri barındıran ve bu sayede nesnelere renk kazandıran bir taşıyıcı işlevi görür. Dolayısıyla herhangi bir renk algısı, gerçekte ışığın bir biçimde duyumsanmasıdır. Renk, varlığını tamamen ışığa borçludur (Becer, 2011, ss. 143–151).

Renk kullanımı, görsel bütünlüğü sağlamakla kalmaz, aynı zamanda oyuncunun mekâna, karaktere ve duygu durumuna dair algısını biçimlendiren temel teknik unsurlardan biridir. Renkler, estetik tercihlerin ötesinde, mekânı, anlatı yapısı ve kullanıcı deneyimi üzerinde belirleyici rol oynar. Doğru seçilen bir renk, sahneler arası geçişlerde tutarlılık yaratırken atmosferin kurulmasına, görsel yönlendirmenin

sağlanmasına ve tematik derinliğin oluşturulmasına katkıda bulunmaktadır ((Ökmen kübra & Satıcı Burhan, 2021, s. 33).

Renkler aynı zamanda oyun içinde yönlendirme işlevi görmektedir. Oyuncunun dikkatini belirli noktalara çekmek amacıyla düşman karakterlerin kırmızı, etkileşimli nesnelerin ise sarı veya mavi gibi dikkat çekici renklerle tasarlandığı görülür. Bu tarz bir renk değişikliği duygusal ve fikirsel açıdan, oyuncunun oyun mekânındaki önemli unsurları sezgisel olarak algılamasını kolaylaştırmaktadır. Renk kontrastı da bu bağlamda öne çıkarak oyuncunun dikkatini yönlendirir ve sahne öğeleri arasında hiyerarşi kurmaktadır. Anlatı açısından değerlendirildiğinde renk, oyuncunun duygusal tepkisini şekillendiren önemli bir anlatı aracıdır. Soğuk renkler genellikle yalnızlık, huzursuzluk ve tehdit duygularını desteklerken, sıcak renkler samimiyet, enerji ve tehlike gibi duygusal tonlamaları iletmek amacıyla kullanılır.



Görsel 56: Gris, oyundan bir kesit sahne

Oyuncunun limbo oyununda kullanılan siyah-beyaz skala karanlık, umutsuz bir atmosfer yaratırken, Gris adlı yapıtta her anlatı bölümüne eşlik eden renk geçişleri, oyuncunun içsel duygu sürecine yön vermektedir. Renk kullanımı yalnızca estetik bir unsur değil, aynı zamanda yönlendirme, atmosfer kurma ve anlatı derinliği oluşturma işlevleriyle birlikte oyun sanatında bütüncül bir deneyimin temel belirleyicisidir. Renkler, oyuncunun sahneye kurduğu algısal ve duygusal ilişkiyi şekillendirerek, etkileşimli anlatımın en güçlü görsel bileşenlerinden biri hâline gelmiştir.

3.7.4. Işık ve Gölge Kullanımı

2D dijital oyunlarda ışık ve gölgenin kullanımı sadece görsel atmosfer yaratmanın bir aracı değil, aynı zamanda duygusal tonu, uzamsal yönelimi ve anlatının yapısal gelişimini şekillendiren temel bir anlatım aracıdır. Işık, sahnelerin dramatizmini güçlendirir ve oyuncunun duygusal algısını yönlendirirken, gölgeler ve silüetler çevredeki anlatıyı destekleyerek sözsüz anlamın yaratılmasına katkıda bulunur. Özellikle tür estetiğine dayanan projelerde, renk ve aydınlatma yoğunluğu oyuncunun oyun dünyasına dalmasını güçlendirmektedir.

Oyunda kullanılan ışık atmosferin oluşturulmasında etken araçtır. Farklı ekte dokuda ve efeeke kullanılan ışık yapısı, oyuncunun duygusal tepkilerine neden olabilmektedir. Oyun konsept ve sahne ışıklandırma sürecinde "rim lighting", "ambient occlusion" ve "volumetric light" gibi tekniklerin sadeleştirilmiş versiyonları, 2D oyun tasarım sürecine uyarlanabilir. Bu uygulamalar sayesinde illüstrasyonlar, sinematografik bir anlatım kazanmaktadır.

Işık sadece oyunu aydınlatan bir unsur değil, oyunun duygusal atmosferini oluşturmakla kalmayan, oyuncu ve izleyicinin algısını tetikleyen ve oyuna yaklaşımı yönünde yönlendiren, oyunun anlatı seviyesini arttıran, sanatsal ve görsel açıdan etkilenici bir oyun mekaniğini aracı olmaktadır. Işık, kompozisyonda bulunan araç gereç unsurlarının gölge ve derinliği belirlemede kullanılan önemli unsurdur.

Oyun tasarımını yalnızca programlama ve grafiksel görsellerin bütünüyle oluşan bir yapı değil, farklı unsurların bir araya gelerek yaratıcı bir sürecin sonucunda ortaya çıkan somut bir bulgu olarak belirtilmektedir. Işık, oyun yapım sürecinin temel unsurlarından biridir. Oyun unsurların bir araya gelmesinin, oyun dünyasını inşa etmesin temeli oyun alanının evrenin aydınlanmasıdır. Işık olmadığı durumda oyun evreni duygusuz etkisiz bir yapıda kalmaktadır.

Işığın renk yapısına göre izleyici kitle aydınlatmanın yönü, cinsi, şekli ve yoğunluğundaki değişikliklere göre karakterin sahnede bulundu durumu yansıtabilmektedir. Oyun tasarımı ve süreci genelinde, ışık sadece sanatsal bir teknik olamamakla beraber, anlatıyı atmosferi, etkiletişimi, kullanıcı üzerindeki etkiyi

tetikleyen bir araçtır, Sürükleyici ve ilgi çekici bir oyunda ışık öneli bir rol oynamaktadır.

3.7.5. Detaylandırma

Konsept tasarım sürecinin son aşaması, detaylandırma ve görsel çözümün nihai versiyonunun hazırlanmasını içermektedir. Bu aşamada, ön fikirler, eskizler, renk çözümleri ve ışık-gölge çalışmaları tek bir kompozisyon bloğu halinde birleştirilir. Temel amaç, görsel bütünlüğü sağlamak ve sanatsal nesneyi teknik üretime hazır hale getirmektir. Erken aşamalardan farklı olarak, burada vurgu formların netliğine, çizgilerin temizliğine, dokuların zenginleştirilmesine ve uzamsal algının güçlendirilmesine kaymaktadır. Bu, sadece estetik bir bütünlük sağlamakla kalmaz, aynı zamanda işlevsel, daha sonraki uygulamalar için uygun bir görsel kaynak oluşturmaktadır.

Son aşama ayrıca teknik doğrulamayı da içeren bir yapıdadır. Görüntü çözünürlüğü, renk profillerinin uyumu (RGB/CMYK), dışa aktarılan dosyaların formatı ve kullanıcı arayüzü ile entegrasyon kontrol edilir. Ayrıca, sonraki animasyon veya yazılım işleme için uygun katmanlar ve grafik yapı da hazırlanır. Bir dizi profesyonel kaynakta vurgulandığı gibi, bu tür bir uygulama, sanatçılar ve teknik uzmanlar arasında etkili bir etkileşim sağlamak için gereklidir. Dijital oyunların geliştirilme sürecinin, çeşitli profillerden uzmanların katılımını gerektiren disiplinler arası yaratıcı bir etkileşim olduğu vurgulanmaktadır. Bir oyun projesinin başarılı bir şekilde hayata geçirilmesinin tek bir kişinin çabalarıyla mümkün olmadığı farklı alanlarda uzman kişilerin bir arada çalışmasını belirtilmektedir. Bu bağlamda, dijital oyun oluşturma, tasarımcılar, senaristler, sanatçılar ve geliştiricilerin ortak bir görsel ve işlevsel bütünlük elde etmek için becerilerini bir araya getirdikleri bir kolektif çalışmanın sonucu olarak görülmektedir. Farklı yaratıcı disiplinlerin temsilcileri arasındaki iş birliği, oyunun kalitesini ve bütünlüğünü sağlamada kilit rol oynamaktadır (Soyluççek, 2019, s. 317)

Son aşamanın göz ardı edilmesi, görsel ürünün kalitesinin düşmesine, öğelerin okunabilirliği ile ilgili sorunlara ve genel stil uyumunun kaybolmasına neden olabilir. Böylece, detaylandırma ve son rötuşlar sadece estetik bir tamamlama olarak değil,

teknik uyumluluk ve üretim verimliliği açısından stratejik olarak önemli bir aşama olarak da değerlendirilir. Bu, son kullanıcının tasarımı bütünsel olarak algılamasını sağlar ve sonraki geliştirme aşamalarında hata olasılığını en aza indirilmektedir.

3.8. 2D (İki Boyutlu) Oyun

İki boyutlu (2D) oyunlar, görsel öğelerin dijital oyun bağlamından grafiksel öğelerin tek düzlem üzerinde (x) ve (y) eksenlerin yatayında ve dikeyinde hareket ettiği, derinlik algısını katmanlı yapısıyla oluşturulduğu yada derinlik algısının olmadığı (3D) oyunlarda kullanılan alan derinliğinde yoksun, ancak bu derinliğini olamamasına rağmen, estetiksel, sanatsal, tekniksel ve etkileyiciliği anlamında güçlü bir deneyim sunan oyun türleri arasında yer alan bir tek düzlem üzerinden oluşturulan oyun türüdür.

2D oyunlar, görüntü ve uzay etkileşiminin yalnızca iki koordinat eksenini genellikle X eksenini (yatay eksen) ve Y eksenini (dikey eksen) içinde gerçekleştirdiği dijital oyun türüdür. Bu tür oyunlarda nesnelere genellikle derinlik yönünde (Z eksenini) hareket etmezler, bunun yerine sola, sağa, yukarı, aşağı gibi sınırlı yönlerde hareket ederler. 3D oyunlara kıyasla, 2D oyunlarda oyuncular genellikle kamera açısını veya açı değişikliklerini serbestçe kontrol edemezler. Bu özellik, görsel sunumun daha basit ve net olmasını sağlar. Yaygın olarak kullanılan bakış açıları arasında yan kaydırma (side-scrolling) ve yukarıdan bakış (top-down) bulunmaktadır (Thorn, 2013, s. 1).

Bu tür oyunlar, sınırlı donanım kaynaklarına sahip platformlarda çalışabilmeleri, arayüzlerinin basit olması ve hızlı erişilebilir olmaları nedeniyle, mobil platformlarda ve bağımsız oyun geliştiricileri arasında özellikle popülerdir. Aynı zamanda, 2D oyunlar klasik video oyun estetiğini miras alması ve minimalist yapısı sayesinde oyunculara güçlü bir nostalji deneyimi sunar. Bu nedenle, iki boyutlu oyunlar sadece teknik bir sınıflandırma değil, dijital oyun sanatında benzersiz bir estetik ifade ve deneyim biçiminin temsilcisidir ((Kevuru, 2023).

Oyun konsept tasarımı genelinde, konsept tasarımı, karakter ve çevresel mekân algısı üzerinden tek düzlemle düz bir yüzde konumlanan ve genellikle kaydırmamalı (side-scrolling) ya da yukarıdan bakışlı (top-down) kamera açılarıyla oynanan tek bakış açılı oyun yapısıdır. Dijital oyun tarihinin temelinde yer alan, erkene

dönem beri bugüne kadar süregelen ve oyun de, sektörü bakış açısı ve hedef kitle etkileşimiyle yaygınlığı koruyan oyun endüstrisinin temelini oluşturmaktadır. Oyun tasarımını genel basitliği, oynanış tekniği ve yapısıyla, menü, hareket, motor yapısı bakımından düşük donasımaya sahip kolay anlaşılır ve hikaye ya da görev tanımlı oyunların genelidir.

3.8.1. 2 Boyutlu (2D) Oyunların Tarihi ve Önemi

2D oyunların tarihi, dijital oyun endüstrisinin doğuşuyla paralel bir gelişim göstermektedir. 1950'li ve 60'lı yıllarda akademik ortamlarda geliştirilen deneysel bilgisayar programları, 2D oyun formunun ilk örneklerini ortaya koymuştur. 1958 yılında William Higinbotham tarafından geliştirilen *Tennis for Two*, osiloskop ekranında iki boyutlu hareketli grafikler üzerinden oynanan ilk etkileşimli oyunlardan biridir(Erbay, 2021, s.523). Bunu takiben, 1962'de MIT'de geliştirilen *Spacewar!*, birden fazla oyuncunun etkileşimine dayanan, 2D hareket ve çekim kuvvetlerini temel alan oyun yapısıyla dijital oyun tasarımında önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilmiştir.

1970'li yıllarda arcade salonlarının yükselişiyle birlikte 2D oyunlar kitlesel bir fenomen hâline gelmiştir. 1972'de Atari'nin *Pong* adlı oyunu, iki boyutlu paddle mekaniği ve basit top fiziğiyle ticari başarı kazanarak endüstrinin temellerini atmıştır (Delil, 2020, s. 473). Ardından gelen *Space Invaders* (1978), yandan kaydırmalı (side-scrolling) oynanışın öncüsü olmuş, *Pac-Man* (1980) ise labirent yapısıyla 2D oyunların mekânsal etkileşim olanaklarını genişletmiştir. 1980'ler boyunca *Super Mario Bros.* (1985) gibi platform oyunları, karakter kontrollü hareketi, zıplama fiziği ve sahne geçişleriyle 2D oyun estetiğini ve oynanış biçimini belirginleştirmiştir. Bu dönem, aynı zamanda sprite tabanlı grafik sistemlerinin yaygınlaştığı ve oyun motorlarının temel yapılarını şekillendirdiği bir zaman dilimidir.

1990'lardan itibaren 3D grafiklerin yükselmesiyle 2D oyunlar popülerliğini bir ölçüde yitirse de, mobil cihazların ve bağımsız geliştiricilerin yaygınlaşmasıyla birlikte 2000'li yıllarda yeniden ilgi görmeye başlamıştır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte ekran sistemleri, oyun yapıları ve yazılımlar önemli ölçüde karmaşık hale gelmiştir. Bu süreç, görsel iletişim alanındaki uzmanlara görüntüleri işleme ve

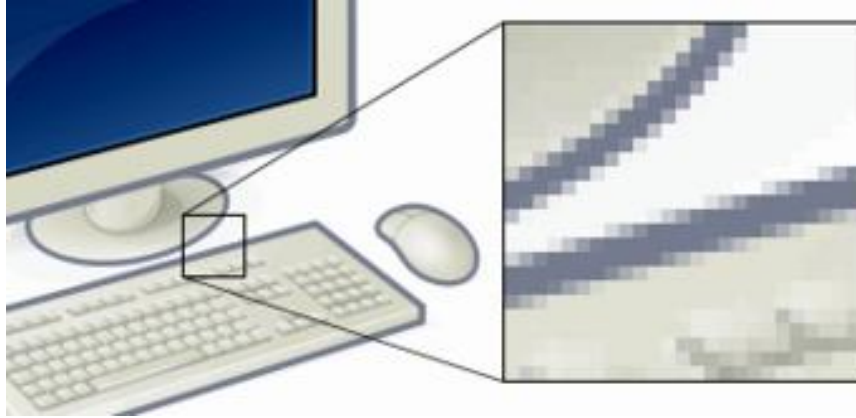
kullanma konusunda genişletilmiş olanaklar sağladı ve bu da görsel öğelerin günlük yaşamda hakimiyet kurmasına yol açtı. Bu bağlamda, teknolojiler sadece araçsal bir ilerleme olarak değil, aynı zamanda bilgi üretimi ve aktarımında görselliğin merkezi rolünü güçlendiren dönüştürücü bir güç olarak da görülmektedir (Çeken & Arslan, 2016, s.508). Dijital araçların gelişmesiyle birlikte, modern sanatçılar doğrudan ekranda yüksek kaliteli illüstrasyonlar yaratma olanağına kavuştular, bu da görsel ifade ve sanatsal kendini ifade etme sınırlarını önemli ölçüde genişlettirmiştir.

2000'li yıllardan sonra illüstrasyon, dijital oyunların estetik ve anlatı bileşenlerini belirleyen temel unsurlardan biri haline geldi. Özellikle *Braid* (2008), *Hollow Knight* (2017), *Gris* (2018), *Cuphead* (2017) gibi projeler, modern 2D oyun estetiğini güçlü anlatı, atmosfer ve sanat yönetimiyle birleştirerek türün çağdaş potansiyelini ortaya koymuştur. Bu değişiklikler, oyunla etkileşim deneyiminin genelinde görsel anlatımın rolünü yeniden tanımladı. Günümüzde 2D oyunlar estetik çeşitlilikleri ve erişilebilir yapılarıyla sadece nostaljik bir form değil, aynı zamanda yaratıcı anlatımın ve bağımsız oyun üretiminin merkezi bir aracı olarak varlığını sürdürmektedir.

3.9. 2D Oyun Sanatının Temelleri

3.9.1. Piksel Sanatı (Pixel Art)

Dijital sanatın gelişmesiyle birlikte piksel sanatı, benzersiz bir görsel ifade biçimi olarak ortaya çıktı. Özünde, düşük çözünürlük ve ızgara yapısına dayanan bir sanat tarzıdır ve her görüntü, tek tek piksellerin bilinçli bir şekilde yerleştirilmesiyle oluşturulur. “Piksel, dijital göstergelerde görüntünün elde edilmesini sağlayan ve kontrol edilebilen en küçük birimdir. Dawe ve Humphries’in aktarımıyla Pikseller, elektronik ekranlardaki görüntüleri oluşturan minik renkli noktalar. Hepsi bir araya gelerek metin, görüntü ve animasyon oluştururlar. Piksel sanatı, her pikselin bilinçli ve amaçlı olarak yerleştirildiği bir dijital sanat türüdür (Dawe, 2019, s. 17).



Görsel 57: Pixel Art (Piksel Sanat)

Görsel bütünlük, mikroskobik öğeler olan piksellerle tutarlı bir şekilde çalışılarak oluşturulur. Bu bağlamda piksel sanatı, rastgele veya otomatik bir sürecin sonucu değil, aksine planlama ve manuel müdahaleye dayanan estetik bir uygulamadır. Silber'in Pixel art for game developers adlı kitabında, Piksel sanatın, oluşturma sürecinin nispeten basit olması, ucuz yazılımların erişilebilirliği ve öğrenmesinin kolay olması sayesinde kullanıcılar arasında yaygınlaşmaktadır. Oyun bağımsız geliştiriciler ve dijital sanatçılar için işlevsel ve ifade gücü yüksek bir araç haline getirmektedir. Sanatsal üretimdeki teknik engelleri ortadan kaldırırken aynı zamanda estetik olanaklar sunan piksel sanat, demokratik ve kapsayıcı bir görsel ifade biçimi olarak kullanılmaktadır (Silber, 2015, s. 5).

Piksel sanatı, başlangıçta teknolojik sınırlamalar bağlamında video oyunlarının ilk dönemlerinde teknik bir gereklilik olarak ortaya çıktı ve zamanla ifade gücü yüksek bir sanat formuna dönüştü. 80-90'lı yıllarda Nintendo Entertainment System (NES), Commodore 64 ve Sega Master System gibi platformlarda piksel oyunlardan, 2000 sonrası bağımsız geliştiriciler tarafından yeniden yorumlanarak bilinçli bir estetik tercih olarak uygulamaya geri döndü. Sayın'ın görsel dil ve animasyonun rolü isimli makalesinde bağımsız oyunlar üzerimden piksel sanat ifadesinde "oyunların görsel dilinde en yaygın olarak kullanılan unsurlardan biri piksel sanatıdır(Sayın, 2023, s. 132).



Görsel 58: Undertale, 2015.

Undertale (2015), Celeste (2018) ve Hyper Light Drifter (2016) gibi modern projeler, retro stilistik geleneklerini modern anlatım teknikleri ve duygusal ifade aktarmaktadır. Bu oyunlar, piksel sanatının bugün sadece nostaljik bir görsel teknik değil, modern oyun tasarımında yüksek sanatsal potansiyele sahip tam teşekküllü bir anlatım aracı olduğunu kanıtlamaktadır.

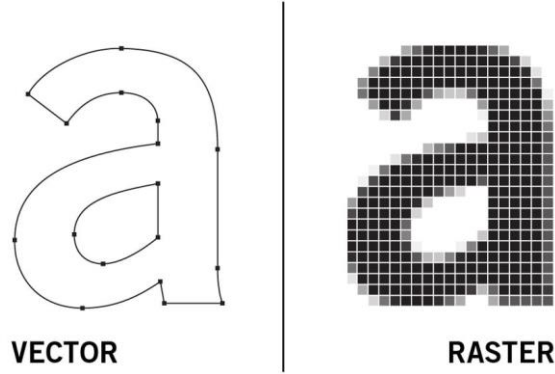
Başlangıçta teknik sınırlamaların zorunlu bir çözümü olarak ortaya çıkmış olsa da, zamanla kendi görsel dilini, sembolik yapısını ve nostaljik çağrışımlarını kazanarak, benzersiz bir estetik değere sahip bağımsız bir sanat alanı haline gelmektedir.

3.9.2. Vektör Sanatı (Vector Art)

Vektör grafiklerinin ortaya çıkışı, modern dijital sanat teknolojisinin en önemli başarılarından biri olarak kabul edilmektedir. Geleneksel animasyon yöntemlerinden farklı olarak, vektör animasyonu kendine özgü teknik ve prosedürlere sahiptir, bu da onu ayrı bir şekilde ele almayı gerekli kılmaktadır.

Vektör görüntüler ölçeklendirildiğinde kalitelerini kaybetmezler, bu da onları minyatür simgelerde ayrıca büyük reklam panolarında kullanmaya ve görüntünün netliğini, bütünlüğünü, yapısını korumaya olanak tanımaktadır. Raster sanat, renkli piksellerden oluşurken, bu tür görüntüler büyütüldüğünde kenarları bulanıklaşır ve

genel kalite bozulur. Çözünürlükten bağımsız olması sayesinde vektör grafikleri baskı, dijital tasarım ve ticari görselleştirme alanlarında yaygın olarak kullanılmaktadır ve yüksek derecede pratik uygulanabilirlik ve estetik değer sergilemektedir.



Görsel 59: Vektör & Raster Farkı

Vektör teknolojileri kullanıcıların ayrıca dijital içerik üreticilerinin artan görsel taleplerini karşılamaya yetmediği bir dönemde geliştirilmiştir. Vektör grafiklerinin yaygınlaşmasından önce, en gelişmiş web animasyonu biçimi GIF formatındaki animasyonlar olarak kabul ediliyordu. Zamanla, teknik sınırlamalara rağmen, GIF animasyonu belirli bir gelişme göstererek bir dizi uygulama alanında geçerliliğini korudu. Teknolojinin gelişmesi ve ilerlemesiyle birlikte modern oyun dünyası vektörel tabanlı oyunlarla beraber yeni bir boyut kazanmaktadır.



Görsel 60: Monument Valley: Panoramic Edition, 2022.

Dijital oyunların geliştirilmesi bağlamında, vektör grafikleri, görsel öğelerin oluşturulmasında matematiksel denklemlerin kullanılması sayesinde kalite kaybı olmadan ölçeklenebilir görüntüler sağlar.

3.9.3. El Çizimi Stil (Hand- Drawn Style)

Serbest çizim tarzı geçmişten günümüze kadar geçen süreçte insan ifadesinin ve kişiler arası iletişimin en temel biçimlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Tarih öncesi çağlardan bu yana insanoğlu, gerçekliği soyut bir şekilde temsil etmek için grafik imgeler kullanmış, bu da fikir ve duyguları iletme sürecinde kültürel ve dilsel engelleri aşmasına olanak sağlamaktadır.

Her sanatçının, formların kısalığı ve genelleştirilmesi arzusuyla tanımlanmış kendine özgü tarzının, genellikle bireysel özelliklerini ve zihinsel tutumlarını yansıttığı ve eskizi karmaşık kavramların görsel temsili için bir araca dönüştürdüğü belirtilmektedir.



Görsel 61: Hollow Knight

El çizimi stili (hand-drawn style), dijital oyunlarda sanatçı tarafından doğrudan elle çizilen illüstrasyonlara dayanan görsel bir yaklaşımdır. Bu stilin kökenleri klasik 2D animasyona, özellikle de 1930'lardan itibaren Walt Disney stüdyosunun elle çizim üzerine ilk ürettiği animasyon “*Prenses ve Kurbağa*” filmlerine dayanmaktadır ((D23).



Görsel 62: Gustaf Adolf Tenggren, 1937, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler

Bu stüdyolarda geliştirilen karakter animasyonları ve arka plan görüntüleri, video oyunlarının görsel dilini etkileyen estetik bir miras haline gelmiştir. Böylece, elle çizim stili, oyunların görsel tasarımında kişisel ifade, sanatsal derinlik ve hikâye anlatımını destekleyen güçlü bir araçtır. Kitlesel üretimde daha az kullanılmasına rağmen, bağımsız ve deneysel projeler sayesinde teknik ve sanatsal açıdan önemli etkisini korumaya devam etmektedir.

3.9.4. Monokrom sanat

Monokrom sanat, tek rengin ve farklı tonlarının kullanılmasına dayanan sanatsal yaklaşımdır. Terim, Yunanca “mono” (tek) ve “chroma” (renk) kelimelerinden türemiştir ve çağdaş ve kavramsal sanat bağlamında estetik sadelik ve entelektüel derinlik arayışını ifade eder. Sanat tarihinde ve dijital görsel kültürde sıklıkla kullanılan estetik stratejilerden biridir. Görsel kompozisyon oluşturmak için tek bir rengin ve onun çeşitli tonlarının veya varyasyonlarının kullanılmasına dayanır. Eserlere derinlik, kontrast ve görsel ilgi katmak amacıyla sanatçılar genellikle ton gradyanları, gölgeler ve ışık-gölge efektleri kullanmaktadır.



Görsel 63: Limbo

Modern dijital oyunlarda görsel tasarım önemli bir bileşen haline gelmiştir ve bu oyunlarda kullanılan sanat stilleri son derece geniş bir yelpazeyi kapsamaktadır. Bu yelpazenin bir ucunda fotogerçekçi tasarım, diğer ucunda ise tamamen soyut veya stilize edilmiş monokrom görsel çözümler bulunmaktadır.

3.10. Popüler 2D Oyun Sanat Stilleri

2D dijital oyunlarda sanat stilinin seçimi sadece görsel estetiğin belirleyici faktörü değil, aynı zamanda oyunun tematik yapısını, hedef kitlesini ve genel atmosfer

algısını doğrudan etkileyen tasarımın kilit unsurudur. Her sanat stili belirli bir duygusal duruma ve anlatı yapısına karşılık gelir ve oyun deneyiminin oluşmasında önemli bir rol oynar. Benzer şekilde Ünlü ve Bayrakçı (2021), görsel yaklaşımların oyunların tür özellikleriyle paralel olarak geliştiğini ve oyuncuların beklentileri ve teknik olanaklara göre şekillendiğini vurgulamaktadır. Zamanla bazı stiller belirli türlerle ilişkilendirilmeye başlanmış ve kültürel kodlara dönüşmüştür. Bu bölümde, 2D oyunlarda sıklıkla rastlanan beş temel sanat stili gerçekçi, karikatürize, gotik/karanlık, retro/piksel ve soyut/deneysel örnekler temelinde estetik özellikleri ve oyun deneyimi üzerindeki etkileri analiz edilerek ele alınmaktadır.

3.10.1. Gerçekçi Stil (Realistic Style)

Gerçekçi stil (Realistic Style), fiziksel dünyayı olabildiğince doğru ve ayrıntılı bir şekilde görselleştirmeyi amaçlayan, 2D oyun sanatında kullanılan estetik bir yaklaşımdır. Bu yaklaşımda, ışık ve gölgenin doğal geçişlerine, hacim hissi yaratan çizim tekniklerine, yüzey dokularının ayrıntılı olarak işlenmesine ve anatomik doğruluğa odaklanılmaktadır. Gerçekçilik, oyuncuda tanınırlık hissi uyandırarak oyun dünyasının gerçekçiliğini artırır ve hikâyeye daha derin bir duygusal bağlılık sağlar. Cheng & Cairns 'in ifadesiyle “Gerçekçilik olarak ifade edilen durum, sanal dünyada sunulan içeriklerin, objelerin ve oyuncular arası etkileşimlerin gerçeklikle ne kadar örtüştüğüdür” (Aksakallı Gülşah, 2022, s. 269). Bu ifadeyle, bu stil özellikle dramatik bir hikâyeye, tarihi temaya veya atmosferik bir anlatıma sahip oyunlarda popülerdir.

Tarihsel olarak gerçekçi stil, 1990'ların sonunda yüksek çözünürlüklü sprite'lar kullanan 2D oyunların ortaya çıkmasıyla aktif olarak gelişmeye başladı. O dönemin oyunları, karakterlerin hareketlerinin gerçekçiliğine ve çevrenin detaylandırılmasına odaklanıyordu. Günümüzde gerçekçilik, görüntülere resimsel ve sinematik bir hava katan dijital resim ile tamamlanmaktadır. Bazı projeler, gerçekçi aydınlatma ve mekân unsurlarını soyut sanatsal tekniklerle birleştirerek hibrit görsel çözümler oluşturmaktadır. 2D oyunlarda gerçekçilik, çoğunlukla illüstratif teknikler kullanılarak elde edilir. Temel yöntemler arasında hacim aktarımı için gradyan dolgu, perspektif kullanımı, ışığın yönüne bağlı gölge modelleme ve renk geçişleri ile ince çalışma sayılabilmektedir. Gerçekçi stil, karakterlerin detaylı yüzleri, gerçek nesnelere andıran

nesneler ve dokular temelinde oluşturulmuş arka planlar gibi unsurlarla öne çıkmaktadır. Bu tür bir görsel yapı, oyun alanının algılanmasındaki soyutlama derecesini azaltarak oyuncunun onu bütünsel ve “gerçek” bir ortam olarak algılamasına yardımcı olmaktadır.



Görsel 64: This War of Mine, 2014, Oyun Sahnesine Ait Bir Kesit

Oyun evrenindeki gerçek bir ortam algısını oyun Aksakallı’ nın aktarımıyla “Oyundaki gerçeklik oyuncuyu ne kadar cezbederse oyunda elde edilen başarı da kendini o kadar motive etmesini sağlamaktadır” (Aksakallı Gülşah, 2022, s. 267) şeklinde ifade etmiştir.

Gerçekçi stil sadece görsel doygunluğu artırmakla kalmaz, aynı zamanda oyuncunun oyunla daha güçlü bir duygusal bağ kurmasına da katkıda bulunur. Gerçekçi yüz ifadeleri, çevre detayları ve uzayın derinliği, karakterler ve dünya ile etkileşimi daha empatik hale getirir. Darıcı’nın gerçeklik algısı ifadesinde “Dijital oyunlar gerçekliğin kopyalanarak kendine özgü sunumuyla dijital olarak yeniden üretildiği mekânlardır. İnsan doğası gereği sürekli etkileşim halinde olduğu bir çevreye uyum sağlar. Özellikle de gerçeklik algısını etkileyen ve haz aldığı bir dünyanın kendisine verdiklerini daha çabuk kavrar, öğrenir ve kabullenir” (Darıcı, 2051, s.187). Bu bağlamda gerçekçilik, oyun hikayesinin dramtizmini güçlendiren bir görsel dil olarak ortaya çıkmaktadır.

3.10.2. Karikatürize Stil (Cartoon Style)

Karikatür sanatı, abartılı çizgiler, mizah ve hiciv unsurlarıyla ayırt edilen bir görsel ifade biçimidir. “Karikatür” terimi, Orta Çağ'da büyük ölçekli sanat eserlerinin eskizlerini oluşturmak için kullanılan büyük kâğıt yapraklarını ifade etmek için kullanılan İtalyanca “cartone” kelimesinden türemiştir. Zamanla terimin anlamı

genişleyerek mizahi ve hicivsel çizimleri de kapsar hale gelmiş ve önemli bir sosyal eleştiri aracı haline gelmiştir. 19. yüzyılda gazetelerde çizgi romanların yaygınlaşması, sıralı görsel anlatımın gelişmesine katkıda bulunurken, 20. yüzyılda Mickey Mouse ve Bugs Bunny gibi karakterler animasyonun altın çağını müjdeledi.

Karikatürize sanat tarzı, estetik tercih ve anlatım aracı olarak dijital oyunlar alanında önemli bir yere sahiptir. Gerçekçi görüntülerden bilinçli olarak uzaklaşan bu yaklaşım, görsel sadeliği sayesinde oyunculara oyun deneyimine daha kolay erişim sağlar ve sıcak ve erişilebilir bir atmosfer yaratır. Yumuşak konturlar, abartılı mimikler ve parlak renkler, oyuncu ile oyun arasında daha doğrudan ve rahat bir duygusal etkileşime katkıda bulunan dostane bir görsel dünya yaratmaktadır.



Görsel 65: Shantae: Half-Genie Hero, 2016

Karikatürize estetik, dijital oyunlarda mizahi bir ruhu destekler ve özellikle çocuklar ve gençlere yönelik projelerde sıklıkla kullanılır. Görsel dilin basitliği, oyuncunun bilişsel yükünü azaltmaya yardımcı olarak oyun sürecini daha sezgisel hale getirir. Ayrıca, hafif ve neşeli görsel stil, karmaşık oyun mekaniklerini psikolojik olarak telafi ederek duygusal tepkileri yumuşatır ve kullanıcının oyun sürecine bağlılığını güçlendirir.

Karikatür tarzındaki görsel öğeler, geleneksel animasyonun mirasını taşımaktadır. Klasik görsel kültür ile modern dijital tasarım arasında bir bağlantı görevi görmektedir. Bu nedenle, bu tarz sadece estetik bir çözüm değil, aynı zamanda geçmiş ile şimdiki zaman arasında bir sanat köprüsü oluşturur. Karikatür stili, görsel basitlik ve duygusal ifade gücünü bir araya getirerek, 2D oyun sanatında en işlevsel ve etkileyici yaklaşımlardan biri olup, geniş bir yaş grubu için erişilebilir ve heyecan verici bir deneyim sunmaktadır.

3.10.3. Gotik ve Karanlık Temalar

Gotik ve karanlık temalar, 2D oyun sanatında etkileyici bir atmosfer yaratmak ve hikâyeyi derinleştirmek için kullanılan güçlü bir estetik yaklaşımdır. Bu stil, dramatik ışık ve gölge kontrastları, düşük doygunlukla palet kullanımı, detaylı mimari unsurlar ve mistik veya tehditkâr sembollerle şekillenir. Korku, yalnızlık, ölüm, dini motifler ve bilinçaltıyla ilgili imgeler, bu estetiğin temel bileşenlerini oluşturur. Bu bağlamda, bu tür temalar sadece görsel bir stil değil, aynı zamanda duygusal ve felsefi düzeyde etkili olan önemli bir anlatı aracıdır.

2D uzayda bu etki, oyun mekanlarının katedraller, harabeler, sisli manzaralar ve yeraltı mekanları şeklinde tasarlanmasıyla ve hayaletler, iblisler, iskeletler ve diğer sembolik figürler gibi karakterlerle kendini gösterir. Bu imgeler sadece endişe duygusu uyandırmakla kalmaz, aynı zamanda oyuncunun bilinçaltıyla etkileşime girip çağrışımlar uyandırabilen metaforik bir oyun alanı oluşturur.

Teknik açıdan gotik ve karanlık tarzlar, yüksek kontrastlı siyah-beyaz kompozisyonlar, soğuk ve nötr renk geçişleri, derin gölgeler ve etkileyici ışık efektleri kullanır. Paralaks ve parçacık teknolojileri, uzamsal derinlik yaratmak ve atmosferi güçlendirmek için aktif olarak kullanılır.



Görsel 66: INSIDA, 2016

Bu tür bir görsel yapı, sadece sanatsal ifade aracı olarak değil, aynı zamanda oyun deneyiminin duygusal ve psikolojik bileşenini güçlendiren bir unsur olarak da işlev görür. Sonuç olarak, oyuncu yalnızlık, endişe, içsel arayış ve varoluşsal düşüncelerle karşı karşıya kalır, bu da oyun sürecine ek bir anlam derinliği katar.

3.10.4. Retro / Pksel Estetiđi

Dijital oyunlarda retro sanat, video oyunlarının erken dnemindeki grsel zelliklerin ađdađ estetik tercihler bađlamında bilinli olarak yeniden yorumlandığı bir sanatsal yaklađımdır. Bu stilin zellikle karakteristik zellikleri, 8 ve 16 bitlik oyun konsollarının dneminde zg dđk znrlk, sınırlı renk paleti ve basitleđtirilmiđ formlardır.



Grsel 67: Sonic Kirpi 2, 1992.

Modern oyunlarda retro stil, sadece gemiđin atmosferini yeniden yaratmak iin deđil, aynı zamanda oyuncunun hayal gcn uyandırmak ve oyun srecine katılımını artırmak iin de kullanılır. Grntnn sadeliđi, yorumlama iin alan aar ve oyuncunun anlamın oluđuşumuna daha aktif bir Őekilde katılmasını sađlar, bu da oyun deneyimine znel bir derinlik katmaktadır. Okaner' in ifadesiyle “Estetik yoluyla gemiđi yeniden yorumlamak olarak zetlenebilecek retro, nostalji ile devamlı olarak dirsek temasındadır” (Okan, 2021, s. 181). Birbirlerini takip eden ve bir btn halinde oluđuşan bir tarz olmaktadır. Ayrıca, retro grafiklerin grsel sadeliđi belirli teknik ve retim avantajları sađlar: daha az kaynak gerektirir, geliđuştirme srecini basitleđtirir ve bađımsız geliđuştiriciler iin eriđuşilebilirlik sađlanmaktadır.

Retro estetik, gemiđe ait grsel ve kltrel gelerin gnmz tasarımlarıyla harmanlanarak yeniden sunulmasıdır. Bu yaklađım, gemiđ ile bugn estetik bir dzlemde buluđuşturur ve izleyicide tanıklık hissiyle birlikte yeni bir deneyim yaratır. Yalnızca nostaljiye deđil, gemiđin deđerlerini ađdađ bir bakıŐla yeniden anlamlandırmaya dayanır ve zamansal bir kpr iŐlevi grmektedir (Okan, 2021, s. 185). Bylece video oyunlarındaki retro sanat, sadece gemiđin estetiđine geri dnđ

değil, aynı zamanda oyuncu ile duygusal bir bağ kurmayı amaçlayan tam teşekküllü bir görsel stratejidir. Bu özelliği ile, dijital oyunların modern görsel kültüründe sağlam bir yer edinmiştir.

3.11. Sanat Tarzı Seçiminin Oyun Deneyimine Etkisi

Dijital oyunlarda sanat stiline seçimi sadece estetik bir tercih değil, oyun deneyiminin genel algısını şekillendiren temel bir unsurdur. Stil, oyuncunun oyun alanıyla olan duygusal bağını ve oyun sürecindeki algısını ve yönelimini doğrudan etkiler. Sanatsal stil atmosferi belirler, anlatımın tonunu verir, karakterlerin duygusal ifade gücünü artırır ve kullanıcı arayüzünün okunabilirliğini yükseltmektedir.

Sanatsal stil seçerken, hedef kitle ve oyun türünün uygunluğu dikkate alınmalıdır. Çocuklara yönelik oyunlar genellikle basitleştirilmiş grafikler ve parlak renkler kullanırken, yetişkinlere yönelik projeler yüksek detaylandırma ve duygusal derinlik ile ayırt edilmektedir. Görsel stil ve oyun mekaniği arasındaki uyum, deneyimin bütünlüğünü sağlamada kilit rol oynamaktadır. Örneğin, aksiyon oyunlarında basitleştirilmiş ve kolay okunabilir stil, oyuncunun olan bitene daha hızlı tepki vermesine yardımcı olan bir oyun stildir. Oyunlarda sanatsal stil sadece görsel tasarım olarak değil, aynı zamanda duygusal dalma ve oyun dünyasının anlamını aktarmanın en önemli aracı olarak da işlev görür.

3.12. 2D Oyun Sanatında Gelecek Trendler

3.12.1. Hibrit Sanat Tarzları

Hibrit oyunlar, oyun endüstrisinde giderek yükselen bir trend olarak öne çıkmaktadır. Bu oyun türü, casual yani gündelik oynanışın basitliğini ve erişilebilirliğini korurken RPG, strateji, simülasyon, bulmaca gibi daha derin ve karmaşık oyun mekaniklerini bünyesine katarak geniş bir oyuncu kitlesine hitap etmeyi başarmaktadır. Böylece hem kısa süreli etkileşimlere olanak tanıyan yapısıyla gündelik oyuncuları çekerken uzun vadeli motivasyon sağlayan derinlikli sistemleriyle daha bağlı ve sadık bir kullanıcı profili oluşturmaktadır.

Özellikle Clansh of Clans, Stumble Guys, Empire & Puzzles gibi oyunlar, görsel oyun tema ve kişiselleştirme unsurlarını bulmaca, level, seviye mekaniğiyle

birleştirerek hibrit tarzın başarılı örneklerini sunmaktadır. Benzer şekilde “Archer0”, aksiyon ve roguelike öğeleri bir araya getirirken, “Clash Royale” gerçek zamanlı strateji ve kart tabanlı oynanışı casual temayla bütünleştirerek dikkat çekmektedir. “Stumble Guys” ise eğlenceli ve rekabetçi çok oyunculu yarış mantığını basit kontrollerle sunarak hibrit yaklaşımın çok yönlülüğünü göstermektedir.



Görsel 68: Clash of Clans

Bu oyunlar, farklı oyun türlerinden öğelerin kontrollü biçimde entegre edilmesiyle oynanabilirliği artırmakta aynı zamanda estetik çeşitlilik kazandırmaktadır. Hibrit oyunlar, oyun dünyasında deneyim ve gelir modeli açısından yenilikçi ve etkili bir yaklaşım olarak konumlanmakta, gelecekte daha da yaygınlaşması beklenen bir tasarım eğilimini temsil etmektedir.

3.12.2. Yapay Zekâ Destekli İllüstrasyonlar

Yapay zekâ destekli illüstrasyonlar, 2D oyun sanatında yaratım süreçlerini dönüştüren ve sanatçı ile teknoloji arasındaki ilişkiyi yeniden şekillendiren yenilikçi bir yaklaşım sunmaktadır. Günümüzde geliştirilen üretken yapay zekâ modelleri, metin ya da görsel girdilere dayalı olarak yüksek kaliteli görseller üretebilmekte, farklı sanat stillerini birbirine entegre edebilmekte ve sanatçılara konsept geliştirme sürecinde önemli ölçüde destek sağlamaktadır. Bu sayede, karakter tasarımı, arka plan sahneleri oluşturma ve farklı tasarım varyasyonları üretme gibi alanlarda hız ve çeşitlilik açısından önemli avantajlar elde edilmektedir.

Bu teknolojiler, sanatçının yerini alan bir araç olmaktan ziyade, onun üretim sürecini destekleyen ve yaratıcı potansiyelini genişleten yardımcı sistemler olarak öne çıkmaktadır. Stil uyumu, kompozisyon önerileri ve otomatik araç seçimleri gibi işlevlerle sanatçıya zaman kazandırmakta aynı zamanda öngörülemeyen, yenilikçi varyasyonlar sayesinde özellikle deneysel sanatta yeni formların ortaya çıkmasına

imkân tanımaktadır. Böylece, insan yaratıcılığı ile makine destekli üretim arasında etkileşimli ve besleyici bir iş birliği modeli gelişmektedir. Bununla birlikte, bu alandaki gelişmeler yalnızca teknik avantajlar sunmakla kalmamakta, aynı zamanda etik ve sanatsal bazı soru işaretlerini de beraberinde getirmektedir. Özellikle sanat eserlerinin özgünlüğü, telif hakları, sanatçının süreçteki rolü ve yapay zekânın insan ifadesini ne ölçüde yansıtabileceği gibi konular, günümüzde daha fazla tartışılmaya başlanmıştır. Bu nedenle, yapay zekâ destekli araçların bilinçli, sorumlu ve şeffaf biçimde kullanılması büyük önem taşımaktadır.

3.12.3. Yeni Platformlara Uyum

Günümüz dijital içerik üretiminde artan bir eğilim, görsel materyallerin farklı platformlara ve cihazlara kolayca uyum sağlayabilmesi gerekmektedir. Mobil cihazlar, tabletler, bulut tabanlı platformlar, artırılmış gerçeklik (AR) uygulamaları ve hatta giyilebilir teknolojilerin yaygınlaşması, sanatçıların ve tasarımcıların yalnızca estetik değil, aynı zamanda işlevsel ve teknik boyutları da dikkate almasını zorunlu kılmaktadır. Bu eğilim, tasarım sürecinde çözünürlük, en-boy oranı, piksel yoğunluğu ve cihaz donanımı gibi teknik parametreleri hesaba katmayı gerektirirken, kullanıcı arayüzü (UI) ve kullanıcı deneyimi (UX) tasarımlarının da giderek daha fazla önem kazanmasına yol açmaktadır. Örneğin, bir illüstrasyonun 4K çözünürlüklü bir masaüstü ekranında görüntülenmesi ile düşük bant genişliğine sahip bir mobil cihazda hızlı yüklenmesi arasında tamamen farklı teknik gereksinimler bulunmaktadır. Aynı görsel içeriğin farklı platformlarda anlamını, etkisini ve okunabilirliğini yitirmemesi için tasarımlar ölçeklenebilir, duyarlı ve çok katmanlı yapıda olmalıdır.

AR ve VR teknolojilerinin oyun ve etkileşimli medya tasarımlarında giderek yaygınlaşmasıyla birlikte, görsel içeriklerin yalnızca iki boyutlu ekranlarda değil, üç boyutlu ve gerçek zamanlı ortamlarda da kullanılabilir olması beklenmektedir. Bu doğrultuda sanatçılar, geleneksel statik illüstrasyon biçimlerinin ötesine geçerek, dinamik, etkileşimli ve çevreyle bütünleşebilen görseller oluşturma becerilerini geliştirmelidir. Bu yeni platformlarda görsel kompozisyonun temel unsurları olarak mekânsal derinlik, hareket ve kullanıcı tepkilerine duyarlılık olarak öne çıkmaktadır. Ayrıca, bulut platformlarının yaygınlaşması, içeriklerin sadece farklı cihazlarla değil, farklı ağ altyapılarıyla da uyumlu olmasını zorunlu kılmaktadır. Sanatçılar,

tasarımlarının optimize edilmiş sürümlerini geliştirerek, çeşitli ekran boyutlarına uygun düzenlemeler yapmalı ve etkileşimli prototipler oluşturmalıdır. Bu durum, yalnızca yaratıcı değil, aynı zamanda teknik anlamda da platformlar arası düşünebilen, esnek bir üretim yaklaşımı geliştirmeyi gerekli kılmaktadır. Farklı platformlara uyum sağlayabilme becerisi, çağdaş dijital görsel tasarımın temel unsurlarından biri haline gelmiştir. Bu eğilim yalnızca kullanıcı kitlesini genişletmekle kalmaz, aynı zamanda sanatçıları yaratıcı olduğu kadar teknik bilgiye de sahip, çok disiplinli görsel iletişim uzmanları olmaya yönlendirmektedir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM- BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde araştırma kapsamında geliştirilen ölçek kullanılarak örnekleme yer alan “Limbo, Spiritfarer, Gris, Celeste, Hollow Knight” isimli Steam oyun platformunda yer alana ve hedef kitle açısından oynama ve değerlendirme yüzdesi üzerinden 2D oyunlar incelenmiş, ölçek bağlamında elde edilen bulgular yorumlanmıştır. Oyunlar temel özellikler, oyunun konsept sanat ve illüstrasyon tasarımı kısımları halinde iki bölümde inceleyerek, kullanılan teknik, renk, imgesel kavramlar, görsel hiyerarşi ve illüstrasyon kullanımı üzerinden konsept sanatta yer alan illüstrasyon tasarımları üzerinden başlıklar altında incelenmiştir.

4.1. “LİMBO” İsimli 2d Oyuna Dair Bulgular

4.1.1. Temel Özellikler

Oyun İsmi	Limbo
Üretici Firma	Playdead
Gelistirici-Yayımcı	Playdead
Kullanılan Oyun Motoru	Box2D
Boyut (Gb)	150 MB
Çıkış Yılı	2 Ağustos 2011
Oyun Türü	Platformer, Bulmaca, Korku
Yaş Uyumluluğu	12 yaş ve üzeri (PEGI 12)
Mod (Tek / Çok Oyunculu)	Tek oyunculu
Platform (PC-Mobil- PS vb.)	PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Switch, iOS
İncelemeler (Platform Puan)	Steam'de %98 olumlu yorum GameSpot 9.0
Kullanıcı Tanımlı Etiketler	Korku, Bulmaca, 2D Platform, Karanlık, Psikolojik
Diller	Türkçe, İngilizce, Fransızca, Almanca, İtalyanca

4.1.2. Konsept Kullanımı İnceleme



Görsel 69: Limbo Konsept Sanat

Çizim Tarzı – Sanat Tarzı

Siyah-beyaz, sade çizgi stili sanat tarzına sahip bir oyundur. Limbo' nun çizim tarzı, minimalist bir 2D platform olarak tanımlanabilir. Oyun, tamamen siyah-beyaz Monokrom (tek ton) bir görsel tasarıma sahip olup, bu yaklaşım görsel anlatımda yoğun bir şekilde kontrast kullanımı ile öne çıkmaktadır. İnce çizgiler, basit şekiller ve detayların azlığı, çizim tarzının sadeliğini vurgulamaktadır.

Kullanılan Teknik

Siyah-Beyaz, Monokrom ve yüksek kontrast tekniğiyle oluşturulan Limbo, 2 boyutlu bir düzlemde hareket eden bir oyun için çok basit ama etkilidir. Arka planlar çoğunlukla silüet olarak işlenmiş, karakterler ise detaylı ancak minimalist çizimlerden oluşmaktadır. Oyun tasarımında en çok öne çıkan tekniklerden biri de ışık ve gölgeye yapılan vurgu ön planda olmuştur. Seyrek olarak aydınlatılan ve dramatik gölgelerden oluşan ortamlar güçlü bir şekilde benzersiz bir atmosfer yaratmaktadır.

Kullanılan Renkler

Limbo' nun renk paletini Monokrom, siyah, beyaz ve gri tonlardan oluşmaktadır. Renk paleti oldukça kısıtlıdır. Bu sınırlı renk kullanımı, oyunun atmosferini belirler ve oyuncuya kasvetli, terk edilmiş bir dünya izlenimi vermektedir.

Kullanılan İmgeler
Limbo'da kullanılan imgeler çoğunlukla sembolik ve metaforik unsurlar taşımaktadır. Çoğu figür, sisli bir atmosferde silüet olarak yer almıştır. Limbo karakterinin karşılaştığı engeller, tuzaklar ve yaratıklar, görsel olarak soyutlaşmış bir biçimde sunulmuştur. Bu imgeler genellikle ölüm, korku, kaybolmuşluk gibi temaları vurgulamaktadır.
Tematik Uyum
Oyun, hayat ve ölüm arasındaki sınırı keşfederken en belirgin temalarından biri korku ve ölüm üzerine kurgulanmıştır. Oyun boyunca sürekli olarak ölümlerle yüzleşen ve çeşitli tuzaklar, engellerle karşılaşan ana karakter, oyuncuya ölümün kaçınılmaz bir sonuç olduğunu hissetmiştir.
Görsel Tutarlılık
Oyun boyunca görsellerin tutarlılığı oldukça yüksektir. Tüm mekanlar ve karakterler, belirli bir tarzda ve teknikle sunulmuştur. Her bir unsur, oyun dünyasının bütünlüğünü korumaktadır. Gerek arka planlarda gerekse karakter tasarımlarında, kullanılan çizim stili ve teknik unsurlar tutarlı bir şekilde devam etmiştir.
Mekân Tasarımı- Atmosferi
Mekanlar, genellikle karanlık, terk edilmiş ve baskın bir atmosfer genelinde tehditkâr bir havaya sahiptir. Her mekân, oyuncunun karşısına farklı zorluklar ve tehlikeler çıkaran, yoğun atmosferik bir dünya sunmaktadır. Mekanlar arasındaki geçişler, görsel anlatımda bir devamlılık yaratacak şekilde tasarlanmıştır. Sürdürülen bir atmosfer oluşturmuştur.
Karakter Atmosferi
Limbo'nun ana karakteri, siyah ve gri tonlarında sade bir şekilde tasarlanmış, yüzü belirgin olmayan bir silüet şeklindedir. Bu, oyuncuya karakterin kimliğini değil, onun hikayesindeki yolculuğa odaklanma fırsatı sunmaktadır.
Oynama Hareket Rehberi
Birkaç temel hareketi içerir: yürüme, zıplama ve etkileşim. Hareketler, fiziksel olarak inanılır ve çevresel etkileşimlerle desteklenmiştir. Oyun boyunca oyuncu, çevresindeki objelere etkileşimde bulunarak ilerleme sağlanmaktadır.

Estetik Açıdan Oyun Kalitesi

Minimalist siyah-beyaz görsellerle, çarpıcı ışık gölge oyunları ve soyut tarzdaki çizimler, kasvetli bir atmosfer yaratmaktadır. Silüetler, çevresel öğeler ve sembolik imgelerle zenginleştirilen görsel dil anlatım ve atmosfer açısından derinlik kazandırmaktadır.

4.1.3. Logo Kullanımı



Görsel 70: Limbo Logo

Görsel Hiyerarşi

Logoda "LIMBO" kelimesi büyük ve kalın harflerle yazılmıştır, bu da markanın ismini vurgular. Yazı tipi, dikkat çekici ve okunabilir olup, izleyicinin ilk bakışta markayı tanımasını sağlar. Arka plandaki figür ise daha küçük ve silüet şeklinde tasarlanmıştır, bu da oyunun sanat tarzı bağlamı tarzında siyah beyaz dengesini anlatarak yazının ön planda kalmasını sağlar.

Konum ve Kullanımı

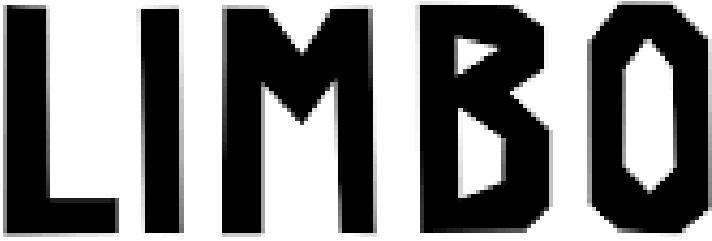
Logo, genellikle oyun kapağı, afişler ve dijital platformlarda merkeze yerleştirilmiştir. Bu konumlandırma, izleyicinin dikkatini doğrudan markaya çekmektedir. Ayrıca, logo sade ve güçlü bir tasarıma sahip olduğu için farklı arka planlarda da etkili bir şekilde kullanılabilir.

Özgünlük- Yaratıcılık

Keskin köşeleri ve kalın hatlarıyla dikkat çeker. Bu tasarım modern ve de endüstriyel bir hava yaratmıştır. Arka plandaki silüet figür, oyunun atmosferini yansıtarak özgün bir karakter katmıştır.

Kullanılan Renk Paleti
Siyah-beyaz renk paletiyle tasarlanmıştır. Bu minimal renk kullanımı, oyunun genel estetiğiyle uyumludur ve görsel sadeliği vurgulamıştır. Beyaz yazı, karanlık bir arka planda öne çıkarak okunabilirliği artırmıştır. Ayrıca, siyah-beyaz palet, oyunun kasvetli ve gizemli atmosferini yansıtmaktadır.
Tematik Uyum
Keskin hatlar ve minimal tasarım, oyunun karanlık ve soyut dünyasını yansıtır. Arka plandaki silüet figür, oyunun ana karakterini temsil ederek izleyiciye oyunun içeriği hakkında ipuçları vermektedir.
Okunurluk
Logo tasarımında kullanılan yazı tipi, büyük ve kalın harflerden oluşur, bu da okunabilirliği artırmaktadır. Beyaz yazı, karanlık bir arka planda net bir şekilde görünür. Ayrıca, yazı tipi sade ve modern olduğu için farklı boyutlarda da etkili bir şekilde okunabilmektedir.

4.1.4. Tipografi Kullanımı


Görsel 71: Limbo oyunu Tipografik Logo
Yazı Tipi Türü
"Limbo" yazı stili sade, modern ve sans-serif özelliklere sahip bir fonttur. Kalın ve keskin hatlara sahiptir. Okunabilir ve net olmasına rağmen, aynı zamanda görsel bir estetik yaratmaktadır. Bu, minimal tarzıyla uyum içinde olan bir tercih olmuştur.
Yazı Renk
Yazı rengi genellikle beyaz veya açık gri tonlarında kullanılmıştır. Karanlık arka planlarla kontrast oluşturularak yazının öne çıkmasını sağlamaktadır.

Okunabilirlik
Büyük ve kalın harflerden oluştuğu için yüksek okunabilirliğe sahiptir. Yazı, karanlık zeminler üzerinde beyaz olarak kullanıldığında, oldukça net bir şekilde okunmaktadır.
Stil Uyumu
Oyunun genel tarzına ve atmosferine uyum sağlamıştır. Limbo'nun minimal tasarımı ve kasvetli atmosferi, yazı tipinin sade, güçlü ve net bir şekilde tasarlanmıştır. Yazı tipi, oyunun görsel dilinin bir parçası olmaktadır.
Kullanım Alanı
Başlıklar, oyun içi menüler ve bilgi panelleri gibi çeşitli alanlarda kullanılmıştır. Genellikle yazının öne çıkması gerektiği durumlarda tercih edilmiştir. Yazı tipi, ekranın üst kısmında ya da önemli bir bilgi verilecek alanlarda yer alır ve her zaman görsel tasarımla uyum içinde olacak şekilde konumlandırılmıştır.

4.1.5. İllüstrasyon Kullanımı



Görsel 72: Limbo Oyunundan Kesit Sahne

Çizim Tarzı Stil
Limbo' nun illüstrasyonu, minimalist bir çizim tarzına dayanır. Tüm karakterler ve çevre, silüetler biçiminde ve oldukça sade şekilde çizilmiştir. Bu tarz, oyun boyunca görülen karanlık atmosferi ve kasvetli dünyayı etkili bir şekilde yansıtmaktadır. Çizimler genellikle çizgi ve şekillerin basitleştirilmesiyle ortaya çıkar, bu da oyuncunun duygusal ve psikolojik deneyimini ön plana çıkarır.

Kullanılan Teknik
Temel olarak 2D vektörel çizimlerin ve gölgeleme tekniklerinin bir birleşimidir. Arka planlar genellikle silüet biçimindedir ve ışık-gölge ilişkisiyle derinlik ve gerilim yaratılmıştır. Dijital fırçalar kullanılarak gölgeler oluşturulmuş ve atmosferik bir his vermek için düşük ışık seviyeleri tercih edilmiştir
Kullanılan Renkler
Renk paleti sınırlıdır, yalnızca siyah, beyaz ve gri tonları kullanılmıştır. Bu sınırlı renk seçimi, görsel olarak çarpıcı bir kontrast yaratırken, aynı zamanda oyunun kasvetli ve tekinsiz atmosferini güçlendirmektedir.
Kullanılan İmgeler
Karakterler, yaratıklar ve çevresel unsurlar genellikle soyut bir biçimde tasarlanmış, belirsiz silüetler şeklindedir. Bu imgeler, korku, endişe, ölüm, kaybolmuşluk gibi temaları yansıtmaktadır.
Katmanlama ve Derinlik
Görsel derinlik, ışık ve gölge oyunları ile sağlanmaktadır. Arka planlar, genellikle daha belirsiz ve uzak görünürken, ana karakter ve nesnelere daha keskin ve odaklanmış şekilde çizilmiştir.
Kompozisyon
Görsel unsurların sade ve anlaşılır bir şekilde düzenli bir yapıya sahiptir. Çizimlerde genellikle simetrik olmayan, bozulmuş ve düzensiz yapılar kullanılmıştır. Oyuncuyu sürekli olarak ileri hareket etmeye teşvik etmektedir. Ana karakter genellikle ekranın alt kısmında, karanlık bir zemin üzerinde yer almaktadır.

4.1.6. Arayüz Tasarımı (UI-Ux)



Görsel 73: Limbo Oyunu Menü Tasarımı

Gezinebilirlik (Navigasyon)

Gezinebilirlik, minimal, sade bir menüye sahiptir. Oyun, sadece ana menü ve temel oyun içi etkileşimlerin olduğu bir arayüze sahiptir. Menü seçenekleri, sade bir şekilde sıralanmıştır. Arayüz kullanımı basittir. Arayüz, fazla karmaşık olmayan bir düzende sunulmuş olup kolay bir kullanıma sahiptir.

Bilgi Hiyerarşisi (Sıralama)

Menü tasarımı sade ve kullanışlıdır. Herhangi bir aşırı bilgi sunulmamıştır, sadece oyunun ilerleyişine ve oyuncunun kararlarına yardımcı olacak unsurlar öne çıkmaktadır. Bu sıralama, kullanıcıyı gereksiz bilgilere boğmadan oyunun akışını korumaktadır.

Sanatsal Uyum ve Estetik

Menü ekranları ve arayüzde kullanılan görseller, oyun dünyasının minimalist ve karanlık havasını yansıtır. Butonlar ve menü öğeleri sade bir şekilde tasarlanmıştır.

Görsel Netlik ve Okunabilirlik

Arayüz tasarımı, siyah-beyaz renk paletiyle sade bir şekilde tasarlanmıştır. Menü öğeleri ve butonlar oldukça net ve okunabilir. Yazı tipi, büyük ve keskin hatlarla yazılmıştır, metnin her koşulda kolayca okunmasını sağlamaktadır.

Buton Tasarımı

Butonlar, sadece tipografi kullanılarak tasarlanmıştır. Renkler minimal tutulmuş, ancak işlevsel açıdan oldukça belirgindir. Butonların üzerine tıklanabilirlik

sağlamak için belirgin görsel efektler eklenmiş, oyuncunun etkileşime girmesi kolaylaştırılmıştır.
Renk Dengesi
Siyah, beyaz ve gri tonları kullanılmıştır. Butonlar, bu sınırlı palet içinde net bir şekilde öne çıkmaktadır.
Buton Arayüz Uyumluluğu
Butonların tasarımı, Limbo'nun minimalist ve kasvetli atmosferiyle oldukça uyumludur. Her buton, sade bir görsel dilde sunulmuştur, ancak etkileşime girildiğinde yazı arka planı ışıqla belirgin hale gelmektedir.
Animasyon ve Geçişler
Animasyonlar ve geçişler minimaldir. Butonların üzerine tıklanıldığında, geçiş animasyonları yavaş ve dikkat çekicidir.
Kullanılan Font ve Boyutu
Yazı tipi, büyük ve kalın harflerden oluşan sans-serif bir fonttur. Font boyutu, her bir menü öğesi için uygun şekilde ayarlanmıştır. Menüdeki yazılar, net ve kolayca okunabilir olacak şekilde tasarlanmıştır.
Fonksiyonellik
UI tasarımı, yüksek fonksiyonellik sunar. Menü öğeleri ve butonlar işlevsel ve kullanıcı dostudur. Arayüzde gezinmek oldukça basittir ve oyun içinde hızlı bir şekilde etkileşimde bulunulabilir.
UI & UX Uyumu
Arayüz tasarımı, oyuncuya rahat bir kullanım sunmaktadır. Menülerin yerleşimi, butonların tasarımı ve genel yapısı kullanışlıdır.
Arayüz Tepki Süresi
Arayüz tepki süresi oldukça hızlıdır. Butonlara tıklanması ve menüler arasında geçiş yapılması anında gerçekleşmektedir.

4.1.7. Animasyon



Görsel 74: Limbo Animasyon Sahnesine Ait Görsel

Animasyon Tekniği

Animasyon teknikleri, özellikle 2D animasyonlar ve basit fiziksel hareketlerle şekillendirilmiştir. Karakterler, çevresel unsurlar ve etkileşimler, büyük ölçüde el çizimi animasyonlar ve doğrudan fiziksel etkileşimlerle yapılmıştır.

Kullanım Alanı

Animasyonlar, oyun içindeki karakter hareketlerinden çevresel etkileşimlere kadar geniş bir yelpazeye yayılmıştır. Karakterin yürüyüşü, zıplaması ve çevresel etkileşimler gibi temel hareketlerden oluşmaktadır. Atmosferik ve çevresel animasyonlar da kullanılmıştır.

Animasyon Akıcılık

Animasyonlar, akıcı ve doğal bir şekilde gerçekleşmektedir. Karakter hareketleri ve çevresel etkileşimler arasında herhangi bir sıçrama veya kareler arası kesiklik yoktur.

Stil Uyumu

Oyun genelinde karakterlerin, nesnelerin ve çevresel öğelerin animasyonları, oyun dünyasının karanlık, minimalist ve soyut yapısına uyulanmıştır. Animasyonlar, sade ve stilize bir şekilde sunulur, fazla ayrıntıya girmeden derinlik ve duygu yaratmıştır.

Loop (Döngü) Animasyonu

Döngü animasyonları, özellikle karakterin yürüme, zıplama ve koşma hareketlerinde kullanılmıştır. Bu animasyonlar, oyuncunun sürekli bir hareket

halindeyken doğal bir akış sağlamaktadır. Yavaş ve düzenli bir şekilde dönen animasyonlar, bir hareketin sürekli bir şekilde tekrarı için kullanılmıştır.
Tepki Animasyonları
Karakterin etkileşimde olduğu nesnelere ya da düşmanlarla temas ettiği anlarda görülür. Zıplama, vurulma ve geri tepme gibi animasyonlar, fiziksel tepkileri yansıtarak oyunun dünyasına gerçekçilik katmaktadır.
Karakter Animasyonları
Ana karakterin yürümesi, zıplaması ve etkileşimde bulunması gibi temel hareketler, minimal ama duygusal olarak etkileyici bir şekilde tasarlanmıştır.
Nesne Animasyonları
Nesne animasyonları, çevresel etkileşimler için kullanılmıştır. Nesnelerin hareketi, oyuncuya engelleri ve etkileşimli öğeleri tanıtarak oyunun ilerlemesi için kritik bir rol oynamaktadır. Bu animasyonlar genellikle basittir ama işlevsel olarak etkilidir.
Yan Karakter Animasyonları
Arka planda ve çevresel etkileşimlerde yer alır. Bu karakterlerin animasyonları, çevreyle olan etkileşimlerini gösterir ve genellikle daha az detaylıdır, fakat yine de atmosferin derinliğini artırır.
Arayüz Buton Animasyonları
Arayüz buton animasyonları oldukça sade ve minimaldir. Buton animasyonları neredeyse yok denecek kadar sade ve kullanışlı tutulmuştur. Butonlar üzerine tıklanıldığında, genellikle basit bir renk değişimi veya büyüme gibi etkilerle animasyonlar devreye girmektedir.
Animasyon Hızı (Yavaş, Orta, Hızlı)
Oyun akışı genelinde yavaş ve dikkatli bir şekilde gerçekleşmektedir. Bu yavaşlık, karakterin hareketlerine daha fazla duygu ve ağırlık katarak atmosferi yoğunlaştırır.
Atmosfer Animasyonu
Rüzgârın hareket ettiği çimenler, hafif dalgalanan su yüzeyleri ve ışık oyunları, Merdiven ve tırmanış halatları vb. oyun dünyasına derinlik katmıştır. Sis, ışık

titreşimleri, duman gibi unsurlar sürekli olarak ortamın tehdit dolu havasını canlı tutmaktadır.

Arka Plan Animasyonu

Statik olmayan dünyasını yansıtarak, mekânın derinliğini ve genişliğini ortaya koymaktadır. Arka planda görülen hareketli gölgeler veya uzak nesnelere, ortamın canlı ve tehlikeli olduğunu simgelemektedir.

4.1.8. İllüstrasyon Kullanımı Konsept İllüstrasyonu



Görsel 75: Limbo Konsept İllüstrasyon Sahnesi

Oyun Atmosferi

Oyun, karanlık ve belirsiz bir dünyayı sunar. Bu atmosfer, konsept illüstrasyonlarıyla doğrudan ilişkilidir, her bir çizim ve illüstrasyon oyuncuyu içine çeken bir atmosfer yaratmaktadır. Arka planlar genellikle silüet biçiminde ve detaylardan kaçınılmış şekilde tasarlanmıştır.

Hikâye Unsurları

Ana karakterin yolculuğu, karanlık bir dünyada kaybolmuşluk, korku ve keşif temaları üzerinden anlatılmaktadır. Çizimler, her bir karakterin ve mekânın psikolojik durumlarını betimlemektedir. Bu görsel anlatım tarzı, oyuncuyu karakterin dünyasına sokar ve hikâye ile duygusal bir bağ kurmalarını sağlamaktadır.

Konsept Özgünlük Yaratıcılık

Minimalist çizimler, tipik oyun tasarımlarından farklı olarak, sadelik üzerine kurulmuştur. Yaratıcı olarak, görsel öğeler az sayıda detayla oldukça güçlü bir

<p>anlatım dili oluşturur. Her bir görsel soyut ve somut anlamlar taşıyan imgelerle zenginleştirilmiştir.</p>
<p>Teknik ve Tarzı</p>
<p>Dijital boyama ve vektörel çizim teknikleri kullanılmıştır. Bu teknik, oyunun görsel dünyasında net ve belirgin hatlar oluşturur. Çizimlerdeki detaylar minimaldir, ancak dijital teknikle yapılan gölgelendirme ve ışıklandırma, derinlik ve atmosfer yaratır.</p>
<p>Renk Kullanımı</p>
<p>Siyah, beyaz ve gri tonları kullanılmıştır. Görsel sadelik ve yüksek kontrast ile öne çıkmaktadır. Renkler, çoğu zaman çevresel öğelerde, karakterlerin ruh hâllerini yansıtacak şekilde yerleştirilmiştir.</p>
<p>İmge / Sembol</p>
<p>Kullanımı Karakterler, nesnelere ve arka planlar, belirli temalar ve duygulara hizmet edecek şekilde tasarlanmış sembollerle doludur. Kullanılan imgeler genellikle soyut ve semboliktir. Tehlikelerle karşılaşma sürecini veya ölüm temasını simgeleyen imgeler sıkça kullanılmıştır.</p>

4.1.9. Karakter İllüstrasyonu



Görsel 76: Limbo Ana Karakter

<p>Karakter</p>
<p>Ana karakteri, silüet tekniği kullanılarak minimal bir tasarıma sahip, siyah-beyaz renk paletiyle stilize edilmiş bir figürdür. Yüzü ve birçok fiziksel özelliği soyutlaştırılmış ve belirgin olmayan karakter, yalnızca silüet olarak tasarlanmıştır.</p>

Bedene göre büyük bir kafa yapısı, düşük omuzlar ve zayıf bir fiziğe sahip limbo karakterin sadece gözleri parlayan bir ışıkla sembolize edilmiştir. Bu tasarım, karakterin kimliğini belirsiz bırakmıştır.
Teknik ve Tarz
Silüet ve şekil olarak oldukça basit bir stilize figür kullanılmıştır. Karakterin hareketleri, animasyonları ve etkileşimleri, basit ama etkili bir şekilde tasarlanmış olup, gerçekçi detaylardan ziyade soyutlaştırılmış öğelere dayanır.
Fiziksel Özellikler / Kişiliği
Figür, uzun bir silüet olarak çizilmiş olup, ekranda hareket ederken genellikle hareketsiz bir pozisyonda bırakılan vücut hatlarına sahiptir. Zayıf, düşük omuz yapısına sahip, bedenine göre büyük bir kafa yapısı vardır. Karakterin yalnızlık, kaybolmuşluk ve çaresizlik gibi duygularını simgelemektedir.
Renk ve Kıyafet Uyumu
Sade bir şekilde siyah bir formdan oluşturulmuş ve detaylardan kaçınılmıştır. Bedenine göre bol kıyafeti vardır. Beyaz renk, vurgulanan önemli unsurlarda ve karakterin hareketlerinin öne çıkmasında kullanılır.
İmge / Sembol Kullanımı
Kullanımı Karakterin ruh hâlini ve hikâyesini anlatmaya hizmet etmektedir. Karakterin basitleştirilmiş silüeti, sembolizm açısından büyük bir anlam taşımaktadır. Karakterin karanlık bir dünyada yalnızca bir silüet olarak tasvir edilmiştir.

4.1.10. Yan Karakter İllüstrasyonu



Görsel 77: Limbo Yan Karakter- Kız Kardeş

Karakter: Kız Kardeş
Ana karakteri, silüet tekniği kullanılarak minimal bir tasarıma sahip, siyah-beyaz renk paletiyle stilize edilmiş bir figürdür. Yüzü ve birçok fiziksel özelliği soyutlaştırılmış ve belirgin olmayan karakter, yalnızca silüet olarak tasarlanmıştır. Bedene göre büyük bir kafa yapısı, düşük omuzlar ve zayıf bir fiziğe sahip limbo karakterin sadece gözleri parlayan bir ışıkla sembolize edilmiştir. Bu tasarım, karakterin kimliğini belirsiz bırakmıştır.
Teknik ve Tarz
2D silüet tekniğiyle stilize edilmiş bir biçimde sunulmuştur. Gerçekçilikten uzak, sade ve soyut bir görsel dili vardır. Ayrıntılardan kaçınılmış yapılara silüet tarzında tek ton üzerinden belirlemiştir. Karakterin detayları verilmeden, yalnızca gölge ve konturla tanımlanması, onu yorumlamaya açık bir figüre dönüştürmüştür.
Fiziksel Özellikler / Kişiliği
Karakter küçük, narin yapılı, omzuna kadar inen saçları ve savunmasız görünümüne sahiptir. Yüz ifadesi yoktur, diyalog kurmaz, bu da onun duygularını sessizlikle ifade ettiğini ve oyuncunun karaktere kendi duygularını yansıtmasına olanak tanıdığını gösterir. Gözlerinin parlak olması, onun hayatta ve bilinçli olduğunu simgelerken, kişiliği masum, yalnız ama dirençli bir figür olarak şekillenir.
Renk ve Kıyafet Uyumu
Karakterler tamamen siyah tonlarla betimlenmiştir ve herhangi bir renk detayı ya da kıyafet dokusu seçilemez. Bu sadelik, karakterin oyun atmosferine uyumunu artırır. Üzerinde dizine denk gelen bir etek vardır. Gözlerdeki parlak beyaz ışık ise karanlık dünya içinde bir "canlılık" ve "bilinç" göstergesi olarak öne çıkarmaktadır.
İmge / Sembol Kullanımı
Ana karakter, çocukluk, masumiyet, yalnızlık ve kırılabilirlik gibi temaların bir temsili olarak karşımıza çıkmaktadır. Yanında görülen kız figürü, kız kardeş, kayıp, bağlılık ya da koruma duygularını simgelemektedir.

4.1.11. Obje / Nesne İllüstrasyonu



Görsel 78: LİMBO Obje ve Nesne Sahne Kesitleri

Kullanılan Teknik

Siluet tekniği ve minimalist 2D animasyon kullanılarak oluşturulmuştur. Işık ve gölge kontrastının ustaca kullanımıyla, oyuncuya görsel bir derinlik ve sürekli bir belirsizlik hissi vermiştir.

Tarz (Stilize, gerçekçi vb.)

Oyunun genel estetiği stilize bir yapıya sahiptir. Gerçekçilikten uzak, soyut ve kasvetli görseller tercih edilerek, oyuncuda psikolojik gerilim ve hayal gücünü harekete geçiren bir deneyim amaçlanmıştır.

Renk Kullanımı

Limbo'da renk paleti tamamen siyah, beyaz ve gri tonlarından oluşur. Sınırlı olmasına rağmen, bu palet oyunun atmosferini güçlendiren anahtar unsurdur. Siyah renk bilinmezliği ve karanlığı sembolize ederken, beyaz ışıkla yönü gösterir ve umudu ima eder, gri tonlar ise bu iki kutup arasında gergin bir denge yaratarak belirsizlik hissini güçlendirir. Güçlü kontrast, sadece uzamsal derinlik oluşturmakla kalmaz, aynı zamanda sahnedeki nesnelere ve karakterlere dramatik bir vurgu katar.

İmge / Sembol Kullanımı

Oyunda yer alan kafes, özgürlüğün sınırlandırılmasını. Karga, yalnızlık ve ölüm temasını sembolize eder. Tekne, bilinmeyene doğru yapılan bir yolculuğu temsil

ederken merdiven, kaçış ya da çıkış arayışının simgesidir. Ana karakter olan çocuk figürü ise masumiyetin ve savunmasızlığın görsel bir yansımasıdır.

Araç

Tekne, karakterin su üzerindeki geçişlerini sağlayan işlevsel bir araç olarak kullanılırken, hareketli merdiven aracı ise oyuncunun çevreyle etkileşimini artıran basit ama etkili bir mekanik sistem olarak tasarlanmıştır.

4.1.12. Ön / Arka Plan İllüstrasyonu



Görsel 79: Limbo Arka Plan ve Ön Plan

Görsel Hiyerarşi Uygunluğu

Oyunun görsel yapısı, oyuncunun dikkatini kilit unsurlara ve karakterlere etkili bir şekilde yönlendiren net bir hiyerarşi sergilemektedir. Arka plan öğeleri siluet halinde ve ayrıntıdan yoksun, bu da ana karakterin net bir şekilde öne çıkmasını sağlıyor. Ön plandaki unsurlar ise belirgin konturlara ve basitleştirilmiş şekillere sahip olup temiz ve yönlendirilmiş bir kompozisyon oluşturuyor. Bu yaklaşım sahnenin ifade gücünü artırır ve görsel netlik sağlar.

Kullanılan Teknik

İllüstrasyonlar vektör grafikleri ve dijital boyamayı birleştirmektedir. Vektör öğeleri net ve kesin çizgiler sağlarken, dijital boyama hacim, ışık ve atmosferik derinlik katar. Bu kombinasyon genellikle 2D oyun motorlarında kullanılır, çünkü farklı çözünürlüklerde kaliteyi korurken optimize edilmiş görsellere izin verir. Sonuç, estetik açıdan zengin ancak teknik açıdan hafif bir görsel ortamdır.

Tarz (stilize, gerçekçi vb.)
İllüstrasyon stili, stilize ve soyut bir görsel sunum lehine gerçekçilikten uzaklaşır. Bu sanatsal seçim sadece görsellerde çeşitlilik sağlamakla kalmıyor, aynı zamanda oyunun duygusal ve tematik içeriğini de geliştiriyor. Kasvetli ve belirsiz bir şekilde işlenen arka planlar bilinçaltını etkileyen bir atmosfer yaratırken, basitleştirilmiş geometrik şekiller biçimindeki ön plan öğeleri doğrudan karakterle ilgili nesnelere işaret etmektedir.
Renk Kullanımı
Renk paleti sınırlı ancak işlevseldir. Siyah, beyaz ve gri ağırlıklı olup oyunun karanlık, gizemli ve melankolik atmosferini vurgulayan monokrom bir yapı oluşturmaktadır. Beyaz, ana karakterleri ve nesnelere vurgulamak için kullanılırken, siyah ve gri gölgeler, arka planlar ve görsel derinlik yaratmak için kullanılıyor. Bu renkler arasındaki kontrast görsel hiyerarşiyi güçlendiriyor.
Derinlik ve Perspektif
Görsel derinlik, hafif gölgelendirme ve perspektif kullanımıyla geliştirilmiştir. Arka plandaki öğeler giderek netliğini kaybederek bir boşluk etkisi yaratırken, ön plan net ve etkileyici kalır. Perspektif çizgileri oyuncuyu sahnenin içine “çekecek” şekilde düzenlenir ve sürükleyicilik hissini artırır. Bu mekânsal düzenleme, inandırıcı bir atmosfer yaratılmasında kilit bir rol oynar.
Mekân Atmosferi
Oyunun mekanları genellikle karanlık, soyut ve baskıcı bir atmosfere sahiptir. Belirgin ışık kaynaklarının yokluğu gizem ve belirsizlik hissini artırıyor. Bu atmosfer, anlatının tematik katmanlarını yalnızlık, korku, tehlike ve iç çatışma etkili bir şekilde destekler. Arka planlar rahatsız edici bir boşluk veya duygusal izolasyon hissi uyandırabilir.
Sahne Geçişi
Sahneler arası geçişler, görsel ve anlatsal bütünlükten ödün vermeden nazikçe ve sorunsuz bir şekilde gerçekleştirilir. Çevre, karakterin hareketlerine organik olarak yanıt vererek görsel süreklilik sağlıyor. Ani ve hızlı geçişlerin aksine, burada yavaş, atmosferik olarak tutarlı dönüşümler tercih edilmektedir. Bu yaklaşım, oyuncunun duygusal katılımını derinleştirmeye ve sürükleyici etkiyi artırmaya yardımcı olur.

4.1.13. Çevre İllüstrasyonu



Görsel 80: Limbo Oyunundan Çevre İllüstrasyonun Ait Sahne

Kullanılan Teknik

Nesneler çoğunlukla sade ve minimal bir şekilde tasarlanmış olup, ayrıntılar azaltılmıştır. Işık ve gölge kullanımı, objelere derinlik ve anlam kazandırmak için çok önemlidir. Çoğu nesne, arka planda yumuşak bir şekilde silikleşirken, ön plandaki nesneler daha belirgin ve net çizilmiştir.

Tarz (stilize, gerçekçi vb.)

Gerçekçilikten uzak, soyut ve basitleştirilmiş stilize bir tasarım diline sahiptir. Nesneler, genellikle çizgisel ve keskin hatlarla tanımlanırken fazla detaydan kaçınılmıştır.

Renk Kullanımı

Renk paleti, siyah, beyaz ve gri tonları baskın renklerdir. Bu sınırlı renk paleti, çevrenin soğuk, kasvetli ve tekinsiz atmosferini güçlendirmektedir. Beyaz ve gri tonları, arka plandaki öğelerin öne çıkmasını sağlarken, siyah ise derinlik ve gölgeyi vurgulamaktadır.

Çevre Yapıları

Oyuna ormanla başlar, ilerledikçe terkedilmiş binalar, mekanik tuzaklar ve endüstriyel yapılarla karşılaşsınız. Bu yapılar sadece arka plan değil, oyuncuya duygusal yönlendirme ve oyun ile etkileşim sunmaktadır.

Oyun Atmosferi bilgisi

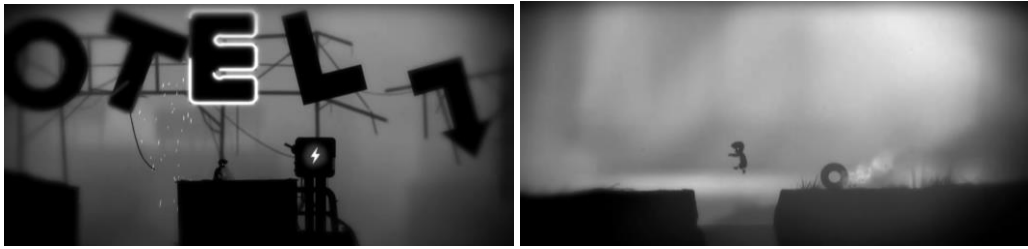
Karanlık ve belirsiz atmosfer hâkim olmuştur. Arka planlar, genellikle silüet biçiminde ve minimal detaylarla tasarlanmış olup, atmosferin soyut doğasını

yansıtmıştır. Işıklandırma, çevrenin sakin fakat kasvetli atmosferini vurgular ve oyuncuyu sürekli bir keşif ve ileriye atılma haline itmektedir. Oyun içi genel atmosfer oyuncuyu yalnızlık, tehlike ve belirsizlik gibi duygularla yüzleştirmektedir.

Yönlendirme Bilgilendirme

Nesnelerin ve çevresel öğelerin yerleşimi, oyuncuya oyunun ilerleyişi hakkında ipuçları vermektedir. Örneğin, belirli nesnelere veya yapılar, oyuncuya hangi yöne gitmesi gerektiğini ya da hangi etkileşimleri gerçekleştirmesi gerektiğini göstermektedir.

4.1.14. Animasyon & Efekt İllüstrasyonu



Görsel 81: Limbo Oyunu Animasyon ve Efekt Sahnesi

Görsel Yoğunluk

Karakterlerin hareketleri ve çevresel etkileşimler genellikle sade bir şekilde ifade edilmiş, aşırı görsel detaydan kaçınılmıştır. Bu sadeleştirilmiş yaklaşım, izleyicinin sadece ana karakterin hareketlerine ve çevresel değişimlere odaklanmasını sağlar. Efektler de oldukça ölçülüdür. Her animasyon ve efekt, temayı ve duygusal yoğunluğu güçlendirmek için kullanılır.

Teknik

Oyunda iki boyutlu stilize animasyon kullanılıyor. Karakterlerin animasyonları yavaş ve dikkatli bir şekilde yapılmış, bu da gerilimi ve atmosferi güçlendiriyor. Çevre daha soyut ve minimalist bir şekilde sunuluyor, bu da duygusal bileşene dikkat çekiyor. Karakterler ve nesnelere silüet yöntemi ile oluşturulur ve planlar arasındaki geçişler, uzamsal derinlik oluşturan ve dinamik gölgelerle birlikte dramatik bir görsel efekt yaratan paralaks kaydırma kullanılarak gerçekleştirilir. 2D stilize animasyon tekniği kullanılarak hareket akışı verilmektedir.

Tarz
Stilize edilmiş bir yaklaşım kullanılarak tasarlanmıştır. Tarz, genel olarak sade ama yoğun bir estetik yaratır ve her animasyon ya da efekt, siyah beyaz renk geçişler parlamalar görseldeki animasyon hareket algısını desteklemiştir.
Renk Kullanımı
Siyah, beyaz ve gri tonları kullanılmıştır. Efektlerde renk kullanımı, genellikle minimaldir. Yüksek kontrastla dikkat çekici alanlar vurgulanırken, renklerin sınırlılığı oyunun karanlık temasını anlatmaktadır. Önemli anlarda karakterin veya çevrenin ruh hâlini vurgulamaktadır.
İmge / Sembol Kullanımı
Oyunun animasyon kısmında ışık ve gölge oyunları birleşerek kasvetli bir atmosfer oluşturmuştur. Bu atmosfer, oyuncunun yalnızlık ve belirsizlik duygularını tanımlamaktadır. Karakterin hareketleri, çevresel etkileşimler ve ölüm animasyonları, sadece görsel değil, aynı zamanda sembolik anlamlar taşımaktadır.
Efekt Kullanımı
Animasyonlar sırasında sis, toz, gölge hareketleri ve fizik temelli parçacık efektleri kullanılmıştır. Özellikle ölüm anlarında ağır çekim benzeri vurgular dikkat çeker. Sesle desteklenen bu efektler, dramatik etkiyi artırmaktadır.
Efekt Renk Kullanımı
Efektlerde de genel renk paletinden sapma yapılmaz, tüm efektler siyah, gri ve beyazın farklı yoğunluklarında kullanılmaktadır. Parlaklık yalnızca vurgulayıcı amaçla, genellikle tehlike ya da hareket anlarında kullanılır.

4.2. “GRİS” İsimli 2D Oyuna Dair Bulgular

4.2.1. Temel Özellikler

Oyun İsmi	GRİS
Üretici Firma	Nomada Studio
Geliştirici- Yayımcı	Devolver Digital
Kullanılan Oyun Motoru	Unity
Boyut (Gb)	4 Gb
Çıkış Yılı	2018
Oyun Türü	2D Platformer, Macera, Sanatsal Anlatı
Yaş Uyumluluğu	PEGI 7 / ESRB E10+
Mod	Tek Oyunculu
Platform (PC-Mobil- PS vb.)	PC, macOS, Nintendo Switch, PS4, iOS, Android
İncelemeler (Platform Puan)	Steam %96 olumlu, Metacritic ortalama 84/100
Kullanıcı Tanımlı Etiketler	Atmosferik, Bağımsız, Macera, Elle Çizilmiş, Platform, Tek Oyunculu, 2D, Zengin Hikâye, Gerçeküstü, Basit Eğlence, Keşif, Yürüme Simülatörü ,Anime
Diller	İngilizce, Fransızca, Almanca, Kastilya İspanyolcası, Japonca, Korece, Rusça, Basitleştirilmiş Çince, Geleneksel Çince, Brezilya Portekizcesi

4.2.2. Konsept Kullanımı İnceleme



Görsel 82: Gris 1. Bölüme Ait Yeryüzüne Düşme Sahnesi

Çizim Tarzı – Sanat Tarzı

Gris oyununun görsel stili suluboya efektli dijital resme dayanmaktadır. Stilize ve minimalisttir. Kontur çizgileri neredeyse hiç kullanılmaz, bu da görüntülere yumuşak ve rüya gibi bir atmosfer verir. Karakterler ve ortamlar soyut bir şekilde tasarlanmıştır.

Kullanılan Teknik

İllüstrasyonlarda dijital suluboya fırçaları ve katmanlı çizim kullanılmıştır. Estetik, oyun motorundaki paralaks, gölge eklentileri ve şeffaflık efektleriyle geliştirilmiştir.

Kullanılan Renkler

Oyun gri tonlarda başlar. Oyuncu ilerledikçe duyguları temsil eden renkler eklenerek sahne ve atmosferi değişiyor. Kırmızı, yeşil, mavi, sarı. Renkler doygunluk ve ton açısından değişkenlik gösterirken sahnelerdeki kullanılan ifadeleri yansıtmak için dengelidir.

Kullanılan İmgeler

Semboller sahneler arası sıklıkla kullanılmaktadır. Bir el, bir kuş, bir yıldız, bir çiçek. Bu imgeler anlatının metaforlarını güçlendirir ve karakterin duygusal gelişimini yansıtır. Oyuncunun imgeler karşısında o duyguyu hissetmesi sağlanır.

Tematik Uyum

Görsel unsurlar, kahramanın duygusal değişimleriyle senkronize olarak gelişir. Renk geçişleri, animasyon hareketleri ve tepkime süreleri ve atmosfer yapısı anlatıya bağlıdır. Konsept sanatı temayla bir bütün haline gelerek bir uyum yakalamıştır.

Görsel Tutarlılık
Tüm sahnelerde stil ve renk sistemi tutarlı ve dengelidir. Arayüz, karakterler, arka planlar ve nesnelere aynı estetikte tasarlanmıştır. Oyun sırasında görsel tutarsızlık yoktur. Minimal ve etkileyici bir akıcılık vardır.
Mekân Tasarımı- Atmosferi
Oyundaki mekanlar fiziksel ve psikolojik olarak kurgulanmıştır. Sessiz, melankolik, rüya gibi ve soyut atmosferler ışık ve renkle korunur. Derinlik paralaks ve katmanlama yoluyla elde edilir. Arka plan ve ön plan tasarımları dengeli ve o etkiyi yansıtmak üzere aktarılmıştır.
Karakter Atmosferi
Kahramanın yani ana karakterin duygusal yolculuğu yürüyüşü, çevresiyle etkileşimi, pozları ve oyun evreninin görsel sunumuyla ifade edilir. Anlatı diyalog olmadan aktarılır. Sessiz bir anlatı görsel ve animasyonla desteklenmiştir.
Oynama Hareket Rehberi
Karakter hareketleri (koşma, zıplama, yürüme, havada asılı kalma) çevreden gelen görsel ipuçları aracılığıyla oyuncuya öğretiliyor. Arayüzde metin yoktur, öğrenme animasyonları aracılığıyla gerçekleşir. Yönlendirme ve hareket öğretici ipuçları oyunun akışında gitmesini sağlamaktadır.
Estetik Açısından Oyun Kalitesi
Gris, olağanüstü estetik bütünlüğe, göstergesel açıdan derin duygusallığa ve teknik ustalığa sahip sanatsal bir oyundur. Görsel dil ve anlatım, görsel derinlikle dengelenmiş grafiksel basitlikle birbirine bağlanmıştır. Kullanılan teknik ve stil oyunu bir bütünlük gibi sunmaktadır.

4.2.3. Logo Kullanımı



Görsel 83: Gris Oyunundan Logo ve Ana Karaktere Ait Bir Sahne

Görsel Hiyerarşi

GRIS logosunda görsel hiyerarşi, basit tipografinin merkezi yerleşimi ile sağlanır. Arka plandaki dairesel desen gözü yazıya yönlendirir ve görsel denge oluşturur. Merkezizde oyunun olduğunu etrafında çemberlerin katmanlı olası ve dönün daireler, evrenin bu oyun etrafında döndüğü hissini yansıtır.

Konum ve Kullanımı

Logo, oyunun başlangıcında ve ana menüde ekranın ortasına sabitlenmiştir. Görsel kimliğin bir parçası olarak tanıtım materyallerinde ve yükleme ekranlarında da kullanılır. Yerleşim dengelidir ve merkezinde konuma kullanılarak oyuncunun odaklanması sağlanmıştır.

Özgünlük- Yaratıcılık

Dairesel ögesi ve özlü tipografisiyle logo klasik oyun logolarından ayrılıyor. Minimalist bir yazı tipi kullanımıyla beraber dairelerin inceliğiyle oluşturulması oyunun sanatsal doğasına uyuyor ve sadelikle yaratıcı bir etki yaratıyor.

Kullanılan Renk Paleti

Renk paleti monokrom (tek rengin tonları) ve pastel tonlara dayanıyor. Gri, beyaz ve açık mavi kullanılarak logoya duygusal ve sakin bir atmosfer kazandırılmış. Renkler oyunun duygusal tonuna uyuyor.

Tematik Uyum

Logo, oyunun metaforik ve melankolik motiflerini doğrudan destekliyor. Estetik sadeliği, kelimeler olmadan anlatımı vurguluyor ve oyunun sanatsal tarzının görsel bir özeti olarak hizmet ediyor.

Okunurluk

Tipografi basittir ve serif ve sans serif yazı tipi öğelerini birleştirir. Karakterler arasında yeterli boşluk (tracking) bırakılmıştır ve kontrast yüksek okunabilirlik sağlar. Zarif, minimalist bir yazı karakterliğiyle oyun naif ve dikkat çeken yapısı yansıtılmıştır.

4.2.4. Tipografi Kullanımı



Görsel 84: Gris Logo

Yazı Tipi Türü

GRIS oyunu geometrik bir sans-serif yazı tipi kullanır. Biçimi basit, köşesiz ve minimalisttir. Duygusal anlatıma uygun olarak, dekoratif unsurlar tamamen dışlanmıştır. Sadelik, netlik ve açık bir ifade yansıtılmıştır.

Yazı Renk

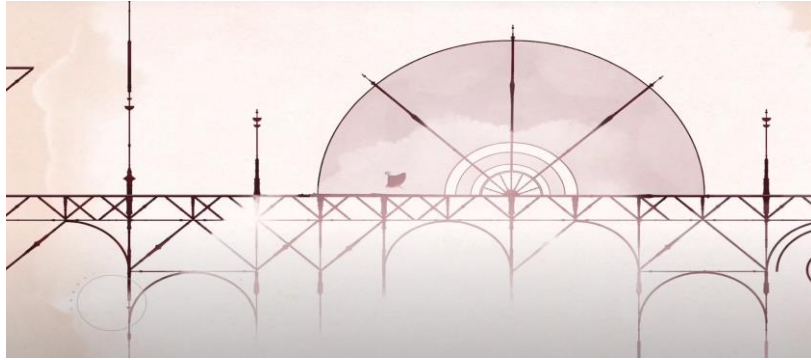
Logoda metin rengi ağırlıklı olarak açık gri veya beyazdır. Arka plan ile kontrast dikkate alınarak uygulanmıştır. Renk seçimi tipografinin kısılalığı ile birleştiğinde sakin bir görsel atmosfer yaratır.

Okunabilirlik

Geniş aralıklar ve basit yapı sayesinde metin kolayca okunabilir. Metin rengi ve arka plan arasındaki denge okunabilirliği artırır. Küçük yazı tipi boyutlarında bile netlik korunur.

Stil Uyumu
Tipografi genel grafik stiliyle tamamen uyumludur. Minimal bir yaklaşım benimsenmiştir. Görsel sadelik yazı karakteri tasarımına da yansıtılmıştır. Estetik olarak, çizimler ve oyun arayüzü ile uyumludur.
Kullanım Alanı
Yazı tipi ana menüde, yükleme ekranlarında ve seviyeler arasındaki geçişlerde kullanılır. Oyun içi anlatım öncelikle görseller aracılığıyla gerçekleştirildiğinden, arayüzde ve başlıklarda metin minimum düzeyde kullanılmıştır.

4.2.5. İllüstrasyon Kullanımı

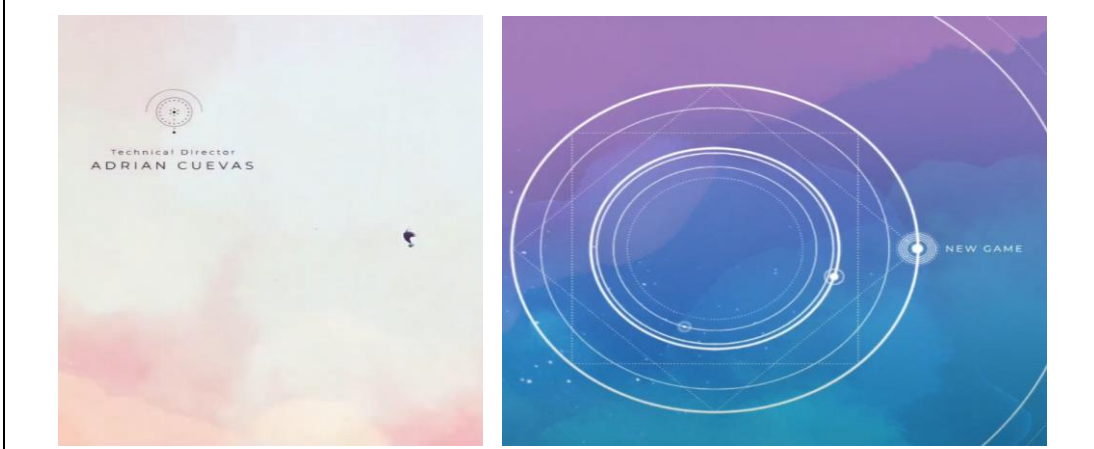


Görsel 85: Gris 2. Bölüme Ait Kompozisyon

Çizim Tarzı Stil
Gris'in genel sanatsal tarzı stilize ve soyuttur. Geleneksel suluboyanın estetiği dijital fırça darbeleriyle dijital olarak yeniden yorumlanmıştır. Kontur çizgilerinin yokluğu yumuşak geçişler ve atmosferik derinlik yaratır. Görüntüler duygusal soyutlamaya odaklanarak her sahneyi ayrı bir tabloya dönüştürüyor.
Kullanılan Teknik
Dijital suluboya, şeffaf dokular ve yumuşak fırça kenarları kullanılmıştır. Işık kırılma efektleri, katmanlar ve parçacıklar arasındaki geçişler oyun motoru (unity), gölgelendirme eklentileri kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Elle çizilmiş darbeler doğrudan dijital bir tuvale uygulanmış gibi görünür. Soyut bir sanatı suluboya gibi bir teknikle aktarmak oyuna etkileyici bir atmosfer yansıtmıştır.

Kullanılan Renkler
Oyun gri tonlarda başlayan ilerleme sağlandıkça duyguları temsil eden renkler ekleniyor. Bu renkler kırmızı (öfke), yeşil (kabullenme), mavi (üzüntü), sarı (umut). Renkler arasındaki geçişler doğrusal değildir, ancak sahneye bağlı olarak yoğunlaşarak istenen atmosferi oluşturur. Pastel renkler ve düşük doygunluk görüntüye yumuşaklık verir. Yumuşaklık oyun atmosferindeki o hissi yansıtıyor.
Kullanılan İmgeler
Oyunda sıklıkla sembolik imgeler yer almaktadır. İmgeler olarak yıldızlar, eller, kuşlar, çöken binalar ve yükselen katedraller. Bu unsurlar metaforik olarak bilinçaltı, kayıp, umut ve yeniden doğuşla bağlantılıdır. Her sembol, kahramanın ruhsal dönüşümündeki bir aşamayı yansıtır.
Katmanlama ve Derinlik
Oyun sahnelerinde üç ana katman kullanılmıştır. Arka plan, orta plan ve ön plan. Derinlik paralaks efektiyle elde edilir. Nesnelere, sahnenin uzamsal algısını geliştirmek ve üç boyutluluk yanılsaması yaratmak için yerleştirilmiştir. Katmanlar arasındaki arak ön mesafe boşluğu oyundaki üç boyut algısı oluşturuşa da iki boyutlu bir düzlem oyunudur.
Kompozisyon
Her sahne ayrı bir illüstrasyon olarak tasarlanmıştır. Negatif alan kullanımı dengelidir, simetri ve asimetri oranı dramayı vurgular. Karakterin çerçeve içindeki konumu oyuncunun hareketiyle senkronize edilmiştir. Kompozisyon, sürükleyici bir görsel deneyime doğru yönlendirilmiş ve yönlendirilmiştir.

4.2.6. Arayüz Tasarımı (UI-UX)



Görsel 86: Gris Oyun Menü Arayüzü / Bilgilendirme Arayüzü

Gezinebilirlik (Navigasyon)

Minimalist yaklaşımı sayesinde Gris sezgisel bir navigasyon sunmaktadır. Menü yapısı son derece basit ve minimal düzeydedir. Oyuncu için yalnızca temel seçenekler mevcuttur. Oyun içi navigasyon sembolik ve işaretçiler aracılığıyla gerçekleştirilir. Karmaşık hiyerarşiler yerine düz, özlü bir sistem kullanılır. Basit anlaşılır bir arayüz hâkimiyeti vardır.

Bilgi Hiyerarşisi (Sıralama)

Bilgi basit, işlevsel ve net bir sırayla sunulur. Arayüz sadece gerekli verileri göstermektedir. Bilgi yapısı, mekânsal yerleştirme ve hareketle doğal olarak desteklenir. Bu basit tarz dikkat dağıtıcı unsurları ortadan kaldırır. Oyunu atmosferine dikkat çeker.

Sanatsal Uyum ve Estetik

Arayüz, oyunun genel sanatsal estetiğine tamamen entegre edilmiştir. Renkler, yazı tipleri, simgeler ve animasyonlar suluboya illüstratif bir stili takip ediyor. Estetik ve işlevsellik arasında görsel bir denge kurulmuştur.

Görsel Netlik ve Okunabilirlik

Yazı tipleri, düğmeler ve geçiş simgeleri mükemmel okunabilirlik için yüksek kontrast ve sadelikle tasarlanmıştır. Karmaşık arka planlar kullanılmamıştır. Netlik oluşturulması adına minimalist ve akıllı tipografi seçimi ile sağlanmıştır.

Buton Tasarımı
Düğmeler sembolik ve basittir. 3D efektler veya parlak öğeler kullanılmamıştır. Düz Tasarım yaklaşımı kullanılmıştır. Öncelik, renk, şekil ve yerleşimde işlevsel sadeliktir. Algı oyuna yönelik oluşturulmuş, arayüz sadece bir geçiş olarak yapılmıştır.
Renk Dengesi
Arayüz, oyunun tematik paletiyle tutarlı olan pastel, düşük doygunlukta olan renkler kullanır. Ani renk patlamalarından kaçınılmıştır. Arayüz, oyuncunun dikkatini dağıtmadan arka plana nazikçe entegre edilmiştir. Oyun içerisinde bir araçtır.
Buton Arayüz Uyumluluğu
Tüm düğmeler arayüzün kompozisyonuna uyumlu bir şekilde uymaktadır. Oranlar, hizalama ve yerleştirme rahat bir etkileşime katkıda bulunur. Grafikler ve işlev arasında tam bir tutarlılık ve denge vardır.
Animasyon ve Geçişler
Menü geçişleri yumuşak fade-in / fade-out (açılma ve kapanma) animasyonları ile gerçekleştirilmiştir. Animasyonlar vurgulu değil, yumuşak ve minimalisttir. Animasyonlar, oyunun atmosferine uyuyor.
Kullanılan Font ve Boyutu
Geniş harf aralıklı bir sans-serif yazı tipi kullanılmıştır. Boyut, arayüzün ölçeği için optimize edilmiştir ve tüm çözünürlüklerde okunabilir kalmaktadır.
Fonksiyonellik
Gerekli tüm işlevler basit bir biçimde sunulmuştur. Temel seçenekler (ayarlar, yeniden başlatma, ilerleme) dışında karmaşık sistemler yoktur. Bu basitlik minimalist bir anlatımı vurgulamaktadır.
UI & UX Uyumu
Kullanıcı arayüzü, kullanıcı deneyimi ile tamamen uyumludur. Görsel tasarım navigasyon mantığı ile senkronize edilmiştir. Her ekran oyuncuyu sezgisel olarak yönlendirir. Görsel sadelik, kesintisiz bir oyun deneyimi sağlamak için kolaylık ile birleşir. Oyuna yönelik yapılmış bir tasarım olarak belirlenebilir.

Arayüz Tepki Süresi

Düğmeler arasındaki geçişler gecikme olmadan gerçekleşir. Arayüz duyarlı ve akıcıdır.

4.2.7. Animasyon



Görsel 87: Gris 3.Bölüme Ait Sahnesi

Animasyon Tekniği

Gris'te anahtar pozlar 2D dijital çizim kullanılarak oluşturulmuştur. Oyun motorunda iskelet sistemi ve lerp (bir unsuru veya karakteri iki koordinat arasında harekete geçirmek) kullanılarak canlandırılır. Kare kare yumuşak geçişli vektör animasyonları kullanılmıştır.

Kullanım Alanı

Animasyon, karakter hareketlerini, çevre nesnelerini, görsel efektleri ve arayüz tepkilerini kapsar. Özellikle duygusal sahnelerde kullanılmıştır.

Animasyon Akıcılık

Animasyonlar yüksek düzeyde akıcılık gösterir. Geçişler kesintisizdir, düşük FPS (saniyedeki kare sayısı) hissi yoktur. Karakter hareketleri gecikmeye neden olmadan ritmik ve akıcı bir şekilde olmaktadır.

Stil Uyumu

Tüm animasyonlar oyunun suluboya ve stilize görsel estetiği ile uyumludur. Hareketler gözü yormadan, yumuşak ve estetik olarak rafine edilmiş. Grafiklerin sadeliği hareket halinde de korunmaktadır.

Loop (Döngü) Animasyonu
Yürüme, oturma, koşma etkileşim ve benzeri eylemler yumuşak, döngüsel animasyonlar olarak oluşturulmuştur. Bunlar oyuncu tarafından algılanamayan sürekli, organik bir akış oluşturmuştur.
Tepki Animasyonları
Zıplama ve havada süzölmeye, vücut ağırlığını aktaran esneme hareketleri eşlik etmektedir. Katı tepkiler yerine duygusal açıdan yumuşak ve estetik geçişler kullanılır.
Karakter Animasyonları
Jestler, yüz ifadeleri ve hareketler duygusal durumları aktarır. Ana karakterin yürüyüşü bile onun içsel durumunu ruh halini yansıtır. Animasyonlar bir sembolden ziyade duygusal bir hikâye anlatımıdır.
Nesne Animasyonları
Çevredeki nesnelere (yapraklar, taşlar, rüzgârda sallanan kumaş) hareket ederek bir yaşam hissi yaratılmıştır. Bu fiziksel bir hareket değil, duygusal bir harekettir. Oyuncuyu sahnenin duyusuna çeken animasyonlardır.
Yan Karakter Animasyonları
Ruhani figürler ve soyut varlıklar yavaşlatılmış, hayaletimsi bir şekilde hareketlendirilmiştir. Genel görsel tarzda sorunsuz bir şekilde uyum sağlamıştır. Uyum içinde olmuştur.
Arayüz Buton Animasyonları
Menü ve arayüzdeki düğme animasyonları yumuşak görünme, kaybolma ve yakınlaştırma efektlerinden oluşuyor. Anlatı atmosferini bozmadan kullanıcıyı sessizce yönlendiren bir arayüze sahiptir.
Animasyon Hızı (Yavaş, Orta, Hızlı)
Genel animasyon temposu yavaş ve ritmik, oyunun duygusal tonu ve müziğiyle senkronize edilmiştir. Hızlı hareketler nadiren kullanılmıştır. Sadece hikâyenin anlatı akışını ve dinamiklerini geliştirmek için animasyon hızı verilmiştir.

Atmosfer Animasyonu
Rüzgâr, sis ve toz parçacıkları gibi arka plan öğeleri mekânsal atmosferi geliştirmiştir. Bir çevre hissi yaratarak statik sahneleri canlandırmıştır. Oyundaki minimal ve sakin yapısına hareketlilik katmıştır.
Arka Plan Animasyonu
Arka planlar statik görünse de ışıklandırmadaki küçük değişiklikler, bulutların hareketi ve diğer hassas efektlerle görsel derinliğe sürekli bir dinamik kazandırır. Oyunun akışı ne kadarda orta plan ve ön planda olsa da asıl önemli olan kısım arka planın sahne içerisindeki dinamik yapısıdır.

4.2.8. İllüstrasyon Kullanımı Konsept İllüstrasyonu



Görsel 88: Gris 2.Bölüme Ait Sahnesi

Oyun Atmosferi
Gris'in atmosferi hülyalı, melankolik ve içe dönüktür. Suluboya dokular, pastel geçişler ve boş alan kullanımı çevrenin duygusal algısını geliştirir. Oyuncu sürekli olarak içsel bir yolculuk hisseder. Atmosfer sadece görsel değil, aynı zamanda psikolojik derinlik de sunuyor.
Hikâye Unsurları
Anlatı metin üzerine değil, görsel metaforlar üzerine inşa edilmiştir. Kahramanın kayıp sonrası deneyimleri, renklerin geri dönüşüyle sembolize edilen beş keder aşamasından geçerek aktarılır. Her renk bir duygusal durumu (inkâr, öfke, kabullenme, vb.) yansıtmaktadır.

Konsept Özgünlük Yaratıcılık
Gris konsepti klasik oyun anlatısının ötesine geçerek anlatıdan ziyade duyuşsal bir deneyim sunuyor. Sembolizm ve görsel şiirsellik sanat tarzını benzersiz ve yenilikçi kılıyor. Tek bir görsel unsur bile derin anlamlar taşıyabilir.
Teknik ve Tarzı
Oyun tamamen dijital boyama ile yapılmıştır. Elle çizilmiş hissi veren dijital suluboya teknikleri tercih edilmiştir. Piksel veya vektör grafikleri yerine dokusal geçişlere ve ressamlığa vurgu yapılıyor.
Renk Kullanımı
Renkler sadece estetik değil aynı zamanda anlatısal bir işlev de görüyor. Başlangıçta gri hakimdir ve daha sonra kırmızı, yeşil, mavi ve sarı aşamalı olarak geri döner. Her renk, oyunun bölümlerine duyuşsal bir ton verir.
İmge / Sembol
Düşen kahraman, süzölen kuşlar, parçalanmış heykeller ve rüzgârda dalgalanan kumaş imgeleri kayıp, arayış ve yeniden doğuşu sembolize eder. Her sembol oyuncunun yorumuna açık çoklu anlam katmanları içerir.

4.2.9. Karakter İllüstrasyonu



Görsel 89: Gris (Ana Karakter), 1.Bölüme Ait Animasyon Sahnesi

Karakter: Gris (Ana Karakter)

Oyunun ana karakteri isimsiz genç bir kadındır. İçsel durumunu yansıtan soyut bir dünyada seyahat etmektedir. Konuşmaz veya anlatmaz, duyguları yalnızca hareket ve görsel imgelerle ifade edilir. Bu da onu evrensel bir sembol haline getiriyor.

Teknik ve Tarz
Karakter stilize bir şekilde işlenmiştir. Yüz hatları basitleştirilmiş, kontur çizgileri yok. Oranlar kasıtlı olarak bozulmuş: büyük kafa, hafifçe uzatılmış, simetrik uzuvlar. El suluboya tekniklerini anımsatan dijital boyama kullanılmıştır.
Fiziksel Özellikler / Kişiliği
Kadın kahramanın kısa mavi ve siyah saçları, iri gözleri ve kırılğan bir vücudu vardır. Orta boylarda ince bacak yapışan sahip bir figürdür. Omuzlarını örten geniş elbisesi kırılğanlığınu vurguluyor. Duruşu savunmasız görünüyor ve hareketleri duygusal durumuna göre değişiyor. Duygusal derinlik bedeninin görsel diline gömülüdür.
Renk ve Kıyafet Uyumu
Elbisesi başlangıçta gridir, ancak oyun ilerledikçe yeni tonlar ve renkler alır. Geometrik ve bol kesimdir, vücudunun hatlarını gizler. Renk geçişleri onun psikolojik dönüşümünü yansıtmaktadır. Karakterin belirgin bir aksesuarı yoktur, ancak elbisesi şekil değiştirebilir ve oyuna katılabilir, rüzgârda yüzebilir veya ağırlaşabilir. Bu da giysinin sadece bir görünüm unsuru değil, anlatının ve mekânın bir parçası olduğunu vurguluyor. Hareket halinde farklı, zıplama ve uçuş anlarında farklılıklar gösteriyor.
İmge / Sembol Kullanımı
Kahramanın bedeni bile bir sembol haline geliyor. Elbisesi bir kuş sürüsüne dönüşüyor. Kahramanın sessizliği, kaybıyla baş edememesinin bir metaforu olarak işlev görüyor. Kuş ve uçmak metaforu oyun içinde Gris karakterinin, dönüşümü yeniden doğuşunu görsel bir anlatıyla ifade ediyor.

4.2.10. Yan Karakter İllüstrasyonu

4.2.10.1. Dev Kadın Heykeli (Anne Figürü)



Görsel 90: Gris 3.Bölüme Yeni Boyut Sahnesi

Karakter

Dev kadın heykeli (anne) karakter oyunun açılış sahnesinde ana karakterin elinde parçalanmış devasa bir heykel olarak görünür. Bir anneyi ya da kaybedilen bir figürü sembolize eder. Gris' in tüm yolculuğu bu kayıpla başlar. Bu, tüm hikâyenin duygusal merkezidir. Kayıp olan kısmı arama ve umudunu ifade eden bir figürdür.

Teknik ve Tarz

Heykel stilize bir şekilde yapılmıştır. Form insan olmasına rağmen, yüz ayrıntılı olarak işlenmemiştir. Yüz hatları basitleştirilmiştir ve vücut abartılı bir şekilde büyüktür. Çizim dijital olarak taklit taş dokusuyla boyanmıştır.

Fiziksel Özellikler / Kişiliği

Figür yatar ve çökmüş bir pozisyonda tasvir edilmiştir. Bu yapı düşünün ve çöküşün sembolüdür. Kırılgan ama görkemli görünmektedir.

Renk ve Kıyafet Uyumu

Heykeller kaybı ve huzuru simgeleyen gri ve açık mavi tonlarında boyanmıştır. Kıyafet ve aksesuarlar yoktur. Bu stilde onu anıtsal bir sadelik ve ihtişam kazandırmıştır.

İmge / Sembol Kullanımı

Figür annelik, sevgi, bağlılık ve kayıp sembolizmini taşır. Kelimeler olmadan, oyuncu ile derin bir duygusal bağ kurar. Oyunun tüm duygusal dinamiği onun varlığı ve yokluğu etrafında döner. Tek başına kalmışlık ve tek başına ilerleyen bir karakterin akıcı hikayesini anlatır.

4.2.10.2. Yıldız Figürü



Görsel 91: Gris 1.Bölüme Yıldız Karakterinin Yardımı Sahnesi

Karakter

Yıldız figürler, Gris'e rehberlik eden ve ilerlemesini sağlayan ışık varlıklarıdır. Seviyelerde ilerledikçe ve kahramanı takip ettikçe toplanırlar. Oyunda akıl hocası ruhlar olarak hareket ederler.

Teknik ve Tarz

Bunlar küçük stilize nokta şekilli yaratıklardır. Gerçekçi değildirler ve daha çok ışık parçacıklarına benzerler. Hareketleri yumuşak interpolasyonla canlandırılır ve hafiflik hissi yaratır.

Fiziksel Özellikler / Kişiliği

Biçimden ziyade ışık ve hareketle tanımlanırlar. Sessiz, sabırlı ve nazik varlıklar izlenimi verirler. Metafiziksel ve duygusal rehberlerdir.

Renk ve Kıyafet Uyumu

Renkleri altın ve beyazdır, umudu, yönelimi ve ruhsal yükselişi simgeler. Görsel olarak arka planda açıkça görülebilirler, ancak dikkati dağıtmadan ana karaktere yön

veren bir karakterdir. Etraflarında sürekli dönen minyatür parçacıklar vardır. Bu görseller onların enerjisini ve canlılığını vurgulamaktadır.

İmge / Sembol Kullanımı

Işık, umut ve yol sembollerini somutlaştırırlar. Onlar sadece rehber değil, aynı zamanda kahramanın içsel ışığının bir yansımasıdır. Yeni keşfettiği sahnelerin ve ilerlemenin bir sembolü. Oyuncu oyun esansında onlarla duygusal bir bağ kurabilir ve ilerleyişin bu şekilde anlayabilir.

4.2.10.3. Orman Arkadaşı



Görsel 92: Gris 3. Bölüm, Ormanda Arkadaşıyla Karşılaşma

Karakter

Gris'in üçüncü bölümünde ana karakterle tanıştığı küp şekilli antropomorfik bir kaya figürüdür. Üç elma verildikten sonra Gris'in arkadaşı olur. Oyun dünyasında karşılaştığı birkaç yan karakterden biridir ve Gris'in ilerlemesini sağlayan, rehberlik eden bir varlık olarak yer alır.

Teknik ve Tarz

Dijital illüstrasyon tekniği kullanılarak, suluboya dokusunu andıran yumuşak fırça darbeleriyle oluşturulmuş, pastel tonlarıyla renklendirilmiştir. Gözler gibi mimik unsurları sadeleştirilmiş, karakterin sevimliliğini ve sessizliğini ön plana çıkarmıştır. Karakterin yüzeyindeki çatlak izleri ve el çizimi gibi görünen detaylar, onun kırılğan bir varlık olduğunu hissettirir. Küp şeklindeki başı ve basit uzuvları ile minimalizmi temsil etmektedir. Gerçekçi bir biçim yerine stilize bir anlatım tercih edilmektedir.

Fiziksel Özellikler / Kişiliği

Kısa, soluk turkuaz yeşili, küp şeklinde bir kafası olan antropomorfik bir kaya gibi görünmektedir. Yüzümde hafifçe çatlamış izler ve alt kısmında bir çift göz ve

üstünde bir grup kırmızı yaprakla doğayla bütünleşmesi belirtilmektedir. Kare kafası ve dairesel vücudu ile minimalist bir karakteri belirtmektedir.

Renk ve Kıyafet Uyumu

Karakterin ana rengi olan açık turkuaz tonu, oyunun genel pastel ve huzurlu atmosferine uyum sağlar. Doğayla bütünleşmiş bir varlık izlenimi yaratır. Kıyafet unsuru belirgin şekilde ayrılmaz. Sadelik ve estetik bir tarz ön plandadır.

İmge / Sembol Kullanımı

Başından çıkan kırmızı yapraklar doğa, umut ve yeniden doğuşu simgelemektedir. Küp başı ve yuvarlak gözleri masumiyeti, çatlak detayları ise kırılmanlığı temsil etmektedir. Kıyafet yerine bedeninin doğal katmanlarla çizilmesi, onun koruyucu ama sevecen bir varlık olduğunu gösterir.

4.2.10.4. Kuş Figürü



Görsel 93: Gris, 3.Bölümde Kuş Engelinden Kaçma Sahnesi

Karakter

Kuş figürü, 3. bölümde ana karakterin karşısına çıkan büyük bir kuştur. Gris'in içsel korkularını ve endişesini sembolize eder. Kahramanla fiziksel olarak doğrudan etkileşime girmez, ancak onun yolunda bir engel olarak görünür. Duygusal düzeyde, karakterin kırılma noktalarından birinin yansımasıdır. Ses frekansında kaçması gerekiyor aksi takdirde yakalandığı zaman uzak bir mesafeye geri gönderiyor.

Teknik ve Tarz

Grotesk unsurlar içeren yüksek kontrastlı bir üslupla tasvir edilmiş. Pençeler ve gaga abartılıdır. Görsel olarak figür gerçekçi değil ama etkileyici bir şekilde tehditkârdır. Karakterde tedirginlik hissi yaratan ani ve hızlı hareketler içermektedir.

Fiziksel Özellikler / Kişiliği
Kuş Figürü, fiziksel görünümü ve kişiliğiyle tehditkâr ve huzursuzluk yaratan bir varlık olarak tasarlanmıştır. Büyük, siyah gövdesi ve dağınık tüyleriyle karanlık bir silüet çizerken pençeleri ve sivri gagası abartılı şekilde vurgulanmıştır. Ani ve sert hareketleriyle saldırgan bir enerji yayar, çılgınlıkları ise oyuncuda korku tepkisi oluşturur. Bu fiziksel yapısı, onun tehdit unsuru olduğunu açıkça hissettirir.
Renk ve Kıyafet Uyumu
Karakter tamamen siyah ve koyu gri tonlarında boyanmıştır. Renk yapısı korku, karanlık ve içsel duygularını yansıtır. Göz alıcı hiçbir renk detayı yoktur, bu da karakterin tehlike ve huzursuzluk hissi yaratmasını desteklemektedir. Kıyafet açısından bakıldığında Kuş Figürü, giyimli bir karakter değildir, bunun yerine tüyleri ve dağınık yapısı doğal bir yapıda belirtilmiştir. Bu durum, onun doğrudan doğadan gelen bir tehdit veya içsel bir gölge olduğu izlenimini güçlendirmektedir.
İmge / Sembol Kullanımı
Siyah renk karanlık ve bastırılmış duyguları temsil ederken, sivri gagası ve saldırgan yapısı tehdit algısını güçlendirir. Ani çılgınlıklar ve uçuş hareketleri, duygusal çöküşü ve kontrol kaybını simgeler. Karakter, içsel çatışmaların sembolik bir yansımasıdır.

4.2.10.5. Gölge Figürü



Görsel 94: Gris Gölge Figürü

Karakter
Gölge figürü Gris'in karanlığa, eylemsizliğe ve umutsuzluğa gömülmesini sembolize eder. Karakterin hareketlerini kısıtlama ya da onu derinlere sürükleme etkisine sahiptir. Görsel olarak belirgin bir yan karakterdir.

Teknik ve Tarz
Tamamen stilize formdur. Ana karaktere göre simetrik bir şekilde hareket eden, keskin kenarları olan şekilsiz, biçimsiz bir kütleyi temsil eden bir gölgedir. Anatomik bir yapısı yoktur. Dijital gölge olarak karakterin yansıma hareketlerini uygulamaktadır.
Fiziksel Özellikler / Kişiliği
Sabit bir şekli yoktur. Karakterin silüeti olarak yansıtılmış bir figürdür. Çevresiyle birleşen bir gölge gibi hareket eder. Sessizdir, varlığıyla güçlü bir sahne uygular.
Renk ve Kıyafet Uyumu
Koyu siyah ve opak griye boyanmıştır. Vücudu veya giysisi yok sadece şekilsiz, ağır bir varlık. Ekranın alt kısmındaki soluk şeffaflık ve yavaş hareket onun ağırlığını vurgular.
İmge / Sembol Kullanımı
Gölge, psikolojik baskı, görevi görür. Anlatının görsel bir yansımasıdır. Gölgenin görünüşü oyunun hızını yavaşlatır ve ağırlık hissini derinleştirir.

4.2.11. Obje / Nesne İllüstrasyonu

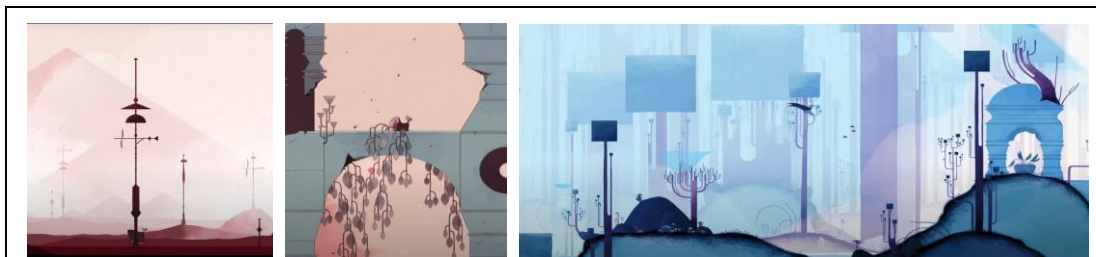


Görsel 95: Gris 2. Bölüm Geçiş Sahnesi

Kullanılan Teknik
Nesneler dijital boyama kullanılarak yapılmıştır. Yumuşak kenarlar, dokusal geçişler ve suluboyayı taklit eden şeffaflık efektleri kullanılmıştır. Kontur çizgileri yoktur, şekiller renk ve silüet ile tanımlanmaktadır. Gölge eklentileri ve ışık efektleri derinlik ve hacim katar.

Tarz (Stilize, gerçekçi vb.)
Nesneler tamamen stilize bir görünüme sahiptir. Gerçek dünyadan formlara referanslar olmasına rağmen soyutlanmışlardır. Tasarımları işlevsellikten ziyade anlatsal ve sembolik bir göreve bağlıdır.
Renk Kullanımı
Nesnelerin renkleri çevredeki tonlara göre uyarlanmıştır. Çoğunlukla arka planla uyumludurlar, ancak gerekli yerlerde kontrastla vurgulanırlar. Doygunluk düşüktür ve pastel tonlar tercih edilmektedir.
İmge / Sembol Kullanımı
Nesnelerin belirgin bir ifadeleri vardır. Çökmüş sütunlar (çöküş), hareketli platformlar (denge arayışı), parlayan küreler (umut), yıkılmış yapılar (kayıp). Her bir nesne oyunun duygusal anlatısının içine yerleştirilmiştir.
Araç
Oyun akşında rüzgârda yüzen platformlar, parlayan küreler, taş bloklar ve değişen köprüler. Bunlar sadece seviyelerde ilerlemeyi sağlamakla kalmıyor, aynı zamanda atmosferi de geliştirmektedir.

4.2.12. Ön / Arka Plan İllüstrasyonu



Görsel 96: Gris 2- 3 ve 4. Bölümlere Ait Ön ve Arka Plan Sahneleri

Görsel Hiyerarşi Uygunluğu

Gris'te ön plan, orta plan ve arka plan dengeli bir kompozisyon içinde düzenlenmiştir. Ana karakter her zaman ilgi odağı olmaya devam eder, ancak çevredeki unsurlar görsel önceliği bozamaz. Katmanlar arasındaki hiyerarşi renk, ölçek ve çizimin netliği ile vurgulanır.

Kullanılan Teknik
Ön plan ve arka plan dijital suluboya ile işlenmiştir. Katmanlar, sahnede derinlik yaratmak için paralaks efekti kullanılarak yapılandırılmıştır. Arka planlar, düşük detay ve uzaklık hissi yaratmak için kasıtlı olarak yumuşatılmıştır. Blur etkisi oluşturulmuş ve netlik azaltmak amaçlı renklendirmede kontrast uygulanmıştır.
Tarz (stilize, gerçekçi vb.)
Her iki arka plan da stilize bir şekilde tasarlanmıştır. Özellikle arka planlar soyut mimari ve doğal formlarla doldurulmuştur. Görsel dil gerçekçiliğe değil, duygusal sembolizme yöneliyor.
Renk Kullanımı
Ön plan, karakteri vurgulamak için koyu tonlarda işlenirken, arka plan pastel ve sessiz sakin tonlardadır. Bu kombinasyon görsel derinlik yaratmıştır. Renk geçişleri tematik bölüme göre değişir. Gri sahnelerde ön planda açık renkler arka planda koyu renkler kullanılmıştır. Renklerin ton farkları sahnedeki atmosferi desteklemiştir.
Derinlik ve Perspektif
Bir sahnenin derinliği katmanlama ve paralaks efektleriyle elde edilir. Genellikle izometrik veya düz perspektif kullanılır, ancak dikey hareket uzamsal derinlik hissi yaratır. Görsel merkez sahnenin ortasında yoğunlaşmıştır.
Mekân Atmosferi
Mekanlar sessiz, ıssız, durağan ve rüya gibidir. Sahnenin kurgusu sadece görsel değil duygusal bir etki de yaratır. Yıkık sütunlar, rüzgârda sallanan ağaçlar ve boş yollar anlatıyı doğrudan destekler.
Sahne Geçişi
Sahneler arasındaki geçişler, fade-in / fade-out efektleri ve katman kaydırma dahil olmak üzere yumuşak animasyonlarla yapılır. Mekânsal süreklilik korunur ve sinematik bir akış elde edilir.

4.2.13. Çevre İllüstrasyonu



Görsel 97: Gris 3. Bölümüne Çevre İllüstrasyonları Ait Bir Sahneler

Kullanılan Teknik

Çevre, dijital suluboya tekniği kullanılarak işlenmiştir. Derinlik yaratmak için katmanlar, yumuşak geçişler ve düşük kontrast kullanılmıştır. Kontur kullanılmamıştır, şekiller hacim, renk ve ışık oyunları ile tanımlanmıştır. Ton geçişleriyle atmosfer yakalanmıştır.

Tarz (stilize, gerçekçi vb.)

Çevre tasarımı tamamen stilize edilmiştir. Mekanlar gerçek mimari formlara benzer ancak soyut bir şekilde sunulmuştur. Binalar, doğa ve manzaralar fiziksel gerçeklikten ziyade duygusal bir durumu yansıtmaktadır. Mekânlarda netlik ve ayrıntıya önem verilmiştir. Çizgisel hatlarda mekânsal çözümler yapılmıştır.

Renk Kullanımı

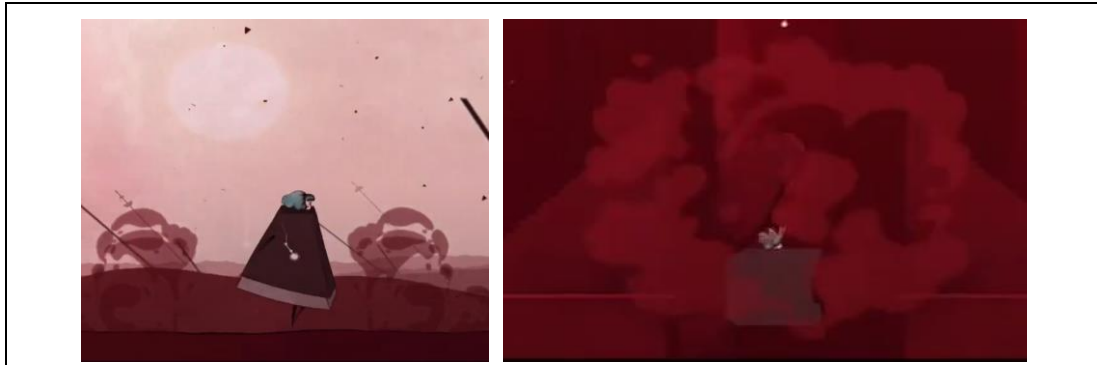
Her bölümün renk paleti birbirinden farklıdır, anlatının duygusal aşamasına ve hikâyenin akışına göre değişiklik gösterirken karakterin duygusal değişkenliğine bağlıdır. Kırmızı öfke, mavi üzüntü, yeşil kabullenme ve sarı umuttur. Tüm renkler sessiz, pastel ve çevreye nazikçe entegre edilmiştir.

Çevre Yapıları

Oyunda antik sütunlar, dev merdivenler, yıkık tapınaklar, boş ovalar ve geometrik yapılar yer alıyor. Bu unsurlar, kahramanın yolculuğuna eşlik eden sembolik alanlar olarak işlev görüyor. Çoğu zaman mekanlar terk edilmiş gibi görünür ve yalnızlık hissi uyandırmaktadır.

Oyun Atmosferi bilgisi
Ortamlar sadece arka planı doldurmakla kalmaz, aynı zamanda anlatının duygusal tonunu da aktarır. Her sahne belli bir duyguyu ya da psikolojik aşamayı sembolize ediyor. Mekânsal boşluk karakterin yalnızlık duygusunu güçlendiriyor.
Yönlendirme Bilgilendirme
Oyunda metin yönlendirmeleri veya oklar yoktur. Bunun yerine oyuncu ışığın yönü, platformların yükselişi, kuşların uçuşu veya rüzgârın hareketiyle yönünü bulur. Oyundaki unsurlar bire yönlendirici yapıda işlev görmektedir.

4.2.14. Animasyon & Efekt İllüstrasyonu



Görsel 98: Gris Animasyon ve Efekt İllüstrasyonları

Görsel Yoğunluk
Animasyonlar ve efektler kısa ama derindir. Görsel doygunluk oyuncuyu asla bunaltmaz. Her efekt minimum seviyede uygulanır ve yalnızca doğru yerlerde görünmektedir.
Teknik
Sahnelerde yer alan objeler, nesnelere, kare kare çizimle desteklenen 2D iskelet animasyonları kullanılarak yapılmıştır. Efektler parçacık sistemleri, gölgelendirme animasyonları ve yumuşak şeffaf yapılar kullanılarak oluşturulmuştur.
Tarz
Tüm efektler oyunun genel stilize estetiğini takip etmektedir. Animasyonlar suluboya lekelerini, dumanı ve fırça izlerini andırmaktadır. Stil gerçekçilikten

<p>ziyade görsel akıcılığa odaklanır. Oyunun tarzı dikkat çekici ve yumuşak bir duygu yüklüyor. Oyuncuyu bu hikâyeye çeken bir tarz sahip olmaktadır.</p>
<p>Renk Kullanımı</p>
<p>Efektlerin renkleri sahnenin temasına bağlı olarak değişir. Anlatının duygusal tonunu korumak için yarı saydam, pastel tonlar, siyah, beyaz, monochrome, kırmızı, sarı, mavi renklerin geniş skalası ve ara tonlarıyla renk paleti sınırlı gibi göründe se geniş bir renk skalası tercih edilmektedir.</p>
<p>İmge / Sembol Kullanımı</p>
<p>Efektler sadece görsel değil, aynı zamanda semboliktir. Örneğin, karakterin arkasında bıraktığı ışık izi içsel aydınlanmanın bir metaforudur. Toz haline gelen binalar geçmişin yıkımını sembolize etmektedir.</p>
<p>Efekt Kullanımı</p>
<p>Efektler arasında rüzgâr, toz, ışık parlamaları ve uçuşan yapraklar yer almaktadır. Bu unsurlar mekânsal atmosferi ve karakterin duygusal dönüşümünü vurgular. Sahnenin sadece karakterden değil ön ve arka planda yer alan, düşme, sıçrama ve atlama gibi kısımlarda verilen anlık efektlerle de oyuncu üzerinden sahnenin akıcılığı vurgulamaktadır.</p>
<p>Efekt Renk Kullanımı</p>
<p>Efektlerin renk paleti sahnenin renk şemasına entegre edilmiştir. Her efektte yumuşak degradeler uygulanmış, ani geçişlerden kaçınılmaktadır. Ani geçişlerde açılış ve kapanış animasyonu uygulanmaktadır.</p>

4.3. “CELESTE” İsimli 2D Oyuna Dair Bulgular

4.3.1. Temel Özellikler

Oyun İsmi	Celeste
Üretici Firma	Matt Makes Games (Extremely OK Games)
Gelistirici-Yayımcı	Matt Makes Games
Kullanılan Oyun Motoru	XNA Framework (MonoGame tabanlı)
Boyut (Gb)	1.2 GB
Çıkış Yılı	25 Ocak 2018
Oyun Türü	Piksel Platform, Hikâye Odaklı
Yaş Uyumluluğu	PEGI 7 / ESRB E (Everyone – Herkes için)
Mod	Tek oyunculu
Platform (PC-Mobil- PS vb.)	PC (Windows, macOS, Linux), PS4, Xbox One, Nintendo Switch, Stadia
İncelemeler (Platform Puan)	Steam %97 olumlu, Metacritic ortalama 90/100
Kullanıcı Tanımlı Etiketler	Platform, Zor, Piksel Grafikler, Bağımsız, 2D Platform, Hikâye, Macera, Bulmaca Platform, Atmosferik, Aksiyon, Side Scroller, Retro, Keşif
Diller:	İngilizce, Fransızca, İtalyanca, Almanca, Kastilya İspanyolcası, Japonca, Brezilya Portekizcesi, Rusça, Basitleştirilmiş Çince

4.3.2. Konsept Kullanımı İnceleme



Görsel 99: Celeste Oyununa Ait Bölüm Sahnesi

Çizim Tarzı – Sanat Tarzı

Celeste, retro piksel sanatını modern ifade araçlarıyla birleştiren olağanüstü bir oyundur. Görsel tasarımındaki sadelik, hikâyenin derinliği ile dengelenirken, grafikler 8- 16 bitlik oyunların dönemini anımsatmaktadır. Oyun genelinde karakter ve konsept tasarım genelinde düşük çözünürlüklü piksel sanat hakimdir. Düşük bir çözünürlüğü sahip olan oyun, sanatsal stil oynama tarzı ve yüksel düzeyde duygusal katılım sağlar. Nostalji retro tarzını piksel sanatla birleştirmesiyle ortaya çıkan görsel tarz, modern stille özdeşleşmesiyle katkıda bulunmuş bilinçli bir stil ve tarzı oyuna uyarlanmasıdır.

Kullanılan Teknik

Görsel kısımda, elle piksel piksel çizilen sprite tabanlı (bir sahneye entegre edilmiş iki boyutlu bir bit işlem) 2D animasyon üzerine inşa edilmiştir. Arka planlar, sahnedeki derinlik ve hareket illüzyonu yaratan paralaks kaydırma kullanılarak yapılmıştır, bu kaydırma hareketi oyun içinde ilerleme hissi verir. Karakterlerin ve nesnelerin animasyonları, zıplama, düşme, nefes alma gibi gerçekçi detaylar içerir ve olan biteni duygusal olarak algılamayı güçlendirir.

Kullanılan Renkler

Celeste oyununda, ana karakterin duygusal durumuna göre renk tonları değişmekte ve hikâyenin algılanmasını güçlendirmemektedir. Oyun genelinin başlangıcında, yalnızlık ve iç gözlem hissini aktarmak için soğuk tonlar kullanılmıştır. Gergin ve çatışmalı sahnelerde, iç gerilimi vurgulayan kırmızı ve turuncu gibi sıcak renkler

hakimdir. Son bölümlerde parlak mavi ve beyaz tonlar ruhsal arınmayı ve kendini kabul etmeyi simgeliyor.
Kullanılan İmgeler
Görsel imgeler, ana karakterin iç dünyasını ve psikolojik yolculuğunu sembolik olarak yansıtıyor. Dağ, sadece fiziksel bir engel olarak değil, Madeline'in (ana karakter) kendini aşma arzusunun bir sembolü olarak da karşımıza çıkıyor. Rüya sahneleri ve hayali görüntüler, psikolojik deneyimleri ve iç krizleri görsel olarak hissedilir kılıyor. Oyundaki eski teknolojik nesnelere, bilinçaltını, anıları ve zihinsel kopuklukları işaret etmektedir. Oyunun genel imgeleri ana karakterin iç ve dış dünyasını yansımasıdır.
Tematik Uyum
Grafikler, hikâye ve oyun mekanikleri birbiriyle bağlantılıdır. Karakterin ve yan karakterlerin duygusal sarsıntıları, endişeleriyle mücadelesi ve hareket animasyonları görsel olarak senkronize edilmiştir. Her bölüm, kahramanın belirli bir psikolojik durumuna karşılık gelirken tematik anlamda, renk, doku birbirini tamamlamaktadır. Oyunun yapısı konsept geneliyle uyumludur.
Görsel Tutarlılık
Celeste, oyun boyunca stilistik bir bütünlük sağlar. Piksel sanat grafikleri, sabit piksel yoğunluğu, aynı kalınlıkta konturlar ve tek tip renk doyumluğu ile yapılmıştır. Menü, karakter animasyonları, arka planlar ve kullanıcı arayüzü aynı sanatsal tarzda tasarlanmıştır. Işık parlamaları, ekran ve karakter titremesi, renk efektleri gibi görsel unsurlar da genel stile uyum sağlamaktadır. Oyuncu, oyun içerisindeki dünyayı bütünsel bir şekilde algılamak ve oyuna dalma etkisini güçlendirir.
Mekân Tasarımı- Atmosferi
Oyundaki her seviye sadece yeni mekanikler sunmakla kalmaz, aynı zamanda kahramanın duygusal durumunu da yansıtmaktadır. Karlı zirveler, karanlık mağaralar, sisli rüyalar birbirinden renkli evrenler tüm bu alanlar metaforik olarak Madeline' in içsel ve duygusal deneyimleriyle bağlantılıdır. Çok katmanlı arka planlar, paralaks kaydırma ve renk paleti, oyun sahnesine derinlik katmaktadır. Işık ve gölgenin k, karakter ve geriye kalan unsurlar üzerindeki dengesi ve nesnelere detaylandırılması atmosferi güçlendirirken ve hedef kitleye etkileyici bir görsel anlatı oluşturmaktadır.

Karakter Atmosferi
Madeline karakterinin gelişimi sadece diyaloglar aracılığıyla değil, aynı zamanda animasyon, mimik ve vücut diliyle de gerçekleşir. Animasyon tanıtımlarında yer alan mimikler, göz hareketleri ve nefes alma içsel çatışmayı ortaya çıkarır. Bu durum, kahramanı canlı ve psikolojik olarak inandırıcı kılmaktadır.
Oynama Hareket Rehberi
Oyun mekaniği öğrenmesi kolaydır, ancak ustalık gerektirir: zıplama, tırmanma ve koşma (dash) temelini oluşturur. Eğitim bölümleri özlüdür ve açık görsel ipuçlarıyla desteklenir. Çevre unsurları, parlayan platformlar, oklar, hareketli nesnelere, arayüzü aşırı yüklemeye oyuncuyu sezgisel olarak yönlendirir. Bu, oyunun doğal bir şekilde öğrenilmesine ve dünyayla organik bir etkileşime katkıda bulunur.
Estetik Açısından Oyun Kalitesi
Görsel sadeliğine rağmen, Celeste yüksek sanatsal değere sahiptir. Duygusal renk kullanımı, sahneler arasındaki ritmik geçişler, canlı arka plan animasyonları ve müzikle senkronizasyonu, zengin bir algı deneyimi sunmaktadır. Minimalizm burada ifade aracı olarak kullanılmıştır. Her sahnesi duygusal durumun görsel bir yansımasıdır.

4.3.3. Logo Kullanımı



Görsel 100: Celeste Ana Konsept Logo

Görsel Hiyerarşi

Celeste logosu, ana dikkatin merkezde yer alan ve yukarıya doğru dikey boyutta uzanan bir dağ görüntüsüne çekildiği belirgin bir dikey kompozisyona dayanmaktadır. Bu, oyunun ana teması olan tırmanmayı simgeleyen ana görsel unsurdur. Kompozisyonu dengeleyen ve ikincil bir odak noktası olarak hizmet eden "CELESTE" ismi aşağıda yer almaktadır. Bu yapı mantıklı bir görsel hiyerarşi oluşturmakta ve izleyicinin gözünü yukarıdan aşağıya en üstten başlığa yönlendirmektedir.

Konum ve Kullanımı

Logo çeşitli medya formatlarında tek bir grafik öğe olarak kullanılıyor. Oyunun konsept genelinde ve dış pazarlama materyallerinde ve dijital platformlarda. Dağ silueti ve harfler, tanınabilirlik ve ölçeklendirmede esneklik sağlayan kesintisiz bir bileşimdir. Yatay yönü sayesinde logo farklı ekran çözünürlüklerine ve formatlarına kolayca uyarlanabilmektedir.

Özgünlük- Yaratıcılık

Dağ motifi tasarımda oldukça yaygın bir unsur olmasına rağmen, Celeste logosu bunu ifade edici bir anlamla benzersiz bir stilizasyonda sunuyor. Dağın geometrik şekli, buzlu dokusu ve yumuşak ışıltısı, illüstratif estetiği dijital tarzla birleştiren bir görüntü oluşturuyor. Harflerin üzerindeki kar ve buz salkımı unsurları görüntüye karakter katıyor ve atmosferi vurguluyor. Logo, sadece estetik açıdan hoş değil aynı zamanda anlamlı.

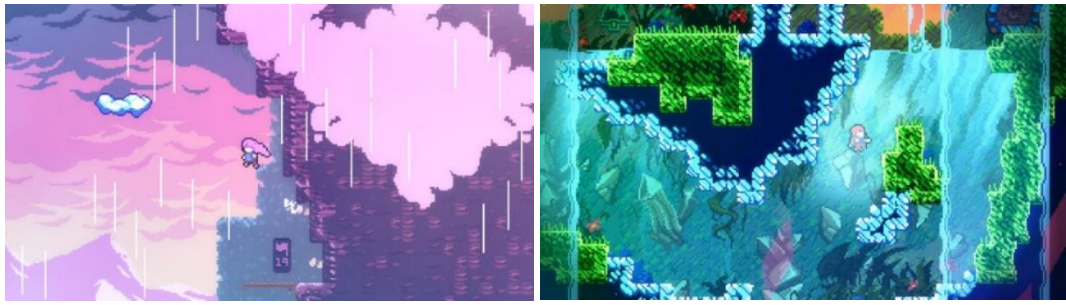
Kullanılan Renk Paleti
Görsel tasarım soğuk bir renk düzeninde yapılmıştır. Mavi, lila, mor tonları ve beyaz renkler ana renkler olarak kullanılmıştır. Bu renkler soğukluk, yükseklik, yalnızlık ve içsel arayış ile ilişkilendirilir. Fiziksel çevreyi ve kahramanın psikolojik durumunu yansıtmıştır. Yumuşak renk geçişleri, yumuşak gölgeler ve ışık efektleri logoya derinlik ve görsel uyum sağlamaktadır.
Tematik Uyum
Celeste logosu oyunun temasını net bir şekilde yansıtıyor. Dağ sadece coğrafi bir engeli değil, aynı zamanda kahramanın içsel mücadelesini de sembolize etmektedir. Kar ve buzla kaplı yazı, denemeler ve zihinsel üstesinden gelme atmosferini görselleştiriyor. Böylece logo sadece dekoratif değil aynı zamanda anlatsal bir işlevi de yerine getirerek oyuncunun oyun başlamadan önce ana fikri hissetmesine yardımcı olur. Zorlu ve uzun bir yolculuğu temsil etmektedir.
Okunurluk
"CELESTE" yazısı büyük harflerle, kalın ve basit sans-serif yazı tipindedir. Buz ve kar şeklindeki görsel süslemelere rağmen metnin okunması kolaydır. Yazı tipinin aşırı dekoratif unsurlar içermemesi, farklı ekranlarda ve farklı formatlarda görüntülenmeye uygun olmasını, okunabilir ve tanınabilir olmasını sağlamaktadır.

4.3.4. Tipografi Kullanımı


Görsel 101: Celsete Logo Tipografi
Yazı Tipi Türü
Celeste logosunun tipografisi kalın, büyük harfli, sans serif tarzında yapılmıştır. Harfler sağlam, köşeleri yuvarlatılmış, simetrik ve sabit şekildedir. Bu tasarım, yazıya samimi, yumuşak bir karakter kazandırmaktadır. Stil, oyun atmosferini vurgulayan ve çizgi film ekran yazı tipini anımsatıyor. Yazı tipi doğası gereği pikselli

değildir, ancak oyunun retro estetiğiyle görsel olarak tutarlıdır ve nostaljik tarz ile modern dijital grafikler arasında bir köprü oluşturmaktadır.
Yazı Renk
Metnin ana rengi, üstte daha açıktan altta daha koyuya yumuşak bir şekilde geçiş yapan degrade bir mavidir. Harflerin üst kısmı kar ve buz sarkıtlarıyla kaplıdır, bu da logoya bir kış atmosferi verir ve soğuk ve yükseklik hissini artırır. Harflerin alt kısmı koyu mor bir gölge oluşturarak üç boyutluluk yanılsaması yaratıyor. Bu renk kompozisyonu sadece estetik açıdan hoş olmakla kalmıyor, aynı zamanda oyunun soğuk, izole ve psikolojik açıdan yoğun ortamını da sembolik olarak yansıtıyor.
Okunabilirlik
Dekoratif unsurlara rağmen logo son derece okunaklı. Harflerin konturları net, harfler arası boşluklar dengeli. Beyaz öğeler (kar, buz) metnin algılanmasını engellemeyecek bir şekilde harflerin üst kısmına boyutsal bir şekilde konumlandırılmış. Herhangi bir arka plan üzerinde, özellikle de koyu renkte, logo iyi bir görsel kontrast sağlamaktadır.
Stil Uyumu
Oyun, piksel sanatının sadeliğini derin psikolojik içerikle birleştiriyor. Kalın, sabit harfler kahramanın kararlılığını simgelerken, buzlu dekoratif unsurlar üstesinden gelmesi gereken zorlukları sembolize ediyor. Böylece, logo sadece estetik açıdan hoş değil, aynı zamanda metaforik açıdan da zengin, oyunun anlamsal çekirdeğine görsel bir rehber görevi görmektedir.
Kullanım Alanı
Logo, oyunun markasının ana görsel unsuru olarak işlev görür. Ana menüde, mağaza kapaklarında (Steam, konsollar), promosyon malzemelerinde, sosyal ağlarda ve hediyelik eşya ürünlerinde (tişörtler, kupalar, çıkartmalar vb.) kullanılır. Basit yapısı ve yüksek tanıma bilirliliği sayesinde logo, kalite kaybı olmadan ölçeklenebilir ve farklı ortamlarda kullanılabilir.

4.3.5. İllüstrasyon Kullanımı



Görsel 102: Celeste Oyununa Ait Bölüm Sahneleri

Çizim Tarzı Stil

Celeste'nin genel illüstrasyon stili klasik piksel sanat stiline dayanmaktadır. Tüm karakterler, nesnelere ve çevresel unsurlar düşük çözünürlüklü, pikseli bloklar halinde işlenmektedir. Ayrıntılı animasyonlar, yüz ifadeleri ve yumuşak geçişler sayesinde sahneler duygusal olarak yoğun hale geliyor. Bu yaklaşım, minimalist grafiklerin anlatıyı ve de psikolojik derinliği aktarmasını sağlıyor. Bu tarz aynı anda hem 8-16-bit oyunlar dönemine gönderme yapmaktadır.

Kullanılan Teknik

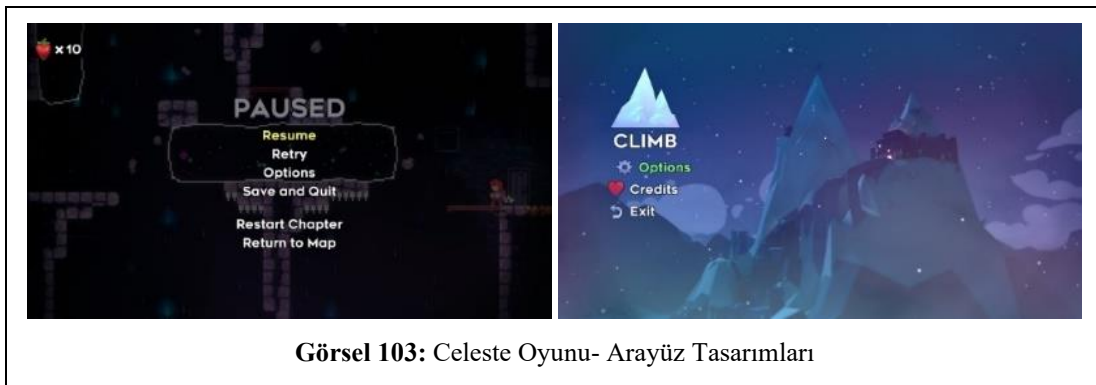
İki boyutlu (2D) kare kare sprite animasyonuna dayanmaktadır. Tüm karakter hareketleri kare kare çizilmiştir. Arka planlar ağırlıklı olarak ızgara (karo tabanlı) bir yapıdadır. Tekrarlayan unsurlara rağmen, görsel tasarımın çeşitliliği sayesinde sahneler monoton görünmemektedir. Bazı bölümlerde derinlik hissi yaratmak için paralaks kaydırma tekniği kullanılmıştır. Özellikle su altı seviyelerinde ışık, yansımalar ve kırılmalarla yapılan karmaşık çalışmalar gözle görülür bir tarz oluşturulmaktadır. Diyalog sahnelerinde duygusal ifadeyi güçlendirmek için karakter portreleri, metin kart blokları, arka plan bulanıklaştırma ve ekran titretme gibi teknik unsurlar kullanılmıştır.

Kullanılan Renkler

Celeste'nin renk paleti, temaya ve karakterin psikolojik durumuna bağlı olarak, soğuk ve karanlık mekanlarda mavi, mor ve koyu renkler hakimdir. Yalnızlığı, korkuyu ve içsel izolasyonu vurgulamaktadır. Gergin anlarda, krizlerde veya duygusal çatışmalarda kırmızı ve turuncu gibi parlak ve sıcak renkler kullanılır. Örneğin, kırmızı tonlar genellikle kalpler, düşmanlar veya travmatik sahnelerle ilişkilendirilmektedir. Daha huzurlu mekanlarda ise yeşil, sarı ve pastel pembe tonları hakimdir ve umudu ve arınmayı sembolize etmektedir.

Kullanılan İmgeler
Görsel dünyasında sembolik ve metaforik imgeler yoğun olarak kullanılıyor. Dağ, buz, kalpler, su, gökyüzü, rüyalar ve yansımalar gibi unsurlar dekoratif bir işlevden daha fazlasını yerine getiriyor. Kırmızı kalpler, dayanıklılık, cesaret ve ilerlemenin de sembolüdür. Sualtı sahneleri bilinçaltına dalışı temsil ederken, rüzgâr ve bayraklar, direnci sembolize ediyor.
Katmanlama ve Derinlik
Piksel grafiklere rağmen, mekân hissi yaratmak için gelişmiş bir görsel katmanlama sistemi kullanılmaktadır. Arka planlar ağırlıklı olarak statiktir, ancak katmanlı renk geçişleri, gölgeler ve farklı ışık yoğunlukları bir hacim izlenimi oluşturmaktadır. Su altı sahnelerinde ve duygusal anlarda, ön plan ve arka plan arasındaki fark açıkça görülebilir. Bazı seviyelerde, arka plan öğeleri sadece dekoratif değil, aynı zamanda işlevsel bir unsur halinde kullanılmaktadır.
Kompozisyon
Oyundaki her sahne bir anlatı yapısı düşünülerek inşa edilmiştir. Nesnelerin, platformların ve tuzakların yerleşimi, oyuncunun dikkatini yönlendirmek ve oyunda tutmak için tasarlanmıştır. Diyalog sahnelerinde kompozisyon, karakterin yüz ifadeleri, arka plan rengi ve metin bloklarının yerleştirilmesiyle sağlanır. Işığın yönü, gölgelerin kullanımı ve küçük ayrıntılar estetiği açısından ve görsel işlevselliği desteklemek için birlikte çalışır. Karakterin hareket haline bulunduğu animasyonlar oyun içindeki retro piksel tarzına hareket katmaktadır. Piksel oyun modern bir oyun yapısına dönüşmektedir.

4.3.6. Arayüz Tasarımı (UI-UX)



Görsel 103: Celeste Oyunu- Arayüz Tasarımları

Gezinebilirlik (Navigasyon)
Arayüz tasarımı basit, anlaşılır ve sezgiseldir. Menüler, kayıtlar, duraklatma ve ayarlar arasındaki geçişler mantıklı ve sorunsuz bir şekilde gerçekleşmektedir. Kontrol klavye, gamepad veya joystick ile kolayca yapılmaktadır. Gereksiz ekranlar veya karmaşanın olmadığı, oyun akışını kesintiye uğratmayacak şekilde tasarlanmıştır. Menüleri değiştirirken yumuşak animasyonlar doğal bir geçiş hissi yaratmaktadır.
Bilgi Hiyerarşisi (Sıralama)
Menülerdeki bilgiler önem mantığına göre sıralanmıştır. Örneğin, duraklatma menüsünde “Oyuna Devam Et” ilk sırada yer alırken, ‘Çıkış’ veya “Kaydet” gibi daha az kritik işlevler daha aşağıda yer almaktadır. Hiyerarşik sıralama sade ve akışa uygun bir yapıda uyarlanmaktadır.
Sanatsal Uyum ve Estetik
Kullanıcı arayüzü, oyunun retro piksel grafiklerinin görsel stiliyle tamamen uyumludur. Menüler, çerçeveler ve düğmeler 8- 16 bit döneminin ruhuna uygun olarak tasarlanmıştır. Pastel renkler, pikseli ana hatlar ve nostaljik geometri tarzındadır. Estetik açıdan unsurlar birbiri ile bağıntılı ve uyumludur.
Görsel Netlik ve Okunabilirlik
Kullanılan yazı tipleri net, büyük ve pikseli. Metin ve arka plan arasındaki renk kontrastları düşük çözünürlüklerde bile mükemmel okunabilirlik sağlamaktadır. Tüm simgeler, öğeler ve diyaloglar kolayca ayırt edilebilir. Arka plan şeffaflığı ve gölgeler de rahat bir metin deneyimine katkıda bulunmaktadır.
Buton Tasarımı
Celeste'deki düğmeler minimalist bir retro tarzda tasarlanmıştır. Net sınırlara, hafif bir aydınlatma veya renk değişikliği ile yanıt veriyorlar. “Devam” gibi aktif seçenekler parlak renklerle vurgulanır.
Renk Dengesi
Arayüzdeki renkler oyundaki ruh hali ve sahnelerle uyumludur. Ana arka plan koyu (mavi, mor) ve yazı tipleri açıktır. Bu güzel bir görsel kontrast yaratıyor ve

oyuncunun dikkatini yönlendirici yapıdadır. Renk paleti, pastel ve efektlerdeki canlı renk tonları olup bitenlerin duygusal bağlamını oyuncuya aktaran bir yapıdadır.
Buton Arayüz Uyumluluğu
Tüm butonlar oyunun görsel tasarımına organik olarak uymaktadır. Genel tarzın dışına çıkmıyorlar ve ekrana mantıklı bir şekilde yerleştirilmiştir. Örneğin kaydetme arayüzünde düğmeler görsel olarak biletlere benziyor ve bu tasarım oyunun kimliğini vurgularken, sürükleyiciliği artırmaktadır
Animasyon ve Geçişler
Animasyonlar akıcı bir şekilde kullanılmıştır. Butonun üzerine gelindiğinde, yumuşak bir arka ışık belirlemektedir. Menüler arasında geçiş yaparken, ekran değişiminin doğal ve sinematik görünmesini sağlamak için efekti kullanılmaktadır.
Kullanılan Font ve Boyutu
Celeste, klasik oyunları anımsatan keskin açılara sahip bir piksel yazı tipi kullanmıştır. Yazı tipi boyutu içeriğe uyarlanmış, menülerde daha büyük, alt öğelerde daha küçük bir boyut kullanılmıştır. Harfler ve satırlar arasındaki boşluklar daha iyi okunabilirlik için tasarlanmıştır.
Fonksiyonellik
Arayüz aşırı yüklenmeyerek sadece gerekli işlevler için tasarlanmıştır. Oyuncuya basit eylemler sunulmaktadır. Devam, Ayarlar, Çıkış gereksiz alt menüler veya görsel aşırı yük olmadan kolaylık ve verimliliğe önem verilmiştir. Sadelik ve minimalist tasarım tarzı belirtilmektedir.
UI & UX Uyumu
Celeste'de UI (görsel arayüz) ve UX (kullanıcı deneyimi) birbiriyle yakından bağlantılıdır. Görsel ipuçları (renk, animasyon, konum) sezgiseldir, geçişler akıcı ve arayüz tarzı ile uyumludur.
Arayüz Tepki Süresi
Menüler anında yanıt vermektedir. Dokunmak, bölümler arasında geçiş yapmak, geri dönmek her şey gecikmeden gerçekleşir. Bu, özellikle hız ve ritmin önemli olduğu platform oyunları için önemlidir. Celeste oyunu bu açıdan ritmin ve hareketin bir arada olduğu kusursuz bir oyun olmaktadır.

4.3.7. Animasyon



Görsel 104: Celeste Animasyon Sahne Kesitleri

Animasyon Tekniği

Celeste, sprite kullanımıyla arka plan ve ön planda yer alan öğeler ayrı hareketlerle uygulanmış bir oyundur. Kare kare eller çizilmiş, bitmap şeklinde küçük resimlerin frameleri üzerinde, oluşturulan animasyon yapısıyla hareketlerini sağlamaktadır. 2D animasyon yapısı kullanılmaktadır. Parallax kaydırma hareketi arka plan ve oyun geçişlerinde uygulanmıştır.

Kullanım Alanı

Animasyon yapısı oyunun her alanında mevcuttur, karakter hareketlerinden küçük arayüz detaylarına, çevrenin hareketli unsurlarına, platformlar, bloklar, ışık parlamaları, kar, rüzgâr, duman ve bulutlar yer almaktadır. Bütün unsurların hareketli görüldüğü ve oyuncunun eylemlerine göre tepki verdiği bütün, dinamik bir ortam yaratmaktadır.

Animasyon Akıcılık

Piksel grafiklere stiline sahip olmasına rağmen, Celeste'deki animasyon yüksek akıcılık ile şekillenmiştir. Karakterin tüm hareketleri zıplama, tırmanma, kayma, düşme animasyonlarında akıcılık ve devamlılığı sağlamaktadır. Bu akıcılık, oyuncu ile karakter arasındaki bağlantıyı güçlendirerek kontrolleri sezgisel ve duyarlı hale getiriyor.

Stil Uyumu

Celeste' nin animasyon stili, retro pikseli bir estetiği modern hikâye anlatma teknikleriyle birleştiriyor. 8-16-bit döneminin görsel stiline bağlı kalınmasına rağmen, karakterlerin hareketleri akıcı ve duygusal olarak etkileyicidir. Ana karakter Madeline' in (ana karakter) ruh hali değişiklikleri korku, kararlılık, panik gibi

<p>tepkisel özellikle basit ama etkili animasyonlarla iyi bir şekilde aktarılmakta. Arayüz geçişleri, düğme tepkileri ve görsel efektler görsel stilin bütünlüğünü koruyor. Animasyon hızı dengelidir. Tepi süreli dengeli bir şekilde akışa uyum sağlıyor.</p>
<p>Loop (Döngü) Animasyonu</p>
<p>Oyunda, yağın kar, dalgalanan bayraklar, hareket eden su damlacıkları gibi döngüsel animasyonlar yoğun olarak kullanılmaktadır. Bu animasyonlar oyuncunun dikkatini oyundan uzaklaştırmadan yaşayan bir dünya hissi yaratmıştır.</p>
<p>Tepki Animasyonları</p>
<p>Animasyonlar oyuncunun hareketlerine hızlı ve net bir şekilde tepki vermektedir. Zıplama, vurma ve çarpışmalara anında görsel tepkiler eşlik eder. Bu, kontrollerden gelen dokunsal geri bildirimini iyileştirmektedir.</p>
<p>Karakter Animasyonları</p>
<p>Animasyonlar ayrıntı açısından zengindir. Temel hareketlere genelinin haricinde hareketi devamında ek olarak, sıçramadan sonra nefes alma, yorgunluk gibi eklentileriyle animasyon desteklenmektedir.</p>
<p>Nesne Animasyonları</p>
<p>Etkileşimli nesnelere (düğmeler, platformlar, çöken bloklar) işlevlerini gösteren görsel efektlerle sağlanmaktadır. Nesne hareketleri doğal ve etkileyici bir izlenimle nesne ve objelerle bir bütün halinde akışı hareketlendirmektedir.</p>
<p>Yan Karakter Animasyonları</p>
<p>Oyunda az sayıda ikincil karakter olmasına rağmen, her birinin piksel karakterinin konuşma diyalogu kutusu üzerinden benzersiz jestleri, pozları ve yüz ifadeleri vardır. Yan karakterler üzerine alışılmış hareketlerin dışında diyalog sahnelerinde kullanılan görsellerin animasyonları etkileyici bir şekilde anlatıyı güçlendirmektedir.</p>
<p>Arayüz Buton Animasyonları</p>
<p>Menülerdeki ve arayüzdeki düğmeler imlecin hareketine göre tepki vermektedir. Buton üzerine gelindiğinde renk değişimi, hafifçe büyümesi ve yanıp sönmeleriyle animasyonu tamamlar. Bu sade ve anlaşılır mikro animasyonlar oyuncu ve izleyici</p>

<p>açısından etkileşimin kullanılabilirliğini artırır ve arayüzün canlı hissettirmesini sağlamaktadır.</p>
<p>Animasyon Hızı (Yavaş, Orta, Hızlı)</p>
<p>Celeste' deki animasyonların genel hızı orta düzeydedir. Oyunun akış hızına ve durumuna göre değişkenlik göstermektedir. Animasyonlar, sahnenin gergin anlarında sahne üzerinden (sarsıntı gibi) hızlandırılır ve diyalog sırasında sahne yavaşlatılıyor. Bu, duyguların ve anlatımın, sahnenin hızına ve yavaşlığına göre anlatısını daha iyi aktarılmasına yardımcı olmaktadır.</p>
<p>Atmosfer Animasyonu</p>
<p>Oyun konsepti genelinde bulunan oyun katmanları, gökyüzü, toz, kar gibi unsurlar çevreyi canlandırır ve duygusal arka planı belirlemektedir. Her seviyede atmosferik animasyon, kahramanın psikolojik durumuna göre atmosferi değişkenlik göstermektedir.</p>
<p>Arka Plan Animasyonu</p>
<p>Arka planlar paralaks kullanılarak yapılmış olup, ön plan daha hızlı, arka plan daha yavaş hareket etmektedir. Bu, iki boyutlu bir ortamda derinlik ve uzamsallık etkisi yaratmaktadır. Bazı sahnelerdeki ışık efektleri ve gölgeler görsel hacmi artırır. Oyu genelinde karakterle bütünleşerek akışın devamını sağlanmaktadır.</p>

4.3.8. İllüstrasyon Kullanımı İnceleme Konsept İllüstrasyonu



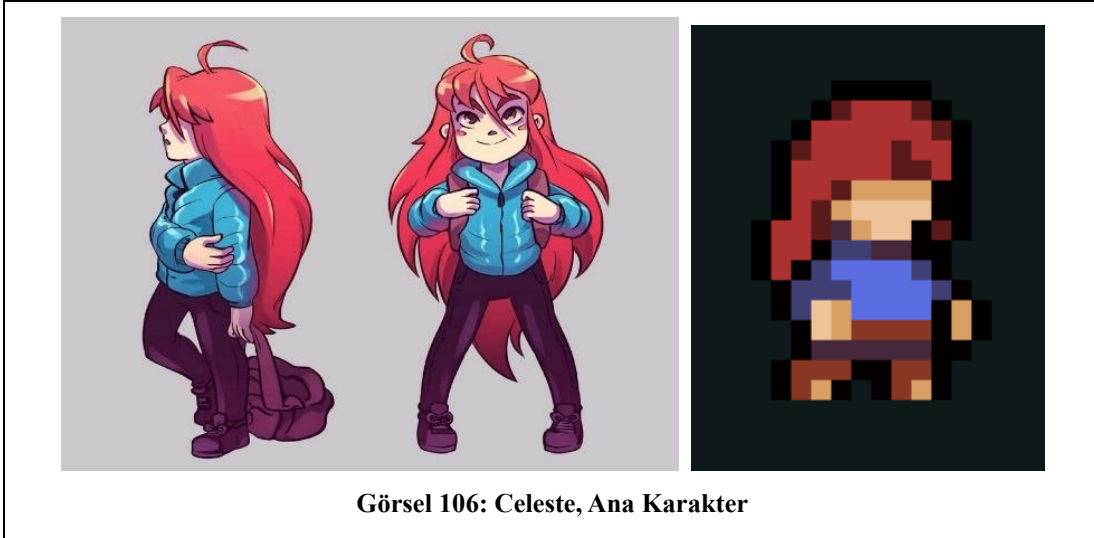
Görsel 105: Celeste Oyunu Bölüm Sahnesi

<p>Oyun Atmosferi</p>
<p>Celeste' deki konsept tasarım, atmosferin oluşturulmasında bir mihenk taşı görevi görmektedir. Bir dağa, bir engele ya da bir bölümü geçmek sadece fiziksel bir engel</p>

<p>değil, aynı zamanda oyun duygusunda içsel yolculuğun bir metaforudur. İllüstrasyonlar bunu görsel evrim yoluyla aktarmaktadır. Karanlık ve soğuk sahnelerden aydınlık ve huzurlu sahnelere geçerek hikâyenin duygusal gelişimini yansıtmaktadır.</p>
<p>Hikâye Unsurları</p>
<p>Konsept tasarım, hikâyeyi sadece arka plan görüntüleriyle değil, aynı zamanda sembollerle de gösteriyor. Madeline'in iç çatışmaları yıkık manzaralar, kasvetli doğa ve kapalı mekânlarla ifade edilmektedir. Sanat tarzı psikolojik gerilimi yoğunlaştırıyor. Rüya unsurları ve bilinçaltı sembolleri görsel anlatıya uyumlu bir şekilde aktarılmaktadır. Diyaloglar ve bölümlerde karşılaşılan unsurlar karakter bağlamında hikâyenin unsurlarıysa bir bütün halinde ilerleyen bir hikayedir.</p>
<p>Konsept Özgünlük Yaratıcılık</p>
<p>Celeste'nin konsept tarzı, yükseliş temasına yaklaşımında benzersizdir. Geleneksel kahramanlıktan farklı olarak, burada görsel dil kaygı, kendini keşfetme ve kabullenme temalarıyla çalışıyor. Gerçekliğin çarpıtıldığı sahneler ve iç diyaloglar, konsept tasarımı son derece yaratıcı olarak belirtmektedir. Kullanılan efektler ve renkler oyun bağlamında etkileyici ve özgün unsurları ortaya çıkarmaktadır</p>
<p>Teknik ve Tarzı</p>
<p>Konsept illüstrasyonlar minimalist piksel sanatı tarzında, temiz çizgiler, elle çizilmiş spritelar ve sınırlı ama etkileyici bir renk paleti içermektedir. Işık ve gölge yoluyla katmanlama ve derinlik kullanımı ilgi çekici bir görsel alan oluşturmaktadır. Stil basit ama duygusal açıdan zengin, etkileyici bir piksel sanat tarzını yansıtmaktadır.</p>
<p>Renk Kullanımı</p>
<p>Oyunun her aşaması karakterin duygusal durumuna göre farklı tonlarda renklendirilmiştir. Soğuk renkler (mavi, mor) yalnızlık ve içe dönüklük atmosferi yaratıyor. Parlak sıcak renkler (kırmızı, turuncu), krizi ve içsel patlamaları sembolize ederken beyaz ve mavi tonlar ise dengeleme ve uzlaşmayı ifade etmektedir. Kullanılan renkler sadece estetik açıdan değil, aynı zamanda bir anlatım aracı olarak kullanılmıştır.</p>
<p>İmge / Sembol</p>
<p>Konsept sanat çerçevesinde kullanılan unsurlar metaforlarla doludur. Dağ imgesi zorluğun ulaşılması güç olan bir zirvenin sembolünü temsil etmektedir. Kalp,</p>

dayanıklılık ve ilerleme, yansıma ise iç benlikle çatışma kısımlarını temsil etmektedir. Su, rüzgâr, bayraklar, rüyalar, eski makineler ve yıkılan yapılar gibi unsurlar oyuncu üzerindeki duygusal etkiyi artıran derin bir aktarım sunmaktadır.

4.3.9. Karakter İllüstrasyonu



Görsel 106: Celeste, Ana Karakter

Karakter: Madelined (Ana Karakter)

Celeste oyununda başkahraman Madelined'dir. Karakter içsel dünyasındaki yolculuğu oyun genelinde yansıtmaktadır. Sadece fiziksel olarak bir dağ tırmanı ya da bloklardan atlayan bir karakterdir. Madeline sadece oynanabilir bir kahraman değil, aynı zamanda oyuncunun kendi korkularını yaşadığı ve üstesinden geldiği duygusal bir oyun karakteridir.

Teknik ve Tarz

Madeline, 2D stilinde 8-16-bit oyunların estetiğinden esinlenen retro piksel-sanat tarzında uyarlamadır. Sınırlı sayıda piksele rağmen animasyonlar büyük bir özenle gerçekleştirilmiştir. Hareketler, ifadeler ve konuşma kısmında yer alan yüz ifadeleri animasyonla aktarılıyor ve karaktere ifade ve canlılık kazandırmaktadır.

Fiziksel Özellikler / Kişiliği

Madeline parlak kıvılcı saçlara, sade kıyafetlere ve minyon bir vücuda sahiptir. Görünüşü kararlılık, duyarlılık ve bağımsızlık gibi kişilik özelliklerini vurgulamaktadır. Diyaloglarda ve seslenişlerde, yüz ifadeleri ve beden dili içsel

kaygıları, korkuları ve cesaret anlarını ortaya çıkararak derin bir psikolojik portre yaratır.

Renk ve Kıyafet Uyumu

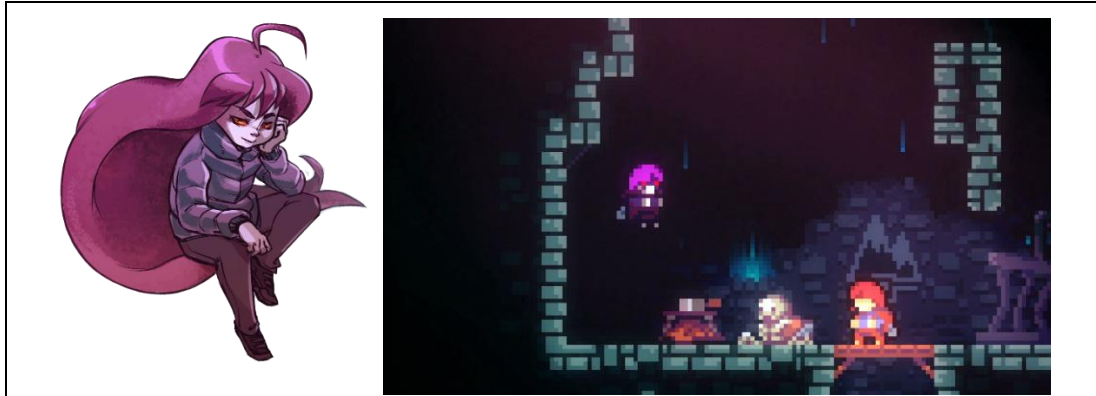
Madeline'in kıyafetleri mavi, mor, kırmızı, kahverengi tonlarını bir araya getirerek canlı ve uyumlu bir görsel imaj yaratıyor. Soğuk tonlar yalnızlık ve iç gözlem temasını vurgularken, kızıl saç duygusal bir vurgu ve içsel gücün sembolü olarak işlev görüyor. Kostümün sadeliği, tırmanış için gerekli olan faydacılığı yansıtıyor ve atmosferle birleşiyor.

İmge / Sembol Kullanımı

Madeline'in imgeleri metaforlarla doludur. Karanlık tarafı, aynadaki yansıması, su altındaki sahneler ve karlı manzaralar onun iç çatışmalarını sembolize etmektedir. Oyunda bulunan kırmızı kalpler ise dayanıklılığı, umudu ve ilerlemeyi simgeliyor. Bu görsel unsurlar anlatıyı güçlendirmekte, Madeline'i kişisel gelişimin bir sembolü haline getirmekte ve anlatıya görsel bir bütünlük kazandırmaktadır.

4.3.10. Yan Karakter İllüstrasyonu

4.3.10.1. Badeline



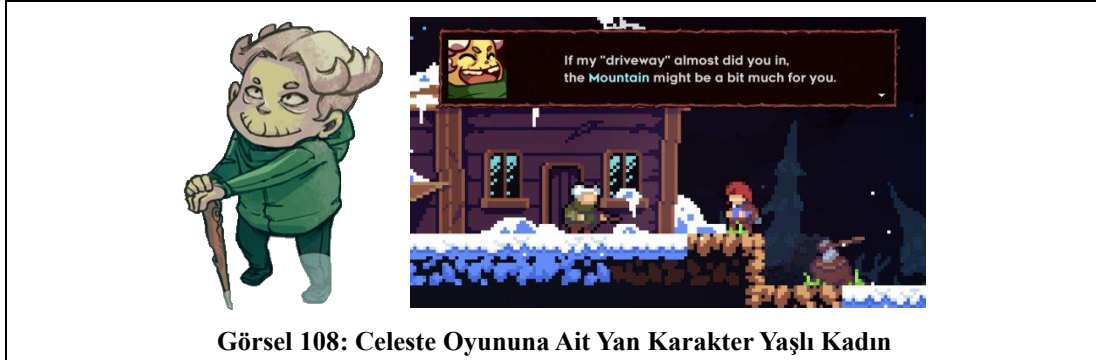
Görsel 107: Celeste Oyununa Ait Yan Karakter "BADELİNE"

Karakter

Badelaine, Madeline'in karşıt duygularını temsil etmektedir. Görünüş olarak Madeline'e benzer, ancak daha karanlık ve daha uğursuz görünür. Uzun mor saçları, soluk teni ve kırmızı gözleri vardır. Genellikle mor bir aura ile çevrili havada süzülür ve bilinçaltının bir yansıması olarak doğasını vurgulayan bir karakter yapısındadır.

Teknik ve Tarz
Piksel tarzında yapılan Badelaine'e görsel efektler eşlik eder, aurası özellikle dikkat çekicidir. Piksel tarzına rağmen, görüntüsü görsel olarak oyun tarzını yansıtmaktadır.
Fiziksel Özellikler / Kişiliği
Görünüş olarak Madeline'e benzemekle birlikte, uzun mor saçları, soluk teni ve kırmızı gözleri ona gotik ve tehditkâr bir görünüm kazandırır. Sürekli havada süzülmesi onun elle tutulamayan, psikolojik doğasını vurgulamaktadır.
Renk ve Kıyafet Uyumu
Kıyafetlerinde mor ve siyah tonlar hakimdir (mor ceket, siyah pantolon ve botlar), bu da karanlık ve rahatsız edici doğasını vurgular. Kırmızı gözler gerginlik, öfke ve istikrarsızlığı simgelemektedir. Madeline'in görüntüsüyle olan zıtlık onun karşıt özünü vurgular.
İmge / Sembol Kullanımı
Badelaine içsel direnişin, korkuların ve kendini yok etmenin görsel bir somutlaşmasıdır. Havaya yükselmesi onun metafizik doğasına işaret eder. Negatifa negatif enerjiyi, içsel çatışmaları ve kaygıyı sembolize ederek oyunun görsel ve sembolik yapısında önemli bir rol oynamaktadır.

4.3.10.2. Yaşlı Kadın (Granny / Celia)



Görsel 108: Celeste Oyununa Ait Yan Karakter Yaşlı Kadın

Karakter

Yaşlı Kadın, Celeste oyununda dağda yaşayan gizemli karakterlerden biridir. Dağ hakkında derin bir bilgiye sahiptir. Madeline'i sık sık dağın büyüleri konusunda uyarır. Dokuzuncu bölümde Madeline ona “Büyükanne” diye hitap eder ve bu da oyun bölümleri boyunca aralarında gelişen yakınlığı vurgular.

Teknik ve Tarz

Karakter, oyundaki diğer tüm karakterler gibi piksel-art tarzında çizilmiş, ancak görüntüsü yaş ve bilgeliği vurguluyor. Kambur, baston, etkileyici yüz ifadeleri ve jestlerle o bilgelik ifadesini, yol gösterici tavrını yansıtıyor. Düşük çözünürlüğe rağmen, karakterin yaşı ve piksel stilde etkileyici bir şekilde yansıtılmış.

Fiziksel Özellikler / Kişiliği

Fiziksel olarak gri, dağınık saçlı, kısa boylu, kambur bir kadındır. Her zaman bir bastona dayanmaktadır. Karakter olarak neşeli, ironik ama aynı zamanda anlayışlı bilge bir yapıdadır.

Renk ve Kıyafet Uyumu

Yaşlı Kadın'ın giysileri çoğunlukla yeşilin tonları ve saçları gri tonlarındadır. Bu renkler onun yaşını vurgular ve dağın mistik doğasıyla olan bağlantısını sembolize etmektedir.

İmge / Sembol Kullanımı

Yaşlı kadın bilgeliğin yansımasıdır. Yol gösterici durumu vardır. Bastonu, bunak görünümü ve huzurlu tavrı bilgi ve ruhani rehberliği simgeler. Kadın kahraman ile

içsel benliği arasında bir tür köprü rolü oynar. Madeline'in ona "büyükanne" diye hitap etmesi, güven ve kişisel bir bağın oluşumunu yansıtmaktadır.

4.3.10.3. Mr. Oshiro



Görsel 109: Celeste Oyununa Ait Yan Karakter Mr. Oshiro

Karakter

Bay Oshiro, Celeste oyununda terk edilmiş bir otelin hayalet müdürüdür. Bir hayalet olarak sunulmasına rağmen, resepsiyonda duran bir karakter olarak oyunda karşımıza çıkmaktadır. Bu hayalet, aslında geçmişe takılıp kalmış ve bundan kurtulamayan birinin zihinsel durumunu sembolize eden bir yapıdadır.

Teknik ve Tarz

Bay Oshiro, hayalet ve grotesk unsurlar içeren bir piksel-sanat tarzında işlenmiştir. Animasyonu, belirgin yüz ifadeleri ve uçuş hareketleri oluşturulmuştur. Soluk tenli ve mavi-yeşil renk şemasına sahip bir yönetici görüntüsü, geçmişe olan bağlılığını ve içsel kaygısını vurgulamaktadır.

Fiziksel Özellikler / Kişiliği

Mr. Oshiro, solgun yeşilimsi bir ten rengine sahip, yarı saydam bir hayalet olarak tasvir edilmiştir. Klasik bir otel müdürü görünümünü andıran kıyafetiyle birlikte başı büyük, mimikleri abartılı ve çizgi film stilindedir. Saçları özenle taranmış, gözleri ise zaman zaman şaşkın ve endişeli görünür. Piksel art stili içinde karakterin yapısı belirgin, silueti kolayca ayırt edilebilecek şekildedir.

Renk ve Kıyafet Uyumu

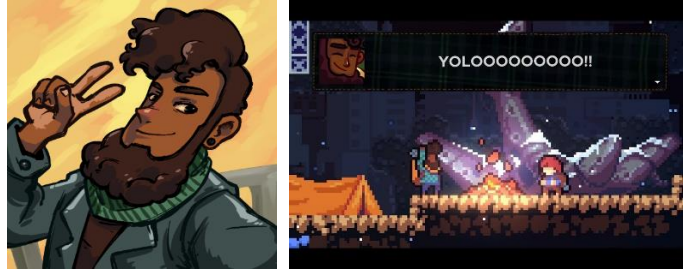
Görselin ana renkleri turkuaz, yeşil-mavi ve gridir. Bu soğuk tonlar hayaleti vurguluyor ve durgunluk hissini yansıtıyor. Giymeye devam ettiği müdür

üniforması, geçmişteki rolüne olan saplantısını ve ilerleyememesini sembolize etmektedir.

İmge / Sembol Kullanımı

Mr. Oshiro karakteri, zihinsel yük, bastırılmış duygular gibi temaları simgeleyen güçlü bir imgesel yapıya sahiptir. Hayalet formu, geçmişe saplanıp kalmışlığı temsil etmektedir. Bay Oshiro koridorlar ve odalarla dolu terk edilmiş otel, iç dünyanın görsel bir yansımasıdır. Şeffaf ve solgun görüntüsü, fiziksel değil psikolojik bir varlık olduğunu, yani kendi iç dünyasında sıkışıp kaldığını sembolize eder. Madeline'in onunla etkileşimi sadece oyunun bir mekanı değil, aynı zamanda kaygı, beklentiler ve özeleştirisi ile mücadelesinin bir alegorisidir. Oyunun psikolojik metaforu boyunca otel çalışına değil oyuncunun rehberi olarak hizmet etmektedir.

4.3.10.4. Teo



Görsel 110: Celeste Oyununa Ait Yan Karakter Teo

Karakter

Theo, sadece olay örgüsünü ilerletmekle kalmayan, aynı zamanda duruşları ve yüz ifadeleriyle Madeline'e görsel olarak duygusal destek sağlayan bir genç arkadaşı. Samimi ve içten görüntüsüyle oyuna olumlu bir hava katıyor.

Teknik ve Tarz

Theo piksel-sanat tarzında, saç, sakal, kıyafet ayrıntılara özen gösterilerek işlenmiştir. Animasyonlar kare kare elle oluşturulmuş ve karakterinin pozlar ve yüz ifadeleriyle doğru bir şekilde tasvir edilmesini sağlamıştır.

Fiziksel Özellikler / Kişiliği

Teo, koyu tenli, kıvrık uzun saçlı ve kalın sakallı uzun boylu adam yapısındadır. Theo sosyal olarak aktif, karizmatik, duyarlı ve Madeline ile olan ilişkisinde destekleyen biri olarak oyunda yer almaktadır.

Renk ve Kıyafet Uyumu
Yeşil kareli ceket, lacivert pantolon, sarı fular ve kahverengi sırt çantasıyla gezgin havasını yansıtıyor. Sarı atkı karakterin aksesuarı olarak yansıtılmaktadır.
İmge / Sembol Kullanımı
Theo gençliği, özgürlüğü ve duygusal desteği sembolize ediyor. Destekleyici rolü sayesinde Madeline için bir tür “iç ses” ya da yön kılavuzu haline geliyor.

4.3.11. Obje / Nesne İllüstrasyonu

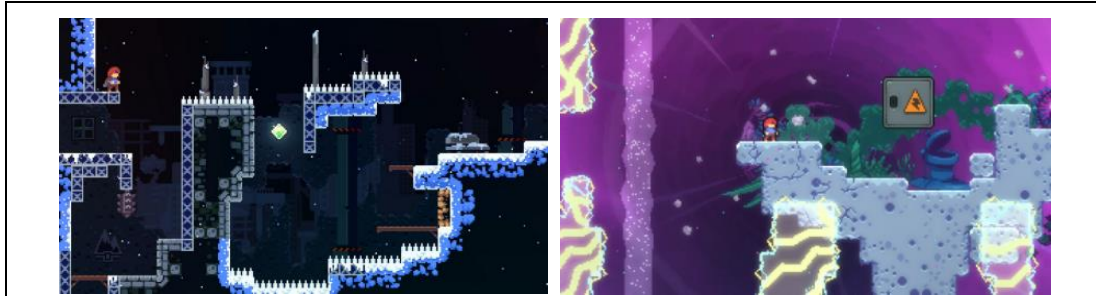


Görsel 111: Celeste Oyununa Ait Bölümlerden Obje ve Nesnelere

Kullanılan Teknik
Celeste oyunundaki nesnelere piksel sanatı tarzında düşük pikselli 2D grafikler kullanılarak oluşturulmuştur. Her nesne ayrı bir sprite olarak temsil edilir ve kare kare animasyon eşlik eder. Özellikle etkileşimli nesnelere (hareketli platformlar, trampolinler veya kalpler) parlayan efektler eklenmektedir.
Tarz (Stilize, gerçekçi vb.)
Genel sanatsal tarz stilize piksel sanatıdır. Nesnelere gerçekçilik amacıyla değil, işlevlerini vurgulayan sembolik unsurlar olarak tasvir edilmektedir. Örneğin, kırık platformlar çatlaklarla ve tehlikeli nesnelere parlak kırmızı renklerle tasvir edilmiştir.
Renk Kullanımı
Kırmızı tonlar, tehlike, dikkat çekerken, Mavi ve beyaz renkler güvenli bölgeler, saf enerji, güç noktaları, Sarılar ve yeşiller ise geçici platformlar, enerji patlamaları, zıplama unsurları ifade etmektedir. Renklerin anlamları oyun akışında yer alan efekt ve hareketlerin yapısını temsilen belirlenmiştir. Kullanıcıyı renklerin çarpıcı anlamlarına göre etkilenmektedir.

İmge / Sembol Kullanımı
Celeste'deki nesnelere yalnızca mekanik anlamda değil, sembolik ve anlatı odaklı öğeler olarak da işlev göstermektedir. Kalpler, Madeline'in psikolojik direncini ve iyileşme sürecini temsil eder. Bu objeler sadece can kazandırmaz, karakterin içsel gücünü de vurgular. Kristal bloklar, hız, anlık karar verme ve çeviklik kavramlarını metaforlarla ifade etmektedir. Hayali objeler (ayna, hayalet figürleri, ışık patlamaları) bilinçaltına yapılan metaforik yolculuğun bir yansıması olarak değerlendirilmektedir.
Araç
Oyun araçları, oyuncunun ilerlemesini ve sahneler arasındaki geçişini destekleyen etkileşimli mekanizmalardır. Zıplama pedleri karakterin yüksek atlayışlar yapmasını sağlar, asansörler ve hareketli platformlar dikey ve yatay hareketi sağlamaktadır. Halat sistemleri ve tırmanma duvarları uzayda hareket özgürlüğünü genişletir. Bu nesnelere, görsel yön, genel atmosfer arasında bir denge sağlamak için basitlik ve işlevselliği bir araya getiren stilize piksel grafiklerle desteklenmektedir.

4.3.12. Ön / Arka Plan İllüstrasyonu



Görsel 112: Celeste Oyununa Ait Arka Plan / Ön Plan Sahneleri

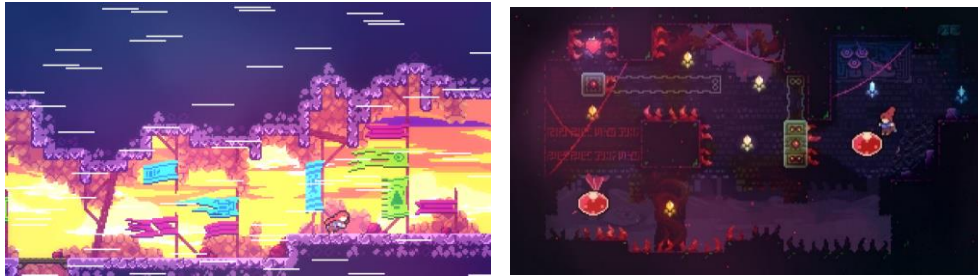
Görsel Hiyerarşi Uygunluğu
Celeste'in görsel tasarımı ön plan ve arka plan arasında net bir ayrım yapılmaktadır. Ön planda oyuncunun etkileşime girdiği platformlar ve tehlikeler yer alırken, arka planda anlatının atmosferini güçlendiren dekoratif sahneler bulunmaktadır. Bu katmanlama görsel bir hiyerarşi sağlamaktadır. Oyuncu karakteri keskin konturlar ve yüksek kontrast sayesinde öne çıkarken, arka plan daha az ayrıntıyla yumuşak renklerde işlenerek bir derinlik hissi verilmektedir.

Kullanılan Teknik
Her iki plan da piksel sanatına dayalı 2D sprite'lar kullanılarak oluşturulmuştur. Sahneler karo tabanlı bir sistem kullanılarak uyarlanmıştır. Animasyonlu nesnelere için kare kare animasyon kullanılırken, hareket ve derinlik etkisi yaratmak için arka planlarda paralaks kaydırma kullanılmıştır. Işık ve gölge detayları, özellikle atmosfer değiştirirken katmanlar arasında yumuşak geçişler sağlamaktadır.
Tarz (stilize, gerçekçi vb.)
Tasarım stili stilize piksel sanattır. Gerçekçi bir görüntü yerine sembolizm vurgulanmıştır. Ön plan işlevsel bir yapıdadır. Arka plan oyuncunun duygusal olarak olan bitene bağlı kalmasını sağlayan soyut unsurlar, manzaralar ve doğal formlar içermektedir. Bu ayrım işlevsel ve anlatısal düzeyde görsel denge sağlar. Stilize edilmiş retro piksel sanat bir oyun yapısındadır.
Renk Kullanımı
Renk paleti oyunun mekânına ayrıca duygusal atmosfere hizmet etmektedir. Ön planda kullanılan parlak, kontrast renkler (beyaz-mavi, kırmızı, yeşil) interaktif alanları vurgular. Arka planda ise pastel renkler ve yumuşak degradeler geçişleriyle dikkat dağıtmayan bir arka plan oluşturulmuştur. Renk aynı zamanda duygusal geçişleri de ifade ederken, karanlık sahneler soğuk tonlarda (mavi, mor), aydınlık ve umutlu sahneler ise sıcak ve canlı renklerle işlenmektedir. Renklerin kullanımı sahne ve duygusal aktarıma göre şekillenmektedir.
Derinlik ve Perspektif
Oyun iki boyutlu olmasına rağmen, derinlik hissi görsel perspektif ve ışıklandırma yoluyla yaratılıyor. Çok katmanlı arka planlar, hareketsiz ön planı uyumlu bir şekilde tamamlayarak mekânsal bütünlük sağlamaktadır. Derinlik hissi özellikle dikey hareketlerde (örneğin düşme veya tırmanma) belirginleşen yapıdadır.
Mekân Atmosferi
Oyun iki boyutlu olmasına rağmen, görsel perspektif ve ışıklandırma yoluyla derinlik hissi yaratılmıştır. Çok katmanlı arka planlar, sabit ön planı uyumlu bir şekilde tamamlayarak mekânsal bütünlüğü sağlar. Derinlik özellikle dikey olarak hareket ederken (örneğin düşme veya tırmanma) belirgin yapıdadır.

Sahne Geçişi

Arka plan, sahne değişiklikleri sırasında atmosferi aktif olarak korumaktadır. Rüyalar, doğa değişiklikleri, tüneller ve antik kalıntılar farklı ışık, gölge ve renk şemalarıyla işlenmektedir. Ön plan, ışık efektleri ve değişen nesnelere aracılığıyla bu değişikliklere uyum sağlamaktadır.

4.3.13. Çevre İllüstrasyonu



Görsel 113: Celeste Oyununa Ait Bölümlerden Çevre İllüstrasyonu

Kullanılan Teknik

Celeste'de çevre illüstrasyonları kare kare sprite'lar kullanılarak piksel-sanat grafikleri temelinde oluşturulmuştur. Arka plan ve ön plan katmanları, görüntüye derinlik ve dinamik kazandıran paralaks kaydırma tekniği kullanılarak ayrılmış ve hareketlendirilmiştir. Kayalar, buz platformları veya gökyüzü gibi çevrenin tüm unsurları, oyunun görsel dilinin stilistik bütünlüğünü vurgulayan piksel tekniğiyle elle çizilmiştir.

Tarz (stilize, gerçekçi vb.)

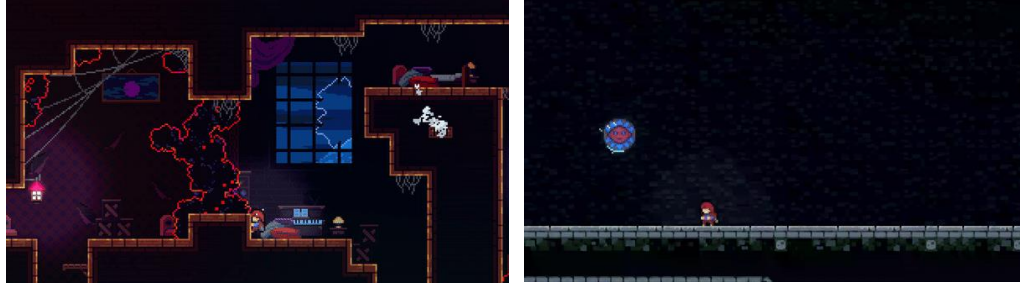
Oyunun görsel stili açıkça stilize edilmiştir. Gerçekçi yaklaşımların aksine Celeste, kahramanın duygusal durumunu ve iç dünyasını ifade etmek için basitleştirilmiş formlar ve sembolik imgeler kullanır. Sanatçılar, gerçekliğin ayrıntılı tasvirleri yerine, anlatı aracı olarak hizmet etmek üzere metaforik, soyut manzaralar yaratmaktadır.

Renk Kullanımı

Celeste'de renk paleti sadece estetik değil aynı zamanda anlatsal bir rol de oynamaktadır. Her seviyenin kendi duygusal aralığı vardır. Örneğin, başlangıçtaki mekanlarda umut ve sakinlik veren yumuşak pastel renkler kullanılıyor.

<p>Hikâye ilerledikçe, renkler daha soğuk ve doygun hale geliyor ve Madeline'in iç kargaşasını yansıtan mavi ve kırmızı baskın hale geliyor. Bu şekilde renk, duygusal gerilimi aktarmak için etkileyici bir araç olarak hizmet etmektedir.</p>
<p>Çevre Yapıları</p>
<p>Oyun seviyelerinin mimarisi doğal ve yarı mistik manzaralar içermektedir. Dağ yolları, buz mağaraları, otel kalıntıları, antik tapınaklar. Bu yapılar sadece oyunun fiziksel alanını belirlemekle kalmıyor, aynı zamanda kahramanın psikolojik aşamalarını da sembolize ediyor. Çevrenin basit geometrisi, oyuncunun görsel alana aşırı yüklenmeden kontrol ve duygusal algıya odaklanmasına yardımcı oluyor.</p>
<p>Oyun Atmosferi bilgisi</p>
<p>Oyunun genel atmosferi yalnızlık, içsel mücadele ve kişisel gelişim ile doludur. Madeline'in tırmanışı sadece engellerin fiziksel olarak aşılması değil, aynı zamanda zihinsel yolculuğunun da bir metaforudur. Çizimler bunu sis, arka planın derinliği, gündüz ve gecenin değişimi ile aktarıyor. İlmli görseller minimalist müzikle birleşerek meditatif ve içe dönük bir oyun alanı yaratıyor.</p>
<p>Yönlendirme Bilgilendirme</p>
<p>Celeste'de neredeyse hiç açık ipucu sistemi oluşturulmamıştır. Oklar, mini haritalar veya metin yönlendirmelere yer verilmemiştir. Bunun yerine görsel vurgular kullanılırken daha parlak platformlar sezgisel olarak seyahat yönünü gösterirken, karanlık alanlar riskli veya gizli alanlardır. Bu şekilde navigasyon, arayüz öğelerinden ziyade oyuncunun görsel sezgisine dayanmaktadır.</p>

4.3.14. Animasyon & Efekt İllüstrasyonu



Görsel 114: Celeste Oyununa Ait Animasyon Sahneleri

Görsel Yoğunluk

Celeste'nin minimalist pikseli tarzına rağmen, animasyondaki görsel efektler derin, duygusal açıdan zengin katmanlar oluşturmaktadır. Efektler sahnenin genel sadeliğini bozmuyor, bunun yerine dikkati karakterin eylemlerine ve oyuncunun duygusal durumuna yönlendiriyor. Özellikle Madeline'in zıpladığı, ışınlandığı veya enerjisini topladığı anlarda ışık parlamaları ve izler belirerek görsel bir ifade katıyor. Hareketin o anki efektini oyuncuya yansıtmaktadır.

Teknik

Efektler kare kare sprite animasyonu kullanılarak oluşturulmuştur. Işık parlamaları, dumanlar, auralar ve enerji dalgaları gölgelendiriciler ve karıştırma efektleri ile geliştirilmiştir. Bazı sahnelerde atmosferi geliştirmek için geçici görsel bozukluklar (aksaklıklar, titremeler, sarsıntılar) da kullanılır. Oyun içi animasyonları tepkime ve sahne konseptini destekleyici birer etken olarak verilmektedir.

Tarz

Efektler tamamen stilize bir şekilde yapılmıştır. Gerçekçi ışıklandırma veya fizik yerine, her efekt oyunun duygusal temasına ve piksel estetiğine uyacak şekilde tasarlanmıştır. Örneğin, ışınlanma izi fiziksel ışıkla değil, metaforik olarak aktarılan karakterin “bilinç sıçraması” ile sembolize etmektedir.

Renk Kullanımı

Efekt renkleri konuma, karakterin duygusal durumuna ve seviyenin temasına bağlı olarak seçilir. Soğuk tonlar (mavi, mor) renkler yalnızlık, yavaşlatılmış anlar, sakinlik ifadelerini temsil etmektedir. Parlak renkler (kırmızı, sarı, beyaz) tehlike, panik, duygusal patlamaları ifade etmektedir.

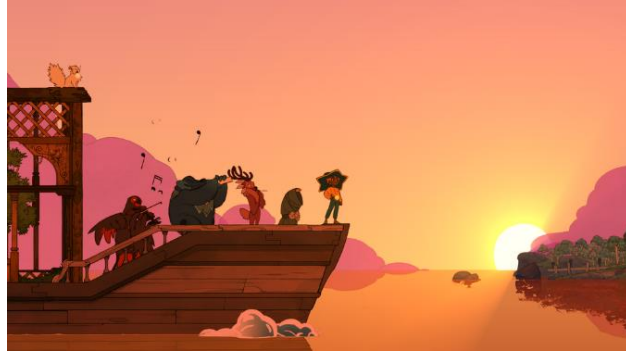
İmge / Sembol Kullanımı
Etkiler yalnızca fiziksel olayları tasvir etmekle kalmaz, aynı zamanda duygusal veya psikolojik durumları da sembolize eder. Aura, ışığı, Madeline'in içsel gücü, kırılma ve parçalanma içsel çatışma, enerji ışınları ve kararlılık, dönüşüm veya kabullenme temsil etmektedir.
Efekt Kullanımı
Celeste'de efektler birkaç temel şekilde kullanılır. Karakter hareket animasyonları atlama işaretleri, hızlanma çubuklar, ortam öğeleri (rüzgâr, sis, yağın kar), tepkiler (vuruşlar, düşmeler, ışınlanma), arayüz (menü geçişleri, düğme aydınlatması) gibi efektler kullanılmıştır. Her efekt konumla, karakterin eylemleriyle ve oyuncunun tepkileriyle yakından ilişkilidir. Aşırı görsel yüklemekten kaçınılmış ve işlevsel alanlar net bir şekilde vurgulanmıştır.
Efekt Renk Kullanımı
Efektler ya tek bir tonun yumuşak geçişlerini ya da keskin kontrastı kullanır. Kırmızı ve mor renkler çatışma ve tehdit, mavi ve beyaz renkler denge ve umut, sarı renk ise hız ve geçicilik. Renkler oyun genelinde belirli bir anlamları ifade etmektedir.

4.4. “SPIRİTFARER” İsimli 2D Oyuna Dair Bulgular

4.4.1. Temel Özellikler

Oyun İsmi	Spiritfarer
Üretici Firma	Thunder Lotus Games
Gelistirici-Yayımcı	Thunder Lotus Games
Kullanılan Oyun Motoru	Unit
Boyut (Gb)	7 Gb
Çıkış Yılı	2020
Oyun Türü	Yönetim, Macera, Anlatı, Simülasyon”,
Yaş Uyumluluğu	12+
Mod	Tek Oyunculu
Platform (PC-Mobil- PS vb.)	PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch, macOS, Linux
İncelemeler (Platform Puan)	Steam: %96 olumlu, Metacritic: 84/100
Kullanıcı Tanımlı Etiketler	Ruhani, Duygusal, 2D, El çizimi, Platform, Keşif, Hikâye
Diller:	İngilizce, Fransızca, İtalyanca, Almanca, Kastilya İspanyolcası, Brezilya, Portekizcesi, Rusça, Basitleştirilmiş Çince, Geleneksel Çince, Japonca, Korece

4.4.2. Konsept Kullanımı İnceleme



Görsel 115: Spiritfarer Oyununa Ait Konsept İllüstrasyonu

Çizim Tarzı – Sanat Tarzı

Spiritfarer, iki boyutlu, tamamen elle çizilmiş bir görsel stil kullanmaktadır. Çizimler karikatürize ama zarifken, karakter ve çevresel unsurlar ince hatlar ve pastel renkler kullanılarak stilize edilmiş. Bu tarz, geleneksel animasyon hissini dijital sanat estetiğiyle birleştirerek oyuncu için görsel bir anlatım sağlıyor.

Kullanılan Teknik

Oyunda vektör tabanlı dijital illüstrasyon teknikleri kullanılmıştır. Çok katmanlı kompozisyonlar, animasyon interpolasyonu ve dijital fırça efektli Unity motoru kullanılarak uygulanmıştır. Arka planlar statik görüntüler olarak çizilirken, ön planlar ve karakterler iskelet animasyonu kullanılarak canlandırılmaktadır.

Kullanılan Renkler

Spiritfarer'in atmosferi yumuşak ve ruhani bir renk paleti üzerine inşa edilmiştir. Açık mavi, lavanta, pastel sarı ve sıcak toprak tonları gibi renkler sıklıkla kullanılıyor. Renkler, karakterlerin duygusal durumlarını ve mekanların tematik önemini destekleyecek şekilde seçilmiştir. Renk geçişleri aynı zamanda gece gündüz döngüsü veya ölüm teması gibi kavramları da ifade etmektedir.

Kullanılan İmgeler

Tekne yolculuğu, ruh formundaki hayvanlar, çiçekler, yıldızlar ve mistik portallar ölüm ve geçiş temalarını temsil etmektedir. Her karakter, geçmişlerini yansıtan sembolik nesnelere temsil edilir (örneğin Atul'un yemek sevgisi veya Gwen'in zarif kıyafetleri).

Tematik Uyum
Spiritfarer’ın her görsel ve anlatısal unsuru ölüm, bağlantı ve kabullenme temalarına hizmet ediyor. Karakterlerin görünüşleri, ruh halleri ve arayışları bu temaları destekliyor. Tekne bir geçiş alanını temsil eder ve görsel dil bu anlatıya uyacak şekilde tasarlanmıştır.
Görsel Tutarlılık
Oyunun tüm görsel unsurları aynı estetik içinde bütünlüğünü korur. Çizgi kalınlıkları, renk tonları ve ışık kullanımı karakterler ve mekanlar arasında tutarlıdır. Adalar ve karakterler çeşitlilik gösterse de genel sanat tarzından çıkmazlar.
Mekân Tasarımı- Atmosferi
Mekânlar sakin, melankolik ve ruhani bir atmosferi yansıtacak şekilde tasarlanmıştır. Oyuncu tarafından inşa edilen tekne alanları modülerdir ve karakterlerin kişisel alanlarını görsel olarak yansıtır. Her ada, karakterin hikayesiyle eşleşen doğal veya kentsel bir doku sunar.
Karakter Atmosferi
Gwen’in zarif geyik formu ve kurbağa Atul’un enerjik görünümü kişilikleriyle yakından bağlantılıdır. Yüz ifadeleri, yürüyüşleri ve aksesuarları duygusal anlatımı güçlendiriyor.
Oynama Hareket Rehberi
Navigasyon, kullanımı kolay görsel simgeler aracılığıyla sunulmaktadır. Etkileşimli alanlar vurgulanırken ışık animasyonları, işaretçiler ve görsel ipuçları basit ve işlevsel bir şekilde tasarlanmıştır. Oyun illüstrasyonlar aracılığıyla öğretilmektedir.
Estetik Açıdan Oyun Kalitesi
Spiritfarer özgün, detaylı ve dengeli bir estetiğe sahiptir. Görsel unsurlar, atmosfer ve tema uyumlu bir bütün halinde bir araya getirilmiştir. Oyunun her bir parçası, kullanıcı deneyimini geliştiren özel bir dikkatle çalışılmıştır. Yüksek çözünürlük ve animasyon desteği ile yüksek görüntü kalitesi sağlanmıştır.

4.4.3. Logo Kullanımı



Görsel 116: Spiritfarer Oyununa Ait Logo

Görsel Hiyerarşi

Spiritfarer logosunda metin formu ana görsel unsur olarak hemen göze çarpıyor. Yazı tipi ve çizgi dengeli bir yapıya sahip. İlk harf büyük, diğerleri ise sade ve sabittir. Arka plan ve ek karakterler dikkat dağıtıcı değildir, okunabilirlik ve odaklanma sağlar.

Konum ve Kullanımı

Logo genellikle oyunun başlangıcında, ana menüde ve yükleme ekranında ekranın üst orta kısmına yerleştirilir. Promosyon malzemelerinde, tematik bağlantıyı vurgulamak için tekne veya gökyüzü görüntülerinin üzerine yerleştirilir.

Özgünlük- Yaratıcılık

Fırça efektli yazı tipi, oyunun ruhani temasına uygun olarak el yapımı bir his yaratıyor. “F” harfinin yukarı bakan kuyruk çizgisi ruhani yükselişi simgeliyor. Bu özgünlük logoyu diğer bağımsız oyunlardan ayırıyor.

Kullanılan Renk Paleti

Logo genellikle beyaz veya açık gri renkte kullanılıyor. Bu minimalist seçim, logonun pastel arka planlarda öne çıkmasını sağlıyor. Renk, duygusal yoğunluktan ziyade görsel sadeliği vurguluyor.

Tematik Uyum

Logonun yumuşak ve kavisli çizgileri oyunun duygusal atmosferine ve ölüm temasına uyuyor. “Ruhani yolculuk” fikrini destekleyen tipografik detaylar, anlatı ile görsel dünya arasında bir köprü oluşturuyor.

Okunurluk
Dekoratif olmasına rağmen yazı karakteri yüksek okunabilirliği koruyor. Harfler arası boşluklar dengeli ve tipografik çizgi sabit. Logo farklı ekran çözünürlüklerinde bile netliğini koruyor.

4.4.4. Tipografi Kullanımı

	
<p>Görsel 117: Spiritfarer Oyununa Ait Tipografi Kullanımı</p>	
Yazı Tipi Türü	
	Spiritfarer oyunu el yazısı hissi veren zarif, kıvrımlı sans serif yazı tipi kullanır. Başlıklar için daha dekoratif yazı tipleri kullanılırken, diyaloglarda basit ve okunabilir yazı tipleri kullanılıyor. Tipografi, el çiziminin estetiğiyle kusursuz bir şekilde harmanlanıyor.
Yazı Renk	
	Oyundaki metinler ağırlıklı olarak beyaz, açık sarı ve krem renklerinde sunuluyor. Renkler arka planla kontrast oluşturacak şekilde seçilmiştir, bu da okunabilirliği artırır. Renk şeması oyunun duygusal temasıyla uyumludur.
Okunabilirlik	
	Başlıklar ve diyalog kutuları son derece okunaklıdır. Yazı tipi boyutu cihaz çözünürlüğüne göre ölçeklendirilmiş ve metin düzeni geniş bir boşluk içeriyor. Kontrast oluşturan arka plan metnin algılanmasını güçlendiriyor.
Stil Uyumu	
	Seçilen yazı tipi oyunun duygusal ve huzurlu atmosferine uyuyor. El yazısı stili Spiritfarer'ın kişisel ve öyküsel doğasını vurguluyor. Arayüz ve temanın görsel bütünlüğü oyun boyunca korunmaktadır.

Kullanım Alanı

Tipografi menü başlıklarında, altyazılarda, öğretici ekranlarda, görev listelerinde ve karakter diyaloglarında yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu durumların her birinde işlevselliği sanatsal bütünlükle birleştirir.

4.4.5. İllüstrasyon Kullanımı



Görsel 118: Spiritfarer Oyununa Ait Bölüm Görseli

Çizim Tarzı Stil

Spiritfarer'daki çizimler tamamen elle çizilmiştir ve stilize bir görsel dile sahiptir. Karakterler karikatür olarak değil, duygusal ve anlatısal derinlikle tasvir edilmiştir. Her tasarımda bir yumuşaklık ve sadelik hissi vardır.

Kullanılan Teknik

Dijital illüstrasyon teknikleri kullanılmıştır. Görüntüler dijital fırçalarla çiziliyor ve yüksek çözünürlükte sunuluyor. Kontur çizgileri düzgün ve inceliklidir. Derinlik ve parlak detaylar yumuşak fırça geçişleriyle elde edilir.

Kullanılan Renkler

Genel palet pastel, açık ve ruhani tonlardan oluşmaktadır. Keskin kontrastlar yoktur, bunun yerine duygusal geçişleri yansıtmak için tonlar kullanılır. Renkler, karakterlerin yapısını ve sahnelerin ruh halini yansıtıyor.

Kullanılan İmgeler
Ruhani hayvanlar, ruhani portallar, yıldızlar, çiçekler ve yaşam ile ölümü temsil eden semboller yaygındır. Her nesnenin karakterin hikayesiyle ilgili sembolik bir anlamı vardır.
Katmanlama ve Derinlik
Arka plan, orta plan ve ön plan, doğrusal perspektif yerine katmanlama efekti kullanılarak temsil edilir. Hacim ve atmosferik derinlik sis, ışık ışınları ve bulanıklaştırma kullanılarak yaratılır.
Kompozisyon
Ekran kompozisyonları dengelidir. Nesnelerin dizilişi oyuncunun bakışının hareketini yönlendirir. Odak noktaları belirgindir ve gereksiz görsel karmaşa yoktur. Sahneler görsel olarak pürüzsüz ve uyumludur.

4.4.6. Arayüz Tasarımı (UI-UX)



Görsel 119: Spiritfarer Oyununa Ait Arayüz Tasarımı



Görsel 120: Spiritfarer Oyununa Ait Arayüz Harita Tasarımı

Gezinebilirlik (Navigasyon)

Arayüz basit ve kullanıcı dostudur. Menü yapısı sezgiseldir ve düğmeler mantıklı bir şekilde düzenlenmiştir. Oyuncu okları veya kısayol tuşlarını kullanarak bölümler arasında kolayca hareket edebilir. Kontrolde herhangi bir zorluk yoktur. Sade minimal bir tipografi yazı karakteri kullanımı olmuştur.

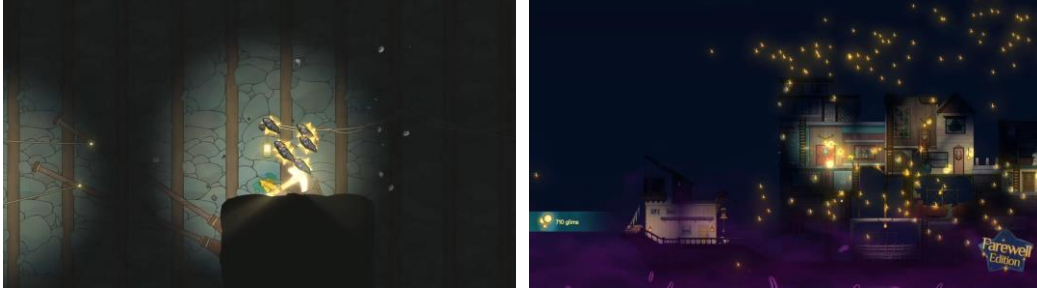
Bilgi Hiyerarşisi (Sıralama)

Görevler, karakter durumları ve kaynaklar hiyerarşik bir yapıda sunulur. Önemli bilgiler ekranın üst kısmına veya zıt bloklar halinde yerleştirilirken, daha az önemli bilgiler arka plana yerleştirilmiştir.

Sanatsal Uyum ve Estetik
Arayüz tasarımı oyunun illüstratif tarzıyla tamamen bütünleşmiştir. Çerçevesel, simgeler ve yazı tipleri elle çizilmiş hissini koruyor. Renk geçişleri estetik ve işlev arasında dengelenmiştir. Konsept tasarımı uygun bir sanatsal tarz oluşturulmuştur.
Görsel Netlik ve Okunabilirlik
Metinler, simgeler ve düğmeler keskin çizgiler ve okunabilir yazı tipleriyle tasarlanmıştır. Arka plan ile kontrast algıyı güçlendirir. Çözünürlük değiştirildiğinde bile arayüz net kalır. Hikâye akışımında arayüz tasarımı yöne veren bir unsurdur. Hikâye diyaloglar, görevler ve hedefler belirleyici olduğundan kaynaklı her zaman net ve belirleyici bir tasarıma estetiğe sahip olması gerekmektedir.
Buton Tasarımı
Düğme yapısı kare tarzında olsa da köşeleri yuvarlatılmış bir yumuşaklığa sahiptir ve basit simgeler eşlik eder. Seçildiğinde animasyonlar görüntülenir ve etkin ve etkin olmayan durumlar renkle ayırt edilir.
Renk Dengesi
Yumuşak, yorucu olmayan renkler kullanılmıştır. Ana tonlar mor, krem, turkuaz ve mavidir. Renkler, kullanıcının dikkatini yönlendirerek işlevsel bir rol oynar. Arayüz tasarımı yumuşak renk geçişleri oyun içerisindeki hareketliliğe dikkat çekmektedir.
Buton Arayüz Uyumluluğu
Butonlar ortak bir görsel dile entegre edilmiştir. Grafik bütünlük, girintiler ve simgeler uyumu koruyor. Harita, görev ve karakter ekranlarında görsel süreklilik korunur. Harita tasarımı eskitme tarzında yapılmış olup oyun estetiğine bağlı kalınarak konsept renklerinin tonları tercih edilmiştir.
Animasyon ve Geçişler
Menüler arasındaki geçişler yumuşak görünme ve kaybolma animasyonları şeklinde yapılır. Arayüz öğelerinin görünmesi ve gizlenmesi, oyun ritmini bozmadan yumuşak bir şekilde gerçekleşir.

Kullanılan Font ve Boyutu
Yazı tipi oyun boyunca tek tiptir. Boyutlarda ana başlıklar büyük, alt başlıklar dengeli ve okunurluk düzeyindedir. Metin düşük çözünürlüklerde bile okunabilir durumda.
Fonksiyonellik
Arayüz gerekli bilgilere kolay erişim sağlar. Menü yapısı basittir ve eylemler en aza indirilmiştir. Görevleri, kaynakları ve karakter durumunu takip etmek kolaydır.
UI & UX Uyumu
Arayüz ve kullanıcı deneyimi uyum içindedir. Bilgiye erişim hızlıdır, biçim ve işlev dengelidir. Görsel öğeler işlevselliği destekler.
Arayüz Tepki Süresi
Tıklamalara ve komutlara yanıt anlıktır. Geçişler, seçimler ve animasyonlar gecikme olmadan gerçekleşir ve akıcı bir oyun deneyimi sağlar.

4.4.7. Animasyon



Görsel 121: Spiritfarer Oyununa Ait Animasyon Efektleri

Animasyon Tekniği

Spiritfarer karakterinde ve genelinde 2D iskelet animasyonu ve frame frame elle çizilmiş animasyon kullanılmaktadır. Karakter ve nesne hareketleri yumuşak interpolasyon kullanılarak oluşturulmaktadır. Hareketleri akışında duraksama ve takılma olmadan bir rigleme yapılmıştır.

Kullanım Alanı

Animasyonlar karakter hareketlerinde, ruh ayrılık sahnelerinde, ortamlarda, arayüz geçişlerinde ve atmosferik efektlerde yoğun olarak kullanılır. Neredeyse her anlatı sahnesine bir animasyon eşlik eder.

Diyaloglarda, görevlerde, inşa ve yapım süreçlerinde, sahneler arası ve nesnelere arası geçişlerde fark edilmektedir.

Animasyon Akıcılık

Geçişler son derece pürüzsüzdür. Yüksek kare sayısı gecikme veya sarsıntı hissini ortadan kaldırıyor. Bu özellikle karakterlerin zıplama ve yürümelerinde fark edilir.

Stil Uyumu

Tüm animasyonlar oyunun elle çizilmiş illüstratif estetiğiyle tamamen uyumludur. Konturlar, çizgi kalınlığı ve renk geçişleri hareket halinde birleşik bir görsel stil oluşturur.

Loop (Döngü) Animasyonu

Döngüsel animasyonlar yürümek, dinlenmek, yemek pişirmek gibi sık tekrarlanan eylemler için kullanılmaktadır.

Tepki Animasyonları
Zıplama, tekme atma ve sıçrama gibi fiziksel tepkiler, özellikle tepkilerin çok ayrıntılı olduğu iskelet animasyonları kullanıldığında gerçekçi bir şekilde işlenir.
Karakter Animasyonları
Her karakterin yürüme, konuşma, ayakta durma ve diğer eylem animasyonları benzersizdir ve bireyselliği yansıtır. Yüz ifadeleri, jestler ve el hareketleri duygusal ifadeyi güçlendiriyor.
Nesne Animasyonları
Dalgalanan bitkiler, yemek pişirme ve hareket eden nesnelere oyun dünyasına hayat verir. Bu unsurlar aynı zamanda etkileşimi de artırır.
Yan Karakter Animasyonları
Yan karakterlerin bile benzersiz animasyonları vardır. Her ruhun kendine özgü hareket döngüsü vardır ve hikayedeki bireyselliğini görsel olarak vurgulamaktadır.
Arayüz Buton Animasyonları
Düğmeler basıldığında, seçildiğinde ve üzerine gelindiğinde canlandırılır. Bu ışık geçişleri deneyimi ve etkileşimi geliştirmektedir.
Animasyon Hızı (Yavaş, Orta, Hızlı)
Animasyonlar genellikle orta hızda çalışır. Daha fazla sürükleyicilik için tepki animasyonları daha hızlı, atmosferik ve geçiş animasyonları daha yavaştır.
Atmosfer Animasyonu
Şafak, rüzgâr, ışık yansımaları, gündüz ve gecenin değişimi, sahnenin ruh halini geliştiren sürekli yumuşak animasyonlar olarak işlenmektedir.
Arka Plan Animasyonu
Arka plan bulutların hareketini, sudaki dalgaları, adaların dinamiklerini ve küçük ayrıntıları göstererek arka planı canlı ve üç boyutlu hale getirmektedir.

4.4.8. İllüstrasyon Kullanımı İnceleme Konsept İllüstrasyonu



Görsel 122: Spiritfarer Oyunu Bölüm Sahnesi

Oyun Atmosferi

Spiritfarer'ın atmosferi yaşam ve ölüm arasındaki geçişi ruhani ve huzurlu görsellerle aktarıyor. Tekne yolculuğu, göksel geçişler ve ışık efektleri konsept sanatına mistik bir derinlik kazandırıyor.

Hikâye Unsurları

İllüstrasyonlar karakterlerin duygusal yolculuğunu sembolize ediyor. Her bir ruhun geçmişi, vedası ve geçişi görsel metaforlar aracılığıyla yansıtılıyor: ışık portalları, yıldızlar ve sudaki yansımalar. Konsept sanat doğrudan anlatıya hizmet ediyor.

Konsept Özgünlük Yaratıcılık

Oyun konsepti, ölüm gibi hassas bir konuyu samimi ve yaratıcı bir görsel dille gündeme getiriyor. Hayvan benzeri ruhlar, özelleştirilmiş mekanlar ve kişiselleştirilmiş tekne tasarımları özgünlüğü artırıyor.

Teknik ve Tarzı

Spiritfarer konsept sanatı dijital el boyama tarzında yapılmıştır. Vektör ana hatları ve dijital fırçalar kullanılarak yumuşak ve sıcak bir ifade yaratılmıştır. Bu piksel sanatı değil, çizime vurgu yapan dijital grafiklerdir.

Renk Kullanımı

Renk paleti pastel tonlar, açık morlar, yumuşak turuncular ve gece gökyüzünün mavi geçişlerini içermektedir. Renkler sadece dekoratif değil, aynı zamanda atmosferin duygusal katmanları olarak da işlevinde kullanılmıştır.

İmge / Sembol

Ruhlar Kapısı, çiçekler, yıldız ışığı ve tekne, karakterlerin içsel yolculuklarıyla ilgilidir.

4.4.9. Karakter İllüstrasyonu

Görsel 123: Spiritfarer Oyunu Ana Karakteri Stella

Karakter: Stella (Ana Karakter)

Ana karakter Stella'dır. Oyuncu onun aracılığıyla ruhların başka bir dünyaya geçmesine yardımcı olur. Ona hem oynanabilir bir karakter ve de görsel bir arkadaş olan kedisi Daffodil eşlik eder. Stella'nın görünüşü ve duruşu onun nazik ve bilge doğasını yansıtmaktadır.

Teknik ve Tarz

Stil tamamen stilize edilmiştir. Görsel dil gerçekçi değil, ruhani ve basittir. Karakter çizimleri çizgi roman estetiği ile dijital el çizimini birleştiriyor. Tek renk üzerine dokuzuz bir tarzı vardır. Gölgelendirme ve ışıktan kaçınılmıştır. Sade ve minimal bir karakteristik tarzı vardır.

Fiziksel Özellikler / Kişiliği

Stella, turuncu saçlı, kahverengi gözlü, esmer tenli genç bir kadındır. Genellikle alt tarafında yıldız şeklinde kesilmiş sarı bir dış hat bulunan geniş kenarlı koyu turkuaz bir şapka, dirsek hizasında sarı bir gömlek, parlayan kemer tokalı yeşil bir kemer,

turkuaz bilek hizasında pantolon ve açık yeşil espadriller giyer. Yüzü sakin ve minimalisttir. Duruşu ve jestleri sakin, kendinden emin ve şefkatli doğasını ifade eder. Yüz ifadeleri ölçülüdür ve samimi, sıcak bir izlenim yaratır.

Renk ve Kıyafet Uyumu

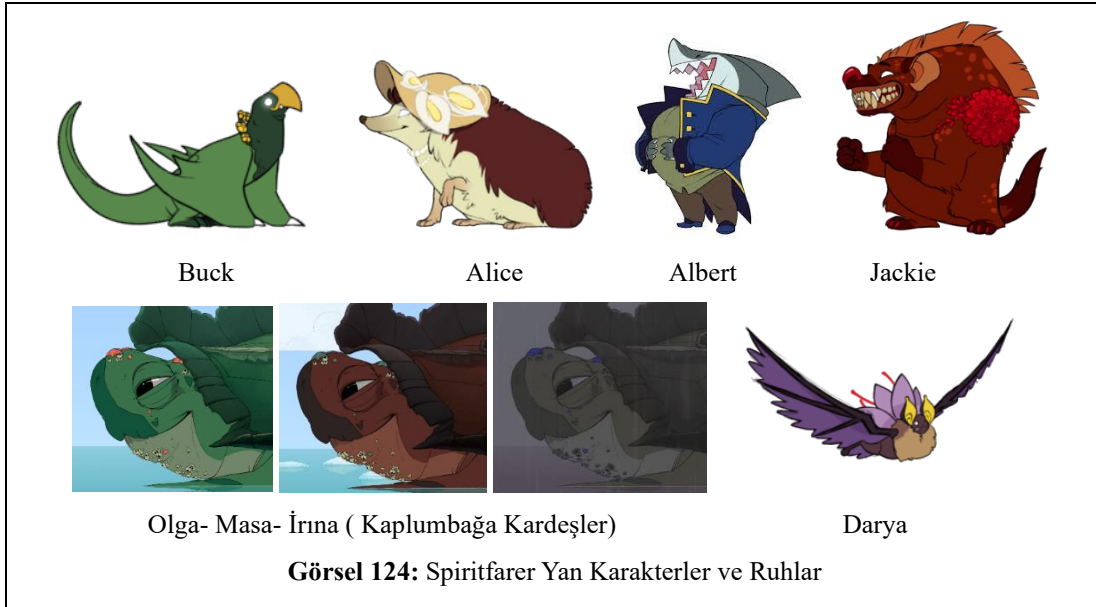
Karakterin giysileri pastel renklerden oluşuyor. Sarı-yeşil aralığın görünürlüğü doğayla uyumu simgeliyor. Kıyafetler işlevseldir. Gemideki, bahçedeki veya mutfaktaki eylemleriyle uyumludur. Stella'nın şapkası bir ruh rehberi olarak rolünü simgeliyor. Bazen taşıdığı fener ise diğer dünyaya geçişi simgeliyor. Bu unsurlar onun görsel kimliğini güçlendirir.

İmge / Sembol Kullanımı

Karakterin her hareketi ve görünüşü bir metafordur. Kediyle olan bağlantısı, yaşam ve ölüm arasında bir rehber olarak rolünü sembolize eder. Fener, yelken ve yıldız onun ruhani yolculuğunun anahtar sembolleridir.

4.4.10. Yan Karakterler ve Ruhlar





Karakter

Yan karakterler ise onunla birlikte teknede seyahat eden ölülerin ruhlarıdır. Farklı hayvanlar olarak temsil edilirler ve kendi kişisel geçmişleri vardır. Daffodil (Kedi) , Spiritfarer’da Stella’nın sürekli yoldaşı ve yardımcısıdır, iş birliği modunda ikinci oyuncu tarafından kontrol edilir. Mavi gözlü ve krem rengi kürklü bir kedir. Summer (Yılan) karakteri tanımlayan çizgiler yumuşak, akıcı ve doğayla iç içedir. Dijital el çizimiyle hazırlanmış, silüeti kıvrımlı bir yılan formundadır. Zen çizgileri, meditasyon estetiğini çağırıştırır. Alice (Kırpi) karakteri, detaylı kontur çizimleriyle yaşlılık vurgulanmıştır. Çizgiler daha titrek ve kırılmandır. Stilizasyon korunmakla birlikte realist ifadeler öne çıkar. Astrid (Vaşak) karakteri Güçlü, kalın çizgilerle belirginleştirilmiş. Vücut yapısı hacimli, duruşu dominant. Feminist bir görsel tavrı vardır. Giovanni (Aslan) ise kıvrımlı ve gösterişli hatlarla oluşturulmuş. Abartılı mimikler, kıvrak çizim hareketleriyle pekiştirilmiş. Estetik bir duruşu vardır. Gustav (İbis) ise İnce, zarif çizgilerle klasik sanatsal bir aura yaratılmış. Gustav, kırmızı vurgulara sahip uzun boylu, koyu kahverengi bir baykuştur. Ruh Çiçeği göğsünün ortasında yer alır. Kuş formu ve giyimi, entelektüel kişiliğini sofistike biçimde yansıtır. Bruce & Mickey karakterleri zıt formlarda çizilmiş ikili karakter. Bruce küçük ve hızlı çizgilerle yapılmışken Mickey, iri ve sert hatlıdır. İkili kontrast üstüne kuruludur. Elena (Köpek) karakteri, geometrik, keskin çizgilerle sertlik verilmiştir. Az detayla çok şey anlatan minimalist bir yapı taşır. Perspektif düz, çizgiler kontrollü. Dik duruşu ve tavrı vardır. Buck (Kertenkele) karakteri fantastik bir karakter gibi çizilmiştir. Renkli, çizgi roman estetiğine yakın, canlı hatlar ve karikatürize ifade hakimdir. Beverly (baykuş), küçük boylu, klasik mor kıyafetli, geçmişin hikayeleriyle, hafıza ve temsil eder. Jackie (sırtlan), kahverengi tıbbi

kıyafetler içinde, kambur ve yorgun, duygusal tükenmişliği temsil ediyor. Darius (yarasa), mor ve siyah tüyleri ve spot ışığındaki dramatik pozuyla, müzik yoluyla iyileşme ve zihinsel kırılma arasında bir köprü oluyor.

Teknik ve Tarz

Spiritfarer'da karakter ruhlarının görsel tasarımı öncelikle dijital el çizimi illüstrasyon (Hand-draw) tekniklerine dayanmaktadır. Tüm karakterler vektör grafik editörleri kullanılarak elle çizilmiş tarz hakimdir. Stil açısından, oyun stilize ve öyküsel bir estetiğe bağlı kalmaktadır. Gwen narin çizgiler ve pastel tonlarla tasarlanırken, Atul kalın konturlar, neşeli ve üç boyutlu bir görünüm özellikleriyle ortaya çıkmaktadır. Summer'ın çizgileri akıcı ve kıvrımlı olup ruhani özünü vurgularken, Alice yaşlılığı ifade eden sarsıntılı ve detaylı çizgilerle tasvir edilmiştir. Astrid güçlü ve cesur çizgilerle kadınsı dayanıklılığı sembolize ederken, Giovanni kavisli ve dekoratif vuruşlarla teatral bir çekiciliğe bürünüyor. Buck ise fantastik bir çizgi roman tarzında işlenmiştir. Gustav, çizgilere minimalist bir yaklaşımla elde edilen akıllı bir görünüme sahiptir. Bruce ve Mickey ikilisi, görsel denge yaratan zıt stillere (ince ve keskin ile kalın ve bloklu) sahiptir. Diğer karakterler arasında Beverly yumuşak ve nostaljik bir şekilde, Jackie gergin ve sert bir tarzda, Darius ise müzikal ve teatral ışıklandırma ile dramatize edilmiştir.

Fiziksel Özellikler / Kişiliği

Daffodil, karakteri ana karakterin yanında olan mavi göz rengine, krem rengi bir kürke sahip olan kedidir. Gwen, zarif duruşu ve yüksek geyik görünümüyle asil, mesafeli ama duygusal olarak savunmasız bir bireydir. Atul büyük, neşeli bir kurbağa, aktif, arkadaş canlısı bir yapıdadır. Summer karakteri yumuşak ve kıvrımlı vücut hatlarına sahiptir. Alice, küçük, kambur bir kirpi karakterinde yaşlı, şefkatli bir yapıya sahiptir. Giovanni muhteşem bir aslan, çapkın, egoist ama karizmatiktir bunun yanında astrid ise güçlü bir kadın figürüne sahip olana vaşaktır. Gustav uzun ve zarif bir ibis, doğası gereği bilgiç, sanatsal ve entelektüel. Bruce ve Mickey bağımlı, kontrolcü ve zehirli bir çifttir: küçük bir kuş ve sessiz dev bir boğa yapısı vardır. Buck yeşil bir kertenkele, kahramanlık fantezileri içinde yaşar, enerji doludur bir karakterdir Lily, fiziksel bir bedeni yoktur, parlayan mor halkalarla temsil edilir, geçmişle bağlantı kuran bir ruh rehberidir. Beverly tumbul bir baykuş, tatlı, nostaljik bir tarzdadır. Jackie abartılı yüz ifadelerine sahip, öfke, gibi hisleri yansıtan büyük bir sırtlandıdır. Daria, ise ses-renk sinestezisi olarak bilinen bir davranışsal sendrom yaşar ve bu, insanların gerçekliği kendisi gibi deneyimlememesi nedeniyle insanlarla karmaşık bir ilişki kurar.

Renk ve Kıyafet Uyumu

Gwen kırmızımsı kahverengi tonlarında bir yapıda, boynundaki asphodel çiçeği olan bir karakter. Atul mavi tona sahip bir kurbağadır. Yeşil ve yeşilin tonlarına sahip önlüğü olan, boynunda beyaz zambak çiçeği aksesuarına sahip rahat bir önlük giyen iyi huylu karakter imajına sahiptir. Summer, göğsünde beyaz bir çiçek sembolü bulunan pastel yeşili dökümlü bir elbise giymiştir, ruhsal uyumun kapalı olarak vücut bulmuş halidir. Helena, boynunda yeşil sembolik çimlerle, soft yeşil dökümlü bir elbiseyle uyum saptamıştır. Sade ve minimalist bir tarzı vardır. Alice, gri ve krem rengiyle belirtilmektedir. Yaşlılık, bakım ve unutkanlığı yansıtan bir yapıyla şekillenirken kıyafetin renk uyumu oluşturulmuştur. Giovanni, zengin bordo ve mor renkleriyle teatral (abartılı tavır) bir görünüme sahip, boynunda yer alan mor ve kırmızı çiçekli süslemeler ve gösterişli tarzı ile kendine güvenen, çapkın tarzını yansıtmalarıyla uyumluluğu vurguluyor. Gustav, dış kürk kısmında koyu kahverengi bir yapıya sahipken, iç kısımlarındaki kırmızı renk yapısı duruşunu ve ifade tarzını yansıtmaktadır. Olga, Masha ve Irina, kaplumbağa kardeşler kıyafetleri yoktur ama toprak ve bitki örtüsüyle kaplanarak doğa ve kaynak estetiğiyle bütünleşmiş bir stili sahiptir. Jackie kahverengi yapısına ve boynundan sırtına uzanan saçlarıyla çiçek motifleriyle ancak görünüşü içsel duygusal çatışmaları ifade eder ancak Jackie agresif bir yapıdadır. Buck, açık yeşil bir pelerin giyerek kendine özgü tarzını temsil eder. Darius mor ve lacivertin dramatik bir kombinasyonu karşımıza çıkıyor, görüntüsü teatral bir estetik üzerine doğal bir ifade yaratmak için tarzını ışık ve gölge geçişlerine vurgu yapıyor.

İmge / Sembol Kullanımı

Spiritfarer evreninde karakterlerin dış görünüşleri, kıyafetleri ve davranışlarının ötesinde, taşıdıkları imgeler ve semboller onların kişiliklerini, yaşam öykülerini ve ölüm sonrası yolculuklarını derinlemesine temsil eden görsel metaforlarla zenginleştirilmiştir. Her karakter, ruhsal bir dönüşümün farklı bir yüzünü temsil ederken, üzerlerindeki aksesuarlar, giysi detayları ya da fiziksel özellikleri bu temsili doğrudan veya dolaylı biçimde sembolize eder. Karakterler üzerinden Gwen, zarif boynunda taşıdığı asphodel çiçeğiyle ölüme karşı melankolik bir kabullenışı simgelerken, geyik formu doğaya bağlılık ve de kırılabilirlikle özdeşleştirilir. Atul'un kurbağa formu ve sürekli yanında taşıdığı çekiç, onun yapı kuran, köprüler inşa eden ama duygularını içine atan doğasını simgelemektedir. Beyaz lilyum çiçeği, onun umut dolu ama kaygılı ruhunu yansıtır. Summer, yılan formunda çizilmiş olup, gövdesinde beliren beyaz çiçek ve meditasyon giysisiyle içsel şifa, arınma ve spiritüel dönüşümün temsilcisidir. Alice, baston, şal ve gözlük gibi yaşlılıkla ilişkilendirilmiş objelerle, unutkanlık ve geçmişe bağlılığın sembolüdür. Kirpi

formu ise onun dışarıya karşı savunmacı doğasını temsil eder. Giovanni, aslan formu ve gösterişiyle tutkular ve sahte güven temalarını görselleştirir. Aslan figürü aynı zamanda baştan çıkarıcılığı ve liderlik yanılımasını temsil eder. Gustav'ın tarzı ve müzik çalma yeteneği onun entelektüel bir figür olduğunu, sanatla kurduğu manevi bağı sembolleştirir. İbis kuşu formu bilgeliği çağırıştırır. Bruce & Mickey ikilisi, bastırılmış öfke ve sakinlik hafiflik anlamı temasını taşır. Bruce'un küçük bir kuş formu ve Mickey'nin boğa yapısıyla sessiz dev cüssesi zıtlıklarla ilişkili toksik bağları simgeler. Buck, peleriniyle hayal gücüyle kendini yeniden inşa eden ruhları simgeler. Kertenkele figürü adaptasyon ve hayatta kalma güdüsünü sembolize eder. Daria, dramatik duruşu, teatral renk paleti ve göz kamaştırıcı çizgileriyle sanat, duygu fazlalığı ve bastırılmış potansiyel gibi temaları temsil eder. Jackie, içsel çatışmalarını yansıtan çiçek desenleriyle, bastırılmış kırılabilirlik ve dışı vurulamamış sevgi sembolleri gibi semboller taşır.

4.4.11. Obje / Nesne İllüstrasyonu



Görsel 125: Spiritfarer Oyuna Ait Sahnedeki Bahçe Bölümü

Kullanılan Teknik

Nesneleri göstermek için dijital el çizimi kullanılır. Nesnelere vektör ana hatları ve yumuşak konturlar kullanılarak oluşturulmuştur. Detay azdır ancak tanınabilirliği yüksektir. Gölge yumuşak geçişlerle yapılmıştır.

Tarz (Stilize, gerçekçi vb.)

Oyunun genel estetiğine uygun stilize bir yaklaşım benimsenmiştir. Nesnelere şekilleri aşırı etkileyici olmadan hafifçe yuvarlatılmıştır. Gerçekçi ayrıntılardan kaçınılmış, görsel sadelik ön planda tutulmuştur.

Renk Kullanımı
Nesnelerin paleti, işlevsel farklılığı vurgulayan pastel ve sıcak tonlar içerir. Örnekler: fırın turuncu-kahverengi, dokuma tezgâhı kremsi mavi. Renkler estetiği ve amacı yansıtmaktadır. Konsept tasarım genelinde belirlenen renk ve tonların sütününe çıkılmadan el çizim tarzı verilmeye çalışılmıştır.
İmge / Sembol Kullanımı
Her nesne, işlevinin görsel sembolizmini taşımaktadır. Fırın dönüşümü, dokuma tezgâhı, yaratıcılık, yatak nesnesi ise dinlenmeyi ifade etmektedir.
Araç
Spiritfarer’da nesnelere, teknedeki üretim nesnelere (fırın, bahçe, atölye), interaktif nesnelere (zil, posta kutusu), platform öğeleri (atlama pedi, merdivenler). Oyun için kullanılan araçlar oyun akışı ve mekaniğini destekleyici birer unsur olarak belirtilmektedir.

4.4.12. Ön / Arka Plan İllüstrasyonu



Görsel 126: Spiritfarer Oyununa Ait Arka / Ön Plan Sahneleri

Görsel Hiyerarşi Uygunluğu
Ön plan öğeleri (karakterler, nesnelere, platformlar) doğrudan oyuncu etkileşimi alanlarını kapsar. Spiritfarer’da kompozisyonun merkezinde yer alırlar ve birincil görsel öneme sahiptirler. Hiyerarşi, oyuncunun dikkatini yönlendirmek için kasıtlı olarak oluşturulmuştur. Arka plan dikkat çekmez, ancak sahnenin duygusal temelini oluşturur. Yumuşak renkler ve düşük kontrastla ön plandan ayrılır.

Kullanılan Teknik
Ön plan çizimleri, vektörel dijital fırçalar ve temiz konturlarla yapılmıştır. Elle çizilmiş hissi korunmuştur. Her yapı ayrı ayrı çizilmiş ve katman derinliği korunmuştur. Arka plan çizileri ise statik ve hafif hareketli elle boyanmış panoramalar kullanılır. Dijital boyama yumuşak renk geçişleri, atmosferik ışık ve ufuklar yaratır. Sis ve gradyanlar sıklıkla kullanılır.
Tarz (stilize, gerçekçi vb.)
Ön plan stilize ve ayrıntılı. Teknedeki her oda (mutfak, atölye, yatak odası) karakterin kişiliğini yansıtıyor. Ön plan işlevsel ve görsel açıdan okunması kolay. Arka plan ise stilize, ancak daha soyut ve basitleştirilmiş.
Renk Kullanımı
Ön planda parlak pastel ama doygun renkler arka plandan daha yüksek kontrastla kullanılmış. Ayrıntılar hassas vuruşlarla vurgulanır. Arka planda mavi, lavanta, turuncunun sessiz pastel tonları kullanılır. Renkler günün saatine ve karakterin ruh haline göre değişir.
Derinlik ve Perspektif
Ön planda yer alan perspektif izometrik değil, katman katman yataydır. Karakterler ve nesnelere eşit, üst üste binmeyen katmanlar halinde sıralanır. Arka planda çok katmanlı paralaks etkisi derinlik hissi yaratır. Gökyüzü, su ve bulut katmanları hacim yaratmak için farklı hızlarda hareket ediyor.
Mekân Atmosferi
Ön plan tasarımında katman, bir teknenin yaşam alanı gibi, rahatlık ve hareketlilik hissi verir. Nesnelere görselliği işlevleriyle tutarlıdır. Arka planlar huzur, veda ve ruhsal geçiş hissi verir. Her yeni arka plan farklı bir duyguyu ifade etmektedir.
Sahne Geçişi
Sahneler değiştikçe, ön plandaki nesnelere yumuşak fade-in / fade-out animasyonlarıyla kademeli olarak kayar, kaybolur veya görünür. Arka planda yer alan paralaks geçişlerinde adalara geçerken arka plan aşamalı olarak değişir. Soluk geçişler ve renk düzeltme sayesinde günün zamanındaki değişiklikler, hava durumu ve duygusal temalar yansıtılır.

4.4.13. Çevre İllüstrasyonu



Görsel 127: Spiritfarer Oyununa Ait Çevre İllüstrasyonu

Kullanılan Teknik

Çevre illüstrasyonları dijital el çizimi teknikleri ile yapılmıştır. Yumuşak konturlar, bulanık sınırlar ve çok katmanlı renk dolguları kullanılmış, arka plan ve orta plan ile koordine edilmiştir. El çizimi estetiği teknik bütünlük yaratır.

Tarz (stilize, gerçekçi vb.)

Tamamen stilize bir yaklaşım. Ada yapıları, ormanlar, dağlar ve marinalar gerçekçi bir perspektif olmadan rüya gibi, basitleştirilmiş bir şekilde tasvir edilmiştir. Bu, oyunun duygusal ve metaforik odağını vurgular.

Renk Kullanımı

Her ortam, temasına ve ruh haline uygun olarak renklendirilmiştir. Örneğin, sakin ada açık mavi ve pastel yeşil tonlarında işlenirken, hüzünlü sahneler gri ve mor renklerde işleniyor. Renkler oyuncunun duygusal algısını yönlendirir.

Çevre Yapıları

Ziyaret edilen adalarda evler, kayalar, ağaçlar ve sembolik yapılar bulunmaktadır. Tüm nesnelere basit şekiller ve minimal detaylarla tasvir edilmiştir.

Oyun Atmosferi bilgisi

Çevre illüstrasyonları Spiritfarer'in atmosferinin temel bileşenlerinden biridir. Işık, sis, gece ve gündüzün değişimi ve bulutların hareketi oyunun melankolisine, huzuruna ve duygusal derinliğine katkıda bulunmaktadırlar.

Yönlendirme Bilgilendirme

Çevre sadece estetik açıdan hoş değil, aynı zamanda navigasyon işlevini de yerine getiriyor. Yükseklikler, geçitler ve ışık animasyonları oyuncuya rehberlik eder. Görsel doygunluk arttıkça etkileşim noktaları daha belirgin hale gelmektedir.

4.4.14. Animasyon & Efekt İllüstrasyonu



Görsel 128: Spiritfarer Oyununa Ait Animasyon Sahnesi

Görsel Yoğunluk

Spiritfarer’da animasyonlar basit ama anlamlıdır. Görüntüler bunaltıcı değildir. Her efekt dikkati odaklamaya ve anlatıyı geliştirmeye hizmet eder. Sahneler “nefes alıyor” ve görsel bir ritim oluşturmaktadır.

Teknik

Oyunda ağırlıklı olarak 2D iskelet animasyonu kullanılıyor. Ana karakter pozları elle yaratılıyor ve aralarındaki geçişler bir “kemik sistemi” aracılığıyla gerçekleştiriliyor. Paralaks efektleri ve kare enterpolasyonu yaygın olarak kullanılmaktadır.

Tarz

Tüm animasyonlar stilize bir model izler. Hareketler akıcı, doğal ve duygusal ifadelerle doludur. Oyuncu mekanik olmaktan ziyade ritmik hisseder. Animasyonlar yüz ifadeleri ve jestlerle zenginleştirilmiştir.

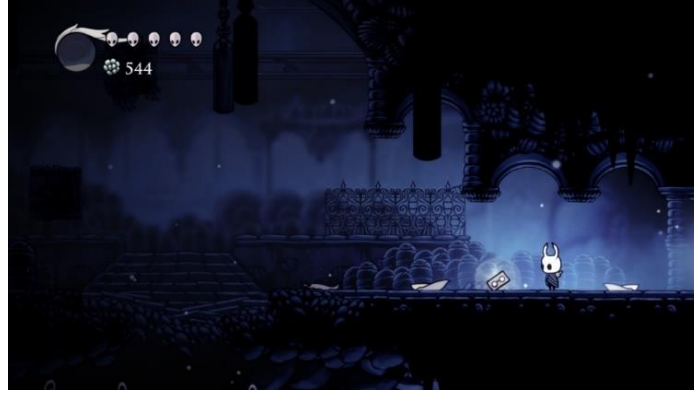
Renk Kullanımı
Efekt renkleri ağırlıklı olarak açık ve yarı saydamdır. Sarı, lavanta, beyaz ve turuncu tonları özellikle yıldız efektlerinde, ruh geçişlerinde ve ışık parlamalarında kullanılmaktadır.
İmge / Sembol Kullanımı
Efektler sadece görsel değil aynı zamanda sembolik anlamlar da taşır. Örneğin, ruhun yükselirken bıraktığı ışık izi bir veda duygusu uyandırır. Yıldız imgeleri ve bulutları yaran ışık sıklıkla kullanılır.
Efekt Kullanımı
Efektler ruhların doğumu ve ayrılışında, ışık portallarının açılmasında, yemek pişirmede, çiftçilikte ve inşaatta görülür. Sıradan eylemler bile ince animasyonlarla süslenmiştir.
Efekt Renk Kullanımı
Her efekt sahnenin duygusal arka planına uyacak şekilde renklendirilir. Örneğin, karakterin ölümü, soluk mavi ve beyaz tonlarla ifade edilirken, tatil sahnesi ise sıcak sarı ve turuncu tonlar tercih edilmiştir. Bu, oyuncunun anlamı sezgisel bir düzeyde algılamasına yardımcı olur. Renklerin animasyonlar üzerindeki etkisini ve yansıttığı duygusal ve tepkisel anlamı animasyonla birleşerek aktarmasıdır.

4.5. “HOLLOW KNIGHT” İsimli 2D Oyuna Dair Bulgular

4.5.1. Temel Özellikler

Oyun İsmi	HOLLOW KNIGHT
Üretici Firma	Team Cherry
Gelistirici-Yayımcı	Team Cherry
Kullanılan Oyun Motoru	Unity
Boyut (Gb)	9 Gb
Çıkış Yılı	24 Şub 2017
Oyun Türü	2D Metroidvania, Aksiyon, Macera
Yaş Uyumluluğu	10+ (PEGI), ESRB: Everyone 10+
Mod	Tek Oyunculu
Platform (PC-Mobil- PS vb.)	PC, macOS, Linux, Nintendo Switch, PS4, Xbox One
İncelemeler (Platform Puan)	Steam: %97 “Çok Olumlu”, Metacritic: 90/100
Kullanıcı Tanımlı Etiketler	Metroidvania, Souls-like, Platform, Harika Müzik, 2D, Zor, Bağımsız, Tek Oyunculu, Atmosferik, Keşif, Macera, Zengin Hikâye, Elle Çizilmiş, Birden Fazla Son, Aksiyon, Karanlık Fantezi, Açık Dünya, Kontrolcü, Side Scroller
Diller	İngilizce, Fransızca, Almanca, Kastilya İspanyolcası, Korece, Basitleştirilmiş Çince, İtalyanca, Brezilya Portekizcesi, Rusça, Japonca

4.5.2. Konsept Kullanımı İnceleme



Görsel 129: Hollow Knight Oyununa Ait Bir Sahne

Çizim Tarzı – Sanat Tarzı

Hollow Knight'ta çizim stili stilize ve gotik esintilidir. Elle çizilmiş estetik, keskin hatlar ve yumuşak vuruşlarla ifade edilir. Karakterler basit şekillerle çizilmiştir ancak duygu ve anlatımda derinliğe sahiptir bir yapıda yansıtılmaktadır.

Kullanılan Teknik

Hollow Knight, 2D bir metroidvania oyunu olup, el çizimi (hand-drawn) illüstrasyon tekniğiyle geliştirilmiştir. Oyundaki karakterler, arka planlar ve animasyonlar kare kare (frame-by-frame) çizilmiştir. Dijital çizim yazılımlarıyla hazırlanan görseller, Unity oyun motoru üzerinde bütünleştirilmiştir. Parçacık sistemleri (particle systems) ve özel shader efektleri kullanılarak atmosfer derinliği ve görsel geçişler desteklenmiştir. Animasyonlarda yumuşak geçişler, saydamlık efektleri ve ışık-gölge kullanımı dikkat çekicidir. Bu teknik yapı, oyunun şiirsel ve karanlık görsel dünyasını destekler niteliktedir.

Kullanılan Renkler

Mavi, gri, siyah ve beyazın monokrom ve pastel tonları hakimdir. Duygusal yoğunluğu aktarmak için renklere düşük doygunluk uygulanmıştır. Aydınlık ve karanlık arasındaki kontrast atmosferi oluşturur.

Kullanılan İmgeler

Maskeler, sivri uçlar, böcek imgeleri ve boşlukla ilişkili semboller vurgulanır. Ölüm, yalnızlık ve yeniden doğuş gibi kavramlar görsel metaforlar aracılığıyla aktarılır.

Tematik Uyum
Görsel dil melankoli, gizem ve keşif temalarıyla tamamen uyumludur. Her seviye ve karakter, tematik tutarlılığı destekleyen tasarım unsurları içermektedir.
Görsel Tutarlılık
Tüm çevre öğeleri, karakterler ve kullanıcı arayüzü tek bir estetiğe bağlıdır. Renk şemaları bölgeden bölgeye değişse bile stilistik tutarlılık korunur.
Mekân Tasarımı- Atmosferi
Haritalar çok katmanlı labirentler olarak inşa edilmiştir. Her bölgenin atmosferi ışık, renk ve gölgeler aracılığıyla aktarılır. Her alanın kendine özgü görsel ve işitsel bir görünümü vardır.
Karakter Atmosferi
Yüzsüz ve sessiz ana karakter bir boşluk hissini yansıtmaktadır. Sembolik görünüm ve yüz ifadelerine sahip ikincil karakterler hikâyeyi güçlendirir. Karakter illüstrasyonları anlatı desteği sağlamaktadır.
Oynama Hareket Rehberi
Karakter animasyonları ve çevre tasarımı oyuncuya görsel ipuçları sağlarken görsel dil, metinsel talimatlardan çok sezgisel algıya dayanan bir niteliktedir.
Estetik Açından Oyun Kalitesi
Hollow Knight yüksek seviyede görsel estetiğe sahiptir. Düşük çözünürlüklü monitörlerde bile oyun okunabilirliğini ve bütünlüğünü korumaktadır. Basit ama etkileyici bir sanatsal bütünlük.

4.5.3. Logo Kullanımı



Görsel 130: Hollow Knight Oyununa Ait Logo Tasarımı

Görsel Hiyerarşi

Hollow Knight logosu metin ve dekoratif unsurlar arasında dengeli bir görsel hiyerarşi kurmuştur. Oyunun adı merkeze yerleştirilmiş, tipografi zarif gotik desenlerle çevrelenmiştir. Metin birincil düzeyde yer alıyor, dekorasyon ikincil düzeyde yer almaktadır.

Konum ve Kullanımı

Logo, yükleme ekranlarında, tanıtım materyallerinde ve ana menüde merkezi bir konuma sahiptir. Okunabilirliği sağlamak için arka planla kontrast oluşturacak şekilde yerleştirilmiştir.

Özgünlük- Yaratıcılık

Logo estetik açıdan elle çizilmiştir ve böcek krallığını simgeleyen gotik kaligrafi ve kavisli motiflerle benzersiz kılınmıştır. Harflerin kıvrılan uçları, logonun üstünde yer alan simetrik çiçeklerle barok tarzını yansıtan, kadim uygarlık ve ruhani yapısını yansıtır.

Kullanılan Renk Paleti

Logo genellikle beyaz veya açık gri renkte sunulur. Koyu arka plan nedeniyle palet ters kontrast ilkesine dayanıyor. Basit ama etkileyici bir renk düzeni tercih edilir.

Tematik Uyum

Böcek krallığı, boşluk, çökmüş uygarlık ve yalnızlık temaları logonun zarif kıvrım ve çizgilerinde sembolik olarak ifade edilir. Gotik tarzda barok usulü süslemeleri oyunun görsel stil ruhuyla tamamen uyumludur.

Okunurluk

Gotik stile rağmen harf aralıkları dengelidir. Logo farklı boyutlardaki ekranlarda okunabilirliğini sağlamaktadır. Görsel yük metnin etrafında toplandığı için harf algısı zarar görmemektedir.

4.5.4. Tipografi Kullanımı



Görsel 131: Hollow Knight Oyununa Ait Logo

Yazı Tipi Türü

Hollow Knight Gotik tarzda serifli bir yazı tipi kullanır. Dekoratif sonlara sahiptir ve estetik olarak klasik kaligrafiyi andırır. El yazı stiline yakın, ince detaylarla süslenilmiştir. Bu tipografik stil, oyunun karanlık ve mistik temasına karşılık gelir ve orta çağ estetiğiyle ilgili çağrışımlar uyandırır.

Yazı Renk

Tipografide ağırlıklı olarak beyaz ve açık gri tonları kullanılır. Koyu arka plan sayesinde metin, kontrast nedeniyle görsel olarak öne çıkıyor.

Okunabilirlik

Dekoratif karakterine rağmen, yazı karakteri yüksek okunabilirlik için optimize edilmiştir. Harf aralıkları dengeli, satır hizalaması düzgündür. Oyun içi metinler netlik için basitleştirilmiş versiyonlarda sunulmuştur.

Stil Uyumu

Yazı tipi logonun stili, kullanıcı arayüzü ve genel görsel estetik ile tamamen uyumludur. Kavisli serifler gotik anlatımı yansıtıyor ve tipografi oyunun atmosferini güçlendiriyor.

Kullanım Alanı

Yazı tipi logoda, başlık ekranlarında, menülerde ve diyalog kutularında kullanılır. Ayrıca görsel bütünlüğü koruyarak anlatı bloklarında, karakter açıklamalarında ve sistem mesajlarında da kullanılmıştır.

4.5.5. İllüstrasyon Kullanımı



Görsel 132: Hollow Knight Oyununa Ait Bir Sahne

Çizim Tarzı Stil

Hollow Knight'ın illüstratif dili stilize ve öyküsel bir yaklaşıma dayanır. Elle çizilmiş hissi veren basit şekiller, kalın dış hatlar ve simetrik kompozisyon öğeleri tanınabilir bir stil yaratıyor. Tasarımlar karikatürize değil, dramatik ve gotik bir karaktere sahip.

Kullanılan Teknik

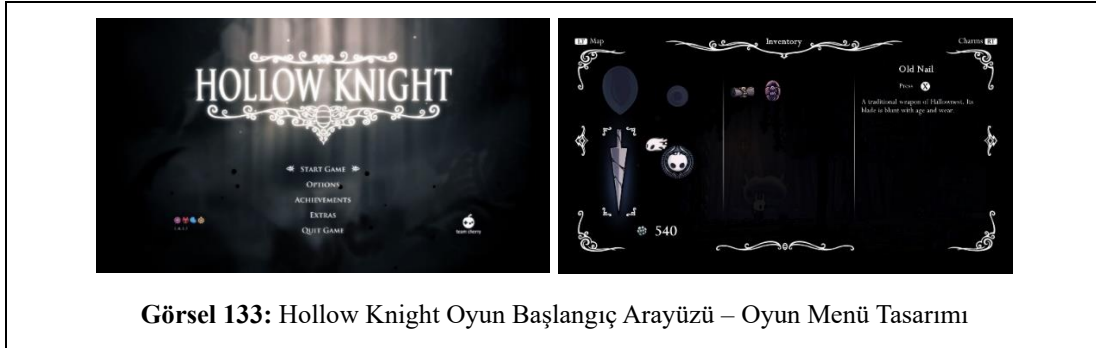
Dijital boyama ve kare kare animasyon kullanılmaktadır. Çizimler Adobe Illustrator ve Photoshop kullanılarak oluşturulmuş ve ardından Unity motorunda katman katman işlenmiştir.

Kullanılan Renkler

Palet düşük doygunluk ve pastel tonlara dayanmaktadır. Siyah, gri ve lacivert gibi koyu tonlar arka planı oluştururken beyaz, soluk sarı ve açık mavi vurgu renkleri olarak kullanılıyor. Bu kararlar oyunun melankolik atmosferini güçlendiriyor.

Kullanılan İmgeler
Boş maskeler, böcek kabukları, dikenli şekiller, çatlak taş mimari ve yeraltı zindanları görsel semboller olarak işlev görüyor. Bu imgeler oyunun dünyasını ve de karakterlerin psikolojisini yansıtıyor.
Katmanlama ve Derinlik
Kompozisyon üç seviyede oluşturulmuştur: arka plan, orta zemin ve ön plan. Derinlik sis, ışık ve gölge geçişleri ve yarı saydam nesnelere kullanılarak elde edilir.
Kompozisyon
Her sahnenin net bir odak noktası vardır. Karakter yerleşimi, oyuncunun dikkatini yönlendirmek için ışık kaynaklarına göre sıralanmıştır. Kompozisyonlar basittir ancak dramatik etki yaratmak için dikkatlice oluşturulur ve görsel estetik ile oynanış arasında bir denge sağlanır.

4.5.6. Arayüz Tasarımı (UI-UX)



Görsel 133: Hollow Knight Oyun Başlangıç Arayüzü – Oyun Menü Tasarımı

Gezinebilirlik (Navigasyon)
Arayüz minimalist ve sezgisel olacak şekilde tasarlanmıştır. Menü yapısı basittir ve ana işlemlere hızlı erişim sağlar. Navigasyon doğrusal değildir, ancak iç içe geçmiş bölümler aracılığıyla mantıksal olarak düzenlenmiştir. Ana menü çevresinde sadelik ön planda tutulmuştur. Logonun altında önem sırasına göre sıralanmıştır. Stil konsept bağlamında uyumludur.
Bilgi Hiyerarşisi (Sıralama)
Bilgi, seviyelere göre yapılandırılmıştır. Ana menüde (start game, options... quit game) şekliyle sıralanırken, oyun içerisinde bulunan arayüzde en önemli unsurlar

(yaşam, ruh, harita, envanter) ekranın en görünür alanlarında yer almaktadır. Daha az sıklıkla kullanılan öğeler alt menülerde dağıtılmıştır.
Sanatsal Uyum ve Estetik
Kullanıcı arayüzü öğeleri oyunun sanatsal tarzıyla uyumludur (gotik çizgiler, pastel renkler, elle çizilmiş) tarzlar kullanılmıştır. Dekoratif unsurlar ölçülüdür ve estetik işlevsellikten ödün vermeden uyarlanmıştır.
Görsel Netlik ve Okunabilirlik
Simgeler ve yazı tipleri yüksek kontrastla yerleştirilmiştir. Koyu arka plan üzerine açık renkli yazılar ve semboller okunabilirliği en üst düzeye çıkarır. Menüler arası ve oyun arayüzü arası görünür bir yapıda ve tarzda konumlandırılmıştır.
Buton Tasarımı
Düğmeler dolgunuz, konturlu olarak tasarlanmıştır. Buton yapılarında tipografik yazı karakteri olan bir stil kullanılmıştır. Basıldığında, geri bildirim sağlayan hafif bir parlaklık veya renk değişikliği olmaktadır. Gotik tarzda bezeme ve şekillerde desteklenmiştir. Butonların yanlarına o seçenekte olduğunu belirtmek amacıyla desenler eklenmiştir. Dokunsal efektlerden ziyade görsel netliğe vurgu yapılmaktadır. Gotik tarz üzerinden bir tasarım oluşturulmuş konseptte uyumluluğu sağlanmıştır.
Renk Dengesi
Sınırlı ama anlamlı bir palet kullanılmıştır. Ana renkler gri, siyah ve beyazdır, etkileşimli öğeler için açık mavi ve sarı vurgular kullanılır. Aktif alanlarda parlamalara ve seçenek arası geçiş efektlerine yer verilmiştir.
Buton Arayüz Uyumluluğu
Her düğme ve simge, arayüzün doğrusal grafikleriyle stilistik olarak koordine edilmiştir. Tutarlı bir görsel stil korunmuştur genel tasarımdan sıyrılan hiçbir unsur yoktur.
Animasyon ve Geçişler
Menü geçişleri yumuşak fade-in/fade-out efektleri kullanılarak gerçekleştirilir. Flaşlar ve titreşimler olmadan sakın görsel dinamikler tercih edilir. Parlaklık ve siyah üzeri beyaz rengin kullanımla hareketli bir geçiş sağlanmaktadır.

Kullanılan Font ve Boyutu
Özel bir serif yazı tipi kullanılmıştır. Başlıklar büyük, açıklamalar orta büyüklüktedir. Yazı tipi boyutları okunabilirliği sağlamak için seçilmiştir.
Fonksiyonellik
Tüm arayüz kullanılabilirliğe yöneliktir. Oyuncu, oyun akışını bozmadan bilgiye erişebilir. Gereksiz metin yapısına yer verilmemiştir.
UI & UX Uyum
Arayüz sadece görsel değil, aynı zamanda kullanıcı deneyiminin mantığına da bağlıdır. Menüler, harita, envanter tüm sistemler sezgisel ve kullanıcı dostudur. Sağ üst köşede yer alan sağlık durumundan, haritada ilerledikçe beliren alanlar ve ekipman sistemiyle karakterin kolay ve erişilebilir bir arayüz sahip olduğunu sade ve işlevsel bir biçimde sunar.
Arayüz Tepki Süresi
Menüler hızlı açılır, düğme geçişleri sorunsuzdur. Arayüz, zayıf cihazlarda bile kararlıdır ve sorunsuz bir UX sağlar. Kullanıcı deneyimi başarılı ve arayüz hakimiyeti kullanıcıya rahatlık ve kolaylık sağlayacak düzeyde uyarlanmıştır.

4.5.7. Animasyon



Görsel 134: Hollow Knight Oyunundan Ölüm Teması Sahnesi

Animasyon Tekniği
Hollow Knight elle çizilmiş kare kare animasyon kullanır. 2D el çizimiyle (frame-by-frame) tekniğiyle yapılmıştır. Spine tarzı rigleme iskelet sistemi yapılmamış,

<p>karakter hareketi ve savaş halindeki durumu doğal elle hareket verilmiş hissini vermekte. Karakterlerin ve nesnelerin her hareketi elle çizilerek oyuna geleneksel animasyon estetiği kazandırılmıştır.</p>
<p>Kullanım Alanı</p>
<p>Animasyonlar, karakter hareketlerinden arayüz geçişlerine, çevre nesnelere düşman davranışlarına kadar geniş bir yelpazeyi kapsar. Özellikle savaş ve zıplama animasyonları kullanılmaktadır.</p>
<p>Animasyon Akıcılık</p>
<p>Animasyonlar son derece akıcı ve temizdir. Oyunun temel animasyonları akıcı, yüksek fps barındırır. Zıplama koşma saldırı animasyonları yumuşak bir tarzdadır. Çevre ve arka plan animasyonları daha yavaş olarak döngüler halinde uyarlanmıştır. Ön plan ve arka plana rasıda ki animasyonlarda kontrast etkini oluşturur. Yüksek kare hızı geçişleri, oyun motorunun sınırlamalarına rağmen akıcı hareket sağlar.</p>
<p>Stil Uyumu</p>
<p>Tüm animasyonlar oyunun genel stilize görsel diliyle tamamen tutarlı. Yumuşak geçişler ve basit hareketler atmosferik anlatımı güçlendirir.</p>
<p>Loop (Döngü) Animasyonu</p>
<p>Arka plan öğeleri, görsel efektler ve bazı düşmanların davranışları döngü animasyonları aracılığıyla uygulanmaktadır. Bu döngüler o kadar doğaldır ki görsel uyumu bozmazlar, ancak sahneye hayat verirler. Gotik atmosfer tarzı animasyonlardaki ağırlığı ve yavaş geçişleri desteklemektedir.</p>
<p>Tepki Animasyonları</p>
<p>Tekme atma, zıplama veya düşme gibi eylemler için özel olarak tasarlanmış animasyonlar sağlar. Sıçrama veya hasar gibi görsel ipuçları, oyuncuyu karakterin durumu hakkında hızlı ve etkili bir şekilde bilgilendirir.</p>
<p>Karakter Animasyonları</p>
<p>Ana karakterin tüm eylemler için ayrı animasyonları vardır: yürüme, zıplama, çömelme, kılıç sallama, şarj etme ve bekleme. Bu animasyonlar kontrol hissini ve tepkiselliği artırır.</p>

Nesne Animasyonları
Kapılar, kayalar, sivri uçlar, ışık kaynakları ve etkileşimli nesnelere basit animasyonlarla hayata geçirilerek oyun dünyası daha “canlı” hale getirilir.
Yan Karakter Animasyonları
Yan karakterler (NPC’ler), kişiliklerini yansıtan oturma, baş eğme, yürüme gibi sınırlı ama etkileyici animasyonlara sahiptir. Minimalizm, duygusal bir anlatımı desteklemek için etkileycilikle birleştirilmiştir.
Arayüz Buton Animasyonları
Düğmeler, üzerine gelindiğinde hafif bir parlamaya veya büyütme ile tepki verir. Bu efektler hızlı, abartısız ve işlevseldir.
Animasyon Hızı (Yavaş, Orta, Hızlı)
Genel olarak animasyonlar orta hıza sahiptir. Dövüşler sırasında hız artarken, arayüz veya atmosferik sahneler ağır çekim kullanır.
Atmosfer Animasyonu
Sallanan bitkiler, toz ve uçan böcekler sahnelere canlılık ve karakter katar. Toz, sisi, ışık parlamaları yumuşak animasyonlara verilmiştir. Bu türden animasyonlar oyunun sessiz akışına destek sağlar.
Arka Plan Animasyonu
Bazı bölgelerde arka plan sahneleri animasyonludur: hareketli yaratıklar, titreyen ışıklar, yanıp sönen lambalar. Bu unsurlar oyuncunun dikkatini dağıtmadan dinamizm katar.

4.5.8. İllüstrasyon Kullanımı İnceleme Konsept İllüstrasyonu



Görsel 135: Hollow Knight: İpek Şarkısı Bölüme Ait Bir Sahnesi

Oyun Atmosferi

Hollow Knight'ın atmosferi karanlık, gizemli ve zamansızdır. Hallownest'in yeraltı dünyası, dramatik bir anlatı yaratan çöküş ve yalnızlık imgeleriyle dolu bir alan. Görsel atmosfer, ışık ve gölge oyunları, sınırlı bir renk paleti ve yoğun dokusal katmanlar aracılığıyla şekilleniyor.

Hikâye Unsurları

Konsept sanatında karakterlerin geçmişlerine, şehirlerin çöküşüne ve sembolik imgeler aracılığıyla aktarılan metaforik hikayelere atıfta bulunuluyor. Görüntüler her zaman doğrudan hikâyeyi anlatmasa da duygusal arka planı derinlemesine aktarıyor.

Konsept Özgünlük Yaratıcılık

Oyun evreni, böceklerin antropomorfize edildiği ruhani ve gotik bir dünyadır. Böylesine minimalist ama derin sembolik bir dünya yüksek derecede özgünlüğe sahiptir. Her bir konsept illüstrasyonu kısalığı zengin sembolizmle birleştiriyor.

Teknik ve Tarzı

Elle çizilmiş efektli dijital boyama kullanılmıştır. Dokulu fırça darbeleri, kalın konturlar ve kontrollü degradeler karakteristiktir. Renk geçişleri el çizimi izlenimi verir. Stil teknik olarak dijitaldir ancak geleneksel bir his verir.

Renk Kullanımı
Konseptlerde gri, mavi ve siyah tonlar hakimdir. Parlak renkler neredeyse hiç kullanılmıyor. Düşük kontrastlı bir palet duygusal yoğunluğu ve görsel derinliği artırıyor.
İmge / Sembol
Maskeler, çatlak zırhlar, dikenli yollar ve boş tahtlar yaygın imgelerdir. Bu semboller ölüm, düşüş, terk edilme ve içsel mücadele temalarını görselleştirir. Oyunun evrensel dili bu tür sembolizm aracılığıyla inşa edilir.

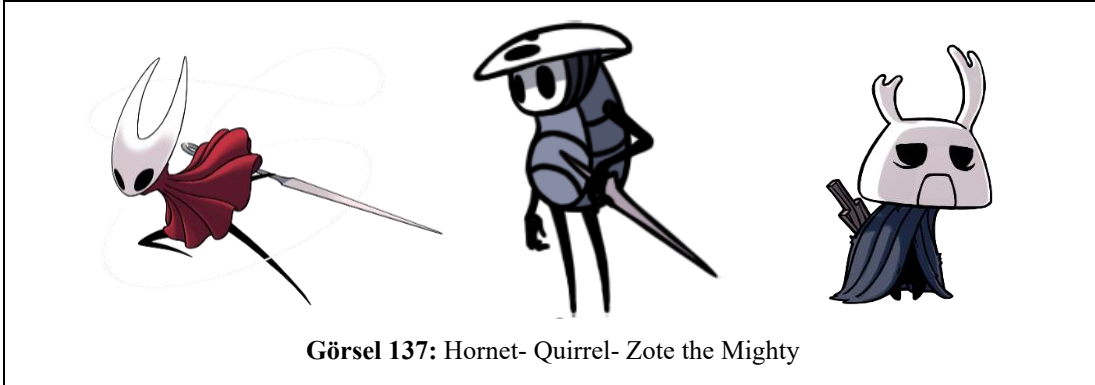
4.5.9. Karakter İllüstrasyonu



Karakter: Hollow Knight (Ana Karakter)
Ana karakter, Hollow Knight olarak bilinen isimsiz ve sessiz bir gezgindir. Maskesi yüzünün yerini alır ve duygusal durumları bu yüzüzlüğün sembolizmi aracılığıyla aktarılır. Hikâyede, ölmekte olan bir krallığın kaderini üstlenen yalnız bir savaşçı olarak sunuluyor.
Teknik ve Tarz
Üslup açıkça stilize edilmiş. Çizgiler basit, ana hatlar kalın, ayrıntılar az. Bu sadelik imgenin çok yönlülüğünü destekliyor. Karikatürize değil, sembolik ve dramatik.

Fiziksel Özellikler / Kişiliği
<p>Minimalist çizgi stiliyle oluşturulmuş bir tarzı, bedenine göre kafa yapısını büyük olduğu ve boş ve büyük gözlerle dikkat çeker. Beyaz renkte yer alan kafasında iki boynuzu vardır. Bir taraftan ürkütücü bir tarzı varken diğer taraftan sevimli bir ifadesi de vardır. Karakter kısa boylu, boynuz gibi ve her zaman sessiz. Görünüşte minimalisttir. Kişilik olarak sabırlı, çekingen ve kararludur.</p>
Renk ve Kıyafet Uyumu
<p>Vücudu siyah ve ince çizgilerle belirlenmiş, beyaz maske ve lacivert peleriniyle çevreye uyumu ve sahneler arası uyumu ve akıcı görünmesini sağlar. Konseptle stil yapısı uyumludur. Kullanılan renkler mattır, dokusuzdur ve kontrasttan ziyade tutarlılık hakimdir. Bu kısıtlama karakterin karanlık ortamlarda bile kolayca tanınmasını sağlıyor. Ana silah, kılıca benzeyen bir çividir. Minimalisttir, zırh ve dekoratif unsurlar içermez. Kahramanın aksesuarları semboliktir ve yeni yetenekler kazanırken görsel olarak değişmez, sadeliğin yapısını korunur.</p>
İmge / Sembol Kullanımı
<p>Maske aidiyetsizliğin, sessizliğin ve evrenselliğin sembolüdür. Boynuzlar böceğe benzer aurayı güçlendirir. Kahramanın silueti görsel hafızanın ve duygusal bağın sembolü haline gelmiştir. Maske üzerindeki çatlaklar karakterin içsel kırılmasına gönderme yapıyor.</p>

4.5.10. Yan Karakter İllüstrasyonu- Hornet, Quirrel, Zote The Mighty



Görsel 137: Hornet- Quirrel- Zote the Mighty

Karakter

Hornet, uzun ve zarif yapısıyla insanı andıran bir yapıya sahiptir. Ana kahramanın düşmanı ayrıca rehberidir. Hikâyede akışında onun kız kardeşi gibi davranır. Kritik anlarda ortaya çıkarak oyuncunun ilerleyişini etkiler. Kırmızı pelerini ve ince uzun silahıyla tehlikeli bir duruşu ve karizmatik bir tarzı vardır. Quirrel, ara sıra kahramanla konuşan gezgin bir filozof karakteridir. Oyuncunun düşünmesine ve olanları anlamlandırmasına yardımcı olur. Zote the Mighty, mizahi ve trajikomik bir karakterdir.

Teknik ve Tarz

Hornet, knighta göre uzun ve zarif, keskin hatlara sahip stilize tasarım sahiptir. Hızlılığı ve zarif yapısıyla tarzını yansıtır. Quirrel, basit, yumuşak çizgiler, dostça bir görünüm. Yüz gelenekseldir ve minimum detay içerir. Zote the Mighty, görüntü basit, yuvarlak ve diğer karakterlerle tezat oluşturuyor.

Fiziksel Özellikler / Kişiliği

Uzun boyunlu, iki tane sivri boynuzu olan, kırmızı pelerin, iğne şeklinde silaha sahiptir. İmajı incelik ve kırılganlıktır. Tehlikeli ve karizmatik yapısı altında tehditkâr bir yapıya sahiptir. Quirrel, karakter olarak sakin, düşünceli ve içe dönüktür. Zote the Mighty, Kibirli, beceriksiz ama inatçı bir karakterdir.

Renk ve Kıyafet Uyumu

Hornet, beyaz kafa yapısı, kırmızı pelerini, soluk ten ve siyah silahın zıt kombinasyonu ile Knight'tan net bir şekilde tarz anlamında ayrılır. Renkler etkileyicidir ancak oyunun genel görsel stilini bozmadır.

Quirrel, gri, mavi ve beyaz giysiler giyer. Renkler onun felsefi ve barışçıl doğasını vurgular. Bir miğfer ve küçük bir silah dışında ek eşya yok. Zote the Mighty, Gri ve beyaz tonları, sade kıyafetler. Renkler onun sıradanlığını ve kibrini vurgular. Bir Life Ender kılıcı taşır, küçüktür ama gerçek gücüyle uyuşmayan iddialı bir adı vardır.

İmge / Sembol Kullanımı

Görünüşü, zarafet ve tehlikenin sembolü olan örümcek benzeri veya sokan böceklerle ilişkilendirilir. Keskin hat ve yapısı tehditkâr duruşunu ifade etmektedir. Quirrel, bilgi ve kabul arayışının bir sembolüdür. Minimalizmi görsel olarak içsel bir yolculuğu yansıtır. Zote egonun ve düşmüşlüğü görsel bir karikatürüdür. Maske takmaması kırılabilirliği sembolize etmektedir.

4.5.11. Obje / Nesne İllüstrasyonu



Görsel 138: Hornet'e Ait Kılıç ve Salubra'nın Mağazasının Dışındaki Bank

Kullanılan Teknik

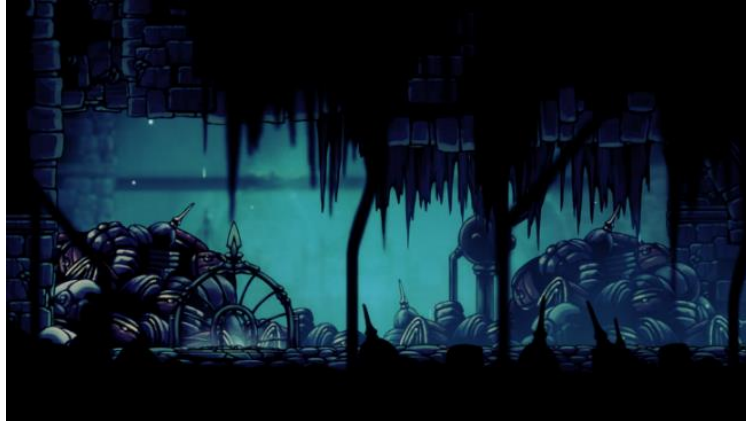
Oyundaki nesnelere ve eşyalar dijital olarak elle çizilmiştir. Kare kare animasyon yerine, çoğu statik görüntü olarak sunulur, bazıları hafif animasyonla desteklenir. Çizimler net konturlara, belirgin katmanlara ve zengin dokulara sahiptir.

Tarz (Stilize, gerçekçi vb.)

Nesnelerin tasarımı stilize edilmiş, gerçekçilikten ziyade sembolik işlevselliğe vurgu yapılıyor. Her nesne oyunun gotik görsel atmosferine kusursuz bir şekilde uyum sağlıyor.

Renk Kullanımı
Nesnelerde parlak veya doymuk renklerden kaçınılmıştır. Pastel, sessiz bir palet kullanılmıştır. Parlak tonlar yalnızca interaktif nesnelere (örn. Duş heykelleri, tırmanma alanları) bulunur dikkati vurgulamak kullanılmıştır.
İmge / Sembol Kullanımı
Nesneler işlevsel ve sembolik yük taşıyıcıdır. Örneğin, ruh kabı boşluğu ve özlemi, çivili tuzaklar ise ölüm korkusunu, toplanan nesnelere keşif ve hafızayı sembolize eder. Tüm nesnelere oyunun tematik anlatısını destekler.
Araç
Oyundaki araçlar mekanik mekanizmalar değil, etkileşimin sembolik unsurlarıdır. Bunlar şunları içerir: Çivi (silahlar), ruh heykelleri, hızlı hareket için platformlar, kaldırmak için kancalar ve anahtarlı kapılar. Hepsisi görsel olarak ayırt edici ve kullanımı kolaydır.

4.5.12. Ön / Arka Plan İllüstrasyonu



Görsel 139: Hollow Knight Oyununa Ait Arka - Ön Plan Sahneleri

Görsel Hiyerarşi Uygunluğu

Hollow Knight ön plan, orta zemin ve arka plan arasında net bir hiyerarşi kurar. Karakterin bulunduğu katman her zaman görsel olarak baskındır. Arka planlar, derinlik hissini artırmak için bulanıklaştırma, azaltılmış kontrast ve desatürasyon kullanılarak geriye itilir.

Kullanılan Teknik
Arka ve ön planlar dijital fırçalar kullanılarak katman katman boyanmıştır. Bir 2D paralaks efekti uygulanmıştır: her katman farklı bir hızda hareket ederek sinematik bir perspektif hissi yaratır.
Tarz (stilize, gerçekçi vb.)
Stilize bir yaklaşım uygulanmıştır. Foto gerçekçilik yerine atmosferi yansıtan görsel motifler tercih edilmiştir. Mimari, doğal formlar ve kalıntılar şiirsel bir şekilde sunulmuştur.
Renk Kullanımı
Renk paleti bölgeye göre değişmektedir. Greenpath'te yeşil, Crystal Peak'te mor ve pembe, Deepnest'te koyu kahverengi ve siyah hakimdir. Arka planlar loş, ön planlar ise daha kontrastlı.
Derinlik ve Perspektif
Katmanlı yapı güçlü bir derinlik etkisi yaratır. Perspektif doğrusal çizimle değil, atmosferik araçlarla elde edilir – sis, ışık, ton geçişleri.
Mekân Atmosferi
Her bölge benzersiz atmosferik unsurlarla desteklenmiştir: hareketli duman, sis, ışık ışınları, arka plandaki yaratıklar. Bu ayrıntılar statik arka planlara canlılık ve dinamiklik katıyor.
Sahne Geçişi
Geçişler yumuşak ve doğaldır, fade-in/fade-out efektleri yardımıyla gerçekleştirilir. Yeni bir alana girdiğinizde renk, ses ve perspektif hızla senkronize olarak sinematik bir bütünlük yaratır.

4.5.13. Çevre İllüstrasyonu



Görsel 140: Hollow Knight Oyununa Ait Mercan Ormanı Sahnesi

Kullanılan Teknik

Arka planlar dijital el çizimi tekniğiyle yapılmıştır. Katmanlar, ışık ve gölge geçişleri, tekrar eden desenler ve fırça dokuları uyumlu bir alan sağlar. Derinlik yaratmak için 2D paralaks efekti kullanılmıştır.

Tarz (stilize, gerçekçi vb.)

Stilize bir görsel dil uygulanmıştır. Gerçekçilik yerine sembolizm ve atmosferik anlatım tercih edilmiştir. Doğa, harabeler, makineler ve mantar ormanları temaları güçlü bir görsel kimlikle tasarlanmıştır.

Renk Kullanımı

Her bölgenin kendine özgü bir renk paleti vardır. Örneğin Greenpath'te yeşilin tonları, City of Tears'ta mavi-gri yağmur, Deepnest'te ise koyu kahverengi ve siyah tonlar hakimdir. Bu palet, ruh halindeki değişimi etkili bir şekilde aktarır.

Çevre Yapıları

Böcek benzeri yapılar, antik tapınaklar, yeraltı tünelleri, ormanlık alanlar ve terk edilmiş şehirler gibi çeşitli mimari motifler resmedilmiştir.

Oyun Atmosferi bilgisi

Çevre, atmosferik anlatımın şekillendirilmesinde merkezi bir rol oynar. Her alan sadece görsel olarak değil, aynı zamanda ses ve duygu düzeyinde de benzersiz bir durumu çağırır.

Yönlendirme Bilgilendirme

Oyuncu görsel ipuçlarını (ışıklar, çatallar, parlaklık, mimari açıklıklar) kullanarak gezinir. Harita olmasa bile, arka planların kompozisyonu hareketi sezgisel olarak yönlendirir. Bu, çevre çizimlerinin işlevselliğini artırır.

4.5.14. Animasyon & Efekt İllüstrasyonu



Görsel 141: Hollow Knight Oyununa Ait Kale Sahnesi

Görsel Yoğunluk

Spiritfarer’da animasyonlar basit ama anlamlıdır. Görüntüler bunaltıcı değildir. Her efekt dikkati odaklamaya ve anlatıyı geliştirmeye hizmet eder. Sahneler “nefes alıyor” ve görsel bir ritim oluşturmaktadır.

Teknik

Oyunda ağırlıklı olarak 2D iskelet animasyonu kullanılıyor. Ana karakter pozları elle yaratılıyor ve aralarındaki geçişler bir “kemik sistemi” aracılığıyla gerçekleştiriliyor. Paralaks efektleri ve kare enterpolasyonu yaygın olarak kullanılmaktadır.

Tarz

Tüm animasyonlar stilize bir model izler. Hareketler akıcı, doğal ve duygusal ifadelerle doludur. Oyuncu mekanik olmaktan ziyade ritmik hisseder. Animasyonlar yüz ifadeleri ve jestlerle zenginleştirilmiştir.

Renk Kullanımı
Efekt renkleri ağırlıklı olarak açık ve yarı saydamdır. Sarı, lavanta, beyaz ve turuncu tonları özellikle yıldız efektlerinde, ruh geçişlerinde ve ışık parlamalarında kullanılmaktadır.
İmge / Sembol Kullanımı
Efektler sadece görsel değil aynı zamanda sembolik anlamlar da taşır. Örneğin, ruhun yükselirken bıraktığı ışık izi bir veda duygusu uyandırır. Yıldız imgeleri ve bulutları yaran ışık sıklıkla kullanılır.
Efekt Kullanımı
Efektler ruhların doğumu ve ayrılışında, ışık portallarının açılmasında, yemek pişirmede, çiftçilikte ve inşaatta görülür. Sıradan eylemler bile ince animasyonlarla süslenmiştir.
Efekt Renk Kullanımı
Her efekt sahnenin duygusal arka planına uyacak şekilde renklendirilir. Örneğin, karakterin ölümü, soluk mavi ve beyaz tonlarla ifade edilirken, tatil sahnesi ise sıcak sarı ve turuncu tonlar tercih edilmiştir. Bu, oyuncunun anlamı sezgisel bir düzeyde algılamasına yardımcı olur. Renklerin animasyonlar üzerindeki etkisini ve yansıttığı duygusal ve tepkisel anlamı animasyonla birleşerek aktarmasıdır.

SONUÇ

Bu araştırma, iki boyutlu (2D) dijital oyunlarda konsept tasarım ve illüstrasyon kullanımını kapsamlı bir şekilde analiz etmeyi ve görsel anlatı ile estetik tercihlerin oyun deneyimine katkısını değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Çalışma, tasarımın sadece teknik yönlerine değil, aynı zamanda görsel dil aracılığıyla oyuncu ve oyun arasında kurulan duygusal ve bilişsel bağlantılara da odaklanmaktadır. Böylece araştırma, dijital oyunu sanat, anlatı ve tasarımı birleştiren bütünleştirici bir alan olarak ele alıyor.

Çalışma üç temel kavram etrafında yapılandırılmıştır, illüstrasyon, konsept tasarım ve oyun tasarımı. Bu teorik çerçeveye dayanarak sanatsal uygulamaların kavramsallaştırılmasını kapsayan bir literatür taraması yapılmıştır. Steam platformundan yararlanılarak beş bağımsız 2D oyun seçildi ve analiz edilmiştir. Limbo, Celeste, Hollow Knight, Gris ve Spiritfarer bu oyunlar, oyun ortamındaki görsel stratejilerin karşılaştırmalı bir analizine olanak tanıyan stilistik çeşitlilikleri, temaları ve teknik uygulamaları nedeniyle seçilmiştir.

Bu çalışmada, farklı estetik ve anlatı yaklaşımlarıyla iki boyutlu (2D) dijital oyunlarda konsept sanatının ve illüstrasyonun işlevselliğini gösteren beş oyun analiz edilmektedir. Elde edilen sonuçlar, her oyunun kendine özgü görsel estetiği, tematik yaklaşımı ve oyuncu ile etkileşim modeli olduğunu göstermektedir.

Limbo, minimalizmin kavramsal tasarımın temelini oluşturduğu bir örnektir. Siyah-beyaz monokrom estetik ve silüetlerin kullanımı, oyuncuyu detaylardan yoksun bir dünyaya daldırır. Bu görsel seçim, belirsizlik, endişe ve yalnızlık atmosferini güçlendirir. Sisli arka plan katmanları ve ışık ve gölgenin kontrastı, mekâna dramatik bir derinlik katarken, yüz­süz karakterler oyuncunun dikkatini kahramanın kimliğine değil, yolculuğun kendisine odaklamasını sağlar. İllüstrasyon, metaforik imgeler (canavarlar, tuzaklar, engeller) aracılığıyla baskıcı atmosferi güçlendirir ve duygusal olarak yoğun bir deneyim oluşturur. Böylece Limbo, basitleştirilmiş konsept sanat formlarının bile güçlü bir anlatı yaratabileceğini gösterir.

Gris, duygusal dönüşümü merkezine alan sanatsal bir görsel dil yaratmak için dijital suluboya kullanıyor. Çizim tarzı son derece stilize ve sanatsaldır. Mimari

yapılar, doğa öğeleri ve soyut formlar, zarif çizgiler ve lekesele boyamalarla hayat bulur. Teknik olarak dijital fırça izleri, akışkan renk geçişleri ve gölgelendirmeler kullanılmıştır. Arka planlar, sahneler ilerledikçe açılarak derinlik ve atmosfer kazandırır, her bölüm bir tablo estetiğiyle sunulur. Renk kullanımı, oyunun en güçlü anlatı araçlarından biridir. Siyahın ardından sırasıyla mavi, yeşil, kırmızı ve sarı gibi renkler duygu durumlarına göre bölümler olarak değişkenlik göstermektedir. Bu renkler sadece estetik değil, aynı zamanda umut, yas, öfke gibi kavramların görsel karşılığı olarak kullanılmaktadır. Sembolizm güçlüdür, çökük heykeller, uçucu kuş figürleri, dev gölgeler ve ışık huzmeleriyle oyuncunun içsel bir yolculuğa eşlik etmesini sağlamaktadır. Gris, duygusal yoğunlukla sanatsal inceliği bir araya getiren, renk, çizgi ve simgelerle görsel bir şiire dönüşen etkileyici bir dijital sanat oyunudur.

Celeste, retro piksel sanatının estetiğini modern duygusal yoğunlukla birleştirir. Çeşitli konular aracılığıyla hayata geçirilen kavramsal tasarım, dağı mücadele ve üstesinden gelmenin görsel bir metaforuna dönüştürür. Renk ve piksel animasyonu kullanan illüstrasyon, endişe, yalnızlık ve kararlılığı yansıtıyor. Oyun boyunca kullanılan teknik, piksel tabanlı kare kare animasyonlarla desteklenmiştir. Karakter hareketleri, zıplama, tırmanma ve düşme gibi eylemler net ve akıcıdır, bu da oyuncuya kusursuz bir kontrol hissi sağlar. Mekanlar, farklı bölümlerini temsil edecek şekilde renk ve atmosfer açısından çeşitlilik göstermektedir. Karanlık mağaralar, rüzgârlı uçurumlar, hayaletli oteller ve hayal dünyasını yansıtan alanlar oyun genel yapısında mevcuttur. Renk kullanımı, psikolojik temalara göre biçimlenmiştir. Sıcak ve soğuk renk geçişleriyle duygusal tonlamalar sağlanırken kırmızı tonlar kaygı ve öfkeyi, mavi ve morlar ise yalnızlık ve içsel mücadeleyi vurgulamaktadır. Bu renkler yalnızca estetik değil, aynı zamanda oynanış ve atmosferin anlatı boyutunu da güçlendirmektedir.

Spiritfarer, elle çizilmiş grafikler ve pastel renk paleti ile kayıp ve veda temalarına adanmış bir görsel dil oluşturur. Kavramsal tasarım, karakterlerin hikayelerini mekanla ilişkilendirilir. İnce çizgiler ve yumuşak tonlarla çizilmiş karakterler ve çevre unsurları, zarif bir görsel estetik yaratır. Oyun, geleneksel animasyon hissini dijital sanat uygulamalarıyla birleştirerek vektörlü dijital illüstrasyon yöntemleri, çok katmanlı kompozisyonlar, iskelet animasyonu ve dijital

fırça efektleri kullanır. Arka plan öğeleri statik çizimlerle temsil edilirken, ön plan ve karakterler dinamik bir yapıya sahiptir. Renk paleti, ölüm ve geçiş temalarını yansıtan yumuşak ve ruhani tonlara dayanıyor ve oyuncuya duygusal olarak yoğun bir atmosfer yaratıyor. Işık geçişleri, zamanın döngüsellliğini ve uzayın değişimini görsel olarak yansıtıyor. Oyun dünyasında sembolik nesnelere aktif olarak kullanılıyor ve her karakter, geçmişini temsil eden imgelerle birlikte sunuluyor.

Spiritfarer' ın güçlü yönlerinden biri, oyun boyunca yüksek görsel bütünlüğü korumasıdır. Tüm konumlar, karakterler ve animasyonlar tek bir sanatsal konseptte tabidir. Mekânsal çözümler melankolik ve ruhani atmosferi yansıtır: her ada belirli bir karakterin hikayesiyle bağlantılıdır ve mekânsal anlatının bir parçasıdır. Navigasyon ve etkileşimli alanlar basit ve işlevsel bir şekilde tasarlanmıştır. Oyuncunun oyun dünyasıyla etkileşimi, görsel işaretler ve animasyonlu sembollerle sağlanır. Sanatsal dilin bu bütünlüğü ve estetik derinliği, kullanıcı deneyimini daha yüksek bir seviyeye taşır.

Hollow Knight, karanlık ve gotik bir estetiği yansıtan, elle çizilmiş grafiklere sahip iki boyutlu bir platform oyunudur. Sanat tarzı, detaylı konturlar, bastırılmış renk paleti ve gotik çizimler üzerine kuruludur. Oyunun yaratılmasında dijital resim, 2D iskelet animasyonu ve parçacık sistemleri kullanılmıştır. Çok katmanlı arka planlar derinlik hissi yaratır ve ön plan ile arka plan arasında görsel bir denge sağlar. Bu yaklaşım, estetik algıyı güçlendirirken aynı zamanda oyuncunun mekânda yönünü bulmasına da yardımcı olur. Renk paleti mavi, siyah, gri ve toprak tonlarıyla sınırlıdır. Bu soğuk tonlar kasvetli atmosferi vurgular ve yalnızlık hissini güçlendirir. Görsel imgeler böcek benzeri karakterler, tapınak mimarisi ve sembolik harabeler ölüm, döngüsellik ve varoluşsal yalnızlık temalarını oluşturur. Böylece, oyundaki görsel öğeler sadece dekoratif değil, aynı zamanda içeriksel bir işlev de görür.

Teknik ve sanatsal çözümlerin tutarlı kullanımı sayesinde tüm sahnelerde stil bütünlüğü korunur. Karakterler basitleştirilmiş çizimlerle tasvir edilmiş, mimikleri kasıtlı olarak hariç tutulmuştur. Bu, oyuncunun dikkatini karakterlerin duygularından genel atmosfere ve hikâyeye yöneltir. Mekanlar, keşfedilmeye açık çok katmanlı bir yapıya sahiptir ve doğal sınırlar, gizli geçitler ve labirentimsi formlar içerir, bunlar oyuncuyu ilerleme sürecinde yönlendirir.

Animasyonlar basit ve akıcıdır ve hikâyeyi destekler. Karakterlerin hareketleri çevreyle uyumlu bir şekilde etkileşime girerek kontrol hissi sağlar ve oyunun atmosferine dalma etkisini güçlendirir. Hollow Knight, konsept sanat ve illüstrasyonların birleştirilmesiyle karanlık, gotik ve şiirsel bir oyun dünyası yaratılabileceğini göstermektedir.

Çalışmanın sonuçları, illüstrasyon ve konsept tasarımının 2D oyunlarda sadece dekoratif değil, aynı zamanda anlatsal, atmosferik ve duygusal işlevleri de yerine getirdiğini göstermektedir. Görsel unsurlar sadece görsel estetiği şekillendirmekle kalmıyor, aynı zamanda oyun deneyiminin hikâye, karakter, duygusal derinlik algısını da doğrudan etkiliyor. Bu şekilde görsel dil, oyun dünyasının tonunu, ruh halini ve yorumunu belirleyerek oyun ile oyuncu arasında kilit bir aracı haline gelir.

Konsept tasarımın ve illüstrasyonun dijital oyun kimliği inşasının temel bileşenleri olduğu sonucuna varılabilir. Analiz edilen oyunların her birinin kimliği, 2D türünde yüksek derecede görsel çeşitlilik ve ifade gücü göstermektedir. Dijital oyunlarda görsel sanat sadece bir arka plan unsuru değil, oyuncunun deneyimini yapılandıran çok katmanlı bir anlatı mekanizmasıdır.

Sonuç olarak bu çalışma, 2D oyunlarda kavramsal tasarım ve illüstrasyonun bütünsel bir estetik ve anlatı stratejisi olarak ele alınması gerektiğini vurgulamaktadır. Oyun geliştirme, yaratıcıların yalnızca teknik uzmanlığa değil, aynı zamanda sanatsal duyarlılığa, kompozisyon bilgisine, renkçiliğe, görsel metafora ve anlatı estetiğine sahip olmalarını gerektirir. Görsel hikâye anlatımı, renk teorisi ve atmosfer oluşturma gibi unsurlar oyun yaratma sürecinde kilit rol oynamaktadır.

Bu çalışma, dijital oyunların incelenmesine disiplinler arası bir yaklaşım sunmakta ve oyunların yalnızca yazılım ürünleri olarak değil, aynı zamanda etkileşimli sanat eserleri olarak da değerlendirilebileceğini vurgulamaktadır. Akademik araştırmalar oyun endüstrisi uygulayıcıları için yeni perspektifler oluşturmaktadır.

ÖNERİLER

Bu çalışma, 2D dijital oyunların estetik ve anlatı deneyiminde konsept tasarımı ve illüstrasyonun çok katmanlı rolünü ortaya koymakta ve gelecekteki araştırma çabaları için çeşitli yönler önermektedir. Oyunların sanatsal yönünün yalnızca teknik bir perspektiften değil, aynı zamanda anlatı, estetik ve duygusal bağlılık merceğinden de ele alınması özellikle önemlidir. Bu bağlamda, illüstrasyon yoluyla görsel iletişim, konsept sanatının atmosfer yaratımına katkısı ve oyun-mekân ilişkisinde estetik tercihler gibi konular daha fazla araştırma için yüksek potansiyele sahiptir.

Bu çalışma, illüstrasyon ve konsept tasarımının oyun deneyimiyle görsel ve anlatı düzeyinde nasıl etkileşime girdiğini araştırmış ve çeşitli oyunları örnek olarak kullanarak iletişimsel ve duygusal etkilerini değerlendirmiştir. Bununla birlikte, oyunların sanatsal yönü özellikle 2D bağlamında akademik literatürde hala sınırlı bir teorik alanda ele alınmaktadır. Bu nedenle, gelecekteki araştırmalar için aşağıdaki yönler önerilebilir.

Disiplinler arası yaklaşımların teşvik edilmesiyle 2D oyunlarda kavramsal tasarım ve illüstrasyon süreçlerini daha iyi anlamak için grafik tasarım, görsel iletişim, dijital medya, sanat tarihi ve oyun çalışmaları gibi disiplinlerin kesişiminde araştırmalar yapılması önerilmektedir.

Görsel anlatı ve oyun psikolojisi arasındaki ilişkiye dair deneysel çalışmalarla oyuncu ve illüstrasyon arasındaki duygusal bağa, görsel atmosferin karar verme üzerindeki etkisine ve mekânsal tasarımın oyuncu davranışını nasıl yönlendirdiğine odaklanan çalışmalar teoriye ve uygulamaya önemli katkılar sağlayabilir.

Farklı kültürel bağlamlarda oyun estetiği üzerine araştırmalarla oyunların görsel dilinin, sembollerinin ve renk tasarımının kültürel bağlamlar arasında nasıl değiştiğini inceleyen karşılaştırmalı analizler, oyun üretiminde evrensel ve yerel estetik kodların belirlenmesine yardımcı olacaktır.

Tasarım eğitimi programlarında konsept sanatının rolü üzerine araştırmalarla konsept sanatının oyun, grafik tasarım ve illüstrasyon müfredatına nasıl dahil edildiğinin analizi, eğitim içeriğinin modernizasyonuna katkıda bulunabilir. Karakter

tasarımı, arka plan grafikleri, kullanıcı arayüzü illüstrasyonu ve görsel efektler gibi alt alanlara özellikle dikkat edilmesi önerilmektedir.

Bağımsız oyun geliştirmede sanatsal kararların rolünün araştırılmasıyla bağımsız geliştiricilerin sınırlı kaynaklarla nasıl benzersiz ve etkileyici görsel dünyalar yarattıklarının analiz edilmesi, küçük stüdyo ortamlarında yaratıcılığın ve sanatsal karar verme süreçlerinin daha iyi anlaşılmasını sağlayacaktır.

Oyunlarda kullanılan illüstrasyon teknikleri üzerine nitel araştırmasıyla kare kare animasyon, piksel sanatı, simüle suluboya ve vektör grafikleri vb. tekniklerin oyuncular tarafından nasıl algılandığını ve farklı anlatı bağlamlarında nasıl kullanıldığını keşfetmek için odak grupları ve derinlemesine görüşmeler, görsel etkilerinin kapsamını daha iyi tanımlamaya yardımcı olacaktır.

Mevcut öneriler sadece bu makalede ele alınan temaları güncellemeyi değil, aynı zamanda oyun tasarımı, sanat ve anlatı arasındaki ilişkinin nasıl geliştirilebileceğine dair gelecekteki düşünceler için teorik bir temel sağlamayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda akademik ve profesyonel ortamlarda yapılacak daha fazla araştırma, 2D oyunların estetik önemini artırma ve sanatsal bir anlatı aracı olarak statülerini güçlendirme potansiyeline sahiptir.

KAYNAKÇA

Adams, E. (2012). **Fundamentals Of Game Design.** New Riders.
<https://doi.org/10.1037/A0026046>

Akdemir, N. (2016). **Moda İllüstrasyonunda Art Deco Etkisi.** *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 37, 183-197.

Aksakallı G. (2022). **Dijital Oyunlarda Sosyal Ve Psikolojik Riskler Ve Oyuncu Psikolojisi.** İçinde **Ş. Sağıroğlu, H. İ. Bülbül, A. Kılıç, M. Küçükali, Ş. Bayzan, & Y. Samur** (Ed.), **DİJİTAL OYUNLAR -1: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler** (1.Basım, C. 1, Ss. 263-294). NOBEL AKADEMİK YAYINCILIK. <https://acikkaynak.gim.org.tr/img/dijital-oyunlar-1.pdf>

Aktan, G. (2024). **20. Yüzyıl Avrupa Resim Sanatında Suluboya ile Yapılmış Soyut Resim İncelemeleri.** *Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 9(4), 401-416.

Ambrose, G., & Harris, P. (2010). **Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü.** Literatür Yayınları.

Appukuttan, A. (2021). **Digital Art- A Useful Tool For Medical Professionals To Create Medical Illustrations.** *JPRAS Open*, 28, 97-102.
<https://doi.org/10.1016/J.Jpra.2021.02.008>

Arslan, S. (2023). **A Day At School From The Perspective Of Visual Arts Students: Storyboard Practice.** *Inonu University Journal Of The Faculty Of Education*, 24(3), 1930-1950. <https://doi.org/10.17679/Inuefd.1208757>

Aytekin, H. (2024). **İnsan İlişkileri ve İletişim.** Pegem Akademi.
www.pegem.net

Barnwell, J. (2008). **The Fundamentals Of Film-Making.** Lozan, İsviçre: AVA Yayıncılık.

Baudrillard, J. (2020). **Simulakrlar ve Simülasyon** (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.

Bayzan, Ş. (2022). **Dijital Oyun Tarihi ve Türk Oyun Medyası. Dijital Oyunlar -1: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler.**

Becer, E. (2011). **İletişim ve Grafik Tasarım.** Dost Kitabevi Yayınları. <https://www.scribd.com/document/730453171/Emre-Becer-I-Letis-Im-Ve-Grafik-Tasar%C4%B1m-Www-Booktandunya-Com>

Bektaş, D. (1992). **Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi.** Yapı Kredi Yayınları.

Bulduk, T. B. (2021). **Bilim ile Sanatın İş Birliği Üzerine Bilimsel İllüstrasyon Leonardo Da Vinci İncelemeleri.** Art-E Sanat Dergisi, 14(28), 981-1011. <https://doi.org/10.21602/sduarte.888812>

Caillois, R. (2001). **Man, Play And Games (M. Barash, Ed.).** University Of Illinois Press. <https://voidnetwork.gr/wp-content/uploads/2016/09/Man-Play-And-Games-By-Roger-Caillois.Pdf>

Cerezo García, Ó. (2023). **Character Concept Art Workflows For Video Games.** <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/393942>

Choonhachat, D. (2019). **Konsept Sanat, Görsel Geliştirme ve İllüstrasyon Arasındaki Fark Nedir?**

Concept Art Empire. (T.Y.). **Karakter Tasarımı Nedir? ve Karakter Tasarımcısı Ne Yapar?** Erişim Tarihi: Tarihi 10 Nisan 2025.

Çevik, M. U., & Çalış, M. (2024). **Dijital Oyunlarda İllüstrasyonun Yeri ve Önemi. İllüstrasyon: Bir Görsel İletişim Sanatı.** <https://doi.org/10.58830/OZGUR.PUB605.C2648>

Çokokumuş, B. (2012). **Dijital Ortamda Kültür ve Sanat.** International Journal Of New Trends In Arts, Sports & Science Education, 1(3), 51-66.

Çöloğlu, D. Ö. (2006). **Sinemada Bir Anlam Yaratma Süreci Olarak Renk ve Krzysztof Kieslowski'nin "Üç Renk: Mavi, Beyaz, Kırmızı" Üçlemesi.** Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi, 8, 154-170.

D23. (2025). **Disney Tarihi.** <https://d23.com/disney-history/>

Dag, E. S. (2012). **Basın Yayın İllüstrasyonu.**

Dağ, E. S. (2015). **İllüstrasyonun İkinci Altın Çağı.**

Dalley, Terence. (1982). The Complete Guide To Illustration And Design Techniques And Materials. 224.

Dawe, J. & H. (2019). Make Your Own Pixel Art: Create Graphics For Games, Animations, And More.

https://books.google.com.tr/books?id=Pflasweacaaj&printsec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Demirbaş, Y. (2015). Dijital Oyunlara “Oyun Türü” Yaklaşımlarının Sorunları: “Platform Oyunları” Türü Örneği. Selçuk İletişim, 9(1), 363-387.
<https://doi.org/10.18094/si.05694>

Doyle, S., Grove, J., & Seherman, W. (2018). History Of Illustration.
<https://archive.org/details/history-of-illustration/page/2/mode/2up>

Dursun, Ş., & Atan, U. (2021). Tıbbi İllüstrasyonun Gelişimi ve Vektör Tabanlı Uygulama Örnekleri. D-Sanat, 2, 56-80.

Džbor, M. (2009). Design Problems From The Standpoint Of The Design Theory. Helsinki University Of Technology, Department Of Computer Science And Engineering.

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. Pa. (2024). Understanding Video Games The Essential Information. Routledge.

Esposito, N. (2005). Video Oyununun Kısa ve Basit Tanımı. Dijital Oyunlar Araştırma Konferansı 2005, Değişen Görüşler: Oyun Dünyaları, 16-20 Haziran 2005, Vancouver, Britanya Kolombiyası, Kanada.

Fırcıoğlu, B. (2017). Lavi Tekniği. <https://prezi.com/nrxwowlacgdh/lavi-tekniği/>

Filiz, N. (2017). Bernard Suits'in Oyun ve Spor Anlayışı Üstüne (Spor Felsefesine Dair Bir Çalışma). Marmara Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi, 2(2), 22-31. <https://doi.org/10.22396/SBD.2017.28>

Flynt, H. (1963). Essay: Concept Art.

Fox, B. (2004). Game Interface Design (1st Bs). Cengage Learning PTR.

Fraioli, J. O. (2000). Storyboarding 101: A Crash Course In Professional Storyboarding. Studio City, CA: Michael Wiese Yapımları.

Fu, Xi., & Feng, Tao. (2022). Online Simulation Of Illustration Patterns Based On Digital Art Design. Mobile Information Systems, 2022(1), 3273364. <https://doi.org/10.1155/2022/3273364>

Gannon, Rl. (2020). Illustration Research. Bloomsbury Visual Arts. https://www.academia.edu/87986154/Illustration_Research

Ghez, D. (2015). They Drew As They Pleasèd The Hidden Art Of Disney 39 S Golden Age. Chronicle Books.

Gibson, J. (2015). Praise For Introduction To Game Design, Prototyping, And Development.

Goldie, Peter. S. (2009). Philosophy And Conceptual Art. Oxford University Press.

Gökçearslan, A. (2010). Canlandırılmalarda: Mizah, Anatomik Yapı Ve Karakter Tasarımı. Journal Of Institute Of Fine Arts, 23, 79-91. <https://dergipark.org.tr/en/pub/ataunigsed/issue/2579/33176>

Gökçen, N. K. (2023). Yayın İllüstrasyonlarında Görsel Hikâye Anlatımı. Işık Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Dergisi, 1(1), 17-29.

Gönüllü, A. B. (2017). İllüstrasyon (Resimleme) Sanatını Tanımlamak. 2.Uluslararası Felsefe, Eğitim, Sanat ve Bilim Tarihi Sempozyumu.

Güney, K., & Cemelelioğlu, N. (2022). Aksiyon Rol Yapma Oyunlarındaki Gösterge ve İkon Tasarımlarının Oyun Deneyimine Etkisi. Yıldız Teknik Üniversitesi Yaratıcı Endüstriler Sempozyumu II, 15-30.

Gürler, S. (2016). Oyun ve Hukuk (Huzınga'da Oyun Ve Kültürel Görünümleri). Akdeniz Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, 6(2),

Hajar, R. (2011). Medical Illustration: Art In Medical Education. Heart Views, 12(2), 83. <https://doi.org/10.4103/1995-705X.86023>

Hamus-Vallé, & Réjane. (2015). **Le Matte Painting Ou La Quête De L'illusion Parfaite.** [Http://Journals.Openedition.Org/Hybrid](http://Journals.Openedition.Org/Hybrid), 2. [Https://Doi.Org/10.4000/HYBRID.1228](https://Doi.Org/10.4000/HYBRID.1228)

Heller, S. (2008). Illustration: A Visual History. Abrams.

Henson, P. (1999). Drawing With Pencils. Vero Beach, Fla. Rourke Press. [Https://Archive.Org/Details/Drawingwithpenci0000hens/Mode/2up](https://Archive.Org/Details/Drawingwithpenci0000hens/Mode/2up)

Honkanen, T. (2017). Creation Of Concept Art For An Action Roleplaying Game. Metropolia University Of Applied Sciences.

Huizinga, J. (1950). Homo Ludens: A Study Of The Play Element İn Culture. Roy Publishers.

Husso, T. (2018). Photobashing Konseptitaiteen Tekniikkana. Metropolia University Of Applied Sciences.

Jenkins, H. (2004). Game Design As Narrative Architecture. Game Design As Narrative Architecture. (Ss. 118-130).

Jennings, S. (1987). The Complete Guide To Advanced Illustration And Design.

Juego Studio. (2025). Video Oyunu Geliřtirmede Konsept Sanatının Önemi. Sanat ve Tasarım.

Kaya, P., & Erten B. D. (2020). The Process Of Creativity And Concept Development In Interior Architecture Design Education. The Turkish Online Journal Of Design, Art And Communication-TOJDAC, 10, 271-284. [Https://Doi.Org/10.7456/11003100/005](https://Doi.Org/10.7456/11003100/005)

Keş, Y., & Kara, M. (2015). Mobil Oyun Geliřtirme Sürecinde Arayüz Tasarımı. Yıldız Journal Of Art And Design, 2, 18-26.

Kevuru, G. (2023). 3D Ve 2D Oyunlar: Fiyatlar, Platformlar ve Artıları ve Eksileri | Kevuru Games.

Kınık, M., & Topaklı, A. (2012). Levni Minyatürlerinde İllüstrasyon. Akdeniz Sanat, 5(10).

Kızılsafak, E. (2014). Minyatürden İllüstrasyona Tarihsel ve Güncel Bir Bakış. *Fine Arts*, 9(4), 162-174. <https://doi.org/10.12739/10.12739>

Koçkan, P. (2012). TASARIM ARAŞTIRMALARI BAĞLAMINDA TASARIMCI DÜŞÜNME VE TASARIM SÜRECİ.

Kuciara, M. (2015). Concept Illustration Techniques– Photobashing. Youtube [Video Recording]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Gag18ScKQdM>

Lanza V, D. (2018). Relación Simbiótica Entre Pintura Y Cine En El Matte Painting. *Fotocinema: Revista Científica De Cine Y Fotografía*, 16(16), 153-172. <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2017.V0i16>

Maraslioglu, G. (2010). Historical Development Of Matte Painting Technique And Examples From Turkish Cinema.

Mattesi, M. D. (2008). Force: Character design from life drawing. Elsevier Focal Press.

Mete, M., & Işır, Ö. (2021). Bilgisayar Oyun Sektöründe Çalışan Konsept Tasarımcılarının Meslek Algısının İncelenmesi". *İdil. İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 78, 354-366. <https://doi.org/10.7816/İdil-10-78-15>

Mitchell, B. L. (2012). Game Design Essentials: C. 1. Baskı. Sybex .

Oçak, Z. (2023). İletişim, İdeoloji Ve Oyun Teorisi İlişkisi: Evrimsel Oyunlar, Ciddi Oyunlar ve Strateji Oyunları. *Selçuk İletişim Dergisi*, 16(2), 323-353. <https://doi.org/10.18094/Josc>

Okan, O. (2021). Retro Kavramı Bağlamında İki Boyutlu Piksel Sanatta Estetik Algısı. *7(14)*, 179-187. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2061240>

Onibere, V. (2024). Evolution Of Collage As A Medium And Its Influence On Modern Art.

Onursoy, S. (2017). Türk Gazetecilik Kültüründe İllüstrasyon: Dersaâdet Gazetesi İllüstrasyonlarına Göstergibilimsel Bir Bakış. *Gümüşhane Üniversitesi*

İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, 5(2), 901-925. <https://doi.org/10.19145/E-Gifder.297157>

Oran, E. (2023). Konsept Sanat, Konsept Tasarım ve Bilgisayar Oyunu Varlıkları. <https://doi.org/10.30783/Nevsosbilen.1292815>

Ökmen, K. & Satıcı, B. (2021). Renk ve Işığın Kullanıcı Üzerindeki Psikolojik Etkileri Üzerine Örnek Mekân İncelemesi. Journal Of Technology And Applied Sciences, 4(1), 33-46.

Özdemir, M. (2021). Mağara Resimleri Bize Ne Anlatır? Paleolitik Çağ Mağara Resimleri Bağlamında Tarih Öncesi İnançına İlişkin Bazı Sorgulamalar. Tarih ve Gelecek Dergisi, 7(4), 825-843. <https://doi.org/10.21551/Jhf.1033269>

Pazarhoğlu, B. Mehtap., & Çevik, Naile. (2020). Çağdaş Sanatta Bir İfade unsuru Olarak Kolaj Üzerine Bireysel Söylemler. Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 36, 599-637. <https://doi.org/10.14520/Adyusbd.740055>

Rässa, J. (2018). Concept Art Creation Methodologies Visual Development Of "Rock Boy" [Güneydoğu Finlandiya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi].

Rogers, S. (2010). Level Up! The Guide To Great Video Game Design. A John Wiley & Sons, Ltd., Publication.

Sayin, S. (2023). 2D Bağımsız Oyunlarda Görsel Dil ve Animasyonun Rolü. Akademik Sanat, 19, 1-11. <https://doi.org/10.34189/Asd.2023.19.010>

Shamsuddin, A. Kalam. I. Md. K., & Islam, Md. B. (2014). A Directional Model Of Concept Art. Journal Of Modern Science And Technology, 2(2), 78-86.

Silber, D. (2015). Pixel Art For Game Developers. A K Peters/CRC Press. <https://doi.org/10.1201/B18786>

Simon, M. (2012). Storyboards: Motion In Art. Third Edition, 1-434. <https://doi.org/10.4324/9780080465951/STORYBOARDS-MOTION-ART-MARK-SIMON/RIGHTS-AND-PERMISSIONS>

Songür Dağ, E. (2023). Türkiye’de Medikal İllüstrasyon Alanında Yazılan Lisansüstü Tezlerle Yönelik Bir İçerik Analizi. Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi, 8(15), 263-277. <https://doi.org/10.55004/Tykhe.1332065>

Sova, R., & Sova, D. H. (2006). Storyboards: A Dynamic Storytelling Tool.

Soyluççek, S. (2019). Dijital Oyunların Sanatsal Gücü; Konsept Tasarımı Süreci. Sanat ve Tasarım Dergisi, 23, 315-327.

Spitzer, D. R. (1975). Kavram Nedir?

(C. 15). <https://www.scribd.com/document/878821357/What-Is-A-Concept>

Su, H., & Zhao, V. (2011). Alive Character Design: For Games, Animation And Film. CYPI Press.

Suits, B. (2012). Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya. Ayrıntı Yayınları.

Sunerli, E., & Şahin, Y. (2018). Moda İllüstrasyonunda Yeni İfade Biçimleri Üzerine. The Journal Of Academic Social Science Studies, 4(68), 183-194. <https://doi.org/10.9761/JASSS7658>

Şahin, Y. (2009). Müsahipzade Celal’in Moda İllüstrasyonları 20.Yy. Başlarında Türkiye’de Moda Çizimleri Üzerine. Art-E Sanat Dergisi, 2(3), 1-16. <https://doi.org/10.21602/Sgsfsd.95451>

Tanrıkulu, M. (2024). İllüstrasyon: Bir Görsel İletişim Sanatı. <https://doi.org/10.58830/OZGUR.PUB605.C2639>

Tapki, S. (2024). Mimari Tasarımın Erken Tasarım Evresinde Eskizin Yaratıcı Düşünmeye Etkisi. Beykoz Akademi Dergisi, 248-274. <https://doi.org/10.14514/Beykozad.1369449>

Thorn, A. (2013). Learn Unity For 2D Game Development- Alan Thorn.

Türker, H. (2005). Bilgisayar Destekli Grafik Tasarımı Dersi, Yöntem Önerisi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 19, 56-68.

Uludağ, E. R. (2020). Sanat Tarihindeki Eserler ile Piktogramlar Arasındaki Etkileşim ve Benzerlikler. The Journal Of Social Science, 4(7), 121-133. <https://doi.org/10.30520/Tjsosci.679110>

Uz, A. (2023). Kolaj Tekniđi ve Yaratıcı Sanat Eđitimi İin nemi.
Idil: Journal Of Art & Language, 12(108), 1082-1094.

Wigan, M. (2009). The Visual Dictionary Of Illustration.
AVA Publishing SA.

Yektek, K. (2024). Popler Oyun Geliřtirme Araları.

Yıldırım, A. (2021). Logo Tasarımında Yeni Yaklařımlar: Hareketli Logo Tasarımı. Journal Of Kocaeli University Faculty of Fine Arts, 11, 4-13.

GÖRSEL KAYNAKÇASI

Görsel 1: Altamira Mağarası, İspanya Üst Paleolitik Dönem Bizon Tasviri

<https://www.archaeologists.com/uploads/words/72/540e6bd8-cf54-44d5-9c2d-27ab7360.jpg>

Erişim Tarihi: 25.02.2025

Görsel 2: Lascaux Mağarası

<https://www.worldhistory.org/img/r/p/1000x1200/8664.jpg.webp?v=1745655788->

Erişim Tarihi: 25.02.2025

Görsel 3: Fanta Reklam Afişi İllüstrasyonu

https://www.instagram.com/brandingistanbul/p/DKuR3gZqmNe/?img_index=1

Erişim Tarihi: 27.02.2025

Görsel 4: Editorial Illustrations- Robert Hunter

<https://i.pining.com/736x/0d/23/31/0d2331ebedcddcc8cae0dc1c85bab52c.jpg>

Erişim Tarihi: 01.03.2025

Görsel 5: Valentina Battaglia, 2020, Joseph f20

<https://www.behance.net/gallery/97921793/Joseph-f20>

Erişim Tarihi: 01.03.2025

Görsel 6: Levent Efe, Oftalmik Dolaşıma Dolgu Enjeksiyonu

<https://www.leventefe.com.au/portfolio/>

Erişim Tarihi: 02.03.2025

Görsel 7: Kerem Beyit, 2014, Uzak Dünyalar Kapağı

<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/002/459/257/large/kerem-beyit-pzo9243-cover-final-personal-rev.jpg?1461964078>

Erişim Tarihi: 02.03.2025

Görsel 8: Laurent Ernest ,1883, Ressam Georges Pierre Seurat'ın portresi.

https://www.meisterdrucke.com.tr/kunstwerke/1260px/Ernest-Joseph_Laurent_-_Portrait_of_the_painter_Georges_Pierre_Seurat_Charcoal_drawing_on_white_paper_by_-_%28MeisterDrucke-999094%29.jpg

Erişim Tarihi: 03.03.2025

Görsel 9: Merve Sena Dağ, Rain Day, 2024, Kuru Kalem Tekniği

<https://www.behance.net/gallery/188419801/Rainy-day>

Erişim Tarihi:04.03.2025

Görsel 10: Zorn and His Wife, Anders Zorn, 1890, etching

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zorn_och_hans_Hustru_ZG043-MOLLBRINKS.jpg

Erişim Tarihi: 04.03.2025

Görsel 11: Necla Rüzgâr, 2021, Lavi Tekniği

https://galerinev.art/storage/files/slider/necla_2021/necla2021_slider_01.jpg

Erişim Tarihi: 04.03.2025

Görsel 12: Kazuo Kasai, 2023, "Günaydın Balıkçı", Sulu Boya Tekniği

https://www.instagram.com/kazuo_kasai_watercolor/p/C005KoLvR8f/?img_index=1

Erişim Tarihi: 07.03.2025

Görsel 13: Albrecht Dürer, Büyük Çim Parçası (1503), Suluboya ve Guaj Tekniği

<https://g.co/arts/PUrfHLkMjQT5k1sc7>

Erişim Tarihi:07.03.2025

Görsel 14: Yağlı Pastel, 2019

https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/source/f6cc6983999481.5d4d96fb6ee3b.jpg

Erişim Tarihi:07.03.2025

Görsel 15: Mevlüt Ünal, 2020, Dijital Kolaj Çalışması

<https://www.behance.net/gallery/158627795/Ig-2020>

Erişim Tarihi: 07.03.2025

Görsel 16: Mevlüt Ünal, 2020, Three Sluggish Cats.

<https://www.behance.net/gallery/99743569/Three-Sluggish-Cats/modules/575607921>

Erişim Tarihi: 10.03.2025

Görsel 17: Magura Mağarası (Bulgaristan)- M.Ö. 8000 -4000 M.Ö

<https://arkeofili.com/wp-content/uploads/2015/02/ma%C4%9Fara1.jpg>

Erişim Tarihi: 17.03.2025

Görsel 18: Leonardo's Ornithopter

<https://sciencephotogallery.com/featured/leonardos-ornithopter-sheila-terry.html>

Erişim Tarihi: 17.03.2025

Görsel 19: A. Hurter, İlk Cüce Taslakları

<https://assets.tumblr.com/images/x.gif>

Erişim Tarihi: 17.03.2025

Görsel 20: A. Hurter Pamuk Prenses Konpset Çalışması

<https://rebeccaigh2.wordpress.com/2016/05/12/concept-art-quick-history/>

Erişim Tarihi: 17.03.2025

Görsel 21: Peter Pan Karakter Tasarımı

<https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-9/art-of-peter-pan>

Erişim Tarihi: 17.03.2025

Görsel 22: Ralph Mcquarrie. "Star Wars" Konsept Tasarım Çalışması.

<https://www.iamag.co/star-wars-the-art-of-ralph-angus-mcquarrie-100-concept-art/star-wars-ralph-mcquarrie-31/>

Erişim Tarihi: 17.03.2025

Görsel 23: Farah Mérand, 2021, Foxes' Shelter, Concept illustration.

<https://www.artstation.com/artwork/lxk82e>

Erişim Tarihi: 17.03.2025

Görsel 24: Konsept Sanatçısı Oscar Romer, 2022, Horizon Forbidden West

<https://www.artstation.com/artwork/NGBVwd>

Erişim Tarihi: 18.03.2025

Görsel 25: Ted Sears, Otto Englander, Webb Smith, 1940.

https://static.wikia.nocookie.net/disney/images/1/16/Pinocchio_story_session.JPG/revision/1/atest?cb=20241015040501

Erişim Tarihi: 18.03.2025

Görsel 26: Moulin Rouge Baz Luhrmann'ın 2001 Yapımı Filmi

https://images.ctfassets.net/ccli4xdzdc9p/64jlkkJQIyikbXxmmspk4/378965755ebe5c7826426dbcb27f2bb7/Moulin_Rouge.jpg?w=1137&fm=webp

Erişim Tarihi: 18.03.2025

Görsel 27: Norman Dawn, Jan Domela, Irmin Roberts'ın, Yer Aldığı Cam Çekimi Örneği, 1907.

[https://assets.mattepaint.com/blog/2023/07/image%20\(1\)-b5266a-b3a987.jpg](https://assets.mattepaint.com/blog/2023/07/image%20(1)-b5266a-b3a987.jpg)

Erişim Tarihi: 20.03.2025

Görsel 28: Norman Dawn, 1907, Missions of California Filminde Cam Boyama

<https://cdn.pond5.com/blog/rs/uploads/Matte-Painting.jpg>

Erişim Tarihi: 20.03.2025

Görsel 29: Evans, Darth Vader'ın imparatorluk yürüyüşü gibi ikonik Star Wars.

<https://cdn.pond5.com/blog/rs/uploads/Chris-Evans-Star-Wars.jpg>

Erişim Tarihi: 20.03.2025

Görsel 30: Patrick Jensen, 2019, "Game of Thrones- Bir Telltale Games Serisi"

<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/017/525/185/large/patrick-jensen-patrickjensen-gameofthrones-highpoint.jpg?1556643303>

Erişim Tarihi: 17.03.2025

Görsel 31: Abrar Han, 2019, Sokak

<https://www.artstation.com/artwork/YaqkmX>

Erişim Tarihi: 22.03.2025

Görsel 32: Photobashing Tekniğine Bir Örnek, Öncesi ve Sonrası

<https://i.redd.it/19xjg1enz82b1.png>

Erişim Tarihi: 22.03.2025

Görsel 33: Kung Fu Panda 3 Konsept Tasarımları

<https://www.animasyongastesi.com/tag/kung-fu-panda-consept-art/>

Erişim Tarihi: 24.03.2025

Görsel 34: İlya Golitsyn, 2022, Oseram Karakteri, Horizon Forbidden West

<https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/049/679/534/4k/ilya-golitsyn-guerrilla-template-v4-igartboard-3.jpg?1653049295>

Erişim Tarihi: 24.03.2025

Görsel 35: Astor Alexander,2019, Linutaur Kavramı

<https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/016/721/852/4k/astor-alexander-linutaur-3-2400px.jpg?1553200874>

Erişim Tarihi: 25.03.2025

Görsel 36: Luis Armenta, 2023, konsept çizimi: 5th Column.

<https://www.artstation.com/artwork/3q4QBJ>

Erişim Tarihi: 25.03.2025

Görsel 37: Filip Ştorç, 2025, Kingdom Come: Deliverance 2, Kuttenberg.

<https://www.artstation.com/artwork/BkO6n6>

Erişim Tarihi: 27.03.2025

Görsel 38: Filip Ştorç, 2025, “Kingdom Come: Kurtuluş 2 – Trosky”

<https://www.artstation.com/artwork/1NIREL>

Erişim Tarihi: 27.03.2025

Görsel 39: Joshua Jay Christie, 2021, 2d Hurdalık Seviye Tasarımı

<https://www.artstation.com/artwork/aYONAJ>

Erişim Tarihi: 28.03.2025

Görsel 40: Assassin Creed Unity Oyunundan Paris Sokak Görüntüleri.

<https://www.theverge.com/2014/10/31/7132587/assassins-creed-unity-paris>

Erişim Tarihi: 28.03.2025

Görsel 41: Connor Widdows - Obje Konsept Tasarımları

<https://cdn.conceptartempire.com/images/10/7714/15-concept-art-props-paintings.jpg>

Erişim Tarihi: 31.03.2025

Görsel 42: Uncharted 2: “Tren Vagonları Konsepti”

<https://www.creativeuncut.com/gallery-12/art/u2at-train-concepts1.jpg>

Erişim Tarihi: 31.03.2025

Görsel 43: Nimatron in 1940.

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/1/1b/Nimatron_Photoğraf_1940.jpg

Erişim Tarihi: 02.04.2025

Görsel 44: Drawing of the Nimatron from Patent Application.

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c0/Nimetron-picture.png>

Erişim Tarihi: 02.04.2025

Görsel 45: OXO, Alexander Sandy Douglas, 1952. İlk Oyun.

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9b/Oxo.jpg>

Erişim Tarihi: 02.04.2025

Görsel 46: Tennis For Two, Willy Higginbotham, 1958.

https://www.bnl.gov/about/history/images/d2231008_tennis4two-300px.jpg

Erişim Tarihi: 02.04.2025

Görsel 47: Computer Space.

<https://preview.redd.it/computer-space-arcade-game-v0-492anapobi0d1.jpeg?width=1080&crop=smart&auto=webp&s=4c3e00486f5fe7d25bcba59edec88a583d4b8335>

Erişim Tarihi: 02.04.2025

Görsel 48: Atari' nin Pong' u, 1972

<https://timesillustrated.com/wp-content/uploads/2012/11/pong.gif>

Erişim Tarihi: 02.04.2025

Görsel 49: Oddmar Oyunun Sahne

<https://cdn.webrazzi.com/uploads/2018/04/Oddmar-2.jpg>

Erişim Tarihi: 05.04.2025

Görsel 50: Little Nightmares, 2018

https://shared.fastly.steamstatic.com/store_item_assets/steam/apps/424840/ss_1929de6b7de4987a36ca4006ef7aff13c9dd613e.600x338.jpg?t=1730127751

Erişim Tarihi: 05.04.2025

Görsel 51: Rise of the Ronin, 2025

https://shared.fastly.steamstatic.com/store_item_assets/steam/apps/1340990/96f5fbfb085c368914c07911b1fac0dbbcaddbb/ss_96f5fbfb085c368914c07911b1fac0dbbcaddbb.600x338.jpg?t=1749459550

Erişim Tarihi: 05.04.2025

Görsel 52: Shovel Knight Adlı Aksiyon-Macera Oyunun Logo Çalışması

https://shared.fastly.steamstatic.com/store_item_assets/steam/apps/250760/extras/logo_TT.png?t=1723577994

Erişim Tarihi: 10.04.2025

Görsel 53: Rayman Legends PS Vita, Ana Menü Arayüz Çalışması

https://raymanpc.com/wiki/script-en/images/thumb/1/1f/Rayman_Legends_PS_Vita_-_Main_Menu_1.jpg/800px-Rayman_Legends_PS_Vita_-_Main_Menu_1.jpg?20190112203817

Erişim Tarihi: 12.04.2025

Görsel 54: Tran, Robin. 2020, Yüzeyin Altında Düşük Gelgit

<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/029/400/071/large/robin-tran-horizon-lowtide-v13.jpg?1597415283>

Erişim Tarihi: 13.04.2025

Görsel 55: Hollow Knight'in Elegiac, Eskiz Defteri Rock Paper Shotgun, 2015.

<https://assets.rockpapershotgun.com/images/15/sep/hk39b.jpg>

Erişim Tarihi: 15.04.2025

Görsel 56: Gris: Oyundan bir kesit sahne

https://shared.fastly.steamstatic.com/store_item_assets/steam/apps/683320/ss_a3312546adb747d7ee63c51532ee6ff960e79b31.1920x1080.jpg?t=1746844824

Erişim Tarihi: 18.04.2025

Görsel 57: Pixel Art (Piksel Sanat)

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/2b/Pixel-example.png/350px-Pixel-example.png>

Erişim Tarihi: 21.04.2025

Görsel 58: Undertale, 2015.

https://shared.fastly.steamstatic.com/store_item_assets/steam/apps/391540/ss_9025a366676c26046b1d08e94ab1a73406aa11db.600x338.jpg?t=1579096091

Erişim Tarihi: 23.04.2025

Görsel 59: Vektör & Raster Farkı

<https://blog.fileformat.com/tr/image/raster-vs-vector-images-a-brief-comparison/images/raster-vs-vector.jpg#center>

Erişim Tarihi: 23.04.2025

Görsel 60: Monument Valley: Panoramic Edition,2022.

https://shared.fastly.steamstatic.com/store_item_assets/steam/apps/1927720/ss_c3c31892e894f72d70f2d3ad02018678ba817093.1920x1080.jpg?t=1744729937

Erişim Tarihi: 23.04.2025

Görsel 61: Hollow Knight

<https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/606d159a953867291018f801/aae3d1c6-1590-4b86-a56b-e8efcc543b6b/Paintmaster.jpg?format=1500w>

Erişim Tarihi: 25.04.2025

Görsel 62: Gustaf Adolf Tenggren, 1937, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/4/49/Snow_White_1937_poster.png

Erişim Tarihi: 25.04.2025

Görsel 63: Limbo

<https://3d-ace.com/wp-content/uploads/Monochromatic-art.jpg>

Erişim Tarihi: 25.04.2025

Görsel 64: This War of Mine, 2014, Oyun Sahnesine Ait Bir Kesit

https://video.fastly.steamstatic.com/store_trailers/256864956/movie_max_vp9.webm?t=1685354286

Erişim Tarihi: 25.04.2025

Görsel 65: Shantae: Half-Genie Hero, 2016

https://shared.fastly.steamstatic.com/store_item_assets/steam/apps/253840/ss_ff02c36d60efb4bd6f4a7f2abc12f4c461c31d0c.600x338.jpg?t=1717695441

Erişim Tarihi: 27.04.2025

Görsel 66: INSIDA, 2016

https://shared.fastly.steamstatic.com/store_item_assets/steam/apps/304430/ss_b15d0a5c037198b5b9db6a82fedf5018f1b43de5.600x338.jpg?t=1732629579

Erişim Tarihi: 27.04.2025

Görsel 67: Sonic Kirpi 2, 1992.

[https://a-gamers-cheat-codes.fandom.com/wiki/Sonic_the_Hedgehog_2_\(1992\)](https://a-gamers-cheat-codes.fandom.com/wiki/Sonic_the_Hedgehog_2_(1992))

Erişim Tarihi: 27.04.2025

Görsel 68: Clash of Clans

https://5mid.com/wp-content/uploads/2023/10/1_aOvI3FYx0TAZI4An4llsFA.jpg

Erişim Tarihi: 29.04.2025

Görsel 69: Limbo Konsept Sanat

<https://portforward.com/games/walkthroughs/Limbo/limbo-62-medium.webp>

Erişim Tarihi: 02.04.2025

Görsel 70: Limbo Logo

<https://static.wikia.nocookie.net/limbo/images/e/e3/LIMBO.jpg/revision/latest?cb=20210629043729>

Erişim Tarihi: 02.04.2025

Görsel 71: Limbo oyunu Tipografik Logo

<https://static.wikia.nocookie.net/limbo/images/e/e2/Limbo-soundtrack.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20131116173641>

Erişim Tarihi: 02.04.2025

Görsel 72: Limbo Oyunundan Kesit Sahne

<https://portforward.com/games/walkthroughs/Limbo/limbo-62-medium.webp>

Erişim Tarihi: 02.04.2025

Görsel 73: Limbo Oyunu Menü Tasarımı

https://www.youtube.com/watch?v=jOaYtPgMO9c&t=1406s&ab_channel=DarkPlayerBrett

Erişim Tarihi: 02.04.2025

Görsel 74: Limbo Animasyon Sahnesine Ait Görsel

https://www.youtube.com/watch?v=jOaYtPgMO9c&t=1406s&ab_channel=DarkPlayerBrett
26:22 / 1:07:51

Erişim Tarihi: 02.04.2025

Görsel 75: Limbo Konsept İllüstrasyon Sahnesi

https://www.youtube.com/watch?v=jOaYtPgMO9c&t=1406s&ab_channel=DarkPlayerBrett
27:34 / 1:07:51

Erişim Tarihi: 02.04.2025

Görsel 76: Limbo Ana Karakter

<https://i.pinimg.com/736x/91/55/56/91555609e083209266125c71766fe0c0.jpg>

Erişim Tarihi: 03.04.2025

Görsel 77: Limbo Yan Karakter- Kız Kardeş

<https://i0.wp.com/www.msy.kim/wp-content/uploads/2015/02/limbo.jpg?resize=845%2C321&ssl=1>

Erişim Tarihi: 03.04.2025

Görsel 78: LİMBO Obje ve Nesne Sahne Kesitleri

https://www.youtube.com/watch?v=jOaYtPgMO9c&t=1406s&ab_channel=DarkPlayerBrett

Erişim Tarihi: 03.04.2025

Görsel 79: Limbo Arka Plan ve Ön Plan

https://www.youtube.com/watch?v=jOaYtPgMO9c&t=1406s&ab_channel=DarkPlayerBrett

Erişim Tarihi: 03.04.2025

Görsel 80: Limbo Oyunundan Çevre İllüstrasyonun Ait Sahne

https://www.youtube.com/watch?v=jOaYtPgMO9c&t=1406s&ab_channel=DarkPlayerBrett
- 24:15 / 1:07:51

Erişim Tarihi: 04.04.2025

Görsel 81: Limbo Oyunu Animasyon ve Efekt Sahnesi

https://www.youtube.com/watch?v=jOaYtPgMO9c&t=1406s&ab_channel=DarkPlayerBrett

Erişim Tarihi: 04.04.2025

Görsel 82: Gris 1.Bölüme Ait Yeryüzüne Düşme Sahnesi

https://www.youtube.com/watch?v=WzoJ0AwHZds&t=372s&ab_channel=Busemania

Erişim Tarihi: 08.04.2025

Görsel 83: Gris Oyunundan Logo ve Ana Karaktere Ait Bir Sahne

[https://cf.geekdo-images.com/xoDSDotUSIYO2z3RaO_b4A__imagepage/img/BNy7dUJQJw4hQkp1sfIHhKvBz5A=/fit-in/900x600/filters:no_upscale\(\):strip_icc\(\)/pic5260453.png](https://cf.geekdo-images.com/xoDSDotUSIYO2z3RaO_b4A__imagepage/img/BNy7dUJQJw4hQkp1sfIHhKvBz5A=/fit-in/900x600/filters:no_upscale():strip_icc()/pic5260453.png)

Erişim Tarihi: 08.04.2025

Görsel 84: Gris Logo

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d2/Gris_Logo.png

Erişim Tarihi: 08.04.2025

Görsel 85: Gris 2. Bölüme Ait Kompozisyon

https://www.youtube.com/watch?v=3X4iL7h-jG8&ab_channel=Busemania

Erişim Tarihi:

Görsel 86: Gris Oyun Menü Arayüzü / Bilgilendirme Arayüzü

https://www.youtube.com/watch?v=FFy6eOe4dI8&ab_channel=Busemania

Erişim Tarihi: 08.04.2025

Görsel 87: Gris 3.Bölüme Ait Sahnesi

https://www.youtube.com/watch?v=zBiQ56pDtb0&t=172s&ab_channel=Busemania

Erişim Tarihi: 08.04.2025

Görsel 88: Gris 2.Bölüme Ait Sahnesi

https://www.youtube.com/watch?v=3X4iL7h-jG8&ab_channel=Busemania

Erişim Tarihi: 10.04.2025

Görsel 89: Gris (Ana Karakter), 1.Bölüme Ait Animasyon Sahnesi

https://www.youtube.com/watch?v=37sITsRuM_Q&ab_channel=LuckyBull

1:08 / 47:35

Erişim Tarihi: 10.04.2025

Görsel 90: Gris 3.Bölüme Yeni Boyut Sahnesi

https://www.youtube.com/watch?v=zBiQ56pDtb0&t=172s&ab_channel=Busemania

Erişim Tarihi: 10.04.2025

Görsel 91: Gris 1.Bölüme Yıldız Karakterinin Yardımı Sahnesi

https://www.youtube.com/watch?v=37sITsRuM_Q&ab_channel=LuckyBull

Erişim Tarihi: 10.04.2025

Görsel 92: Gris 3. Bölüm, Ormanda Arkadaşıyla Karşılaşma

https://www.youtube.com/watch?v=zBiQ56pDtb0&t=172s&ab_channel=Busemania

Erişim Tarihi: 12.04.2025

Görsel 93: Gris, 3.Bölüme Kuş Engelinden Kaçma Sahnesi

https://www.youtube.com/watch?v=zBiQ56pDtb0&t=172s&ab_channel=Busemania

Erişim Tarihi: 12.04.2025

Görsel 94: Gris Gölge Figürü

https://www.youtube.com/watch?v=3X4iL7h-jG8&ab_channel=Busemania

Erişim Tarihi: 14.04.2025

Görsel 95: Gris 2. Bölüm Geçiş Sahnesi

https://www.youtube.com/watch?v=3X4iL7h-jG8&ab_channel=Busemania

Erişim Tarihi: 14.04.2025

Görsel 96: Gris 2- 3 ve 4. Bölümlere Ait Ön ve Arka Plan Sahneleri

https://www.youtube.com/watch?v=zBiQ56pDtb0&t=172s&ab_channel=Busemania

Erişim Tarihi: 14.04.2025

Görsel 97: Gris 3. Bölüme Çevre İllüstrasyonları Ait Bir Sahneler

https://www.youtube.com/watch?v=zBiQ56pDtb0&t=172s&ab_channel=Busemania

Erişim Tarihi: 14.04.2025

Görsel 98: Gris Animasyon ve Efekt İllüstrasyonları

https://www.youtube.com/watch?v=zBiQ56pDtb0&t=172s&ab_channel=Busemania

Erişim Tarihi: 15.04.2025

Görsel 99: Celeste Oyununa Ait Bölüm Sahnesi

<https://img.bolumsonucanavari.com/images/Upload/ec0ea04c-584a-4bdc-b364-a9615760ea63.jpg>

Erişim Tarihi: 16.04.2025

Görsel 100: Celeste Ana Konsept Logo

<https://static.wikia.nocookie.net/celestegame/images/4/45/CelesteLogo.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20180602224733>

Erişim Tarihi: 16.04.2025

Görsel 101: Celsete Logo Tipografi

<https://www.fangamer.eu/cdn/shop/files/logo-raster-celeste.png?v=1692131779>

Erişim Tarihi: 16.04.2025

Görsel 102: Celeste Oyununa Ait Bölüm Sahneleri

<https://static.wikia.nocookie.net/celestegame/images/7/75/TSBCassetteStart.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20230419181947>

Erişim Tarihi: 16.04.2025

Görsel 103: Celeste Oyunu- Arayüz Tasarımları

https://www.youtube.com/watch?v=Jdsu15O6UMc&ab_channel=OrhunKayaalp

Erişim Tarihi: 16.04.2025

Görsel 104: Celeste Animasyon Sahne Kesitleri

https://www.youtube.com/watch?v=yorTG9at90g&t=23s&ab_channel=GameMaker%27sToolkit

Erişim Tarihi: 16.04.2025

Görsel 105: Celeste Oyunu Bölüm Sahnesi

https://shared.fastly.steamstatic.com/store_item_assets/steam/apps/504230/ss_726b2d2cd47cfd785c1aed73d65509037c822495.600x338.jpg?t=1714089525

Erişim Tarihi: 16.04.2025

Görsel 106: Celeste, Ana Karakter

https://static.wikia.nocookie.net/celestegame/images/c/c3/Madeline_Idle_Animation_%28No_Backpack%29.gif/revision/latest?cb=20210819050728

Erişim Tarihi: 17.04.2025

Görsel 107: Celeste Oyununa Ait Yan Karakter “BADELİNE”

<https://static.wikia.nocookie.net/celestegame/images/d/dc/Badeline.png/revision/latest?cb=20180516071457>

Erişim Tarihi: 17.04.2025

Görsel 108: Celeste Oyununa Ait Yan Karakter Yaşlı Kadın

<https://static.wikia.nocookie.net/celestegame/images/d/d9/Granny.png/revision/latest?cb=20180603185033>

Erişim Tarihi: 17.04.2025

Görsel 109: Celeste Oyununa Ait Yan Karakter Mr. Oshiro

https://static.wikia.nocookie.net/celestegame/images/1/1a/Mr._Oshiro-0.jpg/revision/latest?cb=20190809044652

Erişim Tarihi: 18.04.2025

Görsel 110: Celeste Oyununa Ait Yan Karakter Teo

https://static.wikia.nocookie.net/celestegame/images/f/f2/Theo_Instagram.png/revision/latest?cb=20180517012957

Erişim Tarihi: 18.04.2025

Görsel 111: Celeste Oyununa Ait Bölümlerden Obje ve Nesneler

https://shared.fastly.steamstatic.com/store_item_assets/steam/apps/504230/ss_1012b11ad364ad6c138a25a654108de28de56c5f.600x338.jpg?t=1714089525

Erişim Tarihi: 18.04.2025

Görsel 112: Celeste Oyununa Ait Arka Plan / Ön Plan Sahneleri

<https://img.bolumsonucanavari.com/images/Upload/832d8789-b3a2-4b09-9bc7-ba7b0808af35.jpg>

Erişim Tarihi: 18.04.2025

Görsel 113: Celeste Oyununa Ait Bölümlerden Çevre İllüstrasyonu

https://shared.fastly.steamstatic.com/store_item_assets/steam/apps/504230/ss_e0159d08620e917e632788c960d9593e5e7f431c.1920x1080.jpg?t=1714089525

Erişim Tarihi: 19.04.2025

Görsel 114: Celeste Oyununa Ait Animasyon Sahneleri

https://shared.fastly.steamstatic.com/store_item_assets/steam/apps/504230/ss_152d7e5459c7d6d676ab837abe4355907757ae2d.600x338.jpg?t=1714089525

Erişim Tarihi: 22.04.2025

Görsel 115: Spiritfarer Oyununa Ait Konsept İllüstrasyonu

https://static.wikia.nocookie.net/spiritfarer/images/1/18/SF_Screenshot_6.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20190722031239

Erişim Tarihi: 22.04.2025

Görsel 116: Spiritfarer Oyununa Ait Logo

https://www.nintendo-insider.com/wp-content/uploads/2020/08/spiritfarer_game_logo-1160x653.jpg

Erişim Tarihi: 22.04.2025

Görsel 117: Spiritfarer Oyununa Ait Tipografi Kullanımı

<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRm65VVdPZXDX6EK51VpOWmEEh7FMPUuWr dww&s>

Erişim Tarihi: 22.04.2025

Görsel 118: Spiritfarer Oyununa Ait Bölüm Görseli

<https://thunderlotusgames.com/wp-content/uploads/2023/10/Spiritfarer-SCREENSHOTS-04.jpg>

Erişim Tarihi: 24.04.2025

Görsel 119: Spiritfarer Oyununa Ait Arayüz Tasarımı

<https://thunderlotusgames.com/wp-content/uploads/2023/10/Spiritfarer-SCREENSHOTS-04.jpg>

Erişim Tarihi: 24.04.2025

Görsel 120: Spiritfarer Oyununa Ait Arayüz Harita Tasarımı

Spiritfarer-SCREENSHOTS-05.jpg (1920×1080)

Erişim Tarihi: 25.04.2025

Görsel 121: Spiritfarer Oyununa Ait Animasyon Efektleri

thunderlotusgames.com/wp-content/uploads/2023/10/Spiritfarer-Farewell-Edition-Trailer-ESRB.mp4

Erişim Tarihi: 25.04.2025

Görsel 122: Spiritfarer Oyunu Bölüm Sahnesi

<https://gpstatic.com/ache/49/00/1/us/s7-0317f8504884e8e0b498c952bb32d2e0.jpg>

Erişim Tarihi: 25.04.2025

Görsel 123: Spiritfarer Oyunu Ana Karakteri Stella

https://static.wikia.nocookie.net/spiritfarer/images/d/de/Stella_Artwork.png/revision/latest?cb=20210129092157

Erişim Tarihi: 30.04.2025

Görsel 124: Spiritfarer Yan Karakterler ve Ruhlar

https://www.youtube.com/watch?v=wCpyrJSIGGg&ab_channel=VideojuegosLP

Erişim Tarihi: 02.05.2025

Görsel 125: Spiritfarer Oyuna Ait Sahneden Bahçe Bölümü

https://youtu.be/Ejha_uy6YVs?t=42

Erişim Tarihi: 02.05.2025

Görsel 126: Spiritfarer Oyununa Ait Arka / Ön Plan Sahneleri

<https://bobbyjack.me/2020/10/15/spiritfarer>

Erişim Tarihi: 02.05.2025

Görsel 127: Spiritfarer Oyununa Ait Çevre İllüstrasyonu

<https://gpstatic.com/ache/49/00/1/us/s3-b93d6848bae0792a01df7253de949214.jpg>

Erişim Tarihi: 02.05.2025

Görsel 128: Spiritfarer Oyununa Ait Animasyon Sahnesi

https://youtu.be/Ejha_uy6YVs?t=68

Erişim Tarihi: 02.05.2025

Görsel 129: Hollow Knight Oyununa Ait Bir Sahne

<https://interfaceingame.com/wp-content/uploads/hollow-knight/hollow-knight-item-1920x1080.jpg>

Erişim Tarihi: 07.05.2025

Görsel 130: Hollow Knight Oyununa Ait Logo Tasarımı

https://assets.nintendo.com/image/upload/ar_16:9,b_auto:border,c_lpad/b_white/f_auto/q_auto/dpr_1.5/c_scale,w_1200/ncom/software/switch/70010000003208/4643fb058642335c523910f3a7910575f56372f612f7c0c9a497aaae978d3e51

Erişim Tarihi: 07.0.2025

Görsel 131: Hollow Knight Oyununa Ait Logo

https://static.wikia.nocookie.net/versus-compendium/images/8/88/Hollow_Knight_Logo.png/revision/latest?cb=20190222170212

Erişim Tarihi: 07.05.2025

Görsel 132: Hollow Knight Oyununa Ait Bir Sahne

https://shared.fastly.steamstatic.com/store_item_assets/steam/apps/367520/ss_5384f9f8b96a0b9934b2bc35a4058376211636d2.1920x1080.jpg?t=1695270428

Erişim Tarihi: 15.05.2025

Görsel 133: Hollow Knight Oyun Başlangıç Arayüzü – Oyun Menü Tasarımı

<https://interfaceingame.com/wp-content/uploads/hollow-knight/hollow-knight-main-menu-1920x1080.jpg>

Erişim Tarihi: 15.05.2025

Görsel 134: Hollow Knight Oyunundan Ölüm Teması Sahnesi

<https://interfaceingame.com/wp-content/uploads/hollow-knight/hollow-knight-death.mp4>

Erişim Tarihi: 22.05.2025

Görsel 135: Hollow Knight: İpek Şarkısı Bölüme Ait Bir Sahnesi

https://static.wikia.nocookie.net/hollowknight/images/0/02/Silksong_Early_006.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20190507091638

Erişim Tarihi: 22.05.2025

Görsel 136: Hollow Knight (Ana Karakter)

<https://images.steamusercontent.com/ugc/973245563742956288/7BD38C6320E00B19D9FA88D8854505DD41559BB6/>

Erişim Tarihi: 24.05.2025

Görsel 137: Hornet- Quirrel- Zote the Mighty

https://static.wikia.nocookie.net/hollowknight/images/8/8c/Boss_hornet_02.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20190405191210

Erişim Tarihi: 25.05.2025

Görsel 138: Hornet'e Ait Kılıç ve Salubra'nın Mağazasının Dışındaki Bank

https://static.wikia.nocookie.net/hollowknight/images/d/d8/Salubra_bench.png/revision/latest?cb=20181118035332

Erişim Tarihi: 25.05.2025

Görsel 139: Hollow Knight Oyununa Ait Arka- Ön Plan Sahneleri

https://static.wikia.nocookie.net/hollowknight/images/3/3f/Royal_Waterways_Fluke_Entrance.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20190526223928

Erişim Tarihi: 25.05.2025

Görsel 140: Hollow Knight Oyununa Ait Mercan Ormanı Sahnesi

https://static.wikia.nocookie.net/hollowknight/images/5/55/Silksong_Early_005.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20190608112006

Erişim Tarihi: 25.05.2025

Görsel 141: Hollow Knight Oyununa Ait Kale Sahnesi

https://static.wikia.nocookie.net/hollowknight/images/7/7a/Silksong_Early_012.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20190608112014

Erişim Tarihi: 25.05.2025