

PacMan Oyun İncelemesi

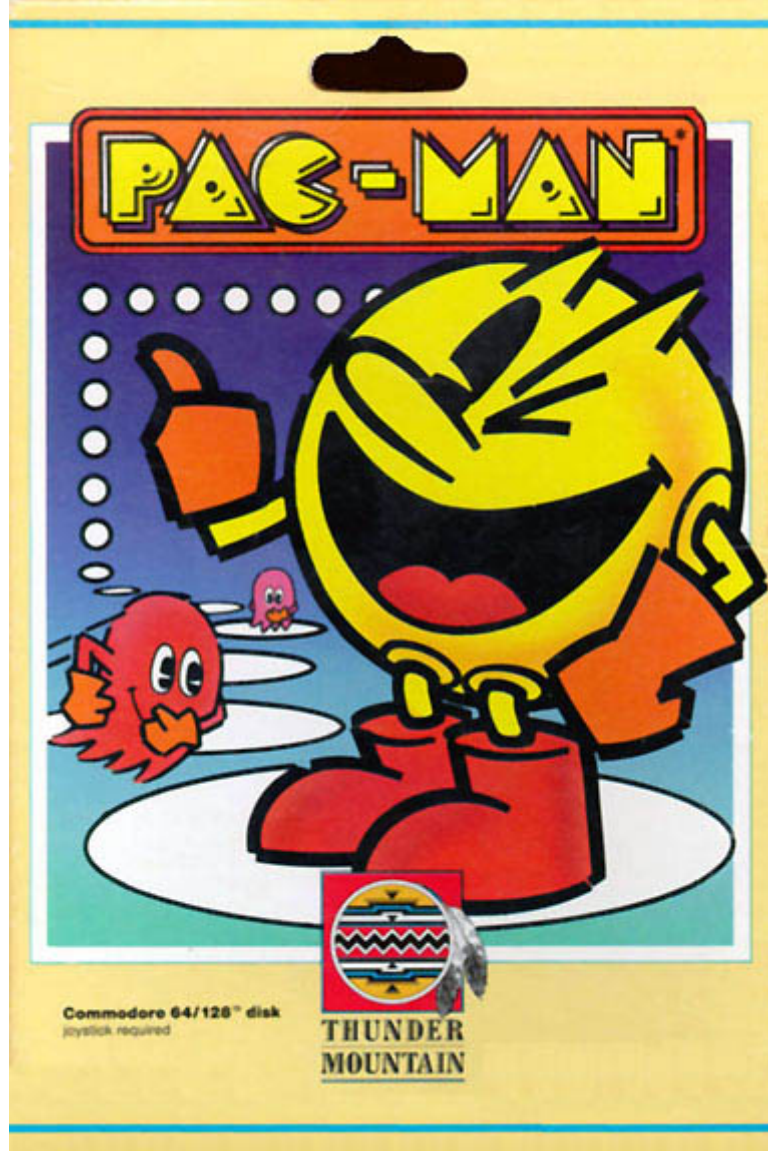


Figure 1: PacMan Oyunu Kapak Resmi¹

Fantasy Mantığı ve Oyun Hikayesi:

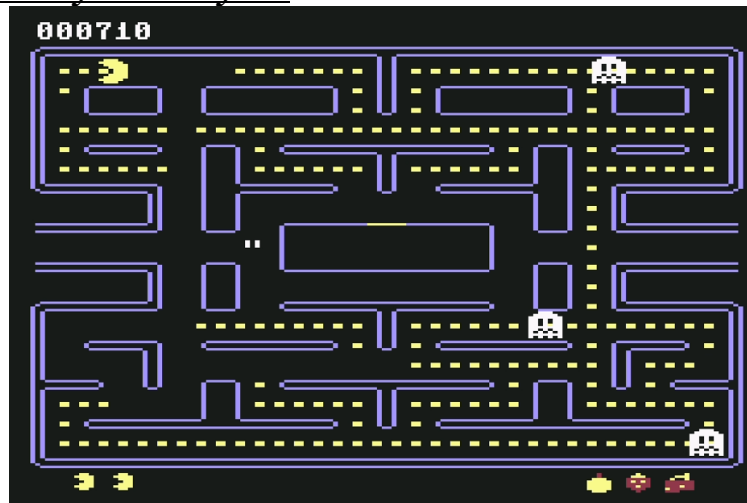


Figure 2: Oyun Sahnesi

¹ https://www.c64-wiki.com/images/2/23/PacMan_Cover.jpg

Pac-Man oyunu hiç şüphesiz sadece Atari tarihinin değil, aynı zamanda oyun tarihinin en kült oyunlarından birisidir. Bu oyunun incelemesini sayfalar dolusu ayrıntılı bilgi ile yapabileceğimiz doğrudur, fakat ben bu incelemede bu oyunun felsefi yönü yerine gameplay öğelerine daha fazla yoğunlaşacağım. Bilindiği üzere oyundaki küçük sarı peynir dilimine benzeyen karakterimiz ekrandaki sarı noktaları yiyerek ve hayaletlerden kaçarak oyuna devam etmektedir. Bu oyunun, açlığı hiç bitmeyen kapitalizm ögesini temsil ettiği insanın ufkunu açan bir gerçektir.

Karakterlerin Yorumlanması ve İncelenmesi:



Figure 3: Pac-Man ve Hayaletler

Pac-Man: Buradaki ana karakterimiz, daha önce de bahsettiğim üzere peynir dilimine benzeyen ve açlığı hiç son bulmayan Pac-Man'dir. Minimalist tasarımına rağmen oyun dünyasının en unutulmaz karakterleri arasına girmiştir. Sürekli yer. Kontrolünde hiç de zor olmayan bir yöntem izlenmiştir: joystick ile yön vererek karakterimizi istediğimiz yönde hareket ettiriyoruz.

Birazdan okuyacağınız düşman karakter incelemelerinde bir kaynaktan² öğrendiğim bilgileri de derleyeceğim. Sürekli kaynak göstermek yerine, toplu kaynağı burada gösteriyorum.

Blinky (Shadow, Red Ghost): Oyundaki görevi sürekli Pac-Man'i takip etmektir. Hayaletlerin lideri olarak bilinir. Pac-Man sarı noktalar olarak tasvir edebileceğimiz «pac-pellet»'ları yedikçe bu karakterin hızında artış görülür.

Pinky (Speedy, Pink Ghost): Pac-Man'in önünde yer almaya çalışan karakterdir. Pac-Man'e aşık olan kadın karakter olarak da resmedilir.

Inky (Bashful, Cyan Ghost): Kararsız bir ruh hali vardır. Tahmin edilemezdir. Diğer üç hayaletin de hareketlerini taklit edebilir. En zeki hayalet olmasına rağmen, odak sorunu vardır. Pac-Man'in önünde ortaya çıkmayı sever.

Clyde (Pokey, Orange Ghost): Aptalca hareketleri vardır. Pac-Man'i tıpkı Blinky gibi takip etmesine rağmen, çok yaklaştığında kendi köşesine doğru gitmeye başlar. Diğer hayaletlere kıyasla daha korkak bir tavrı vardır.

Oyun Mekanikleri:

Oyunun belli başlı kurallarını saymak ve bunları yorumlamak gerekirse;

- Pac-Man'i sadece yön vererek hareket ettiriyoruz. Kendisi sürekli hareket halinde bir karakterdir.
 - Oyundaki bu basit kontrol mekaniği, sürekli yeme eylemine odaklanmamızı sağlıyor. Yine kapitalizm ortaya çıktı...
- Sahnede 4 tane power-up bulunuyor. Bu power-up'lar blinky bir formatta görülüyor. Pac-Man bunları alınca kısa süreliğine kovalanan değil kovalayan konumuna geçiyor.

² [https://en.wikipedia.org/wiki/Ghosts_\(Pac-Man\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ghosts_(Pac-Man))

- Oyunda ortaya çıkan strateji unsurlarından birisi burada karşımıza çıkıyor. Oyuncu ne zaman bu duruma geçiş yapacağını bir strateji ile belirlemek zorunda kalıyor. Eğer rastgele bir şekilde bu power-up'ları yerse, kendisini daha zor ve hatta geçilemez bir duruma sokabilir.
- Oyunda üç canımız bulunuyor.
 - Klasik can sayısı olan 3 rakamı burada da karşımıza çıkıyor. Tek bir can vermek böylesi zamanla zorlaşan bir oyunda haksızlık olurdu. Dolayısıyla güzel bir tasarım tercihi olmuş.
- Hayaletlere temas ettiğimizde bir canımızı kaybediyoruz.
 - Oyunda zorlayıcı unsur olarak hayaletler konulmuş. Bahsettiğim üzere bu hayaletlerin özel karakterlerde yaratılması da oyuna süper bir zenginlik katmış.

Oyun Dinamikleri:

Oyuncular bu oyunu oynarken, her oyunda olduğu gibi, kendilerine uygun stratejileri de geliştiriyorlar. Şimdi hep birlikte bu stratejilere değinelim;

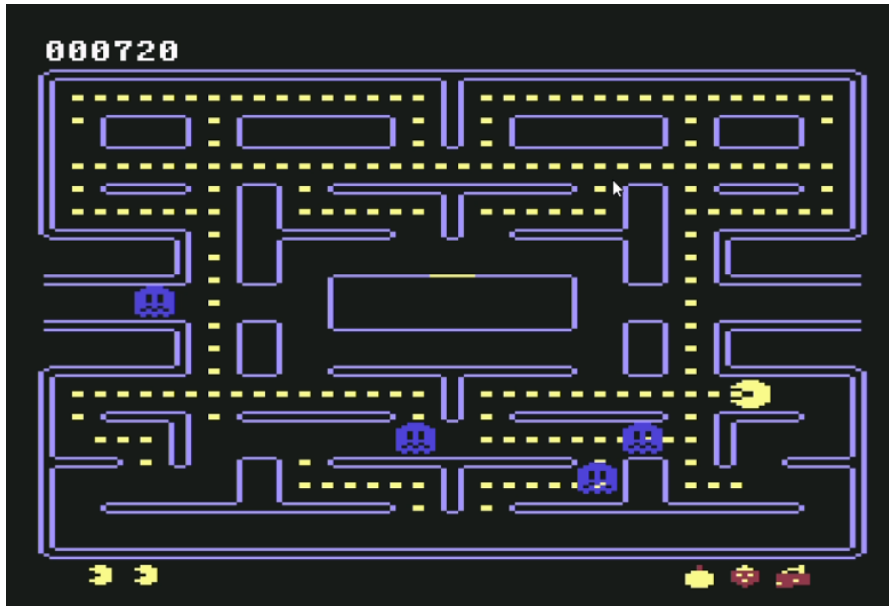


Figure 4: Oyun Sahnesi ve Kaçan Hayaletler

- Power-up aldığımız zaman hayaletleri avlayabiliyoruz.
 - Daha önce de bahsettiğim üzere power-up bu oyundaki strateji öğelerinin belki de temelini oluşturuyor. Oyuncu bu power-up'ları gelişi güzel yemek yerine belli bir strateji yürüterek (mesela power-up aldığında o bölgedeki sarı noktaları öncelikli olarak yer) seviyeyi daha sistematik bir şekilde bitirebilir.

UI Öğeleri:

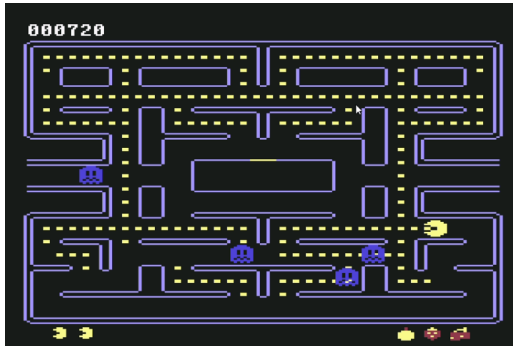


Figure 5: Oyun Sahnesi



Figure 6: Ana Menü Sahnesi

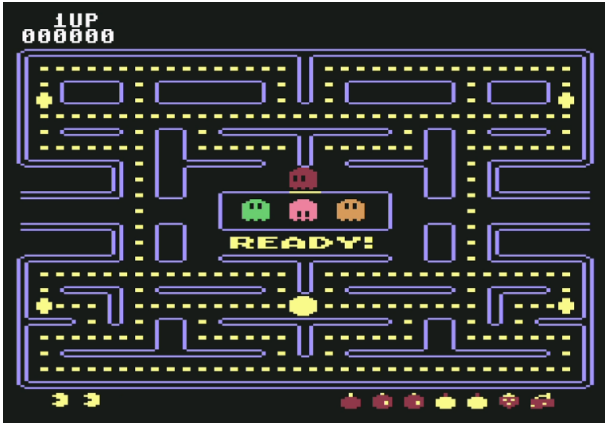


Figure 7: Oyun Başlangıç Sahnesi

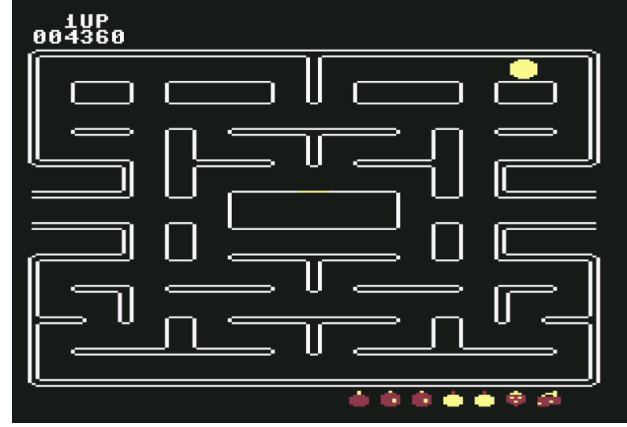


Figure 8: Seviye Bitiş Sahnesi

Pac-Man oyununda, yukarıdaki ekran görüntülerinde belli başlı sahneleri görmekteyiz. Figür 6'da oyunun ana menü sahnesi görülüyor. Gayet minimalist dokunuşlarla yaratılan bu sahne, oyun için gerekli bütün bilgileri içeriyor. Bu sahnede eksik olan en önemli başlık ise oyun zorluğunu belirlediğimiz kısımdaki «affordance» eksiği. Ekrandaki şekiller bize oyun zorluğu ile ilgili bence hiçbir bilgi vermiyor. Ancak deneme yanılma yoluyla veya manual kağıdını okuyarak (eğer yazıyorsa) buradaki zorluğu öğrenebiliyoruz. Dahası zorluk derken burada ne kastediliyor onu da öğrenemiyoruz. Zorluğu arttırınca hayaletlerin yapay zekası mı güçleniyor veya hızları mı artıyor bunu bilemiyoruz. Fakat tecrübeme dayanarak sadece oyunun hızı artmakta.

Figür 5'te ise temel oyun sahnesini görmekteyiz. Sahnenin sol üst kısmında score değerimiz ve şu an hangi oyuncunun oynadığını gösteren yazı ve rakamlar bulunmakta. Sol altta gayet evrensel bir tasarıma sahip olan kalan can değerimiz gösterilmekte. Sağ alttaki gösterge konusunda pek emin olamamakla birlikte oyunda ortaya çıkabilecek ve aldığımızda puan kazandırabilecek unsurlar bulunmakta. Figür 7'de gördüğümüz oyun başlangıç sahnesi, oyuncunun oyuna yoğunlaşması için güzel bir eklenti olmuş. Figür 8'deki minimalist seviye geçiş efekti de bence güzel tasarlanmış.

Oyun Seviyesi ve Affordance Kavramı:



Figure 9: Ana Menü Sahnesi

Oyunda, daha önce de değindiğim üzere, affordance konusunda en büyük eksik ana menü sahnesindeki zorluk belirleme kısmında görülüyor. Bunun dışında bariz bir eksiklikle karşılaşmadım. Fakat oyun sahnesinde bulunan sağ alttaki puan göstergelerinde de bazı değişiklikler yapılabilirdi: sıradaki puan unsurunun çevresinde beyaz çizgiler gösterilmesi gibi.

Oyun sahnesine genel olarak baktığımızda sabit bir tasarımın izlendiğini ve her seviyenin aynı olduğunu görüyoruz. Her seviyenin rastgele bir maze yapısıyla tasarlanması, her oynadığımızda eşsiz oyun deneyimleri yaşamamızı sağlayabilirdi.

Oyun sahnesinin iki yanında görebileceğimiz geçitler de oyuna güzel bir dinamik katmış.

Yapay Zekanın İncelenmesi:

Bu oyunun en sevdiğim noktalarından birisi yapay zeka konusunda çok başarılı bir işin ortaya konulması. Karakterleri incelediğim kısımda da değindiğim üzere her hayalet için farklı bir davranış biçiminin tasarlanması ve hatta bu hayaletlere isimler verilmesi; oyunun görüldüğünden çok daha zengin bir özelliğe sahip olmasını sağlamış.

Short Term Memory Kavramının İncelenmesi:

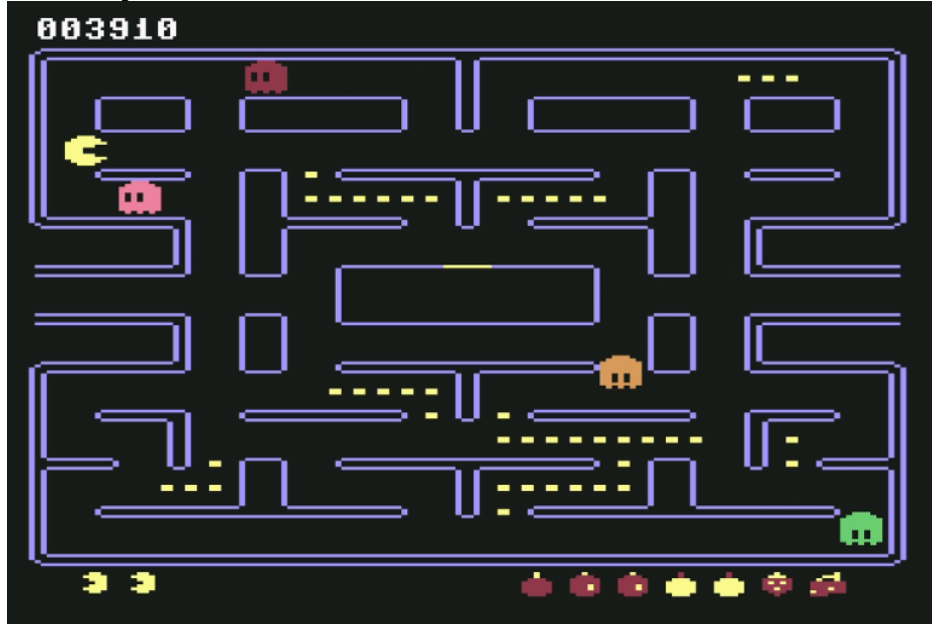


Figure 10: Oyun Sahnesinden Bir Kesit

İlk kez George Miller tarafından ortaya atılan bu kavramın, oyuncu açısından uğraşmayı direkt etkileyen bir kavram olması nedeniyle, oyun tasarımında dikkate alınması gereken bir konu olduğu ortadadır. George Miller'a göre, ortalama bir insan, aynı anda 7 ± 2 (5-9) kavramı kısa süreli belleğinde tutabilmektedir.³ Figür 10'daki örnek oyun sahnesini ele alırsak; sahnede her zaman bulunan 5 tane unsurdan bahsedebiliriz: Pac-Man ve hayaletler. Bu unsurlara ek olarak puan veren meyve ögesi ekranda ortaya çıkarsa ve skor değerimizi de sayarsak toplamda 7 tane uyarının ekranda bulunduğundan bahsedebiliriz. Bu tasarımı ele alırsak, oyunun -bu konuda- belki de gerçekten kusursuz bir tasarım ortaya koyduğunu söylersek yanılmış olmayız.

Grafiksel Uyarıların İşlevsel ve Duygusal Açından Yorumlanması:

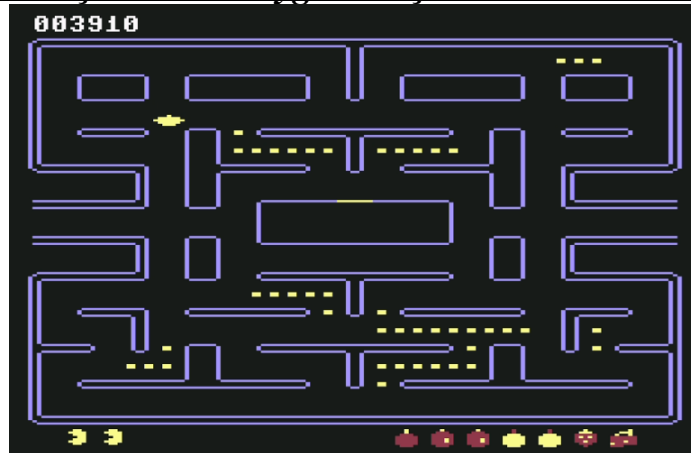


Figure 11: Pac-Man Can Kaybediyor

³ <https://www.wikizero.org/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lb3R0cGVkaWEub3JnL3dpa2kvVGhlX01hZ2ljYWxfTnVtYmVyX1NldmVuLF9QbHVzX29yX01pbnVzX1R3bw>

Oyundaki grafik ve müzik uyumu çok güzel sağlanmış. Ölüm animasyonunda yavaş yavaş yok olan bir peynir dilimi :) görmekteyiz. Burada kapitalist düzene yenik düşerek kendini tüketen bir insanın çok güzel bir şekilde resmedildiğini düşünüyorum.

Seviyeyi tamamladığımızda sahnenin beyaz bir efekt ile aydınlanması ve sonrasında yine aynı sahneye başlamamız... Aslında bir daha düşününce önceden söylediğim random maze olayında geri adım atabilirim. Çünkü burada şu felsefi yorumla karşı karşıya olduğumuzu düşünüyorum: kapitalist düzende galip geldiğini sanarsın, fakat aynı düzen tekrar başlar ve sen sadece aynı sahneyi tekrar tekrar oynarsın.

Ses ve Müzik:

Oyundaki ses ve müzik unsurlarının gayet yerinde kullanıldığını düşünüyorum. Özellikle oyun başlarken ortaya çıkan ufak melodi, oyun sahnesinin kült müzikleri arasında yerini almış durumda.

Motivasyon Öğeleri:

Oyuncuyu oyuna bağlayan temel maddeler motivasyon öğeleridir. Bu oyun için tasarlanan motivasyon öğeleri aşağıdaki şekilde sıralanabilir;

- Sürekli yemek ve yüksek skor yapmak
 - Oyundaki temel motivasyon unsuru kısaca bu şekilde tanımlanabilir. Kapitalist düzenin sürekli büyümeyi ve «daha fazla, daha fazla» diyen canavarca düşüncesini burada güzel bir şekilde okuyabiliyoruz.

Uğraşı - Beceri - Akış (Challenge - Skill - Flow) Dengesi:

Oyuncu rastgele bir şekilde power-up'ları alırsa, burada uğraşı unsurunun zamanla tavan yaptığını söyleyebiliriz. Çünkü oyuncuya başta verilen 4 tane süper Pac-Man olma hakkı, aslında onu zor durumlarda kurtarabilecek bir silah olarak kullanılabilir. Oyunu çok fazla oynamadığım için, başka seviyelerde bu unsurun nasıl ayarlandığı hakkında yorum yapamayacağım. Sadece bir seviye oynamam bu konuda yorum yapmamı yanlış kılar.

Tasarımın Evrensel-Kültürel Açılardan İncelenmesi:

Evrensel kapitalist sistemin burada çok güzel bir örneğini görmeliyiz. Sahnede sürekli yiyen ve sadece düzenin içerisindeki etkisiz bir oyuncuyu canlandıran bir Pac-Man bulunuyor. Hayaletlere çarpınca da -eğer power-up yoksa- sadece kendimizi tüketiyoruz aslında.

Daha önce de değindiğim üzere kalan canlarımızın ufak avatarlar ile gösterilmesi de evrensel bir tasarım konusunda güzel bir dokunuş olmuş.

Son Notlarım ve Eklemelerim:

Ana menü oyun sahnesindeki oyun zorluğunu belirttiğimiz kısmı daha anlaşılır bir versiyonla değiştirdim.

Oyunun ana versiyonuna dokunmayarak -aynı sahneyi tekrar tekrar oynamamızın kişisel felsefi yorumuma değinmiştim- yeni bir mod yaratarak rastgele maze yaratılan bir versiyon eklerdim. Dolayısıyla oyuna yeniden oynanılabilirlik konusunda çok değerli bir dokunuş yapmış olurum.

Mr. Umut EFİLOĞLU
N19132335