

Commando Libya Oyun İncelemesi



Figure 1: Commando Libya Oyunu Ekran Görüntüsü¹

Fantasy Mantığı ve Oyun Hikayesi:



Figure 2: Oyun Bonus Sahnesi

Bu oyunu incelemeye değer görmemin asıl sebeplerinden birisi, oyunun içerdiği şiddet unsurları aslında. Bir oyunun sadece eğlence amaçlı değil, bir düşüncüyü aşılacak için nasıl kullanılabileceğinin çok güzel bir örneği bu «oyun». Oyunda Kaddafi'nin çocukları olarak adlandırdığımız ve terörist olarak nitelendirdiğimiz insanları vuruyoruz. Oyunun aslında temel amacı bu şekilde ilerliyor. Biz askerlerden ve yukarıdan düşen bombalardan kurtulduğumuz zaman da -yani seviyeyi başarıyla bitirdiğimizde- bonus seviye olarak Libya askerlerini kurşuna diziyoruz. Oyunun high-score sahnesi de bir o kadar sadist diyebiliriz. Belirlediğimiz nickname'i girmek için 3 tane Libya askerini idam etmemiz gerekiyor.

Sonuç olarak dediğim gibi: bu oyun; bir oyunun sadece eğlence amaçlı değil, aslında ne kadar tehlikeli düşünceleri de empoze etmek için de kullanılabileceğinin çok güzel bir örneği.

¹ <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/1/1b/CommandoLibyaScreenshotC64.jpg>

Karakterlerin Yorumlanması ve İncelenmesi:



Figure 3: Makineli Tüfek



Figure 4: Libya Askeri

Makineli Tüfek: Oyunda beyaz bir makineli tüfeği kontrol ediyoruz. Bu karakter, oyunun genel amacını yansıtmak için özenilerek yaratılmış gibi duruyor. Öyle ki fazla ayrıntıya yer verilmeden, sadece oyunu tamamlamak için yaratılmış. Aslında burada asıl yapılmak istenen, kendimizi oyunun ana karakteri olarak hissettirmek. Sadece ekrandaki beyaz hedefi hareket ettirmek ve ateş etmek de, bizim gerçekten «first person» olarak hissetmemize sebep oluyor.

Karakterimizin kontrolleri iki basit aşamadan oluşuyor: hedefi hareket ettirme, ve ateş etme. Ateş ederken hedefin daha yavaş ilerlemesi, oynarken ateş etme tuşunu basılı tutup bu özelliği «spam»'lamamızın önüne geçiyor: dolayısıyla bir seçim yapıp daha mantıklı bir oyun oynamamıza neden oluyor.

Karakterde iki basit animasyon bulunuyor: ateş etme ve patlayarak «ölme». Oyunun genelinde karakterimize yoğunlaşmadığımız için bu özellikler oyuncunun gözünde pek de önemli olmuyor.

Libya Askeri: Oyundaki diğer karakter ise Libya Askeri olarak adlandırabileceğimiz NPC'ler. Bu karakter değişik görünüşlerde oyun sahnesinde yatay olarak hareket ediyor ve bize direk bir zararda bulunmuyorlar. Aslında bu şekilde tasarlanmaları, bu askerlerin oyuncu gözünde iyice zayıf ve etkisiz gösterilmesi amacıyla kasten yapılmış olabilir.

Oyunda bu askerlere -bu sahne dışında- iki farklı sahnede de rastlıyoruz: bonus sahnesive high-score sahnesi; ve bu sahnelerde de yine etkisiz birer öge olarak karşımıza çıkıyorlar.

Oyun Mekanikleri:

Oyunun belli başlı kurallarını saymak ve bunları yorumlamak gerekirse;

- Yukarıdan aşağıya doğru süzülen bombalar patlatmadan veya patlatınca etkisi kaybolmadan karakterimize ulaşırsa oyunu kaybediyoruz.
 - Oyunda, oyunu kaybetmemize sebep olan iki unsurdan birisi bu kural. Oyuna ciddi bir zorluk seviyesi katan bu öge, belki de daha kolay tasarlanabilirdi.
- Oyun sahnesinde yatay hareket eden Libya askerlerinden 5 tanesi oyun sahnesinden kaçmayı başarsa, oyunu kaybediyoruz.
 - Oyunu kaybetmemize sebep olan ikinci unsur olarak bu karşımıza çıkıyor. Yapımcı, oyundaki Libya düşmanlığını burada da yoğun bir şekilde hissettiriyor.
- Oyunda tek bir canımız bulunuyor.
 - Aslında oyunun amacını düşündüğümüzde «ya öldürürsün ya ölürsün» mantığının empoze edilmesi için ince ve çok güzel bir tasarım tercihi olmuş.
- Ekrandaki hedefi hareket ettiriyoruz, ve ateş etme tuşuna basarak ateş ediyoruz. Ateş ederken hedefi hareket ettirme hızımız düşüyor.
 - Bahsettiğim üzere burada oyuncunun bir seçim yapması sağlanmış. Bu oyun mekaniği de oyuncunun «oyunun arka planındaki fikre» odaklanması açısından gayet başarılı bir tasarım tercihi olmuş.
- Bonus seviyesini geçmek ve high-score yaparsak nickname girmek için Libya askerlerini öldürmek zorundayız.
 - Burada da özellikle oyuncunun bir eylemi yapmak için zorunda bırakıldığını görüyoruz. Başka bir deyişle, oyuncu o askerleri «affetme» tercihinə sahip değil. Bu tasarımların oyuncularını nasıl etkileyebileceğini söylememe gerek yok sanıyorum.

Oyun Dinamikleri:

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



Figure 5: Oyun Sahnesi ve Patlayan Makineli Tüfek

- Bombalar hasar verdikleri süre zarfında (patlattığımızda kısa bir süre veya kendisi bize ulaştığında) bize ulaşırlarsa oyunu kaybediyoruz.
 - Oyunda bizi en çok tehdit eden unsur olarak yukarıdan süzülen bombaları söyleyebiliriz. Öyle ki oyuncu bir veya birkaç Libya askerinin geçmesine izin vererek o an daha önemli olan bombayı patlatmayı seçebilir. Bu seçimi yapan oyuncu, oyuna devam edebilir.

UI Öğeleri:

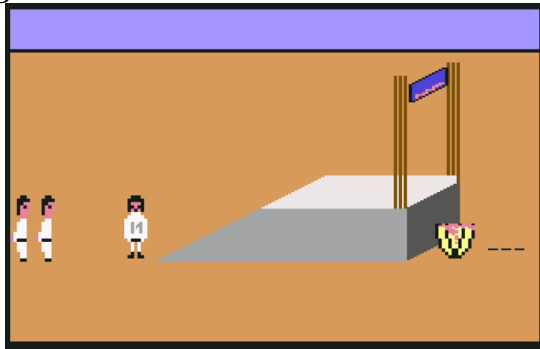


Figure 6: High Score Sahnesi



Figure 7: Oyun Sahnesi

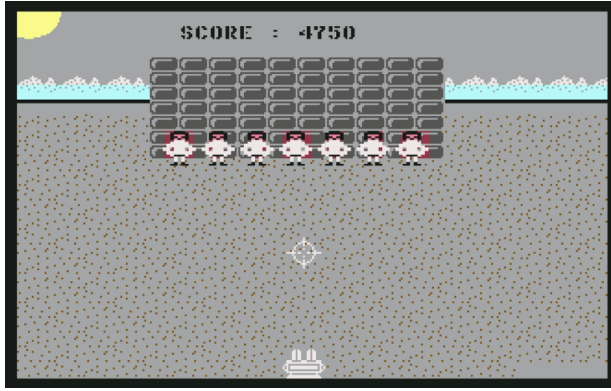


Figure 8: Bonus Sahnesi



Figure 9: Giriş Sahnesi

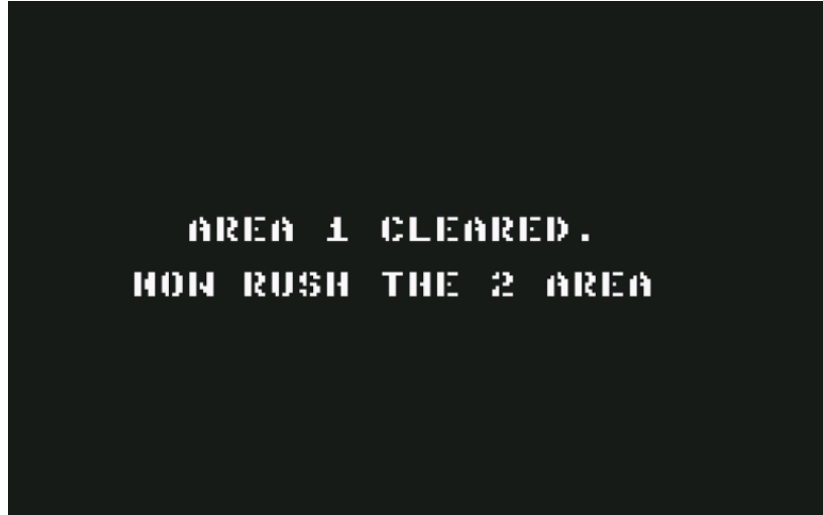


Figure 10: Seviye Geçiş Sahnesi

Commando Libya oyununda, UI ile ilgili neredeyse hiçbir şey yok desek yeridir. Oyun içerisinde gözümüze çarpan 2 UI elemanı var: score değeri ve hedef göstergesi. Bu tarsarımda aslında bir düşünceyi empoze etmek için fazla ayrıntıdan uzaklaşıldığını da düşünebiliriz. Öyle ki figure 6 ve 10'da gösterilen sahnelerde de oldukça sade tasarımlar tercih edilmiş. Figure 10'daki sahnede de bir anlatım bozukluğu bulunduğunu söylemeden geçemeyeceğim. Burada sanki «2. alan»a değil de «2 alana (2 area's)» gittiğimiz gibi bir anlatım bozukluğu bulunuyor.

Figür 9'daki giriş sahnesine bakarsak, daha burada oyunun sadist içeriklerle dolu olduğu bize gösteriliyor aslında: «the only thing you have to do, is to shoot humans...» (Burada arka arkaya 2 tane N çıkmış ama oyunda böyle bir bug'a rastlamadım. Videodan aldığım screenshot ile alakalı olsa gerek).

Oyun Seviyesi ve Affordance Kavramı:



Figure 11: Oyun Sahnesi

Oyunda fazla öge olmadığından ve oyun türünden dolayı, affordance konusunda pek sıkıntı çekilmediğini görüyoruz. Shoot 'em up oyun türünün temel mantığında olduğu gibi hareket eden her şeyi vurarak oyunda ilerliyoruz. Oyunda hareket eden -ve bazen de etmeyen- her şeyi vurarak ilerlediğimizden dolayı affordance sıkıntısı bulunmuyor. Aslında oyunun genel amacından dolayı sadece vuruyoruz ve dolayısıyla öldürüyoruz.

Yapay Zekanın İncelenmesi:

Oyundaki NPC'lerin kontrolünde hiçbir yapay zeka unsuru kullanılmamış. Yatay bir şekilde hareket eden Libya askerleri, ve yatay hareket eden bombalardan oluşan bir oyun oynadık.

Short Term Memory Kavramının İncelenmesi:



Figure 12: 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.² Figür 12'deki örnek oyun sahnesini ele alırsak; ekranda o anda bulunan (ölü asker ile birlikte) 6 tane unsur olduğunu söyleyebiliriz. Fakat burada bu unsurların sürekli hareket halinde olduğunu da düşünmeliyiz. Bir süre sonra bu sayının bile bizi fazlasıyla zorladığını fark etmekteyiz; çünkü askerlerin hızlarında da artış gözlemliyoruz.

² <https://www.wikizero.org/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvVGhlX01hZ2ljYWxfTnVtYmVyX1NldmVuLF9QbHVzX29yX01pbnVzX1R3bw>

Grafiksel Uyarıların İşlevsel ve Duygusal Açıdan Yorumlanması:

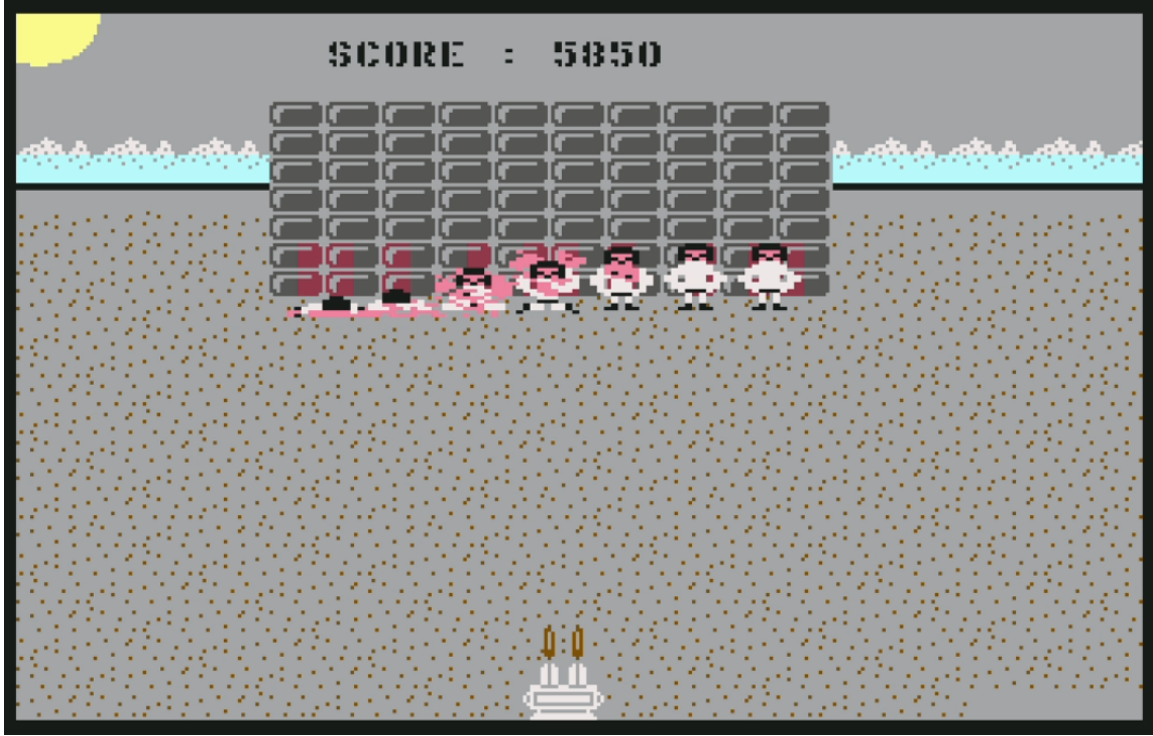


Figure 13: Bonus Sahnesinde Libya Askerlerini Kurşuna Diziyoruz

İşte geldik oyunun asıl bölümüne: Grafiklerin duygulara etkisi. Şahsen bu oyunu oynarken düşmanlıktan çok farklı bir duygu hissettim. Bu duygu acıma değildi. Korku da değildi. Burada bir düşüncenin nasıl aktarılabilirdiğine şahit olmanın verdiği ve «rahatsızlık» olarak tasvir edebileceğim bir duygu yaşadım. Libya askerlerinin ölme efektleri ve oyun mekaniklerinin basitliğini göz önüne aldığımızda; bu oyun belki de amacına ulaşmış görünüyor. Askerleri kurşuna dizdikten sonra sahnenin üst kısmında kayan yazı da bunları pekiştiriyor.

Ses ve Müzik:

Oyunda bir arka plan müziği bulunmuyor. Müzik olarak tasvir edebileceğimiz dinletiler giriş sahnesinde görsel elemanlar yukarıdan aşağıya kaydıncında, ve bazı seviye geçiş anlarında ortaya çıkıyor. Bu müziklerin bir süre sonra korkunç bir his bıraktığını söyleyebilirim. Tahminim o ki oyunun konusuna uygun ve rahatsız edici müzikler seçilmeye çalışılmış; ve söylemeliyim ki bu konuda başarılı olunmuş.

Oyunda duyduğumuz tek efekt sesi olarak makineli tüfeğin ateş sesini söyleyebiliriz.

Motivasyon Ögeleri:

Oyuncuyu oyuna bağlayan temel maddeler motivasyon ögeleridir. Bu oyun için tasarlanan motivasyon ögeleri aşağıdaki şekilde sıralanabilir;

- Libya askerlerini vurmak
 - Oyundaki temel motivasyon ögesi olarak bunu söyleyebiliriz. Bir millete ya da topluluğa olan düşmanlığı perçinlemek, bu oyunun temel amacı ve motivasyon ögesi olarak görülebilir.
- High score değerini geçmek
 - High score değerini geçince ismimizi girerken bile sadist bir sahne ile karşılaşırız. Aslında buradaki temel motivasyonun high-score ögesini geçmek mi yoksa bu sahneyi görmek mi olduğu bile tartışılabilir.

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

Bu oyuna da diğer «normal ve eğlence amaçlı» oyunları incelemiş gibi davranmak gerekirse; uğraşı unsurunun zamanla arttığı ama bu artışın eksponansiyel olduğunu söyleyebiliriz. Dolayısıyla birden artan uğraşı seviyesi, oyunun düzgün bir artışla seyretmesinin önüne geçmiş.

Tasarımın Evrensel-Kültürel Açılardan İncelenmesi:

Oyunun Kaddafi yanlısı kişilerce kabul edilebilecek bir tasarım örneği olduğunu söylemek, takdir edersiniz ki imkansız. Dünya'nın önemli kesiminin karşısında olduğu Kaddafi rejiminin duygularını perçinlemek veya yaymak amacıyla yapılmış bu oyunun evrensel bir kaygı gözetilerek tasarlandığını söylemek güç duruyor.

Son Notlarım ve Eklemelemlerim:

Oyun girişindeki ana menü tasarımına «press x button to start» gibi bir ifade eklerdim.

Figür 10'da örneğini gördüğümüz seviye geçiş ekranındaki bahsettiğim yazım hatasını düzeltirdim.

Son ve en önemli ekleme olarak böyle bir oyun yapar mıydım... Cevabı bilmiyorum. Ama artık bir şeyden eminim ki oyunlar bir düşünceyi yaymak için hiç beklemeyeceğimiz kadar güçlü birer araç olabilirler.

Mr. Umut EFİLOĞLU
NI9132335